

ABSTRAK

AHMAD TAUFIQ. Perancangan Game Edukasi Pengenalan Aksara Lontara dengan Metode *Game Development Life Cycle* untuk Meningkatkan Interaksi dan Pengalaman Belajar Siswa Sekolah Dasar (dibimbing oleh **Suryadi Syamsu** dan **Muhammad Ichfan Askar**).

Kurangnya media pembelajaran interaktif menjadi salah satu faktor rendahnya minat siswa dalam mempelajari aksara Lontara sebagai bagian dari budaya lokal Sulawesi Selatan, sehingga metode konvensional dinilai kurang menarik dan kurang efektif. Solusi yang ditawarkan adalah pengembangan game edukasi berbasis Android dengan konsep educational adventure platformer yang memungkinkan pemain menjelajahi level, mengumpulkan huruf, menyusun kata, menyelesaikan puzzle, dan menjawab soal. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan game edukasi aksara Lontara serta mengetahui tingkat penerimaan pengguna terhadap game tersebut. Data diperoleh melalui studi pustaka dan kuesioner dengan metode *System Usability Scale* yang melibatkan 30 siswa kelas IV dan 1 guru di SDN 18 Tumampua. Game dikembangkan menggunakan metode *Game Development Life Cycle* (GDLC) melalui enam tahapan, yaitu inisiasi, pra-produksi, produksi, pengujian, beta, dan rilis, serta dirancang dengan sistem evaluasi harian berbasis *Finite State Machine* (FSM). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil analisis data menunjukkan skor SUS rata-rata 77 dari siswa dan 85 dari guru yang termasuk kategori baik dan sangat baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa implementasi GDLC berhasil menghasilkan game edukasi yang interaktif, mudah digunakan, menarik, dan bermanfaat dalam pembelajaran aksara Lontara.

Kata kunci: Aksara Lontara, FSM, Game Edukasi, GDLC, SDN 18 Tumampua

