

Implementasi Serious Game Capping Venture Menggunakan Metode Story Telling Three Act Structure

Mohammad Bagoes Wicaksono¹; Safitri Jaya²

¹ Universitas Pembangunan Jaya

² Universitas Pembangunan Jaya

mohammad.bagoeswicaksono@student.upj.ac.id

ABSTRACT

Educational games are games that are packaged to stimulate the mind including increasing concentration and solving problems. Educational games are new learning media that are believed to increase children's motivation in learning and can increase children's understanding of learning material by using learning media in the form of interesting games. This study aims to produce an educational game with the theme of serious game capping venture. This game was developed by applying the storytelling three act structure method. Based on the pattern that is owned by the game, players are required to learn so they can solve existing problems. Game status, instructions, and tools provided by the game will actively guide players to dig up information so they can enrich their knowledge and strategies while playing.

Keywords: *games, education, thinking, problem solving*

ABSTRAK

Game edukasi merupakan permainan yang dikemas untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah. Game edukasi merupakan media pembelajaran baru yang dipercayai dapat meningkatkan motivasi anak dalam belajar dan dapat meningkatkan pemahaman anak terhadap materi pembelajaran dengan menggunakan sebuah media pembelajaran berupa game yang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah game edukasi yang bertema serious game capping venture. game ini dikembangkan dengan menerapkan metode storytelling three act structure. Berdasarkan pola yang dimiliki oleh game tersebut, pemain dituntut untuk belajar sehingga dapat menyelesaikan permasalahan yang ada. Status game, instruksi, dan tools yang disediakan oleh game akan membimbing pemain secara aktif untuk menggali informasi sehingga dapat memperkaya pengetahuan dan strategi saat bermain.

Kata-kata kunci: *game, edukasi, daya pikir, memecahkan masalah*