

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

Oleh

Desak Putu Ningrum Pratiwi Artha, NIM 2015051085

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika

Jurusan Teknik Informatika

Fakultas Teknik dan Kejuruan

Universitas Pendidikan Ganesha

Email: desak.ningrum@undiksha.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan dan mengetahui respon guru serta peserta didik terhadap Pengembangan Aplikasi Game Edukatif “KOSARA” Melalui Konsep Language Game Untuk Meningkatkan Pemahaman Kosa Kata Aksara Bali Pada Siswa SMP Negeri 3 Singaraja. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah research and development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 3 Singaraja di kelas VII pada 34 peserta didik dan guru pengampu mata pelajaran Bahasa Bali. Pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh dengan menggunakan lembar validasi ahli, angket uji coba perorangan, angket uji coba kelompok kecil, angket uji coba lapangan dan uji efektivitas. Hasil dari perhitungan uji ahli isi dan media pembelajaran mendapatkan hasil rata-rata perhitungan sebesar 1,00 bila dikonversikan ke tabel kriteria rata-rata uji ahli pada tabel membuktikan tingkat validitas “Sangat Tinggi”. Pada respon uji perorangan memperoleh persentase sebesar 83%, pada respon uji kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 85%, dan pada respon uji lapangan memperoleh persentase sebesar 83%. Dan pada uji efektivitas dengan memberikan pretest dan posttest memperoleh hasil perhitungan N-Gain sebesar 0,74 yaitu masuk kedalam interpretasi tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan aplikasi game edukatif ini menunjukkan kualitas produk yaitu valid, praktis dan efektif.

Kata Kunci: Game Edukatif “KOSARA”, Mata Pelajaran Bahasa Bali, Kosa Kata Aksara Bali, SMP Negeri 3 Singaraja, Language Game

DEVELOPING THE EDUCATIONAL GAME APPLICATION "KOSARA" THROUGH THE LANGUAGE GAME CONCEPT TO IMPROVE STUDENTS' UNDERSTANDING OF BALIEN Script VOCABULARY IN SMP NEGERI 3 SINGARAJA

By

Desak Putu Ningrum Pratiwi Artha, NIM 2015051085

Study Program of Informatics Education

Department of Informatics

Faculty of Engineering and Vocational

Ganesha University if Education

Email: desak.ningrum@undiksha.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop and determine the responses of teachers and students toward the Development of the Educational Game Application "KOSARA" Through the Language Game Concept to Improve Students' Understanding of Balinese Script Vocabulary at SMP Negeri 3 Singaraja. The method employed in this research is Research and Development (R&D) using the ADDIE development model. The study was conducted at SMP Negeri 3 Singaraja with 34 seventh-grade students and the Balinese language subject teacher. Data were collected through expert validation sheets, individual trial questionnaires, small-group trial questionnaires, field trial questionnaires, and effectiveness tests. The results of the content and media expert validation showed an average score of 1.00, which, when converted to the expert validation criteria table, indicates a validity level of "Very High". Student responses in the individual trial reached 83%, the small-group trial reached 85%, and the field trial reached 83%. The effectiveness test using pretest and posttest yielded an N-Gain score of 0.74, which falls into the "high" interpretation category. Therefore, it can be concluded that the developed educational game application "KOSARA" demonstrates product quality that is valid, practical, and effective.

Keywords: Educational Game "KOSARA", Balinese Language Subject, Balinese Script Vocabulary, SMP Negeri 3 Singaraja, Language Game