

ABSTRAKSI

Mungkin tidak sedikit orangtua yang cukup kerepotan untuk menghadapi anak yang kritis. Salah satu contoh anak kritis yaitu anak yang mempunyai berbagai macam pertanyaan yang diluar dugaan orang dewasa. Menghadapinya dengan logika sederhana yang dapat tertangkap oleh kemampuan berpikir anak seperti ini dapat membantu. Dalam aplikasi ini akan dimuat ilmu pengetahuan umum yang membahas tentang tubuh manusia. Tubuh manusia dipilih karena merupakan aspek terdekat untuk diketahui sebelum mengetahui informasi tentang lingkungan sekitar, sebaiknya kita lebih memahami tentang sesuatu yang terdekat lebih dahulu.

Aplikasi ini akan membantu anak untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan unik yang terjadi didalam tubuh manusia. Pembuatan aplikasi ini menggabungkan visual novel dan pembelajaran dengan menggunakan media digital diharapkan bisa menarik perhatian anak dalam hal menambah minat baca dan menambah pengetahuan. Aplikasi ini juga menambah variasi baru dalam lingkup pilihan media pembelajaran. Dalam Pembuatan Aplikasi Visual Novel Ilmu Pengetahuan Umum Mengenai Tubuh Manusia Untuk Usia 6 – 8 Tahun, disajikan dalam format pembelajaran yang menggabungkan grafis, text, audio, dan sedikit sentuhan animasi 2 dimensi..

Aplikasi ini telah melalui proses pengumpulan data, baik dari buku yang relevan, maupun pengumpulan data tampilan yang disesuaikan dengan target market. Setelah semua data yang diperlukan terkumpul, dilanjutkan dengan membuat aplikasi. Aplikasi yang telah dibuat kemudian diuji cobakan melalui dua tahap, yaitu tahap verifikasi dan validasi. Dari hasil uji coba yang dilakukan pada target market dengan cara wawancara langsung, didapatkan hasil yang memuaskan sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Hasil uji coba dan evaluasi menghasilkan hasil yang memuaskan karena user dapat memahami setiap materi yang terdapat didalam aplikasi ini.

(keyword : pemikiran kritis, visual novel, ilmu pengetahuan umum, tubuh manusia)