

**DESIGN OF A MOBILE-BASED JAVANESE LANGUAGE
EDUCATIONAL GAME (DINGGO) USING THE
WATERFALL METHOD FOR ELEMENTARY SCHOOLS**

Alfi Khoirunnisa'

*Informatics Engineering Study Program, Yudharta University
Pasuruan*

ABSTRACT

Javanese, as one of the regional language varieties still spoken in Indonesia, has a population of around 41% of the total population in Indonesia. However, the interest and use of Javanese, especially among young people is declining due to the assumption that local languages are considered outdated. The dominant factor causing the decline in Javanese speakers is the lack of Javanese language education in the family environment and the social environment that encourages interest in foreign languages. Therefore, it is hoped that the educational game "Dinggo" can help provide an effective solution for students in understanding the material and also facilitate teachers in teaching Javanese in the classroom in a more fun and interactive way. This educational game also passed testing through the Likert Scale which received a percentage of 91.8%. Based on these results, it can be stated that the implementation of educational games is feasible to use as Javanese language learning at the elementary school level. This mobile-based educational game can also be expected to help them enrich their knowledge about local languages and cultures.

Keywords: Educational Game, Javanese Language, Culture, Mobile

RANCANG BANGUN GAME EDUKASI BAHASA JAWA (DINGGO) BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN METODE WATERFALL UNTUK SEKOLAH DASAR

Alfi Khoirunnisa'

Program Studi Teknik Informatika, Universitas Yudharta
Pasuruan

ABSTRAK

Bahasa Jawa, sebagai salah satu ragam bahasa daerah yang masih digunakan di Indonesia, memiliki populasi dengan sekitar 41% dari total populasi di Indonesia. Namun, minat dan penggunaan bahasa Jawa, terutama di kalangan muda semakin menurun karena anggapan bahwa bahasa daerah dianggap ketinggalan zaman. Faktor dominan yang menyebabkan penurunan penutur bahasa Jawa adalah kurangnya pendidikan berbahasa Jawa di lingkungan keluarga dan lingkungan sosial yang mendorong minat terhadap bahasa asing. Oleh karena itu, diharapkan Game edukasi “Dinggo” dapat membantu memberikan solusi yang efektif untuk siswa dalam memahami materi dan juga mempermudah guru dalam mengajar bahasa Jawa di kelas dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif. Game edukasi ini juga melewati pengujian melalui Skala Likert yang mendapat presentase sebesar 91,8%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat dinyatakan bahwa implementasi game edukasi layak digunakan sebagai pembelajaran bahasa Jawa di tingkat Sekolah Dasar. Game edukasi berbasis mobile ini juga dapat diharapkan bisa membantu mereka dalam memperkaya pengetahuan tentang bahasa dan budaya lokal.

Kata kunci : *Game edukasi, Bahasa Jawa, Budaya, Mobile*