

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa Madura adalah bahasa yang digunakan Suku Madura. Yang mempunyai penutur kurang lebih 14 juta orang, dan terpusat di Pulau Madura, antara lain bangkalan Sampang Pamekasan Sumenep. Dan ujung Timur Pulau Jawa atau di kawasan yang disebut *kawasan* Tapal Kuda terbentang dari Pasuruan, Surabaya, Malang, sampai Banyuwangi, Kepulauan Masalembu, hingga Pulau Kalimantan. Bahasa Kangean, walau serumpun, dianggap bahasa tersendiri. Di Pulau Kalimantan, masyarakat Madura terpusat di kawasan Sambas, Pontianak, Bengkayang dan Ketapang, Kalimantan Barat, sedangkan di Kalimantan Tengah mereka berkonsentrasi di daerah Kotawaringin Timur, Palangkaraya dan Kapuas. Namun kebanyakan generasi muda Madura di kawasan ini sudah hilang penguasaan terhadap bahasa ibu mereka.

Bahasa Madura banyak terpengaruh oleh Bahasa Jawa, Melayu, Bugis, Tionghoa dan lain sebagainya. Pengaruh bahasa Jawa sangat terasa dalam bentuk sistem hierarki berbahasa sebagai akibat pendudukan Mataram atas Pulau Madura. Banyak juga kata-kata dalam bahasa ini yang berakar dari bahasa Indonesia atau Melayu bahkan dengan Minangkabau, tetapi sudah tentu dengan lafal yang berbeda[6].

Game edukasi berbasis simulasi didesain untuk mensimulasikan permasalahan yang ada sehingga diperoleh esensi atau ilmu yang dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. *Game* simulasi

dengan tujuan edukasi ini dapat digunakan sebagai salah satu media edukasi yang memiliki pola pembelajaran *learning by doing*. Berdasarkan pola yang dimiliki oleh *game* tersebut, pemain dituntut untuk belajar sehingga dapat menyelesaikan permasalahan yang ada. Status *game*, instruksi, dan *tools* yang disediakan oleh *game* akan membimbing pemain secara aktif untuk menggali informasi sehingga dapat memperkaya pengetahuan dan strategi saat bermain. *Game* edukasi adalah salah satu bagian dari permainan yang serius.

Berdasarkan survey penulis yang rata-rata siswa kelas 2 atau anak berumur 7-8 pada SDN Mlajah 02 Bangkalan tidak menggunakan bahasa madura yang benar maka dari itu penulis ingin membuatkan sebuah *Game* edukasi kuis bahasa Madura untuk anak umur 7-8 pada SDN Mlajah 02 agar membantu pembelajaran anak supaya lebih interaktif dan tidak hanya terpaku pada buku paket yang disediakan oleh pihak sekolah.

Sekilas tentang *game* ini , *game* yang dibuat ini berupa kuis interaktif yang dimana user bisa menjawab kuis secara tulisan dan juga user dapat mendengarkan penjelesan setelah menjawab kuis dan juga di dalam *game* ini disertakan sedikit cara pembelajaran bahasa madura yang benar. Dan juga di dalam aplikasi terdapat kamus kecil bahasa madura yang dapat di lihat oleh user agar mengerti arti kata jika kesulitan dalam bermain *game*.

Melihat latar belakang di atas, maka penulis mencoba mengangkat masalah ini menjadi topik dalam menyusun tugas akhir dengan judul : “*Game Edukasi Bahasa Madura Berbasis Multimedia*”. Penelitian ini juga penulis ajukan sebagai tugas akhir penulis dan

sebagai salah satu syarat mencapai gelar diploma. Dan penulis juga berharap aplikasi yang dibuat dapat bermanfaat untuk masyarakat Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Beberapa masalah yang penulis temukan adalah:

1. Pembahasan hanya meliputi bahasa madura dasar untuk pemula (anak anak).
2. Bagaimana menarik perhatian anak bermain *game* ini?
3. Bagaimana mengimplementasikan soal pada aplikasi tersebut ?
4. Pada Latihan soal hanya akan ada 10 soal di masing masing permainan.

1.3 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari penelitian tugas akhir antara lain adalah:

1. Memudahkan pengguna aplikasi khususnya untuk pemula (anak anak) di SDN Mlajah 02 Bangkalan dalam mempelajari bahasa madura.
2. Dengan cara memberikan animasi dan audio sehingga dapat menarik perhatian anak untuk memainkan *game* ini.
3. Dengan menerapkan soal yang telah di kaji pada *game*.
4. Pengguna dapat mempelajari sendiri bahasa madura yang ada di dalam aplikasi ini secara mudah dan praktis.

1.4 Batasan Penelitian

Batasan masalah yang di ambil dalam tugas akhir ini adalah:

1. Aplikasi ini berbasis flash.
2. Aplikasi ini dikhususkan bagi siswa kelas 2 yaitu siswa yang berumur antara 7-8 tahun.

3. Bahasa yang digunakan adalah bahasa Madura dan Bahasa Indonesia.
4. Referensi dan pembendaharaan kata berupa suara dan tulisan.
5. Kata yang yang di pakai yaitu kata benda mati (Transportasi) dan makhluk hidup (Hewan dan Tumbuhan).
6. Menggunakan 3 tingkatan bahasa ; enja' iya, engghi enten, engghi bhunten.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah :

1. Survei Dan Observasi

Melakukan penelitian pada beberapa buku tentang madura yang membahas bahasa madura. Hal ini dilakukan untuk mencari referensi terbaik sehingga dapat di aplikasikan untuk aplikasi yang akan dibuat.

2. Pengumpulan Data

Data - data diperoleh dengan cara pencarian artikel dan pembelajaran buku referensi tentang bahasa madura.

3. Penginputan Data

Data – data yang telah terkumpul dikaji dan diringkas untuk diinputkan pada aplikasi

4. Pembuatan aplikasi

Membuat aplikasi sesederhana mungkin agar mudah dipelajari oleh anak SD kelas 2 atau siswa umur 7-8 tahun. Memasukkan data yang telah dikumpulkan dan dikaji pada aplikasi.

1.6 Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan yang digunakan untuk menyelesaikan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan mengenai latar belakang, perumusan masalah, tujuan dan manfaat, batasan masalah, dan metodologi.

BAB II DASAR TEORI

Membahas beberapa teori penunjang yang berhubungan dengan pokok pembahasan dalam tugas akhir yang secara garis besar berisi tentang pembelajaran bahasamadura, multimedia, adobe flash.

BAB III RANCANGAN SISTEM

Dalam bagian ini diuraikan secara rinci rancangan aplikasi pembelajaran bahasa madura.

BABIV IMPLEMENTASI SISTEM

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai implementasi pembuatan aplikasi berdasarkan hasil rancangan yang telah dibuat sebelumnya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan, serta saran untuk pengembangan sistem.

[Halaman Ini Sengaja Dikosongkan]