

## RINGKASAN

Penelitian ini dilatarbelakangi pentingnya kemampuan mengenal huruf aksara jawa pada anak sejak usia dini. Objek dalam penelitian ini adalah 25 anak, yang terdiri dari 13 anak laki-laki dan 12 anak perempuan pada kelas 3 SDN 2 Lomanis Kecamatan Cilacap Tengah. Kemampuan anak-anak kelas 3 SDN 2 Lomanis dalam mengenal huruf aksara jawa masih belum optimal. Dari sebanyak 25 siswa didapati hanya sebanyak 9 (36%) siswa saja yang dapat memahami huruf aksara jawa, sedangkan siswa yang kurang memahami huruf aksara jawa sebanyak 16 (64%) siswa. Artinya secara persentase siswa kelas 3 SDN 2 Lomanis Cilacap Tengah lebih banyak yang kurang memahami tentang huruf aksara jawa. Hal ini dikarenakan proses pembelajarannya masih konvensional yaitu hanya dengan metode menulis dan membaca saja, sehingga membuat para siswa kurang semangat dalam proses belajar mengenal huruf aksara jawa.

Tujuan penelitian ini yaitu membuat game edukasi pengenalan huruf aksara jawa yang menarik dan interaktif agar minat belajar anak meningkat. Pembelajaran melalui aplikasi game edukatif yang akan dibangun pada penelitian ini diharapkan dapat memenuhi tujuan tersebut. Metode pembangunan aplikasi yang digunakan yaitu *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang terdiri dari enam tahap, yaitu pengonsepan, pendesainan, pengumpulan materi, pembuatan, pengetesan dan pendistribusian. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah game pengenalan huruf hijaiyah yang telah dievaluasi dengan media kuisioner dan menghasilkan persentasi sebanyak 86,5% yang termasuk dalam kategori sangat setuju bahwa game edukasi ini layak digunakan dan didistribusikan.

Kata Kunci: Pengenalan Huruf Aksara Jawa, Game Edukasi, *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC).

## **ABSTRACT**

*This research is motivated by the importance of the ability to recognize Javanese script letters in children from an early age. The objects in this study were 25 children, consisting of 13 boys and 12 girls in grade 3 of SDN 2 Lomanis, Cilacap Tengah District. The ability of children in grade 3 of SDN 2 Lomanis to recognize the letters of Javanese script is still not optimal. Of the 25 students found only as many as 9 (36%) students who can understand Javanese script letters, while students who do not understand the Javanese alphabet letters as many as 16 (64%) students. This means that by the percentage of third grade students of SDN 2 Lomanis Cilacap Tengah there are more people who do not understand about the letters of Javanese script. This is because the learning process is still conventional, that is, only by writing and reading methods, so that students lack enthusiasm in the process of learning to recognize Javanese letters.*

*The purpose of this study is to create an interesting and interactive Javanese alphabet letter recognition education game so that children's learning interest increases. Learning through educational game applications that will be built in this study is expected to fulfill these objectives. The application development method used is Multimedia Development Life Cycle (MDLC) which consists of six stages, namely prescribing, designing, gathering material, making, testing and distributing. The results of this study are a hijaiyah letter recognition game that has been evaluated with a questionnaire media and produces a percentage of 86.5% which is included in the category strongly agree that this educational game is worthy of use and distribution.*

**Keywords:** *Introduction to Javanese Literature, Educational Games, Multimedia Development Life Cycle (MDLC).*