ABSTRAK

Luqman Al-Hakim, 2022, *Aplikasi Edukasi Penulisan Huruf, Kata, dan Tanda Baca Sesuai PUEBI Berbasis Mobile*, Tugas Akhir, Program Studi Teknik Informatika (S-1), Sekolah Tinggi Informatika dan Komputer Indonesia Malang, Pembimbing: Chaulina Alfianti Oktavia, S.Kom., M.T.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, Penulisan Ejaan Bahasa Indonesia, PUEBI, *Quiz Game*, *Augmented Reality*

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran wajib bagi setiap pelajar di negara Indonesia. Salah satu keterampilan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah menulis. Dalam menulis, terdapat berbagai macam aturan dasar, untuk mengatasi kesalahan dalam penulisan maka digunakanlah PUEBI. Pada bidang pendidikan, teknologi dan informasi dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Aplikasi jenis permainan dapat dimanfaatkan sebagai sarana media pembelajaran dengan konsep bermain sambil belajar, salah satunya dengan model *quiz game* maupun *augmented reality*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah aplikasi edukasi berbasis *mobile* dengan tema penulisan huruf, kata, dan tanda baca sesuai PUEBI. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan. Penelitian menggunakan model pengembangan dengan metode *Software Development Life Cycle Waterfall*. Aplikasi dikembangkan menggunakan *software* Unity dan Vuforia Augmented Reality SDK. Pada aplikasi terdapat 3 menu yaitu: Menu Materi, Menu Kuis, dan Menu Teks & *AR*. Pada Menu Materi terdapat materi mengenai PUEBI, pada Menu Kuis terdapat soal dan pembahasan kuis, dan pada Menu Teks & *AR* terdapat teks pengetahuan umum, pembahasan PUEBI, dan fitur *augmented reality* yang memunculkan objek 3D untuk memvisualkan objek dari teks. Berdasarkan hasil pengujian kuesioner dari 30 responden, lebih dari 70% menjawab “Setuju” bahwa aplikasi dapat meningkatkan pemahaman pengguna mengenai penulisan ejaan bahasa Indonesia sesuai PUEBI.

ABSTRACT

Luqman Al-Hakim, 2022, *An Educational Mobile Application for Writing Letters, Words, and Punctuation Marks According to PUEBI*, Final Project, Informatics Engineering Study Program (S-1), Sekolah Tinggi Informatika dan Komputer Indonesia Malang, Mentor: Chaulina Alfianti Oktavia, S.Kom., M.T.

**Keywords:** Learning Media, Indonesian Spelling Writing, PUEBI, Quiz Game, Augmented Reality

Indonesian is a compulsory subject for every student in Indonesia. One of skills that must be possessed in learning Indonesian is writing. In writing, there are various basic rules, to overcome errors in writing, PUEBI is used. In education, technology and information are used as learning media. The game type application can be used as a learning tool with the concept of playing while learning, which is a quiz game model or augmented reality. This research aims to develop an educational mobile application with a theme of writing letters, words, and punctuation marks according to PUEBI. The research method used is research and development methods. The research uses a development model with the Software Development Life Cycle Waterfall method. The application was developed using Unity software and the Vuforia Augmented Reality SDK. In the application, there are 3 menus: Menu Materi, Menu Kuis, and Menu Teks & AR. On the Menu Materi there are materials about PUEBI, on the Menu Kuis there are questions and quiz discussions, and on the Menu Teks & AR, there are general knowledge texts, PUEBI discussions, and the augmented reality feature that brings up 3D objects to visualize objects from the text. Based on the results of questionnaire testing from 30 respondents, more than 70% answered "Agree" that the application can improve user understanding of writing Indonesian spelling according to PUEBI.