

LEMBAR PERSEMBAHAN



Tugas akhir ini di persembahkan untuk keluarga saya yang selalu mendoakan dan memberikan semangat setiap saat. Beserta teman – teman yang selalu mendampingi dan mendukungku setiap waktu. Terima kasi banyak khususnya kepada :

Bapak : Kasiadi

Ibu : Rr Sumarlin Asfar

Kakak 1 : Endah Poerwandari, Sp.

Kakak 2 : Diah Anggara Ariany

Kakak 3 : Eulis Rahmatriana

Kakak 4 : Sufiah Mardiana

Kakak 5 : Erik Senoaji

Semoga Allah memberi kita semua tempat yang terbaik, amiinn.

Saya, Erik Setaaji

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah. Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas segala nikmat, rahmat, dan Hidayah-Nya yang tiada batas sehingga penulis bisa menyelesaikan tugas akhir ini dengan judul “**MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA MADURA BERBASIS MULTIMEDIA (Studi Kasus SDN Mlajah 02 Bangkalan – KELAS 2)**”. Shalawat dan salam semoga tetap mengalir deras kepada sang proklamator dunia Muhammad SAW yang telah menuntun kita ke alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Penyusunan tugas akhir ini merupakan salah satu syarat kelulusan program studi diploma Teknik Multimedia Dan Jaringan Fakultas Teknik Universitas Trunojoyo Madura.

Dalam penyusunan tugas akhir ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung dalam pengerjaan tugas akhir ini.

Kritik dan saran sangat diharapkan oleh penulis untuk kesempurnaan tugas akhir ini, karena penulis sadar tugas akhir ini dari kata sempurna. Semoga aplikasi tugas akhir ini bisa bermanfaat buat adek-adek yang akan mengikuti SBMPTN.

Bangkalan, 8 Agustus 2016

Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam pengerjaan Tugas Akhir ini penulis banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang selalu memberikan nikmat, rahmat, dan hidayah-Nya.
2. Nabi Muhammad SAW yang telah mengangkat umat manusia dari alam kejahilan menuju alam yang penuh ilmu pengetahuan.
3. Bapak dan Ibu tercinta atas pengorbanan, kasih sayang, ketulusan, bimbingan, dan semangat yang selalu diberikan kepada penulis.
4. Rektor Universitas Trunojoyo Madura, Dr. Drs. Ec. H. Muh. Syarif, M.Si.
5. Dekan dan Pembantu Dekan I, II, III Fakultas Teknik.
6. Ketua prodi dan jajaran dosen D3 Teknik Multimedia dan Jaringan.
7. M. Ali Syakur, S.Si, M.T, selaku dosen pembimbing.
8. Abdurrouf teman yang sudah membantu dalam pengerjaan skripsi.
9. Teman seperjuangan UKM Creative Computer Club.
10. Teman-teman GL Oreng Bangkalan yang sudah mendukung pengerjaan skripsi ini.
11. Teman-teman sejurusan dan seangkatan TMJ 2011 yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.
12. Teman-teman GP Digital Printing yang sudah membantu dalam percetakan revisi-revisi selama pengerjaan skripsi.
13. Farah Oktaviani Putri sahabatku yang mengingatkan ketika mulai lelah.
14. Rekan-rekan Teknik Multimedia dan Jaringan.

MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA MADURA BERBASIS MULTIMEDIA

(Studi Kasus SDN MLAJAH 02 BANGKALAN – KELAS 2)

ABSTRAK

Game edukasi sangat menarik untuk dikembangkan. Ada beberapa kelebihan dari *game* edukasi dibandingkan dengan metode edukasi konvensional. Salah satu kelebihan utama *game* edukasi adalah pada visualisasi dari permasalahan nyata. Bahasa Madura merupakan bahasa lokal yang di gunakan pada pulau Madura khususnya di bangkalan. Melihat dari tata bicara anak yang kurang baik dalam berbahasa Madura kepada guru maupun sesama teman, pada penelitian ini penulis ingin membuat *game* yang dapat mendidik anak sekolah dasar khususnya siswa kelas 2 sekolah dasar. *Game* Edukasi merupakan suatu aplikasi yang berguna membantu proses pembelajaran bagi anak dan dapat di pergunakan pada Sekolah Dasar sebagai sarana hiburan yang dapat mengembangkan bahasanya.

Melihat keadaan di SDN Mlajah 02 Bangkalan yang mana pelajaran Bahasa Madura hanya diajarkan oleh guru pengajar, dan tidak adanya aspek multimedianya, maka penulis ingin membuat *game* edukasi berbasis multimedia khususnya pada pelajaran bahasa madura untuk anak kelas 2. Supaya membantu kelancaran pembelajaran dan menarik perhatian anak dalam mempelajari bahasa Madura. Penelitian ini diharapkan dapat membuat aplikasi yang membantu pembelajaran bagi anak umur 7-8 tahun atau siswa kelas 2 dan dapat menarik mereka untuk belajar Bahasa Madura.

Kata kunci: *Game, Flash, Pembelajaran, Siswa, Bahasa Madura.*

DAFTAR ISI

	Hal.
Judul.....	ii
Lembar Pengesahan	iv
Lembar Persembahan	v
Kata Pengantar	vi
Ucapan Terima Kasih.....	vii
Abstrak.....	viii
Daftar Isi	ix
Daftar Gambar	xi
Daftar Tabel	xii
Daftar Lampiran.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan dan Manfaat	3
1.4 Batasan Penelitian.....	3
1.5 Metodologi Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Pembahasan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Bahasa Madura	7
2.2 <i>Edutainment</i>	11
2.3 Multimedia	12
2.4 <i>Game</i>	14
BAB III RANCANGAN SISTEM.....	17
3.1 Kebutuhan <i>Hardware</i>	17
3.2 Kebutuhan <i>Software</i>	17

3.3 Perancangan Sistem.....	17
3.4 Perancangan Materi	18
3.5 Perancangan Soal	24
3.6 Flowchart Sistem.....	28
3.7 Diagram Alur Aplikasi Keseluruhan	28
3.7.1 Menu Start Game	30
3.7.2 Belajar Singkat Bahasa Madura.....	30
3.7.3 Usecase Aplikasi	32
3.8 Perancangan Antar Muka	33
BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM.....	41
4.1 Lingkungan Implementasi	41
4.2 Implementasi Data.....	41
4.3 Implementasi Proses.....	43
4.3.1 Proses Pembelajaran.....	43
4.4 Implementasi Antar Muka	45
4.5 Pengujian	49
BAB V PENUTUP	53
5.1 Kesimpulan.....	53
5.2 Saran	53
DAFTAR PUSTAKA	54
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	55

DAFTAR GAMBAR

	Hal.
Gambar 3.1 Grak Jalan.....	21
Gambar 3.2 Drumband	22
Gambar 3.3 Karnafal.....	22
Gambar 3.4 Aksara Carakan Madura	23
Gambar 3.5 Angka Carakan Madura	23
Gambar 3.6 Soal Pertama.....	25
Gambar 3.7 Soal Kedua	25
Gambar 3.8 Soal Ketiga	26
Gambar 3.9 Soal Keempat	26
Gambar 3.10 Flowchart Menu Utama.....	27
Gambar 3.11 Flowchart diagram keseluruhan sistem	28
Gambar 3.12 Flowchart Menu Utama.....	29
Gambar 3.13 Flowchart Start Game.....	30
Gambar 3.14 Flowchart Belajar Singkat Bahasa Madura	31
Gambar 3.15 Usecase aplikasi pada User	31
Gambar 3.16 Menu utama.....	32
Gambar 3.17 Tampilan bermain	34
Gambar 3.18 Tampilan antar muka bermain 1.....	35
Gambar 3.19 Tampilan antar muka bermain 2.....	36
Gambar 3.20 Tampilan Belajar Bahasa madura.....	38
Gambar 4.1 Action pada Button Menu Belajar	43
Gambar 4.2 Action Pada Button Next.....	44
Gambar 4.3 Action Pada Button Back	44
Gambar 4.4 Action Pada Button Answer	45
Gambar 4.5 Action Pada Button Quit	45

Gambar 4.6 Tampilan Menu Utama.....	46
Gambar 4.7 Tampilan menu bermain.....	46
Gambar 4.8 Tampilan menu bermain2.....	47
Gambar 4.9 Tampilan menu belajar.....	47
Gambar 4.10 Tampilan menu belajar2.....	48
Gambar 4.11 Tampilan menu tentang	48
Gambar 4.12 Tampilan menu highscore	49
Gambar 4.13 Dokumentasi Uji Coba Aplikasi 1.....	51
Gambar 4.13 Dokumentasi Uji Coba Aplikasi 2.....	52
Gambar 4.13 Dokumentasi Uji Coba Aplikasi 3.....	52

DAFTAR TABEL

	Hal.
Tabel 3.1 Spesifikasi antarmuka menu utama.....	33
Tabel 3.2 Spesifikasi antarmuka tampilan bermain	34
Tabel 3.3 Spesifikasi antarmuka tampilan bermain 1	36
Tabel 3.4 Spesifikasi antarmuka tampilan bermain 2	37
Tabel 3.5 Spesifikasi antarmuka Tampilan Belajar Bahasa Madura ..	38
Tabel 4.1 Lingkunganimplementasi	41
Tabel 4.2 Data dari buku SARE TAMAN 2	41
Tabel 4.3 Hasil Data Pengujian.....	50

DAFTAR LAMPIRAN

	Hal.
Data Uji Coba Software Pada Aplikasi	56