

ABSTRAK

PENGEMBANGAN DAN EVALUASI *GAME* EDUKASI BAHASA LAMPUNG BERBASIS *WEB* UNTUK MENINGKATKAN PEMBELAJARAN BAHASA LAMPUNG ANAK SEKOLAH DASAR (Studi Kasus pada SD Negeri 4 Gapura)

Oleh

PINGGO UKASYAH FERKASOE

Perkembangan teknologi menuntut inovasi dalam pembelajaran, salah satunya melalui *game* edukasi. Penggunaan bahasa Lampung semakin berkurang di kalangan generasi muda akibat pengaruh budaya global dan dominasi bahasa Indonesia. Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan mengevaluasi *game* edukasi bahasa Lampung berbasis *web* untuk meningkatkan pembelajaran bahasa Lampung pada siswa sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang mencakup tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. *Game* dikembangkan menggunakan teknologi Node Express.js dan HTML5 untuk menciptakan aplikasi berbasis *web* yang dapat diakses melalui berbagai perangkat tanpa instalasi tambahan. Penelitian ini merupakan pengembangan dari penelitian terdahulu dengan peningkatan fitur, tampilan, materi pembelajaran, dan interaktivitas. Evaluasi dilakukan melalui *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa, serta *User Acceptance Testing* (UAT) yang melibatkan guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam pembelajaran siswa terhadap bahasa Lampung melalui *pre-test* dan *post-test*. Tingkat kepuasan responden dalam UAT mencapai 87% dari 20 responden, menunjukkan *game* layak digunakan sebagai media pembelajaran. *Game* telah dirilis dan dapat diakses melalui domain *game-bahasalampung.my.id*. Media pembelajaran digital ini diharapkan dapat berkontribusi dalam pelestarian budaya Lampung melalui pendekatan modern, interaktif, dan efektif.

Kata Kunci: *Game* Edukasi, Bahasa Lampung, Pembelajaran Interaktif, Sekolah Dasar, Teknologi *Web*

ABSTRACT

DEVELOPMENT AND EVALUATION OF A WEB-BASED EDUCATIONAL GAME FOR LAMPUNG LANGUAGE TO ENHANCE LAMPUNG LANGUAGE LEARNING AMONG ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS (CASE STUDY AT SD NEGERI 4 GAPURA)

By

PINGGO UKASYAH FERKASOE

Technological development demands innovation in learning, including through educational games. The use of Lampung language is declining among younger generations due to global cultural influences and Indonesian language dominance. This study aims to develop and evaluate a web-based Lampung language educational game to enhance Lampung language learning among elementary school students. The research employs Research and Development (R&D) method with the ADDIE model encompassing Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation phases. The game was developed using Node Express.js and HTML5 technologies to create a web-based application accessible across various devices without additional installation. This research builds upon previous studies with improvements in features, interface, learning materials, and interactivity. Evaluation was conducted through pre-test and post-test to measure students' comprehension improvement, as well as User Acceptance Testing (UAT) involving teachers and students. Research results demonstrate significant improvement in students' Lampung language learning through pre-test and post-test assessments. UAT satisfaction level reached 87% from 20 respondents, indicating the game is suitable for use as a learning medium. The game has been released and can be accessed through the domain game-bahasalampung.my.id. This digital learning medium is expected to contribute to Lampung cultural preservation through modern, interactive, and effective approaches.

Keywords: Educational Game, Lampung Language, Interactive Learning, Elementary School, Web Technology