

ABSTRAK

Nama : Naufa Izzati
NIM : 41819120085
Pembimbing TA : Nia Rahma Kurnianda, S.Kom, M.Kom
Judul : Pembuatan Aplikasi Permainan Belajar Bahasa Indonesia sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (Studi Kasus: BIPA IPB University)

Bahasa Indonesia merupakan salah satu bahasa yang digunakan oleh masyarakat Indonesia untuk berkomunikasi. Selain orang Indonesia, tidak sedikit juga orang asing ingin mempelajari bahasa Indonesia. Saat ini sudah banyak lembaga-lembaga pembelajaran Bahasa Indonesia salah satunya adalah BIPA. BIPA merupakan singkatan dari Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing dibawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud). Selama pembelajaran tentunya guru mempunyai kendala dalam memberikan materi seperti murid yang merasa bosan dengan pembelajaran, tidak antusias atau bermain smartphone selama pembelajaran berlangsung. Dengan adanya permasalahan ini tentunya harus diberikan solusi agar target pembelajaran yang diberikan kepada murid tercapai. Untuk itu dibuatlah aplikasi pembelajaran sebagai penunjang dalam memberikan materi. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menyediakan pembelajaran interaktif dalam mengatasi rasa bosan dan jemu siswa selama pembelajaran, memanfaatkan perangkat siswa untuk meningkatkan pembelajaran yang diterima oleh siswa itu sendiri, dan menghasilkan aplikasi permainan sebagai media pembelajaran di kelas BIPA *grade A*. Manfaat dari penelitian ini yaitu untuk memberikan sebuah aplikasi permainan bahasa Indonesia berbasis android sebagai media pembelajaran, menghasilkan aplikasi permainan sebagai media pembelajaran di kelas BIPA dan memberikan aplikasi permainan bahasa Indonesia yang dapat membantu pengajar dalam memberikan materi. Penelitian ini menggunakan teknik analisa perancangan *scrum* dan *development* menggunakan *framework* Construct2.

MERCU BUANA

Kata kunci:

Permainan, BIPA, *smartphone*, pembelajaran, Indonesia

ABSTRACT

Name : Naufa Izzati
Student Number : 41819120085
Counsellor : Nia Rahma Kurnianda, S.Kom, M.Kom
Title : Pembuatan Aplikasi Permainan Belajar Bahasa Indonesia sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (Studi Kasus: BIPA IPB University)

Indonesian is one of the languages used by the Indonesian people to communicate. Apart from Indonesians, many foreigners also want to learn Indonesian. Currently, there are many Indonesian language learning institutions, one of which is BIPA. BIPA stands for Indonesian for Foreign Speakers under the auspices of the Ministry of Education and Culture. During learning, of course, the teacher has problems in providing material such as students who feel bored with learning, are not enthusiastic, or play smartphones during learning. With this problem, of course, a solution must be given so that the learning targets given to students are achieved. For this reason, a learning application was made as a support in providing material. The purpose of this study is to provide interactive learning in overcoming student boredom and boredom during learning, utilize student tools to improve learning received by students themselves, and produce game applications as learning media in grade A BIPA class. namely to provide an Android-based Indonesian game application as a learning medium, produce a game application as a learning medium in the BIPA class and provide an Indonesian language game application that can help teachers in providing material. This study uses Scrum design analysis techniques and development using the Construct2 framework.

Key words:
Games, BIPA, smartphones, learning, Indonesia

MERCU BUANA