

## INTISARI

Pendidikan merupakan hal yang sangat krusial dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran, pendidikan terus melakukan pembaharuan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang pesat. Penerapan teknologi dalam pendidikan telah membawa dampak positif terhadap proses pembelajaran seperti mengubah cara pandang baru dalam dunia pembelajaran dan juga berpengaruh terhadap cara dalam menyampaikan materi. Selain memanfaatkan teknologi pendidikan juga membutuhkan media yang biasa disebut media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang efektif adalah game edukasi yang didalamnya terdapat berbagai fitur seperti materi dan quiz, terutama dalam memperkenalkan tokoh pewayangan pada mata pelajaran Bahasa Jawa. Cara untuk membuat game ini menggunakan metode Game Development Life Cycle (GDLC), yang mana metode ini memiliki 6 tahapan yaitu initiation(inisiasi), Pre-Production (Pra-Produksi), Production (Produksi), Testing dengan menggunakan Alpha Testing, Beta Testing, dan Release. Hasil dari penelitian ini dengan game pandakawan yang memiliki fitur materi, quiz, dan mini game yang berdampak pada nilai yang rata-rata meningkat dengan selisih 10 point. Sehingga dari penelitian ini menghasilkan game yang berdampak positif pada pemahaman siswa terhadap wayang.

Kata kunci: Game Development Life Cycle (GDLC), media pembelajaran, *game*, Pendidikan.

## **ABSTRACT**

*Education is very crucial in educating the nation's life. In an effort to improve the quality of learning, education continues to make updates by utilizing rapid technological developments. The application of technology in education has had a positive impact on the learning process such as changing new perspectives in the world of learning and also affecting the way of delivering material. In addition to utilizing technology, education also requires media which is commonly called learning media. One of the effective learning media is an educational game in which there are various features such as material and quiz, especially in introducing puppet characters in Javanese language subjects. The way to make this game uses the Game Development Life Cycle (GDLC) method, which has 6 stages, namely initiation, Pre-Production, Production, Testing using Alpha Testing, Beta Testing, and Release. The results of this study with the pandakawan game which features material, quizzes, and mini games that have an impact on the average score increased by a difference of 10 points. So that this research produces games that have a positive impact on students' understanding of puppets.*

*Keywords: Game Development Life Cycle (GDLC), learning medium, game, Education.*

