

## **INTISARI**

### **PENGEMBANGAN GAME ADVENTURE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR DENGAN ENGINE GODOT**

**Oleh**

**Muchammad Fatih Naufal**

Penelitian berfokus pada pembuatan media pembelajaran khususnya dalam pemrograman dasar dalam bentuk video game sebagai media pembelajaran alternatif yang dapat diakses dan menyenangkan. Hal tersebut diakibatkan dengan peningkatan teknologi dan ilmu komputer belakangan tahun ini yang menimbulkan beberapa masalah yang salah satunya dengan banyaknya pemula yang antusias ingin belajar pemrograman dasar tetapi banyak pemula merasa bingung karena kurangnya fokus dan disiplin serta media pembelajaran yang dirasa kurang menarik dan mereka mencari alternatif pembelajaran yang mudah dan menarik. Untuk menjawab hal itu maka dengan menyusun metode pengembangan Game Development life Cycle (GDLC) yang digunakan sebagai metode dalam pengembangan media pembelajaran alternatif dalam bentuk video game maka dikembangkan game Debugging Dilemma yang merupakan game pembelajaran pemrograman dengan genre adventure dan puzzle untuk membuat pemakai merasa nyaman dan merasa tertantang dalam pembelajaran dan juga bermain. Hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan kenaikan minat dalam pembelajaran pemrograman dasar dan media pembelajaran alternatif yang dapat diakses di mana saja karena berupa game browser yang mudah untuk diakses.

***Kata kunci**—Media Pembelajaran, Pemrograman dasar, game*

## **ABSTARCT**

### **DEVELOPMENT OF ADVENTURE GAME AS A LEARNING MEDIUM FOR BASIC PROGRAMMING WITH THE GODOT ENGINE**

**By**

**Muchammad Fatih Naufal**

*The research focuses on creating educational media specifically for basic programming in the form of a video game as an alternative learning tool that is accessible and enjoyable. This is motivated by the recent rise in technology and computer science, which has led to some challenges one being the number of beginners eager to learn basic programming but who often feel confused due to a lack of focus, discipline, and engaging learning materials. Many are seeking easy and appealing alternative learning resources. To address this, the Game Development Life Cycle (GDLC) method is used to develop an alternative educational medium in the form of a video game. The result is Debugging Dilemma, an educational game that teaches programming through adventure and puzzle genres, designed to make users feel comfortable and challenged as they learn and play. The research and development outcomes show an increase in interest in learning basic programming, with an accessible alternative educational tool available as a browser game, making it easy to access from anywhere.*

**Keywords**— *Educational Media, Basic Programming, Game*