

ABSTRAK

RANCANG BANGUN GAME INTERAKTIF CERITA RAKYAT BATU BELAH BATU BERTANGKUP BERBASIS ANDROID

Oleh
Gigih Attayauban Purnomo
19102085

Bahasa Jawa merupakan bahasa daerah yang memiliki cara menulis dan huruf yang unik daripada Bahasa Indonesia. Hal ini dapat mengakibatkan siswa kelas 3 MI Ma'arif NU kesulitan untuk melakukan penulisan Huruf Jawa. Untuk mempermudah proses pembelajaran pada Pelajaran Bahasa Jawa, dapat dibantu dengan media pembelajaran berupa game edukasi. Game edukasi ini berjenis puzzle yang dapat membantu siswa memperkuat ingatan dan menirukan bentuk garis pada Huruf Jawa. Untuk merancang game edukasi ini dapat dilakukan dengan menggunakan metode GDLC. Sehingga, penelitian ini bertujuan untuk melakukan rancang bangun sebuah game edukasi pada pengenalan Huruf Jawa dengan menerapkan metode GDLC. Dari hasil penelitian ini didapatkan bahwa: (1) Melalui pengujian *pre-test* dan *post-test* diketahui bahwa terjadi peningkatan pengetahuan 22 siswa terhadap materi aksara Jawa; (2) Melalui pengujian *black box* diketahui semua komponen *game* edukasi sudah berjalan dengan baik tanpa terjadi error atau bug; (3) Melalui pengujian SUS didapat nilai 71.7 yang menandakan game interaktif sudah cukup baik;

Kata Kunci: *Game* Edukasi, Aksara Jawa, *Game Development Life Cycle*, *System Usability Scale*