

# **RANCANG BANGUN GAME EDUKASI MATEMATIKA BERGENRE VISUAL NOVEL MENGGUNAKAN PYTHON**

*(DESIGN A MATHEMATIC EDUCATION GAME VISUAL NOVEL GENRE USE A PYTHON)*

**Ibnu Fajar Nugroho**  
Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi  
Universitas Semarang  
*nuxzyd@gmail.com*

## **ABSTRACT**

Lesson is a duty for every students specially SMA and SMK class XII. However students consider lesson as an unpleasant thing and a burden. For those who have high disciplines, and high learning intentions this is not a big problem. But not everyone has the discipline of science and the will to learn high. Here is the problem where the lesson that every student SMA and SMU should consume can be absorbed without making the students burdened with what lessons they should master. Departing from these problems, this thesis aims to make things that are a burden, and indeed must be done or mastered to be a pleasant thing. In this thesis the author discusses Mathematic lessons that are usually disliked by students SMA and SMK for specially class XII where the limitations in the matter of counting and logic are controlled by someone, especially students. In this thesis author uses the multimedia development method which consists of 3 steps, namely Pre-Production, Production, and Post-Production. Where Pre Production is the initial steps, Production is the production steps, and Post-Production is the final steps after production. Therefore from the problem above author decide to make this thesis byn title "Build Design Game Mathematic Education Genre Visual Novel To Use Python". It is expected that with this research students are able to master English fluently so that the material is quickly mastered by students.

*Keywords : Game, Visual Novel, Python, Education, Casual*

## **ABSTRAK**

Pelajaran merupakan suatu hal yang merupakan kewajiban bagi setiap siswa khususnya SMA dan SMK kelas XII. Namun para siswa menganggap pelajaran merupakan suatu hal yang tidak menyenangkan dan merupakan suatu beban. Bagi yang mempunyai disiplin ilmu tinggi, dan niat belajar yang tinggi hal ini bukan merupakan suatu masalah besar. Tetapi tidak semua orang memiliki disiplin ilmu serta kemauan akan belajar yang tinggi. Disinilah terjadi permasalahan dimana pelajaran atau disiplin ilmu yang memang harus dikonsumsi setiap siswa SMA dan SMK dapat menyerap ilmu tanpa membuat siswa terbebani dengan pelajaran atau disiplin ilmu yang harus mereka kuasai. Berangkat dari permasalahan tersebut, makalah ini bertujuan untuk membuat suatu hal yang menjadi beban mereka, dan memang harus dikerjakan atau dikuasai menjadi hal yang menyenangkan. Dalam makalah ini penulis membahas pelajaran Matematika yang biasanya kurang disukai para siswa SMA dan SMK khususnya kelas XII dimana keterbatasan dalam soal berhitung maupun berlogika yang dikuasai oleh seseorang, khususnya para siswa. Dalam makalah ini penulis menggunakan metode pengembangan multimedia yang terdiri dari 3 tahapan yaitu Pre-Production, Production, dan Post-Production. Di mana Pre-Production merupakan tahap awal, Production merupakan tahap produksi, dan Post-Production merupakan tahap akhir setelah produksi. Maka dari itu dari permasalahan di atas penulis memutuskan untuk membuat makalah ini dengan judul "Rancang Bangun Game Edukasi Matematika Bergener Visual Novel Menggunakan Python". Diharapkan dengan adanya penelitian ini para pelajar mampu menguasai Matematika dengan mudah sehingga materi cepat dikuasai oleh para siswa.

*Kata Kunci : Game, Visual Novel, Python, Edukasi, Casual*