

## INTISARI

### PENGEMBANGAN GAME EDUKASI VISUAL NOVEL PEMBELAJARAN BUDI PEKERTI BERBASIS ANDROID DENGAN METODE GDLC

Oleh

FAHRUL HUSAENI

2011010055

Email : [fahrulhusaeni35@gmail.com](mailto:fahrulhusaeni35@gmail.com)

Game adalah sistem interaktif dengan tujuan dan aturan tertentu, yang mencakup berbagai jenis, termasuk game edukasi yang dirancang untuk mendukung pembelajaran. Visual novel, sebagai salah satu genre dalam game edukasi, menggabungkan elemen visual, karakter, dan narasi untuk menciptakan cerita interaktif yang efektif dalam menyampaikan pesan moral. Berdasarkan survei APJII peningkatan pengguna game online terutama di kalangan anak-anak dapat mempengaruhi moralitas mereka. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan game edukasi budi pekerti dengan metode Game Development Life Cycle (GDLC) yang efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan jelas dan meningkatkan kualitas proses belajar budi pekerti melalui pendekatan interaktif dan menyenangkan yang diharapkan menjadi alat bantu yang efektif dalam pendidikan formal maupun informal.

**Kata Kunci;** Game Edukasi, Visual Novel, GDLC

## **ABSTRACT**

### **DEVELOPMENT OF AN ANDROID-BASED VISUAL NOVEL GAME FOR CHARACTER EDUCATION USING THE GDLC METHOD**

By

FAHRUL HUSAENI

2011010055

E-mail : [fahrulhusaeni35@gmail.com](mailto:fahrulhusaeni35@gmail.com)

*Games are interactive systems with specific goals and rules, which include various types, including educational games designed to support learning. Visual novels, as a genre in educational games, combine visual elements, characters and narrative to create interactive stories that are effective in conveying moral messages. Based on the APJII survey, the increase in online game users, especially among children, can affect their morality. Therefore, this research develops a character education game using the Game Development Life Cycle (GDLC) method, which is effective in conveying learning material clearly and improving the quality of the character learning process through an interactive and fun approach, which is expected to be an effective tool in education. formal or informal.*

**Keywords;** *Game Education, Visual Novel, GDLC*