

RINGKASAN

RANCANG BANGUN *GAME* EDUKASI BAHASA JAWA BERBASIS ANDROID UNTUK SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA, Niswah Trias Qurotul A'yun, NIM E31221357, Tahun 2025, 76 hlmn, Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember, Dwi Putro Sarwo Setyohadi, S.Kom., M.Kom. (Pembimbing)

Kemajuan teknologi memberikan dampak yang besar bagi dunia pendidikan dan kebudayaan, termasuk pembelajaran Bahasa Jawa. Bahasa Jawa merupakan salah satu bahasa daerah yang memiliki nilai budaya luhur mulai tergeser oleh pengaruh globalisasi dan modernisasi. Generasi muda lebih akrab menggunakan kecanggihan teknologi seperti *smartphone* dalam kesehariannya, yang berakibat pada berkurangnya minat untuk mempelajari bahasa dan budaya lokal. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa, salah satunya dengan pendekatan berbasis teknologi seperti *game* edukasi.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sebuah *game* edukasi berbasis Android yang dapat meningkatkan minat siswa SMP dalam mempelajari Bahasa Jawa. *Game* ini diharapkan dapat membantu siswa dalam mempelajari aspek-aspek penting seperti Bahasa Krama, Aksara Jawa, dan Tembang dengan cara yang lebih interaktif dan menarik. Dengan adanya *game* edukasi ini, diharapkan generasi muda tetap dapat melestarikan budaya Jawa di tengah pesatnya perkembangan teknologi.

Game edukasi Bahasa Jawa bernama SIBAWA ini menerapkan Android 2D platform dan didukung fitur-fitur yang ramah serta mendukung proses pembelajaran untuk siswa-siswi SMP kelas 8 tentang Bahasa Jawa. Hasil dari UAT penelitian ini membuktikan bahwa dengan rata-rata sebesar 86,4% dan peningkatan dari perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test* dalam aplikasi *game* edukasi sehingga dapat diterapkan kepada siswa-siswi SMP kelas 8. Hal ini membuktikan bahwa perancangan *game* edukasi Bahasa Jawa berbasis android dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pelajaran Bahasa Jawa.