

ABSTRAK

Babad Pasirluhur merupakan salah satu naskah sejarah yang berkembang di daerah Banyumas. Naskah ini memuat cerita tentang leluhur Banyumas dan perkembangan daerah tersebut. Hal ini membuat Babad Pasirluhur menjadi penting dalam memahami sejarah dan identitas Banyumas. Cerita tersebut akan sangat disayangkan apabila banyak masyarakat terutama siswa yang tidak mengetahui cerita rakyat Banyumas. Dari hasil wawancara terhadap 5 siswa kelas 9 MTs Muhammadiyah Purwokerto diketahui bahwa sebagian dari mereka belum pernah mendengar tentang cerita rakyat banyumas selama bersekolah. Untuk mengatasi masalah ini, dibuatlah sebuah *game visual novel* agar siswa kelas 9 MTs Muhammadiyah Purwokerto lebih memahami cerita tentang sejarah terbentuknya tempat di Banyumas. Penelitian ini bertujuan untuk mengenalkan kembali sejarah terbentuknya kabupaten Banyumas pada siswa dengan studi kasus MTS Muhammadiyah Purwokerto kelas 9 agar tidak hilang dan tergantikan oleh teknologi yang semakin maju. Penelitian ini menggunakan metode *Game Development Life Cycle (GDLC)* dengan menggunakan *Unity* sebagai platform pembuatan *game*. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah *game visual novel* bergambar dengan 6 kuis singkat untuk memperkuat pemahaman. Hasil pengujian *Black Box* menunjukkan, diperoleh nilai keseluruhan sebesar 97.86% yang bernilai sangat layak. Untuk mengukur usabilitas *game*, dilakukan dengan metode *System Usability Scale (SUS)* dan untuk pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh dengan hasil skor rata-rata 78 yang menandakan bahwa *game* sudah baik dan diterima oleh pengguna.

Kata Kunci : *Babad Pasirluhur, Banyumas, GDLC, SUS, Visual Novel*