

ABSTRAK

PENGEMBANGAN *GAME* INTERAKTIF PEMBELAJARAN PUEBI DENGAN METODE GDLC

Oleh

ARYA AFFANDA AULIYA DUHA

Bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional merupakan identitas bangsa yang harus dijaga, namun sayangnya banyak masyarakat menyepelekan aturan berbahasa yang benar sesuai dengan pedoman yang ada. Akibatnya, banyak terjadi kesalahan dalam berbahasa Indonesia. Pada pembelajaran konvensional terdapat kekurangan seperti penyampaian materi yang kurang menarik. Penelitian ini berfokus pada pengembangan *game* interaktif pembelajaran PUEBI menggunakan metode *Game Development Life Cycle*, dengan memanfaatkan *game engine* construct 3. Aplikasi ini bertujuan untuk memberikan pengajaran kepada pemain tentang penulisan bahasa Indonesia yang benar sesuai Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI) dengan cara yang menyenangkan. Aplikasi ini mencakup materi berupa kata baku dan tidak baku, penulisan imbuhan yang benar, serta kata serapan dari bahasa asing yang kurang populer. Aplikasi ini diharapkan bisa memperbaiki kesalahan umum dalam berbahasa Indonesia yang sering terjadi di masyarakat.

Kata Kunci: PUEBI, GDLC, Construct 3, Bahasa Indonesia, *Game*.

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF AN INTERACTIVE LEARNING GAME FOR PUEBI USING THE GDLC METHOD

By

ARYA AFFANDA AULIYA DUHA

Indonesian as the national language is a national identity that must be maintained, but unfortunately many people underestimate the rules of correct language according to existing guidelines. As a result, many errors occur in Indonesian. In conventional learning, there are shortcomings such as less interesting material delivery. This research focuses on the development of an interactive PUEBI learning game using the Game Development Life Cycle method, utilizing the game engine construct 3. This application aims to provide players with teaching about correct Indonesian writing according to the General Guidelines for Indonesian Spelling (PUEBI) in a fun way. This application includes material in the form of standard and non-standard words, correct writing of affixes, and loanwords from less popular foreign languages. This application is expected to correct common errors in Indonesian language that often occur in society.

Keywords: PUEBI, GDLC, Construct 3, Indonesian Language, Game.