

**PERANCANGAN GAME TEBAK KOSAKATA BAKU BAHASA
INDONESIA**



**Disusun Sebagai Salah Satu Syarat Menyelesaikan Program Studi Strata I Pada
Jurusan Teknik Informatika Fakultas Komunikasi Dan Informatika**

Oleh:

ILHAM ATHUR BAYU WICAKSANA
L200170023

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

**PERANCANGAN GAME TEBAK KOSAKATA BAKU BAHASA
INDONESIA**

PUBLIKASI ILMIAH

oleh:

ILHAM ATHUR BAYU WICAKSANA
L200170023

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:
Dosen Pembimbing



Fatah Yasin Al Irsyadi, S.T., M.T.

NIK.738

HALAMAN PENGESAHAN

**PERANCANGAN GAME TEBAK KOSAKATA BAKU BAHASA
INDONESIA**

OLEH

ILHAM ATHUR BAYU WICAKSANA

L200170023

**Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Komunikasi dan Informatika
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada hari Senin, 6 Februari 2023
dan dinyatakan telah memenuhi syarat**

Dewan Penguji:

1. Fatah Yasin Al Irsyadi, S.T., M.T.

(Ketua Dewan Penguji)



2. Diah Priyawati, S.T., M.Eng.

(Anggota I Dewan Penguji)



3. Ihsan Cahyo Utomo, S.Kom., M.Kom.

(Anggota II Dewan Penguji)



**Dekan
Fakultas Komunikasi dan Informatika**



**Surgiyatna, S.T., M.Sc., Ph.D.
NIK.881**

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka;

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 05 Februari 2023

Penulis,



Ilham Athur Bayu Wicaksana

L200170023

PERANCANGAN GAME TEBAK KOSAKATA BAKU BAHASA INDONESIA

Abstrak

Dewasa ini banyak sekali orang-orang yang masih belum mengetahui kosakata baku bahasa Indonesia yang baik dan benar menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia. Hal ini disebabkan karena kurangnya minat mempelajarinya sehingga terbiasa memakai kosakata yang kurang tepat. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan game yang bisa menambah ilmu, perbendaharaan kata serta sarana hiburan. Perancangan game menggunakan metode GDLC (Game Development Life Cycle) yaitu metode yang dipakai untuk menangani pengembangan sebuah game mulai titik awal hingga akhir. Game yang sudah selesai dirancang dilakukan 2 macam pengujian yaitu blackbox testing oleh pengembang dan uji kuesioner dengan metode S.U.S (System Usability Scale) oleh pengguna. Dari hasil pengujian, game berjalan dengan baik dan mendapatkan skor rata-rata 82,40 dapat dimasukkan kategori excellent yang menunjukkan game mendapat respon positif dari pengguna.

Kata Kunci: perancangan, game, kosakata, bahasa Indonesia

Abstract

Today, there are many people who still do not know the correct and correct standard Indonesian vocabulary according to the Big Indonesian Dictionary. This is due to a lack of interest in learning it so that they are used to using inappropriate vocabulary. This research aims to produce games that can increase knowledge, vocabulary and entertainment facilities. Game design uses the GDLC (Game Development Life Cycle) method, which is a method used to handle the development of a game from the starting point to the end. The game that has been designed is carried out 2 types of testing, namely blackbox testing by the developer and questionnaire testing using the S.U.S (System Usability Scale) method by the user. From the test results, the game runs well and gets an average score of 82.40 which can be included in the excellent category which shows the game gets a positive response from users.

Keywords: design, game, vocabulary, Indonesian language

1. PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia adalah bahasa ibu, itu dapat diartikan bahwa bahasa tersebut berasal dari tanah air sendiri yaitu Indonesia. Awal mulanya bahasa Indonesia bukanlah sebagai nama tapi pada awalnya berupa bahasa Melayu. Kemudian karena bahasanya mudah dipahami serta bisa diterima maka dijadikanlah bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan saat dilaksanakannya Kongres Pemuda yang bertepatan dengan tanggal 28 Oktober 1928 dengan nama bahasa Indonesia.

Di era serba digital ini tidak sedikit orang yang sudah mulai mengenal budaya dari negara lain dan mulai sedikit melupakan budaya sendiri. Banyak dari mereka yang mulai belajar bahasa-bahasa dari negara asing dan mengesampingkan bahasa Indonesia. Tidak salah memang belajar bahasa-bahasa asing selain bahasa negara sendiri, tapi akan lebih baik juga mempelajari bahasa sendiri agar bahasa Indonesia tetap bisa dilestarikan dan generasi masa depan tetap bisa belajar bahasa Indonesia baku yang baik dan benar sesuai dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia.

Sebenarnya sudah tidak asing dengan istilah kata baku, tapi niat untuk mempelajari kadang masih sedikit. Pada KBBI edisi yang keempat dijelaskan arti dari bahasa baku adalah pokok utama; tolok ukur yang berlaku untuk kuantitas dan kualitas yang ditetapkan berdasarkan

kesepakatan; standar (Setiawati, Sulis, 2016:48). Sementara itu andaikata ingin mendalami bahasa Indonesia baku banyak manfaat yang bisa dipetik. Salah satunya adalah menghadirkan kewibawaan bagi penuturnya. Berdasarkan pengalaman, bisa dilihat di beberapa tempat bahwa penutur yang cakap berbahasa Indonesia “dengan baik dan benar” akan mendapatkan kewibawaan dimata orang lain (Supriadin, 2016:5).

Pengenalan kosakata baku juga ada beberapa permasalahan, menurut penelitian yang dilakukan Ade Miftahudin (2014) “Analisis Penggunaan Kata Baku Dalam Pembelajaran Menulis Laporan Perjalanan Siswa Kelas VIII Di SMP Al Hidayah Lebak Bulus Jakarta”. Dalam hal menempatkan kata dalam kalimat masih banyak masyarakat dan pelajar yang masih rancu. Disadari atau tidak, penulisan kata bakunya sering tidak sesuai dengan penulisan kaidah bahasa Indonesia. Disamping itu kerancuan dalam penggunaan bahasa baku masih membingungkan masyarakat. Masyarakat atau pelajar seringkali tidak memperhatikan apakah tulisannya sesuai aturan atau tidak, yang penting tujuan dan maksud mereka tersampaikan. Apalagi tidak sedikit masyarakat yang memandang pentingnya mempelajari dan mengetahui kosakata baku dengan sebelah mata saja, kurang menganggapnya sebagai hal yang penting. Di sisi lain, banyak masyarakat keberatan jika harus menempuh pembelajaran formal lagi ataupun kursus-kursus bahasa. Disamping itu, dilansir pada situs Kamus Besar Bahasa Indonesia kbbi.web.id ada lebih dari 300 kata baku dan kata tidak baku yang bentuk penulisannya hampir sama dan yang beda hanyalah hurufnya (Kata Baku dan Tidak Baku, February 4, 2022). Dari situ bila tidak mempelajari dan memahaminya maka bisa salah menggunakan kosakata.

Semakin canggihnya teknologi, permintaan terhadap game yang mendidik semakin tinggi (Sudarmilah dkk, 2018: 020059-3). Maka dari itu penulis ingin merancang sebuah game yang tanpa disadari mengajak penggunanya belajar kosakata baku bahasa Indonesia dengan cara asik dan tidak kaku. Dengan menggunakan media game membuat sebuah pembelajaran dapat menjadi menarik dan menyenangkan dan tidak membosankan (Al Irsyadi dkk, 2019:80). Dengan memakai gadget yang kebanyakan masyarakat sudah memilikinya. Serta game tersebut bisa dinikmati secara gratis diharapkan bisa menarik minat masyarakat untuk mau mempelajari kosakata baku bahasa Indonesia.

Sebelumnya sudah ada beberapa penelitian yang dilakukan yaitu, Supriadin (2016) ” Identifikasi Penggunaan Kosakata Baku Dalam Wacana Kosakata Baku Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 1 Wera Kabupaten Bima”. Penelitian ini menjelaskan bahwa terjadinya penggunaan kosakata yang salah terjadi karena tukar menukar huruf dalam kata dan penambahan huruf pada kata sehingga terjadi salah penggunaan. Pada penelitian ini disarankan untuk lebih memperbanyak penggunaan kosakata baku yang benar. Pada penelitian yang dilakukan Yulia Elviza, dkk (2013) “ Peningkatan Penguasaan Kosakata Melalui Teknik Permainan Teka Teki

Silang Di Kelas VII A SMPN 2 Sungai Penuh” pada penelitian ini dijelaskan bahwa kesalahan penggunaan kosakata baku karena kurangnya penguasaan tentang antonim, sinonim dan makna dari sebuah istilah. Sehingga untuk mengatasi masalah tersebut peneliti merancang permainan sederhana teka teki silang. Pada penelitian yang dilakukan oleh Hariani, dkk (2019) “ Pengembangan Board Game Ular Tangga Pada Materi Kosakata Baku Bahasa Indonesia Kelas V MI NW No. 4 Pancor” pada penelitian ini dijelaskan penggunaan *boardgame* ular tangga sebagai media karena jika hanya menggunakan buku paket maka akan kurang bervariasi dan inovatif. Pada penelitian yang dilakukan Ade Miftahudin (2014) “Analisis Penggunaan Kata Baku Dalam Pembelajaran Menulis Laporan Perjalanan Siswa Kelas VIII Di SMP Al Hidayah Lebak Bulus Jakarta” disini dijelaskan bahwa penyebab kesalahan penggunaan kosakata baku adalah masih rancu menempatkan kata dalam kalimat, sehingga peneliti menyarankan untuk lebih menekankan pemahaman kosakata baku tersebut.

Pada sebagian besar penelitian yang sudah dilakukan tersebut memiliki perbedaan dengan yang penulis lakukan. Pada penelitian terdahulu tersebut menjelaskan bahwa penyebab kesalahan penulisan kosakata baku karena tukar menukar dan menambah huruf pada kata, kurang menguasai antonim, sinonim dan makna kata, serta masih rancu meletakkan kata dalam kalimat sedangkan menurut peneliti kesalahan penulisan kosakata baku karena kurangnya mempelajari bahasa Indonesia baku sehingga terbiasa menggunakan kosakata yang kurang benar. Juga pada beberapa penelitian tersebut hanya cukup pada ajakan untuk lebih mempelajari kosakata baku ada juga yang memakai permainan tradisional sedangkan perbedaan dengan penulis lakukan adalah merancang sebuah *game android* untuk menambah minat mempelajari kosakata baku. Serta kebanyakan hanya dilakukan pada pendidikan formal padahal masih banyak orang-orang diluar pendidikan formal yang masih belum mengerti kosakata baku bahasa Indonesia. Pada penelitian yang penulis rancang ini memiliki perbedaan yaitu penulis merancang sebuah media *game* yang bisa dinikmati oleh orang-orang menggunakan *gadget* masing-masing secara sederhana dan menarik tanpa harus ikut pendidikan formal sehingga lebih banyak lagi yang paham tentang penggunaan kosakata baku bahasa Indonesia yang benar.

Pada tugas akhir ini, penulis membuat *game* berbasis *android* yang secara tidak langsung mengajak para penggunanya untuk belajar bahasa Indonesia baku. Saat ini untuk memperkuat pengalaman belajar adalah dengan menggunakan *game* edukatif (Bouزيد dkk, 2016:130). *Game* edukatif adalah *game* yang tidak hanya menghibur tapi juga membuat belajar lebih mudah dan meningkatkan motivasi belajar (Hardiyanti & Azizah, 2019:360).

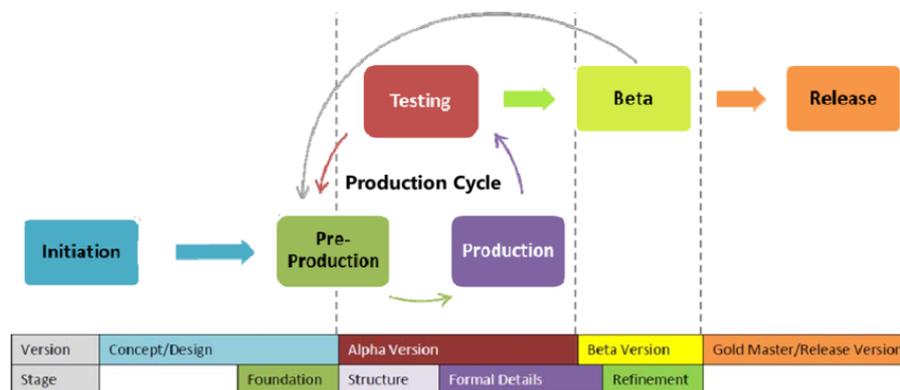
Metode perancangan *game* memakai metode *GDLC (Game Development Life Cycle)* yaitu metode yang dipakai untuk menangani pengembangan sebuah *game* dimulai dari titik awal hingga paling terakhir. Diawali dengan pembuatan ide dan konsep mengenai *game* yang akan dirancang,

selanjutnya pada tahap yang terakhir dari *game development* adalah pada saat *game* dirilis. *GDLC* menggunakan pendekatan bertahap atau tahapan-tahapan untuk melakukan analisa dan merancang *game* memakai siklus yang spesifik dan lebih kompleks.

Semakin pesatnya perkembangan Teknologi Informasi , membuat semakin cepat perkembangan *game* edukasi (Sudarmilah, 2014:140). Berdasarkan penjelasan diatas, *game* yang dirancang oleh penulis yaitu *game* “Tebak Kosakata Baku Bahasa Indonesia” dengan harapan bisa menambah wawasan ilmu, perbedaharaan kata serta sarana hiburan bagi penggunanya.

2. METODE

Metode yang digunakan dalam perancangan *game* “Tebak Kosakata Baku Bahasa Indonesia” adalah metode *GDLC (Game Development Live Cycle)* yang mempunyai beberapa tahapan yaitu : permulaan inisiasi, sebelum produksi, produksi, pengujian, rilis beta, rilis penuh. Seperti pada gambar 1



Gambar 1. *Game Development Life Cycle*

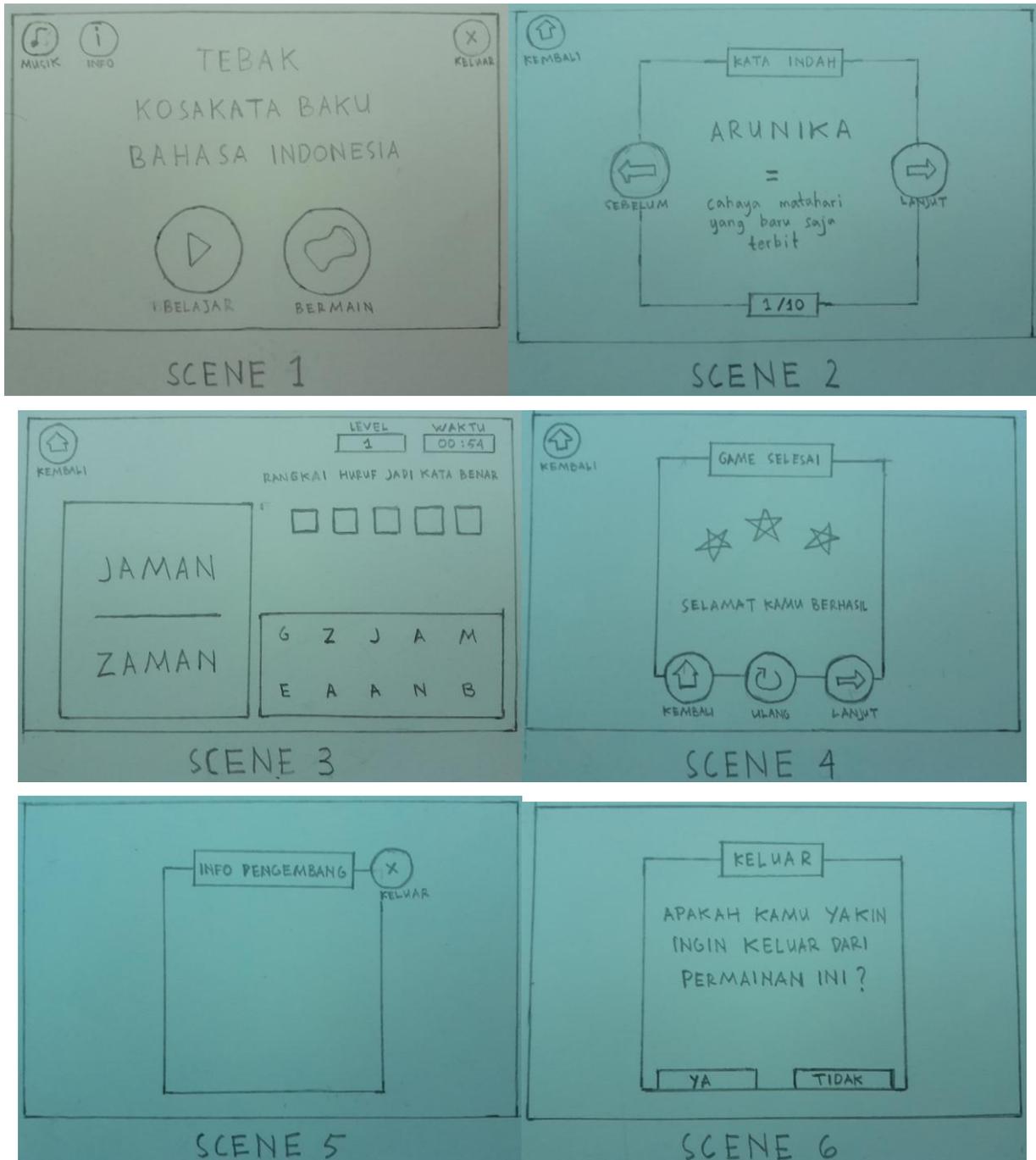
Pada bagian inisiasi setelah dilakukan identifikasi terhadap permasalahan pada pengenalan kosakata baku bahasa Indonesia, terdapat beberapa permasalahan yaitu :

- 1) Menurut Ade Miftahudin (2014) banyak sekali masyarakat bahkan pelajar yang masih rancu dalam menempatkan kata dalam kalimat.
- 2) Menurut Supriadin (2016) penggunaan kosakata yang salah terjadi karena tukar menukar huruf dalam kata dan menambah huruf pada kata sehingga salah penggunaan.
- 3) Menurut Yulia Elviza, dkk (2013) kurangnya penguasaan antonim, sinonim, dan makna dari sebuah istilah.
- 4) Dilansir pada laman resmi KBBI ada lebih dari 300 kosakata baku dan tidak baku yang penulisannya mirip sehingga bila tidak memahami bisa salah menggunakan kata.

2.1 Desain Sistem

Tahap desain dilakukan untuk memberikan kemudahan dalam perancangan sistem dengan memberikan gambaran awal yaitu dengan memakai *storyboard*. Menurut Budiarto M, dkk (2018:220) *storyboard* merupakan teknik dunia *shooting management* yang didalamnya dibuat

daftar gambar pada tiap *scene* atau adegan serta selanjutnya jika perlu dapat di visualisasikan ke bentuk sketsa gambar. *Storyboard* menampilkan jalan kerja dan gambaran awal dari menu yang ditampilkan pada sistem. *Storyboard* pada aplikasi dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. *Storyboard*

Di atas adalah bentuk *storyboard* yang terdiri dari 6 *scene*, untuk keterangan serta penjelasan sebagai berikut :

Scene 1 : bagian menu pada awal permainan.

Scene 2 : tampilan ketika pengguna membuka menu belajar.

Scene 3 : tampilan ketika pengguna membuka menu bermain, akan tampil 2 kata dan pengguna harus memilih kata yang benar dengan mengurutkan huruf yang tersedia.

Scene 4 : tampilan ketika pengguna berhasil menebak kata baku.

Scene 5 : tampilan dari halaman kredit.

Scene 6 : tampilan ketika pengguna akan keluar permainan.

Game ini dijalankan pada *smartphone* dengan memakai sistem operasi *android*. *Game* dibuat agar para penggunanya bisa belajar dengan asik dan menarik sehingga banyak menarik minat.

2.2 Implementasi

Game dirancang menggunakan *Construct 2* dan pembuatan beberapa *assets* menggunakan *Canva* dan *PixeLab*. Untuk konversi game ke android menggunakan *VoltBuilder*.

2.3 Pengujian

Pengujian *game* menggunakan metode *blackbox testing* untuk mengetahui adanya *bug* atau *error*. Menjalankan uji *blackbox* sebagai uji fungsional pada pengujian ini diuji apakah aplikasi berjalan dengan benar atau tidak. Pengujian *blackbox* bertujuan untuk menguji apakah aplikasi berjalan sesuai dengan yang diharapkan (Al Irysadi dkk,2019). Setelahnya dilaksanakan pengujian dengan menggunakan metode *System Usability Scale (S.U.S)*, aplikasi diujikan kepada beberapa orang yang dipilih yang selanjutnya mengisi kuisisioner.

2.4 Penarikan Kesimpulan

Pada tahapan ini dilakukan pembuatan kesimpulan didasarkan pada aplikasi yang sudah dibuat serta hasil yang didapat dari kuesioner yang telah disebarkan kepada pengguna.

3.HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan ini berfokus pada pembuatan *game* “Tebak Kosakata Baku Bahasa Indonesia” yang bertujuan mengajak belajar kosakata baku bahasa Indonesia untuk menambah wawasan ilmu, perbendaharaan kata dan sarana hiburan. Berikut ini hasil dari perancangan *game* “Tebak Kosakata Baku Bahasa Indonesia”.

3.1 Tampilan Aplikasi

3.1.1 Menu Utama

Menu utama adalah tampilan awal yang muncul ketika pengguna membuka aplikasi seperti pada gambar 3. Menu utama berisikan judul *game* yaitu “Tebak Kosakata Baku Bahasa Indonesia”, tombol suara yaitu apabila ditekan maka *backsound* akan aktif dan jika ditekan lagi akan mati seperti pada gambar 4, tombol *credits* yang berisi informasi-informasi, tombol bermain yang jika ditekan maka akan mengarah ke permainan, tombol belajar akan mengarah ke halaman belajar, serta tombol keluar jika ditekan akan menampilkan pilihan keluar atau tidak seperti pada gambar 5.



Gambar 3. Menu utama



Gambar 4. Tombol suara



Gambar 5. Menu Keluar

3.1.2 Halaman Belajar

Pada halaman ini berisi kata-kata indah dalam bahasa Indonesia beserta maknanya ditunjukkan pada gambar 6. Jika ditekan tombol lanjut maka akan tampil kata berikutnya, dan jika ditekan kata sebelumnya maka akan kembali ke kata sebelumnya, dan jika ditekan tombol keluar maka akan kembali ke menu utama. Menu ini bertujuan agar pengguna lebih mengetahui bahwa bahasa Indonesia memiliki kata-kata yang indah dan juga bertujuan menambah perbendaharaan kata-kata bahasa Indonesia bagi penggunanya.



Gambar 6. Halaman Belajar

3.1.3 Halaman Bermain

Pada halaman ini menampilkan permainan yang mengajak pengguna menemukan kosakata baku bahasa Indonesia yang benar dengan cara menyusun huruf-huruf acak yang tersedia kedalam kotak sehingga tercipta jawaban yang benar dan dibatasi dalam waktu 1 menit seperti pada gambar 7. Apabila pengguna menjawab dengan benar maka akan menampilkan ucapan berhasil dan bisa melanjutkan ke level berikutnya. Tampilan ucapan berhasil juga berisi tombol kembali yang jika ditekan akan menuju ke menu awal, tombol ulang yang jika ditekan akan mengulang kembali pertanyaan yang sama, dan tombol lanjut yang jika ditekan akan lanjut ke level berikutnya seperti

gambar 8. Jika hingga waktu 1 menit pengguna tidak bisa menjawab maka akan menampilkan permainan berakhir seperti gambar 9 dan kembali ke menu utama.



Gambar 7. Halaman Bermain



Gambar 8. Tampilan Berhasil



Gambar 9. Tampilan Gagal

3.1.4 Halaman Kredit

Halaman ini berisi informasi-informasi yang berkaitan dengan *game* “Tebak Kosakata Baku Bahasa Indonesia” seperti pada gambar 10. Ada tombol keluar pada halaman kredit yang jika ditekan akan menuju kembali ke halaman utama.



Gambar 10. Halaman Kredit

3.2 Pengujian

Pengujian yang dilakukan terdiri dari 2 pengujian yaitu pengujian dari pembuat aplikasi yaitu *Blackbox Testing* dan pengujian dari pengguna menggunakan kuesioner dengan metode *System Usability Scale (S.U.S)*.

3.2.1 Pengujian *Blackbox*

Pengujian *blackbox* ialah pengujian yang dilaksanakan pengembang untuk melihat dan melakukan pengecekan apakah *game* yang dikembangkan sudah berfungsi sesuai dengan yang diharapkan. Berikut tabel 1 yang menampilkan hasil pengujian *blackbox*.

Tabel 1. Hasil Uji *Blackbox*

Fitur	Pengujian	Input	Output yang diharapkan	Valid
Menu utama	Semua tombol yang ada pada menu utama	Tekan tiap – tiap tombol	Semua tombol berjalan sebagaimana mestinya	Valid

Menu utama	Ikon belajar	Tekan tombol belajar	Menampilkan halaman belajar	<i>Valid</i>
Menu utama	Ikon bermain	Tekan tombol bermain	Menampilkan halaman bermain	<i>Valid</i>
Menu Belajar	Tombol selanjutnya	Tekan tombol selanjutnya	Menampilkan halaman kata indah selanjutnya	<i>Valid</i>
Menu Belajar	Tombol sebelumnya	Tekan tombol sebelumnya	Menampilkan halaman kata indah sebelumnya	<i>Valid</i>
Menu Belajar	Tombol Keluar	Tekan Tombol Keluar	Kembali ke menu utama	<i>Valid</i>
Menu Bermain	Huruf huruf	Tekan dan geser huruf ke kotak	Huruf huruf terpasang di kotak jawaban	<i>Valid</i>
Menu bermain	Tombol keluar	Tekan tombol keluar	Kembali ke menu utama	<i>Valid</i>
Menu bermain	Tombol ulangi	Tekan tombol ulangi	Mengulangi pertanyaan yang sama	<i>Valid</i>
Menu bermain	Tombol lanjut	Tekan tombol lanjut	Berlanjut ke pertanyaan berikutnya	<i>Valid</i>

Dari hasil pengujian *blackbox* pada tabel 1, dapat disimpulkan bahwa semua fitur dan tombol-tombol pada *game* “Tebak Kosakata Baku Bahasa Indonesia” berfungsi dengan baik sebagaimana yang diharapkan.

3.2.2 Pengujian Kuesioner

Pengujian kuesioner yang dilakukan menggunakan metode *System Usability Scale (S.U.S)* untuk menguji tingkat kepuasan pengguna. Pengujian ini melibatkan 46 responden yang masing-masing diberi 10 pertanyaan dan 5 pilihan jawaban. Pertanyaan seperti berikut,

- 1) Saya berpikir akan menggunakan *game* ini lagi.
- 2) Saya merasa *game* ini rumit untuk digunakan.
- 3) Saya merasa *game* ini mudah untuk digunakan.
- 4) Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan *game* ini.
- 5) Saya merasa fitur-fitur *game* ini berjalan dengan semestinya.
- 6) Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada *game* ini).
- 7) Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan *game* ini dengan cepat.
- 8) Saya merasa *game* ini membingungkan.
- 9) Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan *game* ini.
- 10) Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan *game* ini.

Ada beberapa pilihan jawaban yang bisa dipilih oleh responden seperti pada tabel 2.

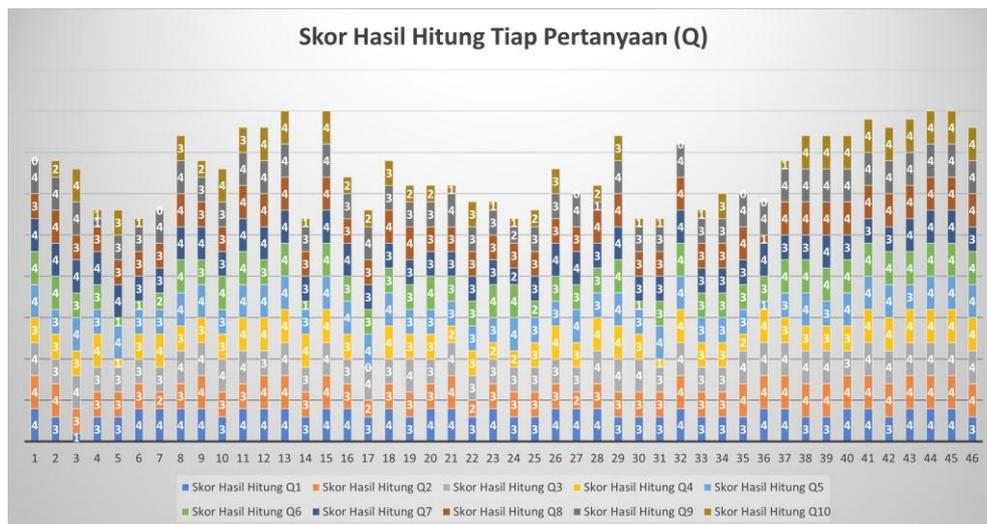
Tabel 2. *Skor*

Jawaban	Skor
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Ragu – Ragu (RG)	3

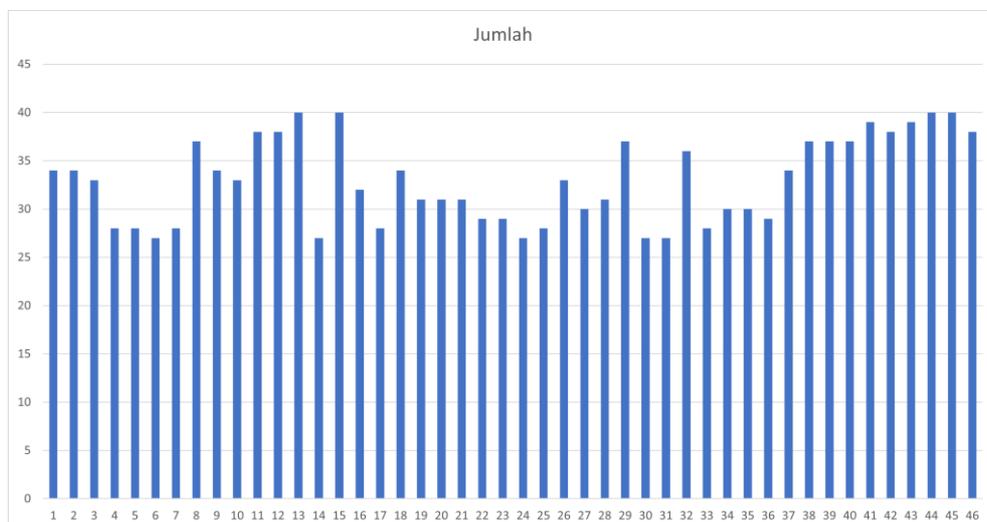
Setuju (S)	4
Sangat Setuju (SS)	5

Setelah pengumpulan data dari responden kemudian data dihitung. Dalam metode *System Usability Scale (S.U.S)* ada beberapa aturan menghitung sebagai berikut :

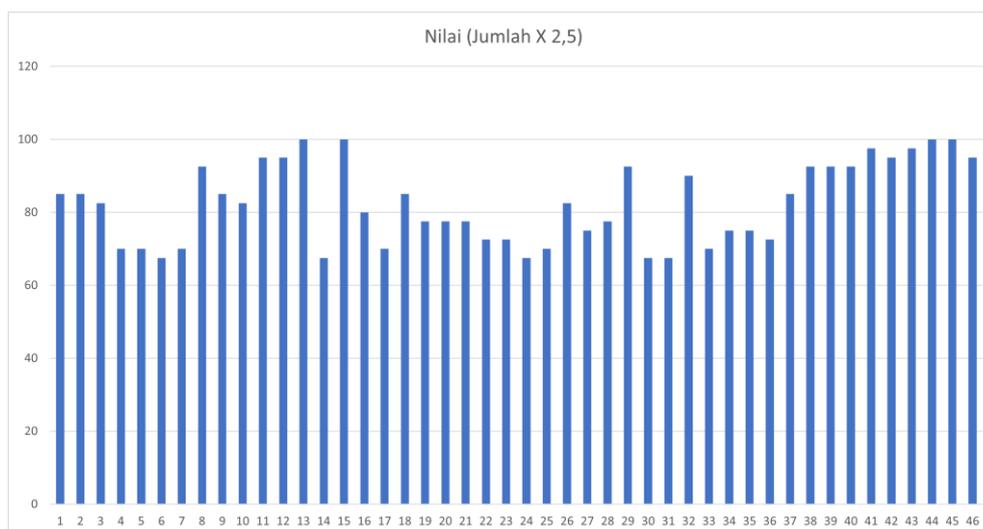
- 1) Setiap pertanyaan bernomor ganjil, skor setiap pertanyaan yang didapat dari skor pengguna akan dikurangi 1 seperti pada gambar 11.
- 2) Setiap pertanyaan bernomor genap, skor akhir didapat dari nilai 5 dikurangi skor pertanyaan yang didapat dari pengguna seperti pada gambar 11.
- 3) Skor S.U.S didapat dari hasil penjumlahan skor setiap pertanyaan seperti pada gambar 12 dan kemudian tiap jumlah dikali 2,5 seperti pada gambar 13.



Gambar 11. Grafik Skor Hasil Hitung

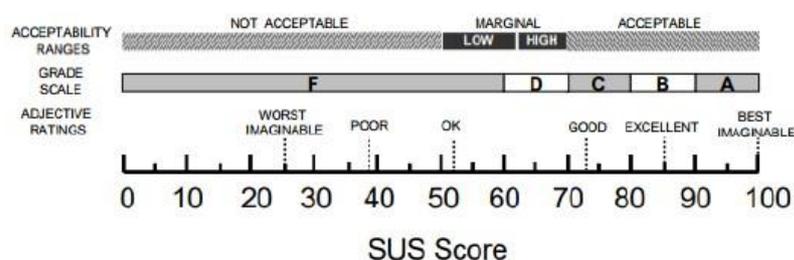


Gambar 12. Grafik Jumlah



Gambar 13. Grafik Nilai

Untuk penghitungan selanjutnya skor S.U.S dicari rata-ratanya dengan cara menjumlahkan semua skor dari responden lalu dibagi jumlah responden. Maka didapatkan skor rata-rata yaitu 82,40.



Gambar 14. S.U.S Score

Meninjau dari gambar 14 maka *game* “Tebak Kosakata Baku Bahasa Indonesia” masuk pada kategori *excellent*.

4. PENUTUP

Berdasarkan penjelasan, uji *blackbox* serta uji kuesioner oleh para responden maka dapat ditarik beberapa kesimpulan. Aplikasi *game* “Tebak Kosakata Baku Bahasa Indonesia” yang berbasis *android* telah selesai dirancang dan tidak terlalu rumit untuk dimainkan. Berdasarkan uji kuesioner dengan metode *System Usability Scale (S.U.S)* dari para pengguna mendapatkan skor dengan rata-rata 82,40 yang bisa dimasukkan kedalam kategori *excellent* yang menunjukkan para pengguna memberikan respon yang positif terhadap aplikasi tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Al Irsyadi, F. Y., Puspitassari, D., & Kurniawan, Y.I. 2019. ABAS (Ayo Belajar Sholat) Game Edukasi Pembelajaran Untuk Anak Tuna Rungu Wicara. *Jurnal Manajemen Informatika*, 9(1), 17-28.

- Budiarto, M., & Bella, U. (2018). Media Promosi dan Informasi Pada Pt. Gardena Karya Anugrah Berbentuk Video Company Profile. *Cices*, 4(2), 217-227.
- Bouزيد, Y., Khenissi, M, A., Essalmi, F., & Jenni, M. (2016). Using educational Games for Sign Language Learning-A Signing Writing Learning Game: Case Study. *Educational Technology & Society* . 19(1), 129-141.
- Eliza Y, Emidar, Noveria E, (2013) “ Peningkatan Penguasaan Kosakata Melalui Teknik Permainan Teka Teki Silang Di Kelas VII A SMPN 2 Sungai Penuh”
- Hardiyanti, F. P., & Azizah, N.(2019) Multimedia of Educational Game for Disability Intellectual
- Hariani, Aswinda L, (2019) “ Pengembangan Board Game Ular Tangga Pada Materi Kosakata Baku Bahasa Indonesia Kelas V MI NW No. 4 Pancor”
- Irsyadi , F. Y, Al Supriyadi, & Kurniawan, Y.I., & Astuti T,(2019). Interactive educational animal identification game for primary schoolchildren with intellectual disability, *International Journal of Advanced Trends in Computer Science and Engineering*, 8(6), 3058-3064.
- Kata Baku dan Tidak Baku. (2022, February 4). Retrieved February 8, 2023, from <https://kbbi.web.id>
- Miftahudin, A,(2014) “Analisis Penggunaan Kata Baku Dalam Pembelajaran Menulis Laporan Perjalanan Siswa Kelas VIII Di SMP Al Hidayah Lebak Bulus Jakarta”.
- Setiawati, Sulis, 2016. “Penggunaan Bahasa Indonesia yang Baik dan Benar dalam Pendidikan dan Pengajaran”. Dalam Jurnal: Paradigma, Volume 2, Nomor 1, Halaman 1-15.
- Sudarmilah, E, Fadhilah, U., Supriyono, H., Irsyadi, F, Y, Al Nugroho, Y, S., & Fatmawati, A, (2018) . A review: is there any benefit in serious game?. *AIP Conferences Proceeding*, 1977(June).
- Sudarmilah, E, Mawsally, D. A.(2019). A Virtual-Reality Edu-Game: Saving The Environment from the Dangers of Pollution. *Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*, 5(2), 140-145.
- Supriadin , (2016) “ Identifikasi Penggunaan Kosakata Baku Dalam Wacana Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 1 Wera Kabupaten Bima Tahun Pelajaran 2013/2014.