

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS STIKUBANK (UNISBANK) SEMARANG

Program Studi : Teknik Informatika

Skripsi Sarjana Komputer

**IMPLEMENTASI METODE *VISUAL STORYTELLING* PADA
GAME EDUKASI MATEMATIKA TINGKAT SEKOLAH
MENENGAH PERTAMA (SMP) BERBASIS VISUAL NOVEL**

MIFTAKHUL IBNU RIKAM PRATAMA

16.01.53.0065

ABSTRAK

Pada pembelajaran matematika yang berisikan angka dan rumus adalah hal umum yang terjadi pada siswa, sedangkan apabila siswa disajikan pembelajaran *game* edukasi berbasis visual novel yang memiliki animasi dan gambaran visual yang menarik membuat siswa dapat menikmati pembelajaran matematika menjadi menyenangkan. *Game* yang bertemakan edukasi sudah cukup banyak pengembangannya, namun lain halnya dengan penggunaan metode *visual storytelling* dan dengan berbasis visual novel, maka *game* edukasi yang cenderung akan langsung diperlihatnya pembelajaran begitu dimulai diganti dengan cerita yang runtut sesuai dengan basis visual novel.

Mata pelajaran matematika sendiri sudah terkenal dengan kesulitannya, karena hanya memiliki satu jawaban pasti dan rumus yang harus diproses dengan tanpa kesalahan, maka cara membangun model pembelajaran dalam *game*

edukasi berbasis visual novel menggunakan metode *visual storytelling* agar siswa dengan mudah memahami pelajaran matematika.

Penelitian ini bertujuan tentang penerapan metode *visual storytelling* dalam *game* edukasi matematika, *game* visual novel yang memiliki keunggulan dalam menyampaikan sebuah cerita dan memiliki fitur berupa alur pemanfaatan alur cerita yang berubah-ubah dan akan digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman pemain dalam materi matematika, untuk memaksimalkan penyampaian materi dan mengetahui tingkat pemahaman materi maka disimpulkanlah penggunaan metode *visual storytelling* pada *game* edukasi matematika yang berbasis visual novel.

Kata kunci: visual storytelling, visual novel, game edukasi

ABSTRAK

In mathematics learning which contains numbers and formulas is a common thing that happens to students, whereas when students are presented with visual novel-based educational games that have animation and attractive visual images, students can enjoy learning mathematics to be fun. Games with educational themes have had quite a lot of development, but it is different with the use of visual storytelling methods and based on visual novels, so educational games that tend to see learning immediately begin to be replaced with stories that are coherent according to the basis of the visual novel.

The mathematics subject itself is well known for its difficulties, because it only has one definite answer and a formula that must be processed without errors, so how to build a learning model in a visual novel based educational

game uses the visual storytelling method so that students easily understand mathematics lessons.

This research aims at the application of the visual storytelling method in math education games, visual novel games that have the advantage of telling a story and have features in the form of a plot to use a changing storyline and will be used to determine the level of understanding of players in mathematical material, to maximize delivery. the material and knowing the level of understanding of the material, it was concluded that the use of the visual storytelling method in a visual novel based mathematical educational game.

Keywords: visual storytelling, visual novel, game edukasi

Mengetahui :

Pembimbing I



(Jati Sasongko Wibowo, S.Kom., M.Cs.)