

RANCANG BANGUN GAME MOBILE EDUKASI PETUALANGAN AKSARA JAWA

HARINTO WIBOWO

*Program Studi Teknik Informatika - S1, Fakultas Ilmu
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

URL : <http://dinus.ac.id/>

Email : ryntoz@gmail.com

ABSTRAK

Aksara Jawa merupakan salah satu peninggalan budaya yang tak ternilai harganya. Dalam upaya ikut menjaga peninggalan budaya, suatu media pembelajaran tentang aksara Jawa dapat dihadirkan dengan memanfaatkan teknologi komputer berbentuk multimedia interaktif. Sangat perlu untuk membuat suatu media pembelajaran seperti game edukasi, khususnya jenis game mobile agar proses pembelajaran berlangsung lebih baik dan dapat dilakukan secara mobile.

Tujuan dari program game mobile edukasi ini adalah untuk menyediakan media pembelajaran interaktif, khususnya mengenai materi Aksara Jawa, yang dapat digunakan secara mobile. Dengan demikian, diharapkan proses pembelajaran tentang Aksara Jawa dapat dilakukan di mana saja, dan kapan saja secara efektif oleh peserta didik.

Metode pengembangan sistem yang digunakan yaitu model Waterfall yang meliputi analisa kebutuhan sistem, perancangan sistem, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan.

Hasil dari pembuatan program game pembelajaran ini adalah sebuah game edukasi Petualangan Aksara Jawa berbasis aplikasi mobile, yang memiliki jalan cerita petualangan seorang anak untuk menyelesaikan tantangan kuis Huruf Jawa dan Sandhangan

Kata Kunci : Game mobile, Pembelajaran, Aksara Jawa

Design of Mobile Game Education Adventures of Aksara Jawa

HARINTO WIBOWO

*Program Studi Teknik Informatika - S1, Fakultas Ilmu
Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

URL : <http://dinus.ac.id/>

Email : ryntoz@gmail.com

ABSTRACT

Aksara Jawa is one of the cultural priceless relics. In the effort to take care for cultural heritage, a media literacy learning about Aksara Jawa can be presented with the use of computer technology in the form of interactive multimedia. It is necessary to make an instructional media such as educational games, especially the type of mobile games for better learning and progress can be made mobile.

The purpose of this educational program mobile game is to provide an interactive learning media, particularly on Aksara Jawa material, which can be used in mobile. Thus, it is expected the process of learning about Aksara Jawa can be done anywhere and anytime effectively by students

System development method used is the Waterfall model which includes the analysis of system requirements, system design, implementation, testing, and maintenance.

The results of this learning game creation program is an educational game Adventures of Aksara Jawa based on mobile application, which has a storyline adventures of a child to complete the quiz challenge of Aksara Jawa and Sandhangan

Keyword : Game mobile ,Pembelajaran, Aksara jawa