

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Bahasa Madura merupakan bahasa yang digunakan dalam komunikasi oleh suku Madura. Akan tetapi, seiring perkembangan teknologi di Indonesia, anak-anak khususnya di daerah Madura saat ini mulai meninggalkan penggunaan bahasa Madura itu sendiri. Salah satu penelitian mengemukakan bahwa penggunaan bahasa Madura untuk 50 tahun mendatang akan hilang, hal ini terjadi karena pergaulan para remaja yang saat ini sudah tidak lagi menggunakan bahasa Madura dalam kesehariannya. Sedangkan penulis mengajukan ada dua faktor, yaitu: minimnya penggunaan bahasa Madura sendiri dalam masyarakat/pergaulan para remaja (*Trend*) dan kurang tertatanya kurikulum serta kegiatan pengajaran muatan lokal bahasa Madura.

Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran adalah dengan menggunakan media yang tepat, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Bahasa Madura merupakan salah satu kebudayaan bahasa yang dimiliki oleh Indonesia. Dengan perkembangan teknologi yang pesat akhir-akhir ini, banyak aplikasi ataupun game yang dijadikan sebagai model pembelajaran yang bervariasi dan dapat diakses dimana saja, seperti game pada *mobile android* yang juga dapat digunakan sebagai alat bantu (media) dalam belajar yang dapat digunakan lebih leluasa dimanapun dan kapanpun. Akan tetapi banyak aplikasi ataupun game pembelajaran yang hanya lebih mementingkan pada hiburan permainannya sehingga penyampaian edukasi tidak tersampaikan dengan optimal.

Berdasarkan uraian diatas maka permasalahan yang dapat diselesaikan dalam tugas akhir ini adalah, bagaimana merancang bangun game edukasi sebagai media pembelajaran untuk belajar bahasa Madura yang menarik dan lebih kreatif dengan suatu konsep pembelajaran yang menyenangkan dan tentunya menjadi pembelajaran yang interaktif.

Menyikapi beberapa permasalahan tersebut dalam mengembangkan permainan yang tidak membosankan dalam perancangan game edukasi maka game sebagai media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan konsep permainan mengenal angka dan gambar dalam konteks game bahasa Madura dengan tingkatan bahasa engghi bhunten serta juga dilengkapi dengan fitur animasi, gambar dan suara sehingga akan menciptakan suatu game edukasi yang

tentunya lebih menarik dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, untuk membuat game agar lebih menarik maka game juga menggunakan Metode LCM (*Linear Congruent Method*) untuk memberikan kesulitan dengan membangkitkan angka *random* secara otomatis pada kemunculan soal yang di implementasikan pada permainan mengenal angka yaitu game Bola tangkap dan game Tebak gambar.

Pemahaman belajar juga didasari dari suasana atau keadaan tempat saat belajar, dengan sistem pembelajaran bahasa Madura yang dikemas dengan konten dalam bentuk animasi, gambar, dan suara permainan dapat memberikan nuansa yang lebih menarik dalam belajar. Animasi adalah salah satu daya tarik pada game ini dimana nuansa yang menyenangkan pastinya dapat menciptakan suasana yang mendukung dalam memahami suatu pelajaran, fitur suara merupakan salah satu animasi penunjang dari sarana hiburan belajar yang juga sangat berpengaruh ketika memahami suatu pembacaan atau sebagai hiburan semata. Seorang anak akan berfikir lebih kritis dalam menjawab pertanyaan yang dikemas dengan menarik, sehingga tidak menimbulkan kejenuhan dalam belajar.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis mengembangkan game dengan judul Acak Madura (Ajer Ocak Madura) dengan Metode LCM (*Linear Congruent Method*) berbasis *mobile android* serta dilengkapi dengan fitur kamus bahasa Madura. Fitur kamus bahasa Madura merupakan aplikasi pembelajaran pelengkap untuk dapat memahami lebih banyak kosakata bahasa Madura.

Hal ini bertujuan untuk memperkaya aplikasi-aplikasi *mobile* yang bertaraf lokal. Dengan sistem pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga dapat lebih membantu memberikan kemudahan dalam belajar bagi anak-anak dan para remaja di daerah Madura maupun orang asing yang ingin belajar dasar bahasa Madura.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat ditentukan perumusan masalah tugas akhir ini adalah:

- a. Pembelajaran kosakata bahasa Madura melalui *game mobile*.
- b. Menghasilkan sebuah *game* edukasi yang interaktif dan menyenangkan sebagai media belajar kosakata bahasa Madura.

1.3. Tujuan dan Manfaat

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, dapat ditentukan bahwa tujuan dari tugas akhir ini adalah:

- a. Membuat game edukasi pembelajaran bahasa Madura berbasis *mobile android*.
- b. Adapun manfaat dari aplikasi ini supaya dapat membantu pemahaman mempelajari bahasa Madura dengan lebih mudah dan menyenangkan.
- c. Untuk memperkaya game lokal berbasis *mobile android*.

1.4. Batasan Masalah

Untuk menghindari pembahasan yang semakin melebar, maka masalah yang dibahas dalam tugas akhir ini mencakup:

- a. Game berjalan di sistem operasi android versi 2.3 ke atas.
- b. Game hanya terdiri dari belajar kata bahasa Madura bukan kalimat.
- c. Tingkatan bahasa Madura yang digunakan adalah bahasa enggi buntan atau bahasa halus di daerah Madura.
- d. Kamus terjemahan bahasa Madura hanya sebatas pada kata saja bukan kalimat.

1.5. Metodologi Penelitian

Agar seorang pengembang dapat mengerti langkah-langkah yang harus dikerjakan sebelum aplikasi dibuat maka sebelum membangun sebuah aplikasi, perlu adanya metodologi penelitian sebagai gambaran dari sebuah aplikasi.. Pada Gambar 1.1 merupakan diagram metodologi penelitian dalam membangun *game* edukasi Acak Madura (Ajer Ocak Madura).



Gambar 1.1 Diagram Alir Metodologi Penelitian

Keterangan :

1. Studi Literatur

Studi literatur merupakan pengumpulan data yang dapat diperoleh dari berbagai media baik dari jurnal, internet atau artikel yang berkaitan sehingga dapat membantu meningkatkan pemahaman kita dalam mengembangkan konsep game yang akan diangkat.

2. Desain Game

Penggambaran perencanaan sketsa game untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas. Tujuannya adalah untuk mendapatkan spesifikasi rancangan agar memudahkan ketika mewujudkan saat pemrograman game.

3. Perencanaan Sistem

Menganalisa kebutuhan sistem yang dibutuhkan. Dalam hal ini analisa kebutuhan yang diperlukan dalam merencanakan sistem game diantaranya adalah: Spesifikasi komputer untuk dapat membuat game, tampilan (user interface) agar terlihat menarik dan alur cerita game yang interaktif.

4. Pembuatan Game

Bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat game ini adalah bahasa C# dengan tools *unity*, yang didalamnya sudah terdapat *Emulator Android*.

5. Pengujian

Pengujian sistem dilakukan secara langsung kepada anak-anak di daerah Desa Bunder Kabupaten Pamekasan.

6. Perbaikan

Setelah Analisa dan Pengujian sistem maka akan disesuaikan dengan game edukatif yang interaktif. Perbaikan sistem dapat dilakukan jika ada hal-hal yang kurang sesuai atau kurang maksimal ketika game dijalankan.

7. Pembuatan Laporan

Hasil akhir dari pengujian adalah pembuatan laporan yang akan dilakukan ketika semua sistem sudah terselesaikan dan dirasa sudah sesuai dengan hasil yang diharapkan.

1.6. Sistematika Penulisan

Berikut merupakan sistematika penulisan dari tugas akhir ini, antara lain:

BAB I PENDAHULUAN

Bab 1 menjelaskan awal mula ataupun latar belakang yang menjadi alasan kenapa sebuah penelitian dilaksanakan. Selain itu, bab I juga berisikan tujuan, perencanaan, dan perumusan masalah.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bagian yang berisikan landasan teori sebagai penguat implementasi dari penelitian. Penjelasan yang ditulis harus menggunakan bahasa sendiri walaupun landasan teori tersebut

didapatkan dari media cetak atau digital. Tidak berhenti sampai itu, daftar pustaka dari setiap landasan teori yang digunakan harus dilampirkan.

BAB III PERANCANGAN SISTEM

Bagian ini menjelaskan tentang rancangan awal dari penelitian atau sistem. Di dalam bab III berisikan gambar rancangan aplikasi, *flowchart*, dan kebutuhan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI

Merupakan bagian pokok yang dilaporkan dalam sebuah penelitian. Jika sebelumnya pada bab III berisikan rancangan maupun tampilan sistem, pada bab IV berisikan tampilan sistem, bagaimana sistem itu berjalan, dan hasil uji coba sistem.

BAB V PENUTUP

Berisikan kesimpulan yang didapatkan dari percobaan dan saran yang ditujukan terhadap sistem dengan tujuan agar sistem lebih baik lagi.