

RINGKASAN

STORYBOARD DAN ANALISA VISUAL NOVEL GAME EDUKASI BIOLOGI PADA SISWA KELAS X Nina Ardana, NIM E31180941, Tahun 2021, hlm., Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember, Ely Mulyadi, SE,M.Kom (Dosen Pembimbing).

Pada zaman millennial ini dibutuhkan keterampilan khusus untuk menghadapi arus perkembangan. Salah satu keterampilan yang mendasar yaitu berpikir kritis. Pendidikan sebagai dasar dari segalanya mengambil peran penting. Dengan pengembangan *game* untuk pembelajaran berpeluang digunakan sebagai media pembelajaran ilmu pengetahuan alam. Dari berbagai genre *game*, visual novel dapat diintegrasikan dengan materi pembelajaran. Visual novel sendiri merupakan *game* interaktif yang jalan ceritanya bergantung pada pilihan pemain. Dari sini kemampuan berpikir sendiri dapat dilatihkan. Sehingga tujuan pembuatan adalah untuk membantu para siswa yang menempuh Sekolah Menengah Atas sebagai media pembelajaran. Serta membantu para siswa dalam memperoleh informasi materi yang di butuhkan tidak hanya dari buku saja. Didalam visual novel ini mengandung materi ilmu pengetahuan alam khususnya mata pelajaran Biologi dengan isian materi (Fungi, Virus dan Klasifikasi Makhluk Hidup). Jenis *game* ini merupakan alat bantu untuk belajar dengan jurnal sebagai acuannya. Hasil pembuatan ini adalah visual novel efektif digunakan untuk pembelajaran ,