

Game Edukasi “Sambung Garis Gambar Berdasarkan Cerita” Berbasis *WebGL* Sebagai Media Pembelajaran Anak Tingkat Sekolah Dasar



Disusun Oleh:

Razif Muhammad Azzam

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA

SEMARANG

2025

Game Edukasi “Sambung Garis Gambar Berdasarkan Cerita” Berbasis *WebGL* Sebagai Media Pembelajaran Anak Tingkat Sekolah Dasar

Diajukan untuk memenuhi syarat guna mencapai gelar Sarjana Komputer program studi Game Teknologi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang



**PROGRAM STUDI GAME TEKNOLOGI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KATOLIK SOEGIJAPRANATA
SEMARANG
2025**

ABSTRAK

“*Game Edukasi Sambung Gambar Berdasarkan Cerita Berbasis WebGL* Sebagai Media Pembelajaran Anak Tingkat Sekolah Dasar” merupakan permainan edukasi yang difokuskan untuk anak-anak kelas 4-6 sekolah dasar agar lebih mudah untuk mengenal suatu objek berdasarkan kata yang diberikan. “*Game Edukasi Sambung Gambar Berdasarkan Cerita Berbasis WebGL* Sebagai Media Pembelajaran Anak Tingkat Sekolah Dasar” menggunakan cerita pendek bersambung pada setiap levelnya sebagai petunjuk kata yang harus diikuti pemain dengan cara menghubungkan gambar-gambar yang berkaitan dengan benar sesuai dengan urutan kata dalam cerita. Pengembangan dari “*Game Edukasi Sambung Gambar Berdasarkan Cerita Berbasis WebGL* Sebagai Media Pembelajaran Anak Tingkat Sekolah Dasar” menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD) sebagai metode dalam proses development. sebagai metode uji dengan menggunakan *Pie Chart* Kebergunaan *Game*, Kemudahan *Game*, Motivasi Hiburan, Kondisi Fasilitasi dan Intensi *Game*. Fokus yang dijelaskan pada penelitian ini lebih mengutamakan tentang pembangunan permainan edukasi berbentuk kuis yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran anak-anak kelas 4 sampai 6 SD untuk belajar mengenal objek berdasarkan kata.

Berdasarkan hasil yang didapat dari pembangunan dan penelitian “*Game Edukasi Sambung Gambar Berdasarkan Cerita Berbasis WebGL* Sebagai Media Pembelajaran Anak Tingkat Sekolah Dasar” menunjukkan bahwa sebagian besar peserta uji yang adalah anak-anak kelas 4 sampai 6 SD cenderung merespon positif terhadap penggunaan “*Game Edukasi Sambung Gambar Berdasarkan Cerita Berbasis WebGL* Sebagai Media Pembelajaran Anak Tingkat Sekolah Dasar”

Kata Kunci: *Game Edukasi*, *Sambung Gambar*, *Game Cerita*, Pembelajaran Kosakata, Mengenal Kata dan Gambar, Unity *Game Engine*.