

**PENGEMBANGAN APLIKASI GAME EDUKATIF "
KOSARA "MELALUI KONSEP LANGUAGE GAME
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOSA
KATA AKSARA BALI PADA SISWA SMP NEGERI
3 SINGARAJA**

SKRIPSI



**OLEH:
DESAK PUTU NINGRUM PRATIWI ARTHA
2015051085**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA (PTI) (S1)
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSR - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSR
- Cetak dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.

SKRIPSI

DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK MENCAPAI GELAR SARJANA PENDIDIKAN

Menyetujui

Pembimbing I	I Gede Bendesa Subawa, S.Pd.,M.Kom. NIP.199311172019031014
Pembimbing II	Made Susi Lissia Andayani, M.Pd. NIP.199010192020122011

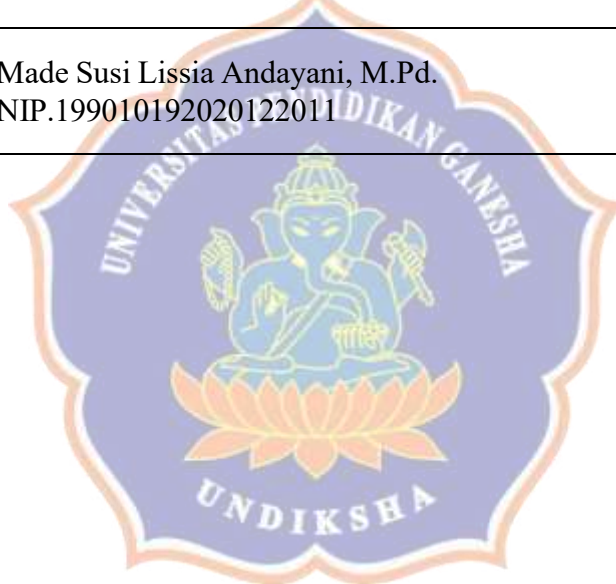


- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.

Skripsi oleh Desak Putu Ningrum Pratiwi Artha ini
telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 22 Januari 2026

Dewan Penguji

Ketua	Prof. Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si. NIP.197408012000032001
Anggota	Dr. phil. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng. NIP.198502152008122007
Anggota	I Gede Bendesa Subawa, S.Pd., M.Kom. NIP.199311172019031014
Anggota	Made Susi Lissia Andayani, M.Pd. NIP.199010192020122011



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Teknik dan Kejuruan
Universitas Pendidikan Ganesha
guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Menyetujui

Ketua Ujian	Made Windu Antara Kesiman, S.T., M.Sc., Ph.D. NIP.198211112008121001
Sekretaris Ujian	Dr. phil. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng. NIP.198502152008122007

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan



Prof. Dr. Kadek Rihendra Dantes, S.T., M.T.
NIP.197912012006041001



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Pengembangan Aplikasi *Game Edukatif* “Kosara” Melalui Konsep *Language Game* Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosa Kata Aksara Bali Pada Siswa SMP Negeri 3 Singaraja” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 06 Januari 2026

Yang membuat pernyataan



Desak Putu Ningrum Pratiwi Artha

NIM. 2015051085

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *"Pengembangan Game Edukatif "KOSARA" untuk Meningkatkan Pemahaman Kosa Kata Aksara Bali pada Siswa Kelas VII di SMP Negeri 3 Singaraja"*. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi di perguruan tinggi dan sebagai upaya untuk memberikan kontribusi dalam bidang pendidikan, khususnya dalam pembelajaran aksara bali.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini, tidak sedikit bantuan dan dukungan yang telah diberikan oleh berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Prof. Dr. I Wayan Lasmawan M.Pd. selaku rektor Universitas Pendidikan Ganesha.
2. Prof. Dr. Kadek Rehindra Dantes, S.T., M.T.. selaku ketua koorprodi program studi Pendidikan Teknik Informatika.
3. Dr. Putu Hendra Suputra, S.Kom, M.Cs. selaku ketua jurusan Teknik Informatika.
4. Dr. phill Dessy Seri Wahyuni, S.Kom.,M.Eng. selaku ketua koorprodi program studi Pendidikan Teknik Informatika.
5. Bapak I Gede Bendesa Subawa, S.Pd.,M.Kom. selaku dosen pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan petunjuk dalam penyusunan proposal ini.
6. Ibu Made Susi Lissia Andayani, M.Pd. selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi dalam penyusunan proposal ini.
7. Prof. Dr.Ketut Agustini, S.Si.M.Si. selaku dosen penguji 1 yang telah meluangkan waktu, tenaga, serta memberikan kritik, saran, dan masukan yang sangat berharga demi penyempurnaan skripsi ini.
8. Dr. phil. Dessy Seri Wahyuni, S.Kom., M.Eng selaku dosen penguji 2 yang telah memberikan yang telah meluangkan waktu, tenaga, serta memberikan kritik, saran, dan masukan yang sangat berharga demi penyempurnaan skripsi ini.

9. Dosen – dosen pada Universitas Pendidikan Ganesha atas dedikasi, bimbingan, serta ilmu pengetahuan yang telah diberikan selama proses perkuliahan hingga pembuatan skripsi ini.
10. Dosen pada program studi Pendidikan Teknik Informatika atas dedikasi ilmu pengetahuan, bimbingan, arahan, serta motivasi yang telah diberikan selama proses perkuliahan yang berhubungan dengan mata kuliah Pendidikan Teknik informatika, serta bimbingan yang diberikan selama masa studi dan dalam proses penyusunan skripsi ini.
11. Ibu Ni Luh Rediti, S.Pd., M.Pd. selaku kepala sekolah dari SMP Negeri 3 Singaraja, yang telah memberikan izin dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini.
12. Para staf dan guru - guru dari SMP Negeri 3 Singaraja, yang telah membantu dan memberikan petunjuk dan bimbingan selama pelaksanaan penelitian ini.
13. Keluarga dan teman - teman yang selalu memberikan doa, dukungan moral, serta motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan dan penyempurnaan skripsi ini di masa yang akan datang.

Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat, khususnya dalam pengembangan pembelajaran aksara bali di kalangan siswa, dan umumnya bagi dunia pendidikan.

Singaraja, 06 Januari 2026

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	viii
KATA PERSEMBAHAN	ix
MOTTO.....	x
PRAKATA	xii
ABSTRAK	xiii
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	3
1.3 TUJUAN PENELITIAN	4
1.4 BATASAN MASALAH	4
1.5 MANFAAT PENELITIAN	6
1.5.1 Manfaat Teoritis	6
1.5.2 Manfaat Praktis.....	6
BAB II.....	8
KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	8
2.1 KAJIAN PUSTAKA	8
2.2 LANDASAN TEORI.....	12
2.2.1 Multimedia Interaktif.....	12
2.2.2 Media Pembelajaran	13
2.2.3 Animasi	17
2.2.4 Game Edukatif “KOSARA”	20
2.2.5 Storyboard	21
2.2.6 Perangkat Lunak.....	22
2.2.7 Mata Pelajaran Bahasa Bali.....	23
2.3 KERANGKA BERPIKIR	24
BAB III.....	27
METODOLOGI PENELITIAN	27

3.1	JENIS PENELITIAN	27
3.2	MODEL PENGEMBANGAN PENELITIAN	27
3.2.1	Analisis (<i>Analyze</i>).....	29
3.2.2	Desain (<i>Design</i>)	31
3.2.3	Pengembangan (<i>Development</i>).....	38
3.2.4	Implementasi (<i>Implementation</i>).....	42
3.2.5	Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	48
3.3	TEKNIK PENGUMPULAN DATA	48
3.4	ANALISIS DATA.....	50
BAB IV		56
HASIL DAN PEMBAHASAN		56
4.1	HASIL	56
4.1.1	<i>Analyze (Analysis)</i>	56
4.1.2	<i>Design (Perancangan)</i>	60
4.1.3	<i>Development (Pengembangan)</i>	63
4.1.4	<i>Implementation (Implementasi)</i>	96
4.1.5	<i>Evaluation (Evaluasi)</i>	112
4.1.5.1	Hasil Evaluasi Tahap Analisis.....	112
4.1.5.2	Hasil Evaluasi Tahap Desain.....	113
4.1.5.3	Hasil Evaluasi Tahap Development	113
4.1.5.4	Hasil Evaluasi Tahap Implementation.....	114
4.2	PEMBAHASAN	115
BAB V		132
KESIMPULAN DAN SARAN		132
5.1	KESIMPULAN	132
5.2	SARAN	133
DAFTAR PUSTAKA		137
LAMPIRAN – LAMPIRAN		141

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2. 1. 12 Prinsip Dasar Animasi	18
Sumber : Hidayati (2023)	18
Gambar 2. 2. Kerangka Berpikir	26
Gambar 3. 1 Model Pengembangan ADDIE	28
Sumber : Tegeh & Kirna (2010).....	28
Gambar 4.1 Pembuatan Desain Layout meggunakan Canva	64
Gambar 4.2 Pembuatan Asset Tambahan di Adobe Photoshop	65
Gambar 4.3 Pembuatan Asset Tambahan di Adobe Illustrator	65
Gambar 4.4 Aplikasi Bali Simbar	66
Gambar 4.5 Asset Aksara Bali dengan Aplikasi Bali Simbar	67
Gambar 4.6 Tampilan Awal aplikasi Construct 3	68
Gambar 4.7 Pembuatan Game KOSARA dengan Construct.....	68
Gambar 4.8 Tampilan Awal (Logo Game KOSARA)	69
Gambar 4.9 Tampilan Halaman Beranda	70
Gambar 4.10 Tampilan Halaman Uger-uger	70
Gambar 4.11 Tampilan Halaman Ngantosang (Loading).....	71
Gambar 4.12 Tampilan Halaman Uger-uger	71
Gambar 4.13 Tampilan Halaman Menu PAPLAJAHAN.....	72
Gambar 4.14 Tampilan Halaman Menu PAPLAJAHAN.....	72
Gambar 4.15 Tampilan Halaman Menu PAPLAJAHAN.....	73
Gambar 4.16 Tampilan Halaman Menu PAPLAJAHAN.....	73
Gambar 4.17 Tampilan Halaman Menu PAPLAJAHAN.....	74
Gambar 4.18 Tampilan Halaman Menu PAPLAJAHAN.....	74
Gambar 4.19 Tampilan Halaman Menu PAPLAJAHAN.....	75
Gambar 4.20 Tampilan Halaman Ngantosang (Loading).....	76
Gambar 4.21 Tampilan Halaman Uger-uger	76
Gambar 4.22 Tampilan Halaman Latihan Soal	76
Gambar 4.23 Tampilan Halaman Latihan Soal	77
Gambar 4.24 Tampilan Halaman Latihan Soal	77
Gambar 4.25 Tampilan Halaman Latihan Soal	77
Gambar 4.26 Tampilan Halaman Latihan Soal	78

Gambar 4.27 Tampilan Halaman Latihan Soal	78
Gambar 4.28 Tampilan Halaman Latihan Soal	79
Gambar 4.29 Tampilan Halaman Latihan Soal	79
Gambar 4.30 Tampilan Halaman Latihan Soal	80
Gambar 4.31 Tampilan Halaman Latihan Soal	80
Gambar 4.32 Tampilan Halaman Skor (Nilai)	81
Gambar 4.33 Tampilan Halaman Ngantosang (Loading).....	82
Gambar 4.34 Tampilan Halaman UNDAGAN (Level).....	82
Gambar 4.35 Tampilan Drag-Drop Permainan Nyurat	83
Gambar 4.36 Tampilan Pop-up Benar (Patut)	83
Gambar 4.37 Tampilan Pop-up Iwang (Salah).....	84
Gambar 4.38 Tampilan Halaman Skor (Nilai)	84
Gambar 4.39 Tampilan Menu Profil Pengembang.....	85



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1. Integrasi KOSARA “Educational Game” pada pembelajaran Bahasa Bali	33
Tabel 3.2. Pemetaan Alpha Testing.....	38
Tabel 3.3 . Kisi – Kisi Instrumen Ahli Isi	38
Tabel 3.4. Tabulasi Silang.....	40
Sumber : (Candiasa, 2011:24)	40
Tabel 3.5. Kriteria Tingkat Validitas.....	40
Sumber : (Sutama, 2014).....	40
Tabel 3.6. Kisi – kisi Instrumen Ahli Media	41
Tabel 3.7 Skor Angket Uji Respon	44
Sumber: (Sugiyono, 2011)	44
Tabel 3.8 Persentase Media Sumber: (Sugiyono, 2011)	45
Tabel 3.9. Kriteria Efektivitas Media	45
Sumber: (Sugiyono, 2011)	45
Tabel 3.10 Kriteria Gain Sumber : (Archambault, 2008).....	46
Tabel 3.11 Skor Angket Uji Respon	47
Sumber: (Sugiyono, 2011)	47
Tabel 3.12 Skor Angket Uji Respon	48
Sumber: (Sugiyono, 2011)	48
Tabel 3.13 Teknik Analisis Data	49
Tabel 3.14. Tabulasi Silang.....	50
Sumber : (Candiasa, 2011:24)	50
Tabel 4.1. Respon Uji Ahli Isi Pembelajaran	87
Tabel 4.2. Hasil Tabulsi Silang Respon Uji Ahli Isi Pembelajaran.....	88
(dalam Candiasa, 2011:24).....	88
Tabel 4.3. Komentar dan Saran Uji Ahli Isi Pembelajaran	89
Tabel 4.4. Respon Uji Ahli Desain dan Media Pembelajaran	91
Tabel 4.5. Hasil Tabulsi Silang Respon Uji Ahli	92
Tabel 4.6. Komentar dan Saran Uji Ahli Media Pembelajaran	94
Tabel 4.7. Rata-rata Pengujian Validitas	94
Tabel 4.8. Respon Uji Perorangan.....	96

Tabel 4.9. Respon Uji Kelompok Kecil	98
Tabel 4.10. Respon Uji Kelompok Kecil	100
Tabel 4.11. Hasil Uji Efektivitas	102
Tabel 4.12. Hasil Uji Respon Peserta Didik	105
Tabel 4.13. Hasil Uji Respon Peserta Didik	107
Tabel 4.14. Hasil Uji Respon Guru	107
Tabel 4.15. Hasil Uji Respon Guru dalam Arikunto (2022)	110
Tabel 4.16. Hasil Evaluasi Tahap Analisis	111
Tabel 4.17. Hasil Evaluasi Tahap Desain	112
Tabel 4.18. Hasil Evaluasi Tahap Development	112
Tabel 4.19. Hasil Evaluasi Tahap Implementation	113



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Surat Observasi dan Permohonan Izin Pengambilan Data.....	144
Lampiran 2. Surat Balasan dari Sekolah	145
Lampiran 3. Transkrip Wawancara	148
Lampiran 4. Hasil Rekapitulasi Persentase	149
Lampiran 5. Dokumentasi Observasi	150
Lampiran 7. Instrumen Wawancara Siswa	154
Lampiran 8. Rancangan Materi Pembelajaran.....	156
Lampiran 9. Flowchart	166
Lampiran 10. Storyboard.....	167
Lampiran 11. Instrumen Uji Ahli Isi	171
Lampiran 12. Instrumen Uji Ahli Media	174
Lampiran 14. Instrumen Uji Perorangan	177
Lampiran 14. Instrumen Uji Coba Kelompok Kecil	181
Lampiran 15. Instrumen Uji Coba Lapangan	185
Lampiran 16. Modul Ajar	189
Lampiran 17. Hasil Review Uji Ahli Isi Pembelajaran	201
Lampiran 18. Hasil Review Uji Ahli Desain dan Media Pembelajaran	210
Lampiran 19. Hasil Uji Perorangan.....	218
Lampiran 20. Hasil Uji Kelompok Kecil.....	221
Lampiran 21. Hasil Uji Lapangan	226
Lampiran 22. Pretest.....	235
Lampiran 23. Perlakuan Game	237
Lampiran 24. Dokumentasi Implementasi.....	246