

INTISARI

Dalam penelitian ini, metode Game Development Life cycle (GDLC) digunakan untuk mengembangkan game edukasi "Fusena the Spirit of Patriot." Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat game edukasi yang dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa tentang sejarah Indonesia, khususnya tentang penjajahan Belanda dan Jepang. Pemain berperan sebagai Fusena, seorang pemuda yang belajar sejarah melalui tantangan dan kuis untuk melawan penjajah. Inisialisasi, pra-produksi, produksi, pengujian alpha dan beta, dan rilis adalah semua bagian dari proses pengembangan game yang menggunakan metode GDLC. Game ini menggunakan elemen permainan peran (RPG), yang mengharuskan pemain menjawab kuis sejarah untuk meningkatkan kekuatan karakter mereka dan melawan musuh. Game ini dirancang untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa dan membuat pembelajaran sejarah lebih menarik dan interaktif dengan menggunakan metode ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game ini menumbuhkan minat siswa terhadap sejarah dan membantu mereka belajar berpikir kritis dan analitis. Game ini juga membantu mereka belajar dengan cara yang lebih menarik, relevan, dan interaktif.

Kata kunci: game, Role Play Gaming (RPG), Game Development Live Cycle (GDLC)

ABSTRACT

In this research, the Game Development Life cycle (GDLC) method is used to develop the educational game "Fusena the Spirit of Patriot." The objective of this research is to create an educational game that can enhance students' interest and understanding of Indonesian history, particularly regarding the Dutch and Japanese occupations. Players take on the role of Fusena, a young man who learns history thru challenges and quizzes to fight against the colonizers. Initialization, pre-production, production, alpha and beta testing, and release are all parts of the game development process that use the GDLC method. This game uses role-playing game (RPG) elements, which require players to answer history quizzes to enhance their character's strength and battle enemies. This game is designed to enhance students' problem-solving skills and make history learning more engaging and interactive by using this method. The research results show that this game fosters students' interest in history and helps them learn to think critically and analytically. This game also helps them learn in a more engaging, relevant, and interactive way.

Keywords: game, Role Play Gaming (RPG), Game Development Live Cycle (GDLC)