

## INTISARI

Pendidikan merupakan fondasi penting dalam pengembangan keterampilan dan pengetahuan, yang harus terus beradaptasi dengan kemajuan teknologi. Penggunaan media pembelajaran digital, khususnya yang interaktif, menjadi kebutuhan mendesak untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis mobile untuk materi pengenalan organ tubuh manusia di kelas 5 SD. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas 5 di SD Negeri 2 Lumbungkerep, ditemukan bahwa mayoritas siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dalam pembelajaran IPA khususnya pada subtema organ tubuh manusia, dengan 75% siswa belum mencapai KKM. Media pembelajaran yang digunakan saat ini masih berbasis buku, yang dinilai kurang efektif dalam membantu siswa memahami materi secara maksimal. Penelitian ini mengusulkan pengembangan media pembelajaran interaktif yang diimplementasikan melalui aplikasi mobile. Aplikasi ini dirancang dengan menggunakan platform Unity, menawarkan visualisasi 2D yang menarik, animasi, simulasi, serta kuis untuk meningkatkan pemahaman siswa. Penggunaan metode pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) memastikan proses pembuatan media dilakukan secara sistematis dan terstruktur. Aplikasi ini diharapkan dapat diakses dengan mudah melalui *smartphone* yang telah disediakan oleh sekolah, dan digunakan oleh siswa secara mandiri di rumah. Dengan adanya media pembelajaran ini, diharapkan pemahaman siswa terhadap materi organ tubuh manusia dapat meningkat, sehingga mereka dapat mencapai KKM yang ditetapkan.

Kata Kunci: Pendidikan, Media Pembelajaran Interaktif, Mobile, Organ Tubuh Manusia, Unity, ADDIE.

## **ABSTRACT**

*Education is a crucial foundation in the development of skills and knowledge, which must continuously adapt to technological advancements. The use of digital learning media, particularly interactive ones, has become an urgent need to enhance the quality of the teaching and learning process. This research focuses on developing mobile-based interactive learning media for introducing human body organs in 5th grade elementary school. Based on interviews with 5th-grade teachers at SD Negeri 2 Lumbungkerep, it was found that the majority of students have not met the Minimum Competency Criteria (KKM) in science learning, particularly in the sub-theme of human body organs, with 75% of students not achieving the KKM. The current learning media used is still book-based, which is considered less effective in helping students fully understand the material. This research proposes the development of interactive learning media implemented through a mobile application. This application is designed using the Unity platform, offering attractive 2D visualizations, animations, simulations, and quizzes to enhance students' understanding. The use of the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) development method ensures that the media creation process is carried out systematically and structurally. This application is expected to be easily accessible via smartphones provided by the school and used independently by students at home. With the presence of this learning media, it is hoped that students' understanding of human body organs will improve, enabling them to meet the established KKM.*

*Keywords: Education, Interactive Learning Media, Mobile, Human Body Organs, Unity, ADDIE.*