

INTISARI

GAME EDUKASI KOSAKATA BAKU DALAM BAHASA INDONESIA DENGAN MENGGUNAKAN UNITY

Oleh :

NISA NUR HANIVA

15/386074/SV/09460

Pendidikan bahasa di Indonesia diberikan mulai dari usia dini yaitu dalam keluarga, kemudian pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Taman Kanak-kanak, Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas, bahkan sampai Perguruan Tinggi. Walaupun demikian, banyak orang Indonesia yang masih salah dalam berbahasa. Kesalahan yang umum terjadi membudaya dan menjadikan orang Indonesia sendiri sulit untuk menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Pada dasarnya bahasa Indonesia yang baik dan benar sudah diatur dalam buku Ejaan yang Disempurnakan atau EYD. Namun karena penggunaan bahasa yang salah sudah menjadi kebiasaan, tidak banyak orang yang berbahasa Indonesia dengan baik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dibuatlah *Game* Kata Baku Bahasa Indonesia sebagai sarana untuk belajar mengenai kata baku, sinonim kata, antonim kata, dan kata berimbuhan yang memiliki tema budaya. Selain sebagai sarana belajar, tema budaya ini juga merupakan upaya pelestarian budaya Yogyakarta yaitu sumbu filosofi keraton Yogyakarta.

Game ini dibuat dengan menggunakan *platform* Unity 3D dengan bahasa C#. Pertanyaan yang disajikan dalam *game* ini meliputi kata baku, sinonim, antonim, dan kata berimbuhan. Berdasarkan pengujian *blackbox* pada beberapa pengguna, *game* ini dapat memberikan informasi baru dan dapat menghibur penggunanya.

Kata kunci: Android, sumbu filosofi Yogyakarta, permainan edukasi.

ABSTRACT

INDONESIAN STANDARD VOCABULARY EDUCATION GAME IN USING UNITY

By:

NISA NUR HANIVA

15/386074/SV/09460

Language education in Indonesia is taught since an early age among the family, then in preschool, kindergarten, elementary school, junior high school, senior high school, and even university. However, there are many Indonesians that still speak words incorrectly. Improper use of language becomes a common thing, thus making it difficult for Indonesians to use the correct Indonesian. Basically, good and right Indonesian is already arranged in a book of Enhanced Spelling or EYD (Ejaan yang Disempurnakan). However, because the rules in the book are less interesting to read, many Indonesians don't understand it.

Based on those problems, the Indonesian Standard Vocabulary Education Game is created as a means to learn about standard vocabulary, synonyms of words, antonyms of words, and prefix/suffix which have a cultural theme, in addition to being a learning facility as well as an effort to preserve the culture of Yogyakarta, namely the philosophy axis of Yogyakarta.

This game is created using the Unity 3D platform with C # language. The questions presented in this game include standard vocabulary, synonyms, antonyms, and prefix/suffix. Based on the black box testing on some users, this game providing new information and entertain users.

Keywords: android, philosophy axis of Yogyakarta, educational game.