

ABSTRAK

RANCANG BANGUN GAME EDUKASI AKSARA JAWA UNTUK SEKOLAH DASAR MENGGUNAKAN METODE *GAME DEVELOPMENT* *LIFE CYCLE*

Oleh

Aprylia

18102043

Perkembangan dalam berbahasa semakin meningkat di berbagai belahan dunia. Bahasa sendiri adalah alat komunikasi dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari. Indonesia memiliki beragam bahasa daerah di dalamnya, salah satunya yaitu bahasa Jawa. Bahasa Jawa menjadi simbol adat serta budaya leluhur yang harus dilestarikan. Aksara yang biasa digunakan dalam menulis bahasa Jawa, bahasa Sunda dan bahasa Sasak yaitu aksara jawa. Aksara jawa sudah diakui oleh Unicode dan UNESCO sehingga kedudukannya setara dengan huruf lainnya. Akan tetapi, aksara jawa semakin hari semakin ditinggalkan dan sulit untuk dilakukan penerjemahan. Saat ini banyak yang kurang berminat mempelajari aksara jawa terutama pada anak-anak. Penelitian ini membuat media pembelajaran aksara jawa bagi anak-anak dalam bentuk *game* edukasi. Dalam pembuatan *game* edukasi menggunakan *software* Construct 2 dengan metode *game development life cycle*. Dengan memanfaatkan *game* edukasi ini, dapat memberikan suasana interaktif dengan metode pembelajaran yang berbeda, sehingga anak-anak menjadi lebih tertarik dan dapat mengerti dengan materi aksara jawa yang diajarkan. Pada hasil pengujian *System Usability Scale* (SUS) mendapatkan nilai 71,5 dengan skor rata-rata dapat dikategorikan bahwa hasil tersebut termasuk ke dalam skala *grade C*. Berdasarkan hasil tersebut maka, kualitas aplikasi dari aspek *usability* mendapatkan predikat “*Good*” atau “Baik”, maka *game* ini dapat dikatakan bahwa *game* ini layak digunakan oleh pengguna sebagai media pembelajaran yang interaktif, efektif dan efisien dan tentunya menarik.

Kata Kunci : Aksara jawa, Construct 2, *Game development life cycle*, *Game* edukasi, Gamifikasi