

ABSTRAK

Nama : Adi Wibowo
NPM : 140 2018 026
Program Studi : Teknik Informatika
Judul : “EBBI” Gim Pembelajaran Ejaan Bahasa Indonesia Tingkat Sekolah Menengah Pertama.

Kesalahan berbahasa masih marak terjadi terutama di kalangan pelajar hingga orang tua dalam melakukan sebuah penulisan formal. Kesalahan berbahasa sendiri adalah kesalahan dalam menuliskan suatu kata atau sebuah kalimat yang dialami seorang dalam menulis. Hal ini dapat disebabkan karena ketidaktahuan seseorang dalam menggunakan kaidah atau pedoman dalam Bahasa Indonesia. Berdasarkan permasalahan ini peneliti mengembangkan sebuah aplikasi pembelajaran “EBBI” Gim Pembelajaran Ejaan Bahasa Indonesia Tingkat Sekolah Menengah Pertama berbasis android yang bersifat memperkenalkan penggunaan ejaan Bahasa Indonesia dan kosakata Bahasa Indonesia bagi siswa sekolah menengah pertama. Gim edukasi ini dibangun dan diuji menggunakan metode GDLC (*Game Development Life Cycle*) melalui enam fase yaitu Inisiasi, Pra-Produksi, Produksi, Testing, Beta, dan Rilis. Gim ini telah diuji coba terhadap 35 SMP dan 20 responden umum. Dari hasil pengujian pada siswa SMP, gim ini mendapatkan rating sangat baik menurut skala likert dengan nilai 92%. Dari hasil pengujian kedua atau pada responden umum, gim ini mendapatkan rating yang sama, yaitu sangat baik menurut skala likert dengan nilai 90%. Menurut pandangan Islam menuntut ilmu dalam mempelajari suatu bahasa memiliki banyak manfaat seperti menambah wawasan dalam bahasa tersebut serta dapat digunakan dalam menyebarkan kebaikan. Berdasarkan pandangan perspektif Islam sebuah gim edukasi EBBI sudah dapat digunakan sebagai media pembelajaran siswa dan penggunaannya sebagai media belajar sesuai dengan syariat Islam.

Kata kunci: *EBI, Edukasi, Gim, PUEBI, Unity, GDLC, Black Box Testing, Kesalahan Bahasa*