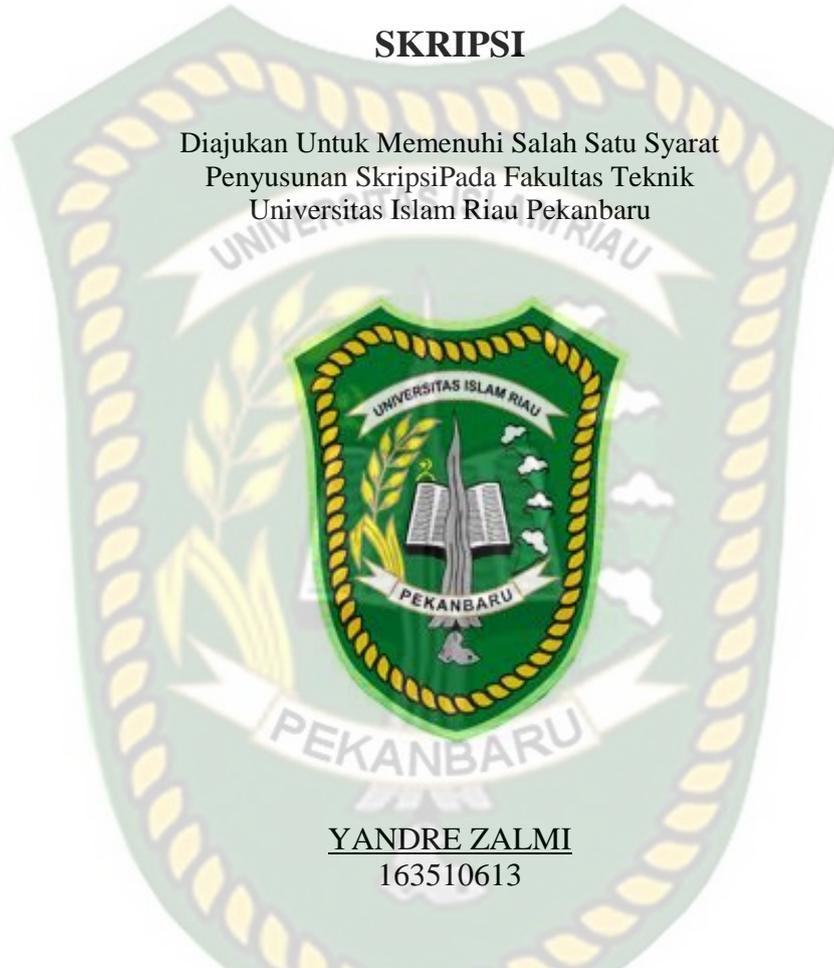


**MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA DAERAH MELALUI
GAME INTERAKSI TEBAK KATA**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Penyusunan Skripsi Pada Fakultas Teknik
Universitas Islam Riau Pekanbaru



YANDRE ZALMI
163510613

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
PEKANBARU
2021**

KATA PENGANTAR



Bismillahirrohmannirohhim.

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penayang, Penulis ucapkan puji syukur atas kehadiran-Nya, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya kepada kami, sehingga Penulis dapat melaksanakan Skripsi yang berjudul “Media Pembelajaran Bahasa Daerah Melalui Game Interaksi Tebak Kata”. Skripsi ini telah Penulis susun dengan maksimal dan mendapatkan bantuan dari berbagai pihak sehingga dapat memperlancar pembuatan Skripsi ini. Untuk itu Penulis menyampaikan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam pembuatan Skripsi ini.

Terlepas dari semua itu, Penulis menyadari sepenuhnya bahwa masih ada kekurangan baik dari segi susunan kalimat maupun tata bahasanya. Oleh karena itu dengan tangan terbuka Penulis menerima segala kritik dan saran dari pembimbing agar Penulis dapat memperbaiki Skripsi ini.

Akhir kata Penulis berharap semoga Skripsi ini dapat memberikan manfaat, inspirasi, dan dapat dipergunakan terhadap pembimbing ataupun instansi terkait.

Pekanbaru, 29 Januari 2021

Penulis

YANDRE ZALMI
Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik
Universitas Islam Riau
Email : yandrezalmi@student.uir.ac.id

Absract

The development of educational games is motivated by the low interest and desire of children to learn local languages, therefore in this case we need an interesting and fun learning system so that it can attract people to keep abreast of existing technological developments, one of which is a learning system with using educational game media. This research uses the R&D (Research and Development) method with six stages, namely a) mapping of potentials and problems, b) data collection, c) product design, d) validation e) design revision and f) product testing This application was tested using Black Box Testing method and questionnaire. On the other hand, based on the results obtained from the questionnaire, this application is a user friendly application (with an average score of 77% / Good).

Keywords: *Guess The Word, Local Language, Game*

YANDRE ZALMI

Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik

Universitas Islam Riau

Email : yandrezalmi@student.uir.ac.id

Abstrak

Perkembangan game edukasi dilatarbelakangi oleh rendahnya minat dan keinginan anak untuk belajar bahasa daerah, oleh karena itu dalam hal ini diperlukan suatu sistem pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga dapat menarik masyarakat untuk terus mengikuti perkembangan teknologi yang ada, salah satunya adalah sebuah sistem pembelajaran dengan menggunakan media permainan edukatif. Penelitian ini menggunakan metode R&D (Research and Development) dengan enam tahapan, yaitu a) pemetaan potensi dan masalah, b) pengumpulan data, c) desain produk, d) validasi e) revisi desain, dan f) pengujian produk Aplikasi ini diuji menggunakan metode Black Box Testing dan kuesioner. Sedangkan berdasarkan hasil yang diperoleh dari kuisisioner, aplikasi ini merupakan aplikasi yang user friendly (dengan skor rata-rata 77% / Baik).

Kata Kunci : Tebak Kata, Bahasa Daerah, Permainan

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR IDENTITAS	
LEMBAR PERNYATAAN PLAGIARISME	
HALAMAN PERSEMBAHAN	
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	ix
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Rumusan Masalah.....	4
1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	4
1.5.1 Tujuan Penelitian.....	4
1.5.2 Manfaat Penelitian.....	4
BAB II	6
LANDASAN TEORI	6
2.1 Deskripsi Teoritik.....	6
2.1.1 Studi Pustaka.....	6
2.1.2 Defenisi Bahasa Dalam Hukum Internasional.....	7
2.1.3 Fungsi Bahasa Daerah.....	7
2.2 Dasar Teori Bahasa.....	8
2.2.1 Bahasa Indonesia.....	8
2.2.2 Bahasa Jawa.....	8

2.2.3 Bahasa Batak.....	9
2.2.4 Bahasa Bima	10
2.2.5 Bahasa Sunda.....	10
2.2.6 Bahasa Ternate.....	10
2.2.7 Bahasa Madura	11
2.2.8 Bahasa Tidore	11
2.2.9 Bahasa Minangkabau	11
2.2.10 Bahasa Palembang.....	12
2.3 Dasar Teori	13
2.3.1 Game.....	13
2.4 Tools Pendukung Pembuatan Aplikasi.....	16
2.4.1 Unity 3D	16
2.4.2 Android	17
2.5 <i>Unified Model Language (UML)</i>	17
2.6 Use Case Diagram	18
2.7 <i>Class Diagram</i>	19
2.8 <i>Sequence Diagram</i>	20
2.9 Activity Diagram.....	21
2.10 Metode Pengujian.....	22
2.10.1 <i>Black Box Testing</i>	22
BAB III	24
METODOLOGI PENELITIAN	24
3.1 Jenis dan Rancangan Penelitian	24
2.11 Model Hipotetik	25
3.2 Desain Penelitian	26
3.3 Prosedur Pengembangan Media(Produk).....	26
3.4 Alat dan Bahan Penelitian yang Digunakan.....	29
3.4.1 Alat Penelitian.....	29
3.4.2 Bahan penelitian	30
3.5 Pengembangan dan Perancangan Sistem	30

3.5.1	Gambaran Pengembangan Sistem	30
3.5.2	Sitemap Aplikasi.....	31
3.5.3	Use Case Diagram.....	32
3.5.4	Perancangan <i>Storyboard</i>	34
3.5.5	Desain Antar Muka (<i>Output</i>)	36
3.6	<i>Flowchart</i> Alur Permainan	41
BAB IV	43
HASIL DAN PEMBAHASAN	43
4.1	Pengujian <i>Black Box</i>	43
4.2	Pengujian <i>Scene</i> Menu Utama.....	43
4.3	Pengujian <i>Scene</i> Menu Pilih Bahasa Daerah	46
4.4	Pengujian <i>Scene</i> Halaman Mulai Game	49
4.5	Kesimpulan Pengujian <i>Black Box</i>	52
4.6	Implementasi Sistem	52
4.6.1	Kesimpulan Implementasi Sistem.....	54
BAB V	56
KESIMPULAN DAN SARAN	56
5.1	Kesimpulan.....	56
5.2	Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA	57

DAFTAR GAMBAR

	No
Gambar 2.1 Klasifikasi Diagram UML.....	18
Gambar 2.2 Notasi Use Case Diagram	19
Gambar 2.3 <i>Sequence</i> Diagram.....	20
Gambar 3.1 Model Hipotetik	25
Gambar 3.2 Langkah – Langkah Penggunaan Metode (R & D).....	27
Gambar 3.3 Sitemap Aplikasi	31
Gambar 3.4 <i>Use Case</i> Diagram Aplikasi	32
Gambar 3.5 Desain Tampilan Menu	36
Gambar 3.6 Desain Tampilan Pilih Bahasa Daerah.....	37
Gambar 3.6.1 Desain Tampilan Kategori.....	37
Gambar 3.7 Tampilan Permainan	38
Gambar 3.8 Desain Tampilan Benar.....	39
Gambar 3.9 Desain Tampilan Salah.....	39
Gambar 3.10 <i>Flowchart</i> Alur Permainan.....	40
Gambar 4.1 Pengujian Scene Menu Utama	41
Gambar 4.2 Tampilan Scene Menu Pilih Bahasa Daerah	41
Gambar 4.3 Tampilan Menu Pengaturan Tebak Kata.....	43
Gambar 4.4 Tampilan Cek Kamus.....	44
Gambar 4.5 Tampilan Cek Kamus.....	44

Gambar 4.6 Tampilan Scene Menu Pilih Bahasa Daerah	45
Gambar 4.7 Tampilan Scene Halaman Mulai pada game	45
Gambar 4.8 Tampilan Scene Mulai Bahasa yang Sudah Di Pilih.....	46
Gambar 4.9 Tampilan Kategori.....	47
Gambar 4.10 Tampilan Jawaban Salah.....	49
Gambar 4.11 Tampilan Jawaban Benar	50
Gambar 4.12 Tampilan Game Over	50
Gambar 4.13 Tampilan Game Selesai.....	51
Gambar 4.14 Grafik Hasil Kuesioner Media Pembelajaran Bahasa	53

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Deskripsi Diagram UML	18
Tabel 2.2 Notasi Class Diagram	20
Tabel 2.4 <i>Activity Diagram</i>	20
Tabel 3.1 Skenario <i>Use Case Diagram</i> Pilih Menu Mulai	33
Tabel 3.2 Skenario <i>Use Case</i> Pilih Menu Keluar	34
Tabel 3.3 <i>Storyboard</i> Menu	35
Tabel 3.4 <i>Storyboard</i> Pilih Bahasa Daerah	35
Tabel 3.5 <i>Storyboard</i> Halaman mulai	36
Tabel 4.1 Kesimpulan Pengujian Scene Menu Utama.....	46
Tabel 4.2 Kesimpulan Pengujian Scene Menu Pilih Bahasa Daerah.....	48
Tabel 4.3 Kesimpulan Pengujian Scene Halaman Mulai Game	52
Tabel 4.4 Hasil Nilai Persentase Tiap Pertanyaan Kuesioner.....	54

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ada sebuah kekayaan luar biasa yang tanpa kita sadari perlahan lenyap dan punah di negeri ini, yaitu bahasa daerah. Bahasa daerah adalah kekayaan terakhir sebuah bangsa sebagai bukti adanya peradaban, seni dan budaya bahkan eksistensi bangsa itu sendiri yang diwariskan baik secara lisan maupun tulisan. Kondisi terancamnya bahasa daerah mendorong Badan Unesco PBB menetapkan tanggal 21 Februari sebagai hari bahasa daerah internasional. Menurut data Organisasi Pendidikan, Keilmuan dan Kebudayaan PBB (Unesco: United Nations Education, Social and Culture Organization) pada 2014 menyebutkan bahwa sebanyak 3000 dari 6000 bahasa di dunia hampir punah, sebagian besar milik etnis minoritas (Republika, 24/9/14). Menurut Direktur Unesco Sheldon Shaeffer bahwa 96 persen dari bahasa yang hampir punah (3000 bahasa) itu hanya digunakan oleh 4 persen populasi dunia. Lebih parahnya menurut data dari Ethnologue Languages of the World melaporkan bahwa untuk kawasan Asia Tenggara terdapat 527 bahasa terancam hampir punah (S, Susiati, 2019).

Sedangkan di Indonesia menurut hasil penelitian Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI) bahwa dari 746 bahasa daerah yang ada di tanah air sebanyak 169 bahasa terancam punah dengan kondisi jumlah penutur di bawah 500 orang, sudah tua-tua serta tidak ada generasi muda pengganti dan berada di lokasi terpencil. Dan Sebagian orang menganggap belajar Bahasa Daerah tidak begitu

penting sekali, Karna di Sekolah atau di lingkungan luar sistem belajar mengajar menggunakan bahasa Indonesia. Ketika bertemu dengan kerabat jauh, komunikasi pun berlangsung menggunakan bahasa Indonesia. Dengan alasan tersebut, sebagian orang menganggap bahasa daerah memang bukanlah bahasa yang penting. Maka dari itu bahasa Daerah seharusnya menjadi bahasa yang tetap diajarkan kepada anak - anak. Bagaimanapun kita dan anak-anak menjadi agen pewaris bahasa daerah. Jika kita tidak mau mengajarkan bahasa daerah pada anak-anak, bisa jadi bahasa daerah akan punah seiring dengan berjalannya waktu. Pentingnya belajar bahasa daerah itu sangat banyak, antara lain yaitu, bahasa daerah adalah Warisan Budaya Bangsa, bahasa adalah kekayaan, bahasa adalah sandi, menguasai banyak bahasa membuat orang jadi cerdas. Untuk memperoleh pentingnya belajar bahasa daerah maka di buat sistem pembelajarannya menarik dan menyenangkan serta didukung dengan media model pembelajaran tebak kata. Model tebak kata salah satu pembelajaran aktif yang berbasis permainan. Model tebak kata dapat diterapkan kepada anak-anak. Pembelajaran model ini akan lebih menarik minat anak-anak untuk belajar, memperkaya bahasa dan kosa kata baru. Diharapkan dengan model pembelajaran ini bisa memperkaya bahasa dan kosa kata baru, sehingga warisan bangsa dan budaya tidak punah. Dengan belajar bahasa daerah bukan berarti rasis terhadap Daerah atau suku sendiri. Justru itulah yang bisa saling menguatkan karena bisa berbahasa daerah lain.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah, Keterbatasan media pembelajaran menggunakan teknologi – teknologi saat ini yang menarik minat anak-anak untuk belajar memperkaya bahasa dan kosa kata bahasa daerah sehingga membuat sianak malas untuk belajar bahasa daerah.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan permasalahan dalam penelitian ini yaitu:

1. Merancang dan mengembangkan media game edukasi tebak kata menggunakan bahasa daerah yang populer di Indonesia, yaitu Bahasa Indonesia yang menjadi acuan untuk menjawab soal pada game, Bahasa Jawa, Sunda, Madura, Bima, Ternate, Tidore, Palembang, Batak, Melayu, MinangKabau.
2. Kata yang digunakan dalam game dibatasi yaitu nama benda, hewan dan warna yang sering ditemui dalam kehidupan sehari – hari, data diambil dari wikipedia dan google translate bahasa daerah.
3. Jumlah soal yang akan ditebak dalam game, berjumlah 100 soal.
4. Setiap Daerah mempunyai soal yang sama untuk di tebak dan memiliki kategori soal yaitu, zat bahan peralatan, tubuh manusia, nama, tatabahasa, makhluk hidup, waktu, istilah abstrak, arsitektur bangunan, angka, pengukuran, orang dan kondisi.

5. Aktor / pemain di beri 5 kesempatan salah dalam menebak soal dalam permainan.
6. Penginputan soal pada game hanya bisa dilakukan di unity 3D saat pembuatan game.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijelaskan diatas, maka rumusan masalahnya adalah “Apakah dengan membuat Sistem atau aplikasi yang baik dan menarik dapat meningkatkan semangat untuk belajar Bahasa Daerah”?

1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.5.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah mengedukasi anak – anak belajar bahasa daerah agar kekayaan bahasa yang kita miliki tidak punah dengan membuat media pembelajaran yang menarik minat anak – anak untuk belajar.

1.5.2 Manfaat Penelitian

1. Belajar Bahasa Daerah sejak dini dan membiasakannya mampu menjadi faktor pendukung dalam menguatkan karakter bangsa
2. Menjadi sarana untuk melestarikan Bahasa Daerah, maka kepunahan Bahasa Daerah dapat terhindarkan.
3. Menjalin keakraban tanpa saling membedakan, perbedaan bahasa bukan berarti saling membenci dan menjauh. Justru itulah yang harus

menjadi kunci untuk saling mengakrabkan diri dan mempelajari bahasa daerah lain.



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Deskripsi Teoritik

2.1.1 Studi Pustaka

Peneliti sebelumnya telah mengupayakan pembuatan kamus bahasa daerah di Indonesia, Menurut Nasution dkk.(2016) Kurangnya atau tidak adanya korpora paralel dan sebanding membuat ekstraksi leksikon bilingual menjadi tugas yang sulit untuk bahasa dengan sumber daya rendah. Bahasa porous dan pendekatan pengenalan serumpun telah terbukti berguna untuk menginduksi leksikon dwibahasa untuk bahasa semacam itu.

Pendekatan berbasis kendala telah terbukti berguna untuk mendorong kamus dwibahasa untuk bahasa sumber daya rendah yang terkait erat. Saat ingin membuat beberapa kamus dwibahasa yang menghubungkan beberapa bahasa, perlu mempertimbangkan pembuatan manual oleh penutur asli jika tidak tersedia kamus yang dapat dibaca mesin sebagai masukan. Untuk mengatasi kesulitan dalam perencanaan pembuatan kamus dwibahasa, pertimbangan berbagai metode dan biaya, optimasi rencana sangat penting. Memanfaatkan pendekatan berbasis kendala dan pengoptimal rencana, merancang proses kolaboratif untuk membuat 10 kamus dwibahasa dari setiap kombinasi 5 bahasa, yaitu bahasa Indonesia, Melayu, Minangkabau, Jawa, dan Sunda. Selanjutnya merancang generasi kamus kolaboratif online untuk menjembatani kesenjangan spasial antara penutur asli. Menetapkan rencana heuristik yang hanya menggunakan investasi manual oleh

penutur asli untuk mengevaluasi rencana optimal dengan biaya total sebagai metrik evaluasi. Rencana optimal mengungguli rencana heuristik dengan pengurangan biaya 63,3% (Nasution dkk., 2017a, 2017b; Nasution dkk., 2019). Kamus hasil penelitian tersebut digunakan sebagai referensi untuk beberapa kata bahasa daerah pada aplikasi ini.

2.1.2 Defenisi Bahasa Dalam Hukum Internasional

Bahasa daerah bukanlah salah satu bahasa resmi dalam suatu negara, bahasa daerah adalah bahasa numerik yang merupakan Populasi kelompok yang lebih kecil disuatu negara. Sedangkan bahasa resmi disebut bahasa regional atau minoritas yang merupakan bahasa asli yang digunakan dalam suatu negara oleh warga negara tersebut(bahasa resmi).

2.1.3 Fungsi Bahasa Daerah

Bahasa dan kebudayaan merupakan dua hal yang berbeda namun mempunyai hubungan yang sangat erat sehingga tidak dapat dipisahkan. Bahasa dan budaya sangat erat hubungannya walaupun dua hal yang tidak sama, cerminan kebudayaan dalam bahasa sangat berpengaruh. Bahasa sangat dipengaruhi cara berpikir manusia atau masyarakat penuturnya.

Bahasa merupakan bagian dari kebudayaan. Jadi, hubungan antara bahasa dan kebudayaan merupakan hubungan yang sederajat atau yang kedudukannya sama tinggi, yang melekat pada manusia. Kalau kebudayaan adalah sistem yang

mengatur interaksi manusia di dalam masyarakat, maka kebahasaan adalah sistem yang berfungsi sebagai sarana berlangsungnya interaksi tersebut. Bahasa adalah alat komunikasi utama, dan dengan bahasa manusia dapat mengungkapkan pikiran dan perasaan kepada orang lain. Bahasa memungkinkan untuk membangun kebudayaan serta menguasai ilmu pengetahuan dan dengan demikian meningkatkan mutu kehidupannya. Dapat dikatakan bahwa bahasa dapat memberikan manusia identitasnya, untuk menentukan posisinya di dalam dunia dan membentuk pandangannya tentang dunianya sehingga bahasa sebagai aspek kebudayaan, bahasa dan aspek- aspek lain dari kebudayaan, bahasa sebagai pendukung kebudayaan dan sebaliknya.

2.2 Dasar Teori Bahasa

2.2.1 Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia berasal dari bahasa-bahasa daerah dari rumpun yang sama, gabungan dari kata-kata bahasa asing. Logat bahasa Melayu lah yang dipakai untuk bahasa Indonesia. Sedangkan untuk melestarikan bahasa Indonesia sudah diadakan 10 kali Kongres di dalam perkembangan globalisasi dan modernisasi. Bahasa Indonesia pertama kali di akui sebagai bahasa nasional bertepatan dengan sebuah peristiwa bersejarah dalam perjalanan Bangsa Indonesia, peristiwa tersebut sering kita kenal dengan Sumpah Pemuda pada tanggal 28 Oktober 1928.

2.2.2 Bahasa Jawa

Aset Kekayaan yang dimiliki bangsa salah satu nya bahasa Jawa. Kehadiran aset kekayaan ini memperkaya bahasa daerah yang ada di Indonesia. Sebagai contoh, kata, ungkapan, dan peribahasa banyak yang masuk atau digunakan bahasa dan sastra Indonesia. Dengan digunakannya kata, ungkapan, dan peribahasa itu masyarakat pemakai bahasa Indonesia bukan saja mengambil istilah lahirnya saja, tetapi juga kandungan filsafat yang ada di dalamnya. Sebuah filsafat mempunyai kaitan dengan berbagai hal, seperti sikap hidup, religi, dan kebudayaan. Filsafat yang dimiliki suatu bangsa atau suku adalah cermin watak, perilaku, dan sifat pemiliknya (Slamet Ds, 2003: 1).

2.2.3 Bahasa Batak

Badan Pusat Statistik melakukan sensus 2010 bahwa suku Batak adalah salah satu suku besar di Indonesia. Secara empirik, penduduk yang dipersatukan pada label Batak yang terdiri subetnik Angkola, Karo, Mandailing, Pakpak, Simalungun dan Toba tidaklah homogen. Keenam subetnik ini berbeda atribut objektif (bahasa dan dialek, genealogi, sejarah, kepercayaan, struktur dan organisasi sosial, atribut kultural, adat istiadat dan kebiasaan), atribut primordial (Shils, 1957:132; Geertz,1967:22) dan identitas subjektif (Royce, 1983:11).

2.2.4 Bahasa Bima

Bahasa Bima atau Nggahi Mbojo adalah sebuah bahasa Austronesia yang dipertuturkan oleh suku Bima di Pulau Sumbawa bagian timur, Nusa Tenggara Barat yang terdiri dari Bima, Dompu dan sebagian wilayah di Manggarai NTT.

2.2.5 Bahasa Sunda

Bahasa Sunda digunakan khususnya dibagian Jawa Barat atau digunakan oleh orang Bandung dan sekitarnya. Bahasa Sunda sebagai bahasa daerah kedua terbesar sesudah bahasa Jawa juga dapat terdesak oleh bahasa Indonesia. Di Sekolah Dasar bahasa Sunda diberikan sebagai mata pelajaran muatan lokal yang diberikan sekali seminggu di wilayah provinsi Jawa Barat. Kabupaten Bandung merupakan konsentrasi penduduk yang merupakan keturunan suku Sunda, penutur bahasa Sunda.

2.2.6 Bahasa Ternate

Di Maluku Utara bahasa Ternate digunakan sebagai bahasa induk. Ternate Halmahera kelompok dari bahasa Ternate, yang artinya satu rumpun dengan bahasa yang ada di sekitar pulau Halmahera dan pulau Ternate. Ciri-ciri khas bahasa wilayah Maluku Utara yang tidak ada pada daerah lain di Nusantara. Penyebarannya pun pesat sampai di sabah Kalimantan, kepulauan Sulu, pulau Manado, pulau Morotai, pulau Waigo dan pulau Wanggai. Di wilayah ini tidak heran jika banyak Lingustik melakukan pendalaman atas struktur kebahasaan.



2.2.7 Bahasa Madura

Bahasa Madura merupakan bahasa ibu yang dipakai oleh masyarakat etnik Madura. Penutur bahasa Madura ini sangat banyak dengan wilayah pemakaian yang cukup luas hampir di seluruh nusantara, akan tetapi saat ini mengalami kemunduran karena secara perlahan mulai ditinggalkan oleh penuturnya. Kemunduran ini terjadi akibat adanya modernisasi yang semakin berkembang, sehingga dengan pemakaian bahasa Madura dianggap sebagai orang terbelakang/kuno. Bahasa Madura saat ini tidak berkembang dan terancam punah (Sukmawati, 2010).

2.2.8 Bahasa Tidore

Bahasa Tidore ialah sebuah bahasa yang dituturkan di daerah Tidore, provinsi Maluku Utara, Indonesia, tepatnya di Tidore, Maitara, Mare, Moti (setengah dari pulauanya bagian utara) dan wilayah pantai barat Halmahera.

2.2.9 Bahasa Minangkabau

Bahasa Minangkabau merupakan bahasa yang masuk ke dalam kelompok bahasa Melayik, termasuk Kerinci dan Iban. Selain bahasa-bahasa tersebut, bahasa Melayu Standar, Serawai, Banjar, Jakarta, Bacan, dan Melayu Manado juga masuk dalam kelompok bahasa Melayik (Adelaar, 1992). Bukti dari keakraban bahasa minangkabau dengan bahasa-bahasa lain yaitu protobahasa yang sama asalnya dari bahasa-bahasa yang lain, yaitu Melayik (PM).

Bahasa Melayu dan MinangKabau bisa dikatakan bahasa yang berbeda, tetapi masih serumpun, sama dengan halnya bahasa Jerman dan Belanda. Hubungan kekerabatan suatu bahasa dalam kajian komparatif pada intinya dapat dibuktikan hubungan kekerabatannya berdasarkan unsur-unsur warisan dari protobahasa pada bahasa-bahasa berkerabat (Hock, 1988). Dengan kata lain, perubahan suatu bahasa dari bahasa-bahasa yang sekerabat itu dapat dilacak dengan mengembalikan kepada bentuk protobahasanya, yakni dengan cara mengamati perubahan pada tahap yang awal, yaitu perubahan bunyi pada tataran fonologis (Masrukhi, 2002).

2.2.10 Bahasa Palembang

Bahasa Palembang disebut juga dengan bahasa Melayu Palembang atau bahasa Musi yang artinya kelompok dialek bahasa yang digunakan oleh masyarakat di bagian wilayah Sumatera Selatan. Bahasa Palembang termasuk serumpun serumpun dengan bahasa Melayu yang hubungannya erat dengan bahasa Jambi, MinangKabau, Banjar dan bahasa Indonesia. Bahasa Palembang termasuk bahasa aglutinatif mirip bahasa Austonesia yang lain.

2.2.11 Bahasa Melayu

Hampir semua wilayah di Nusantara dan di Semenanjung Melayu semua bahasa mirip dengan bahasa Melayu, bahasa yang pemakaiannya luas. Di Brunei

bahasa melayu menjadi bahasa resmi, dan di Malaysia juga dikenal dengan bahasa Malaysia, Bahasa Nasional di Singapura sedangkan di Timur Leste digunakan menjadi bahasa kerja

2.3 Dasar Teori

2.3.1 Game

Dalam kamus bahasa Indonesia “Game” adalah permainan. Menurut Mursid Yunus, dkk (2015 : 59) mengungkapkan: “Game merupakan suatu jenis model permainan atau pertandingan. game bisa di artikan sebagai aktivitas terstruktur atau semi terstruktur, yang biasanya dilakukan untuk fun dan kadang digunakan sebagai alat pembelajaran”. Sedangkan Menurut Jasson dalam jurnal Yogi dan Bambang (2013 : 33) mengungkapkan: ”Game adalah suatu sistem atau program di mana satu atau lebih pemain mengambil keputusan melalui kendali pada obyek di dalam game untuk suatu tujuan tertentu”.

Berdasarkan pengertian diatas penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa game merupakan suatu bentuk hiburan yang biasa dipakai untuk bersenang-senang, dimana di dalamnya terdapat peraturan.

a. Jenis Game

1. Arcade games, di Indonesia yang sering disebut ding-dong, biasanya berada di daerah atau tempat khusus dan memiliki box atau mesin yang memang khusus di design untuk jenis video games tertentu dan tidak jarang bahkan memiliki fitur yang dapat membuat pemainnya lebih merasa

“masuk” dan “menikmati”, seperti pistol, kursi khusus, sensor gerakan, sensor injakkan dan stir mobil (beserta transmisinya tentunya).

2. PC Games , yaitu memainkan video game dengan menggunakan Personal Computers.
3. Console games, memainkan game dengan menggunakan console, seperti Nintendo Wii, XBOX 360, Playstation 2 dan Playstation 3.
4. Handheld games, yaitu kemana – mana bisa membawa console game untuk dimainkan, contoh Nintendo DS dan Sony PSP.
5. Mobile games, yaitu yang dapat dimainkan atau khusus untuk mobile phone atau PDA.

Game tebak kata yang di buat termasuk kedalam kategori mobile games, yaitu game edukasi yang dapat dimaikan di instal atau di pasang khusus untuk mobile phone atau PDA (Sulistyo, 2010). Game edukasi yang digunakan untuk memberikan pembelajaran atau menambah pengetahuan, wawasan penggunaanya melalui suatu media yang menarik (Nurrun Muchammad, 2013).

b. Kategori Game

1. Multiplayer Online. Khususnya di Indonesia game ini lagi trend bahkan dunia menjadi salah satu titik balik mengapa dunia game dan internet di Indonesia dapat berkembang. Dan karena dimainkan online dan dengan sistem pembayaran menggunakan voucher, pembajakan sudah tidak menjadi masalah lagi. Game yang dapat dimainkan secara bersamaan oleh lebih dari 2 orang (bahkan dapat mencapai puluhan ribu orang dalam satu waktu) membuat pemain dapat bermain bersama dalam satu dunia virtual

dari sekedar chatting hingga membunuh naga bersama teman yang entah bermain di mana. Umumnya permainan tipe ini dimainkan di PC dan bertema RPG, walau ada juga yang bertema music atau action. Contoh: Ragnarok online, O2jam, World of Warcraft, Ayo Dance, Lineage, Rose online.

2. Casual games. Sama dengan namanya, game tidak kompleks, mainnya rileks dan sangat mudah untuk dipelajari (bahkan cenderung langsung bisa dimainkan). Jenis ini biasanya memerlukan spesifikasi komputer yang standar pada jamannya dan ukurannya tidak lebih dari 100 MB karena biasanya dapat di download versi demo-nya di website resminya. Genre permainannya biasanya puzzle atau action sederhana dan Permainan ini dapat dimainkan umumnya dengan mouse. Contoh: Diner Dash, Sally Salon, Bejeweled, Zuma, Feeding Frenzy, Insaniquarium.
3. Edugames. Tujuan membuat game ini sebagai media pendidikan, Programmer yang membuat game ini harus memikirkan dan menghitung apakah game yg dibuat ini bisa mendidik dan dengan memainkannya keterampilan bisa meningkat.. Target segmentasi pemain harus pula disesuaikan dengan tingkat kesulitan dan design visual ataupun animasinya. Contoh edugames : Bobi Bola, Dora the explorer, Petualangan Billy dan Tracy.

2.4 Tools Pendukung Pembuatan Aplikasi

2.4.1 Unity 3D

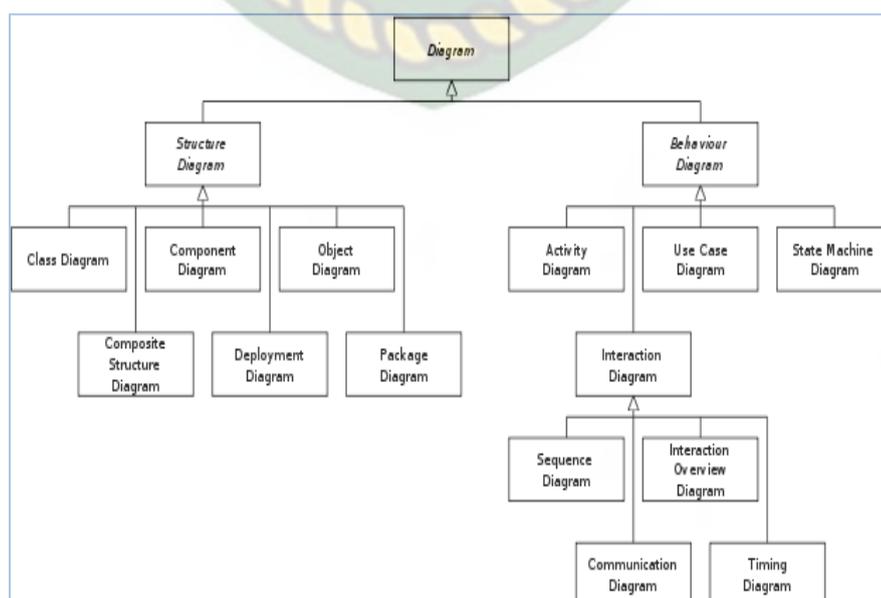
Banyak sekali peminat yang menginginkan hasil kreatif dalam hal pengembangan media berbasis software. Terdapat software engine yang berbayar dan tidak berbayar. Menurut Riccitiello (2014), CEO dari Unity tahun 2014, mengungkapkan bahwa misi dari Unity yaitu “democratize game development”, artinya adalah Unity akan membuat perangkat pengembangan yang mudah digunakan, memiliki kualitas game 3D yang bagus, dan mampu berjalan pada berbagai platform. Menurut Helgason (2013), Co-founder dan CEO Unity tahun 2013, mengungkapkan bahwa Unity adalah seperangkat tools yang dapat digunakan untuk membangun games atau aplikasi mobile dengan berbagai teknologinya yang meliputi teknologi grafis, audio, physics, interactions, dan networking. Seperti kebanyakan software engine lainnya, Unity 3D dapat mengolah beberapa data seperti objek tiga dimensi, suara, tekstur, dan lain sebagainya. Keunggulan dari Unity 3D dapat menangani grafik dua dimensi dan tiga dimensi. Namun software ini lebih terkonsentrasi pada pembuatan grafik tiga dimensi. Pengembangan perangkat lunak berbasis 3D atau 2D interaktif seperti simulasi training untuk kedokteran, visualisasi arsitektur, aplikasi berbasis mobile, desktop, web, console, dan berbagai macam platform lain. Unity 3D dapat menjalankan aplikasi dengan berbasis augmented reality. Dengan menggunakan augmented reality siswa dapat berinteraksi dengan konten digital yang dapat meningkatkan imajinasi, kreativitas dan belajar (Persefoni & Tsinakos, 2015: 52).

2.4.2 Android

Reto Meier (2010: 4) berpendapat bahwa Android adalah platform pertama yang bersifat terbuka dan komprehensif untuk perangkat mobile. Meier juga mengelompokkan Android menjadi 3 komponen yaitu sebagai sistem operasi, sebagai platform untuk menciptakan aplikasi, dan sebagai perangkat telepon seluler yang menjalankan sistem operasi. Menurut Safaat (2015: 1) Android merupakan sistem operasi untuk perangkat Mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi. Android menyediakan platform yang opensource (terbuka) bagi para pengembang untuk membangun aplikasi mereka. Android sendiri diciptakan oleh perusahaan Google yang bekerjasama dengan Open Handset Alliance.

2.5 Unified Model Language (UML)

Unified Model Language adalah bahasa spesifikasi standar untuk mendokumentasikan, menspesifikasikan dan membangun sistem perangkat lunak.



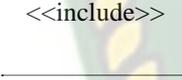
Gambar 2.1. Klasifikasi Diagram UML**Tabel 2.1** Deskripsi Diagram UML

Diagram	Kegunaan	Learning Priority
<i>Activity</i>	proses dari tingkat tingginya aplikasi, berguna atau untuk model logika yang lengkap	<i>High</i>
<i>Class</i>	Menunjukkan kumpulan elemen model statis seperti kelas dan jenis, isinya, dan hubungan mereka.	<i>High</i>
<i>Communication</i>	Menunjukkan contoh dari kelas, alur pesan antara mereka dan hubungannya antar kelas.	<i>Low</i>
<i>Component</i>	Gambaran komponen dari sebuah aplikasi	<i>Medium</i>
<i>Composite structure</i>	Gambaran struktur internal dari sebuah pengklasifikasi	<i>Low</i>

2.6 Use Case Diagram

Use Case Diagram ialah permodelan yang akan dibuat untuk sistem informasi. Mengetahui apa saja fungsi Use Case yang digunakan dalam sistem

Informasi dan fungsi tersebut mengetahui siapa saja yang berhak menggunakannya. Singkatnya pengguna mendapat gambaran dari sistem yang akan dibangun. Simbol-simbol yang digunakan dalam Use Case Diagram yaitu:

Simbol	Keterangan
	Aktor : Sebagai alat ketika berkomunikasi dengan use case, mewakili sistem yang lain, mewakili peran dari orang.
	Use Case : Interaksi dan abstraksi antara aktor dan sistem.
	Association : pennghubung antara aktor dengan use case dari Abstraksi.
	Generalisasi : Menunjukkan spesialisasi aktor untuk dapat berpartisipasi dengan use case.
	Use Case lainnya merupakan fungsional dari seluruh use case.
	Menunjukkan Jika kondisi terpenuhi maka suatu use case merupakan fungsional tambahan dari use case lainnya.

Gambar 2.2 Notasi Use Case Diagram

2.7 Class Diagram

Pernyataan dari John Satzinger (2010) jika ingin membangun pemograman maka class diagram akan menggambarkan kelas-kelas dan akan mendokumentasikan. Sedangkan pernyataan Henderi (2008) yang menggambarkan struktur objek dari sistem.

Tabel 2.2 Notasi Class Diagram

<p><i><<Stereotype Name>></i></p> <p><i>Class Name : Parent Class</i></p>
<p><i><<Attribut List >></i></p> <p><i>Visibility name : type-expression</i></p>
<p><i><<Method List >></i></p> <p><i>Visibility name(parameter) : type-expression</i></p>

2.8 Sequence Diagram

Sequence Diagram menggambarkan kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang dikirimkan dan diterima antar objek. Berikut adalah simbol-simbol yang digunakan pada sequence diagram.

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		Lifeline	Objek entity, antarmuka yang saling berinteraksi.
2		Aktor	Digunakan untuk menggambarkan user/pengguna.
3	Message 	Message	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi tentang aktifitas yang terjadi.
4		Boundary	Digunakan untuk menggambarkan sebuah form.

5		Control class	Dihubungkan untuk menghubungkan boundary dengan tabel.
6		Entity class	Digunakan untuk menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan.

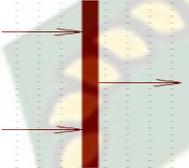
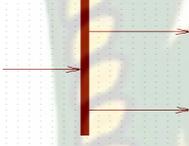
Gambar 2.3 Squence Diagram

2.9 Activity Diagram

Pernyataan John Satzinger(2010) “Activity Diagram adalah sebuah alur kerja yang menjelaskan berbagai kegiatan pengguna (atau sistem), orang yang melakukan aktivitas, dan aliran sekuensial dari aktivitas-aktivitas tersebut”. Activity Diagram aktivitas dari proses bisnis atau sebuah sistem yang menggambarkan workflow(aliran kerja). Activity Diagram menggunakan simbol-simbol sebagai berikut.

Tabel 2.4 Activity Diagram

Simbol	Nama	Kegunaan
	Start Point	Menunjukkan dimana aliran kerja dimulai
	End Point	Menunjukkan dimana aliran kerja berakhir
	Activities	Menunjukkan kegiatan dalam aliran kerja

	Decision	Menunjukkan dimana sebuah keputusan perlu diambil dalam aliran kerja
	Join	Menunjukkan percabangan pada aliran kerja
	Fork	Menunjukkan penggabungan dalam aliran kerja

2.10 Metode Pengujian

Metode pengujian adalah suatu cara atau metode untuk menguji perangkat lunak dan data untuk menemukan kemungkinan adanya kesalahan pada perangkat lunak tersebut. Pengujian sistem dapat menggunakan metode *black box testing* (Yakub, 2012).

2.10.1 Black Box Testing

Black Box Testing atau Pengujian Black Untuk menguji perangkat lunak tanpa melakukan pengujian kode program dan desain dari spesifikasi fungsionalitas metodenya. Untuk mengetahui apa saja fungsi-fungsi dari pengujian black box, sesuai yang dibutuhkan memasukkan input dan output, Sukamto.dkk(2011). Komplementer dari teknik white box testisng termasuk juga

dalam black box testing, karena mampu mengungkap kesalahan yang lebih luas. *Black Box Testing* berfokus pada pengujian persyaratan *functional* perangkat lunak, karena untuk mendapatkan serangkaian kondisi inputan sesuai dengan persyaratan fungsional program (Yakub, 2012). Menemukan adalah tujuan dari Black box testing, Gries (2005):

fungsi yang hilang atau tidak benar,

1. fungsi yang hilang atau tidak benar,
2. kesalahan interface,
3. kesalahan atau error pada struktur data atau akses eksternal database,
4. kesalahan atau error pada kinerja dan
5. batasan dari suatu data.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis dan Rancangan Penelitian

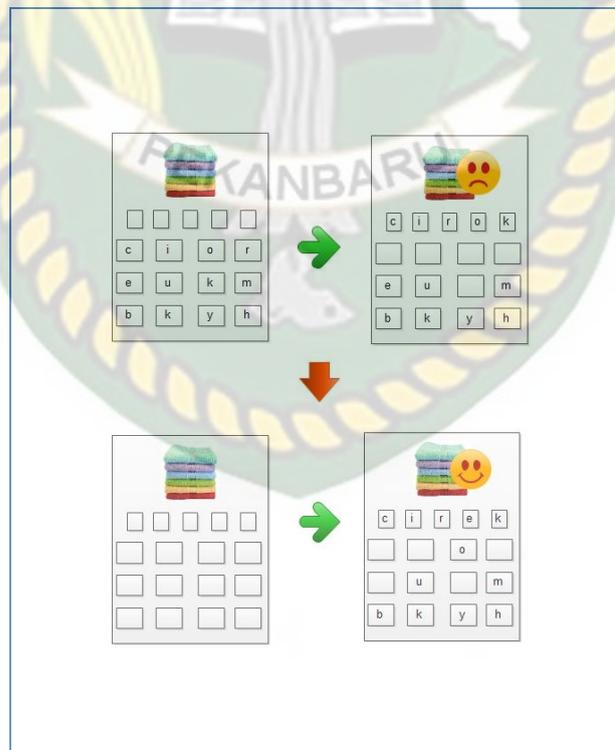
Yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode R & D (Research and Development). Sugiyono (2012 : 407) metode pengembangan dan penelitian ialah produk dan menguji keefektifan produk adalah hasil dari metode penelitian. Sedangkan pernyataan Borg and Gall (Sugiyono, 2012 : 9) berpendapat bahwa pengembangan dan penelitian R & D metode yang berguna untuk memvalidasi produk-produk atau mengembangkan produk-produk yang berguna dalam pembelajaran dan pendidikan. Selanjutnya Borg and Gell, Sugiyono (2012:11) berpendapat “One way to bridge the gap between research and practice in education is to Research & Development”.

Peneliti dalam penelitian ini mempunyai konsep yang menarik dan menghasilkan produk. Aplikasi game Tebak Kata dalam bahasa daerah merupakan hasil dari penelitian ini. Beberapa hal yang di padupadankan yang mendukung dalam penelitian ini. Produk yang diharapkan peneliti bisa menjadi media pembelajaran bagi anak-anak dan meningkatkan semangat anak-anak dalam belajar bahasa daerah yang ada di Indonesia.

2.11 Model Hipotetik

Model hipotetik adalah bagian yang berisi rancangan model yang akan dikembangkan. Rancangan ini dikembangkan berdasarkan kajian teori yang telah dilakukan dan disesuaikan dengan kondisi penelitian dan pengembangan lapangan.

Berikut adalah gambaran rancangan pada game tebak kata. Pada gambar hipotetik dibawah kata kunci gambarannya adalah “cirek” jika player menyusun kata yang benar maka akan muncul animasi “benar” dan player akan lanjut ke gambar berikutnya, tapi jika player mengetikkan kata yang salah maka akan muncul animasi “salah”.



Gambar 3.1 Model Hipotetik

3.2 Desain Penelitian

Game tebak kata dalam berbahasa daerah adalah produk yang akan di hasilkan. Game ini nantinya bisa di download pada setiap android. Akan ada gambar yang berisi pada game ini yang memudahkan untuk menebak kata dalam game tersebut, dan game ini terdiri dari animasi pada tampilan dan animasi yang muncul ketika jawaban tersebut benar atau salah. Salah satu cara menarik perhatian pengguna ialah dengan membuat desain yang menarik, Tetapi Tujuan utama produk ini ialah menyediakan materi pembelajaran dalam bentuk game tebak kata yang menggunakan bahasa daerah.

3.3 Prosedur Pengembangan Media(Produk)

Tahap-Tahap atau Langkah-langkah yang dimaksud dalam prosedur ini ialah Langkah-langkah pengembangan media yaitu bagaimana proses media (produk) tersebut tercipta. Berikut langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang diungkapkan oleh Sugiyono (2012: 408):



Gambar 3.2. Langkah-langkah penggunaan Metode *Research and Development* (R & D) (Sugiyono, 2012: 409)

Terdapat 10 langkah-langkah pengembangan media dari uraian tersebut, tetapi dalam penelitian ini hanya menggunakan lima tahapan yaitu menganalisis potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi dan uji coba produk. Hal tersebut karena penelitian ini masih termasuk dalam lingkup penelitian sederhana Sehingga tahap-tahap tersebut ditentukan dan dilakukan sesuai kebutuhan.

1. Potensi dan Masalah

Sebelum membuat media tahap ini adalah tahapan pertama. Apabila didayagunakan akan memiliki nilai tambah yang harus peneliti ketahui. Mengharapkan potensi dari media yang dibuat. Android bisa dimanfaatkan dalam membuat produk ini, tentu salah satu potensi yang diharapkan adalah seluruh kalangan sudah mempunyai android.

Selanjutnya peneliti juga harus paham akan masalah yang terjadi berkaitan dengan potensi yang ada. Masalah dapat diatasi dengan memanfaatkan potensi disekitar yang mendukung. Sugiyono (2012:410) masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan apa yang terjadi. Peneliti menganalisis masalah yang terjadi yaitu kurangnya minat mempelajari macam-macam bahasa daerah yang sebenarnya bahasa daerah itu adalah warisan budaya yang jangan sampai hilang punah.

2. Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan berbagai informasi yang akan digunakan sebagai bahan penelitian dan perencanaan produk maka akan diperlukan metode tersendiri. Metode tersebut sesuai dengan permasalahan dan ketelitian tujuan yang ingin dicapai. Dalam hal ini peneliti akan menggunakan data berbagai bahasa daerah dari kamus dan website yang ada di internet.

3. Desain Produk

Setelah mengetahui permasalahan dan menganalisis kebutuhan, selanjutnya adalah tahap membuat desain / rancangan media. Desain media bertujuan menentukan isi produk yang berupa materi pembelajaran yang telah disesuaikan.

4. Validasi Produk

Apakah rancangan produk sudah sesuai dengan yang diharapkan yang dimaksudkan dengan Validasi Produk. Cukup atau tidaknya materi yang

disajikan, apakah sudah benar penyusunan gramatikal pada setiap kalimat seperti pengaturan dan tombol apakah sudah benar atau masih perlu di perbaiki.

5. Revisi dan Uji Coba Produk

Setelah lulus dari proses validasi, beberapa hal akan muncul untuk diperbaiki. Kemudian produk yang telah diperbaiki akan dikonsultasikan kembali untuk memastikan apakah produk sudah benar-benar siap untuk diuji coba. Peneliti akan melakukan pengujian apabila produk sudah valid.

3.4 Alat dan Bahan Penelitian yang Digunakan

3.4.1 Alat Penelitian

Dalam pembuatan game “Media pembelajaran pembelajaran bahasa daerah melalui aplikasi game interaksi tebak kata” adapun spesifikasi perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) yang membantu dalam proses pembuatan adalah sebagai berikut.

1. Spesifikasi perangkat keras (*Hardware*)

Spesifikasi perangkat keras (*hardware*) pada laptop yang digunakan dalam pembuatan game ini adalah computer dengan spesifikassi sebagai berikut:

- a. *Proccesor* Intel Core i5-4210U
- b. *RAM* 4.00 GB (3.8 GB usable)
- c. *Hardisk* ITB
- d. *Type System* 64-bit *Operating System*

2. Spesifikasi Perangkat Lunak(*software*)

Perangkat lunak (*software*) yang digunakan untuk menjalankan perangkat keras (*hardware*). Pembuatan game pada penelitian ini dibangun dengan *Unity 3D*.

3.4.2 Bahan penelitian

Bahan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil studi pustaka yang telah dijelaskan sebelumnya. Adapun data-data yang digunakan adalah sebagai berikut:

- a. Buku yang berkaitan dengan penelitian.
- b. Jurnal-jurnal penelitian.
- c. Artikel-artikel yang ada di internet, dan
- d. Website kamus bahasa daerah di internet, Wikipedia dan kamus google translate bahasa daerah.

3.5 Pengembangan dan Perancangan Sistem

3.5.1 Gambaran Pengembangan Sistem

Gambaran system ini merupakan proses pembuatan game “Media pembelajaran bahasa daerah melalui aplikasi game interaksi tebak kata” yang bertujuan untuk edukasi. Game ini dapat diunduh di *Playstore* pada setiap android nantinya. Di dalam game memiliki gambar-gambar benda, warna yang biasa ditemui dalam kehidupan sehari - hari akan ditebak. Game ini terdiri dari gambar-

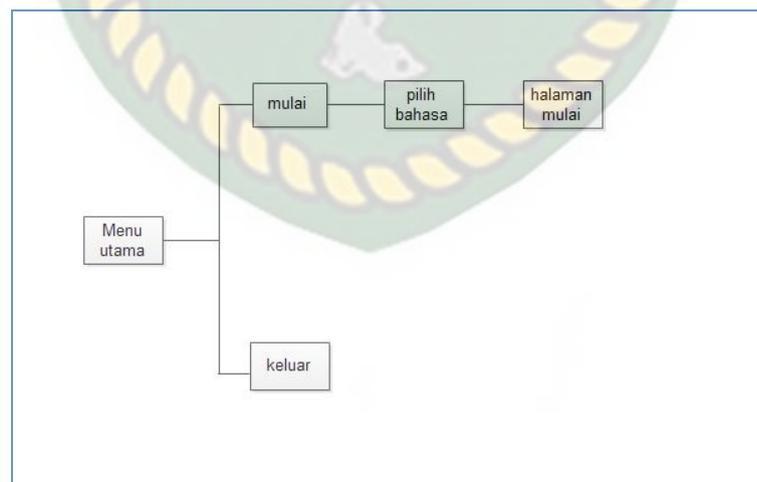
gambar yang akan ditebak, bertujuan untuk memberi tantangan kepada pengguna dan mendapatkan banyak wawasan baik tentang berbagai bahasa daerah dan mengetahui bahasa daerah lain.

Berdasarkan analisis game “Media pembelajaran bahasa daerah melalui aplikasi game interaksi tebak kata” memiliki kriteria sebagai berikut:

- a. Game ini bersifat single player.
- b. Game ini memberikan tampilan gambar dan kotak-kotak kecil dibawah gambar yang berisi huruf acak dari jawaban gambar yang akan ditebak.

3.5.2 Sitemap Aplikasi

Sitemap aplikasi adalah salah satu alat bantu untuk para webmaster yang mempermudah dalam pengenalan peta situs dalam sistem. Dengan begitu mesin system dengan mudah menjelajah dan meraih halaman – halaman yang ada di dalamnya.



Gambar 3.3 Sitemap Aplikasi

Pada gambar 3.3 dapat dijelaskan bahwa pada setiap sitemap aplikasi ini terdapat dua menu pilihan, yang mana pada menu mulai ada pilihan bahasa yang terdapat pilihan bahasa-bahasa daerah dan pada menu halaman mulai terdapat tampilan gambar yang akan ditebak.

3.5.3 Use Case Diagram

Pada perancangan use case diagram ini menjelaskan hal-hal yang dapat dilakukan oleh pemain. Perancangan ini digunakan sebagai pemodelan dan menyatakan fungsi/layanan yang disediakan oleh sistem ke pemain. Pada use case aplikasi ini mempunyai satu actor. Use Case Diagram ditampilkan pada gambar 3.4.



Gambar 3.4 Use Case Diagram Aplikasi

Berikut ini adalah scenario dari perancangan *use case diagram* :

a. Skenario Pilih Menu Mulai

Aktor : Pemain 1

Pre kondisi : Pemain berada pada menu utama. Terdapat dua menu di menu utama, yaitu menu mulai dan menu

keluar dan di dalam menu utama terdapat tiga menu lagi yaitu menu pilih bahasa, pilih kategori dan menu halaman mulai.

Post kondisi : Pemain masuk ke menu mulai.

Deskripsi : pemain masuk kemenu mulai untuk memulai proses halaman pilihan bahasa lalu pilih kategori dan halaman mulai.

Tabel 3.1 Skenario Use Case Pilih Menu Mulai

Pemain	Sistem
Pemain menekan tombol mulai.	Proses <i>loading</i> sistem.
	Menampilkan halaman mulai menyediakan menu pilih bahasa dan pilih kategori
Pemain memilih bahasa daerah sesuai yang diinginkan.	Proses <i>loading</i> sistem.
	Menampilkan gambar yang akan ditebak katanya di halaman mulai.
Pemain melihat <i>pop up</i>	Proses <i>loading</i> sistem.
	Melakukan proses tutup window <i>pop up</i>
Pemain memilih menu utama	Proses <i>loading</i> sistem.
	Kembali ke menu utama.

b. Skenario Pilih Menu Keluar

- Aktor : Pemain
- Pre kondisi : Pemain berada pada menu utama. Terdapat dua menu di menu utama, yaitu menu mulai dan menu keluar dan di dalam menu utama terdapat dua menu lagi yaitu menu pilih bahasa dan menu halaman mulai.
- Post kondisi : Pemain masuk ke menu keluar.
- Deskripsi : pemain masuk kemenu keluar untuk mengetahui proses keluar pada aplikasi.

Tabel 3.2 Skenario Use Case Pilih Menu Keluar

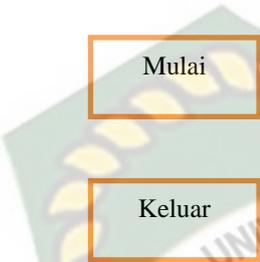
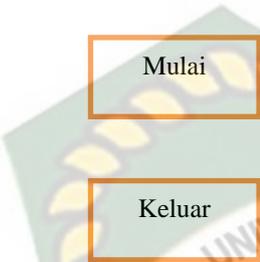
Pemain	Sistem
Pemain memilih menu keluar	Proses loading sisitem
	Menampilkan proses keluar aplikasi

3.5.4 Perancangan *Storyboard*

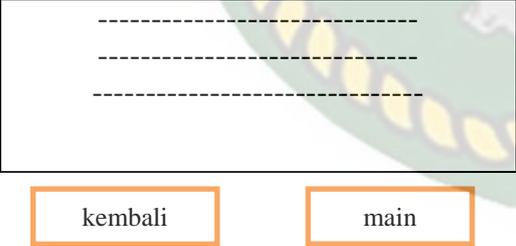
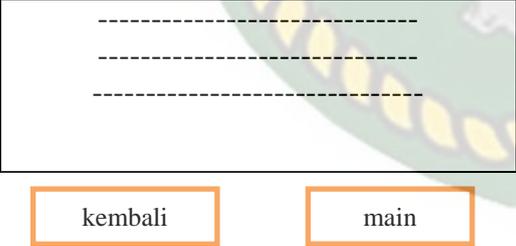
Storyboard adalah dimana kolom yang berisi teks dan gambar. *Storyboard* merupakan landasan untuk ungkapan kreatif sebagai alat sebelumnya perancangan dengan menunjukkann secara visual.

a. *Storyboard Antar Muka*

Tabel 3.3 Storyboard Menu

<p>Sketsa</p> 	<p>Keterangan: ini adalah halaman sesudah memilih permainan. Disini terdapat menu mulai dan menu keluar, didalam menu mulai terdapat halaman pilih bahasa dan halaman mulai.</p>
	<p>Hubungan:</p> <p>Tombol mulai – pemain mengklik untuk memulai permainan. Didalam tombol mulai terdapat halaman pilih bahasa dan halaman mulai.</p> <p>Tombol Keluar – Pemain mengklik dengan <i>mouse</i> untuk keluar dari permainan.</p>

Tabel 3.4 Storyboard Pilih Bahasa Daerah

<p>Sketsa</p> <p>Pilih Bahasa daerah</p> 	<p>Keterangan : Ini adalah tampilan untuk memilih bahasa daerah apa yang akan ditebak dan memilih kategorinya.</p>
	<p>Hubungan :</p> <p>Tombol kembali – Pemain mengklik tombol untuk kembali kehalaman menu.</p> <p>Tombol Main – pemain mengklik tombol untuk lanjut kehalaman main.</p>

Tabel 3.5 Storyboard Halaman mulai

<p style="text-align: center;">Sketsa</p> 	<p>Keterangan : Ini adalah halaman mulai yang akan ditebak katanya.</p>
	<p>Hubungan :</p> <p>Kotak gambar – pemain akan menebak gambar apa yang akan muncul di halaman mulai.</p> <p>Kotak kecil – Disini wadah tempat pemain menginputkan jawaban dari gambar yang muncul.</p>

3.5.5 Desain Antar Muka (*Output*)

a. Desain Tampilan Menu

Pada tampilan ini terdapat 2 tombol yang terdiri dari tombol mulai dan tombol keluar. Jika tombol mulai di klik maka akan pindah ke halaman pilih bahasa daerah dan setelah dipilih baru memulai permainan tebak kata, dan tombol keluar berfungsi untuk keluar dari permainan tebak kata.

**Gambar 3.5** Desain Tampilan Menu

b. Desain Tampilan Pilih Bahasa Daerah

Untuk tampilan gambar ini merupakan Pilihan Bahasa Daerah yang ingin dimainkan sesuai keinginan aktor / pemain dan setelah memilih bahasa akan masuk ke scene pilih kategori.

The image shows a user interface for selecting a regional language. It features a title 'Pilih Bahasa Daerah' at the top. Below the title, there are two columns of buttons. The left column contains buttons for 'melayu', 'jawa', 'sunda', 'madura', and 'minang'. The right column contains buttons for 'bugis', 'banjar', 'aceh', 'batak', and 'bali'. The buttons are arranged in a grid-like fashion.

Gambar 3.6 Desain Tampilan Pilih Bahasa Daerah

The image shows a user interface for selecting a category. It features a title 'kategori' at the top. Below the title, there are five empty rectangular input fields stacked vertically, intended for the user to enter their chosen category.

Gambar 3.6.1 Desain Tampilan Pilih Kategori

c. Desain Tampilan Permainan

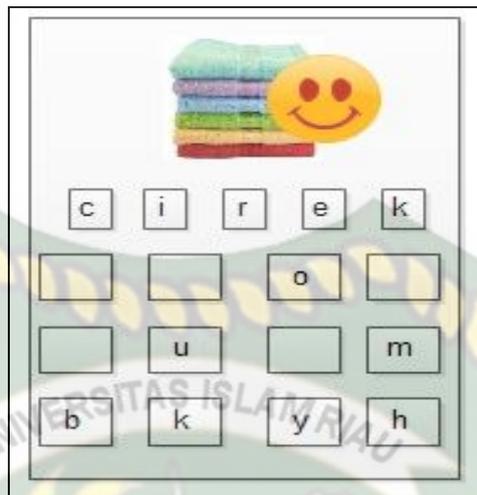
Tampilan ini merupakan tampilan permainan jika sudah dipilih Bahasa apa yang diinginkan. Pada tampilan ini terdapat gambar yang akan di tebak dan animasi dari game jika jawabannya benar atau salah.



Gambar 3.7 Tampilan Permainan

d. Desain Gambar Berhasil Di Tebak

Tampilan ini merupakan tampilan jika gambar berhasil di tebak, Terdapat huruf acak di kotak-kotak kecil dibawah, jika pemain bisa menyusun huruf sehingga menghasilkan kata yang sesuai gambar maka pemain lanjut ke gambar berikutnya, tampilannya seperti gambar dibawah.



Gambar 3.8 Desain Tampilan Benar

e. Desain Tampilan Salah

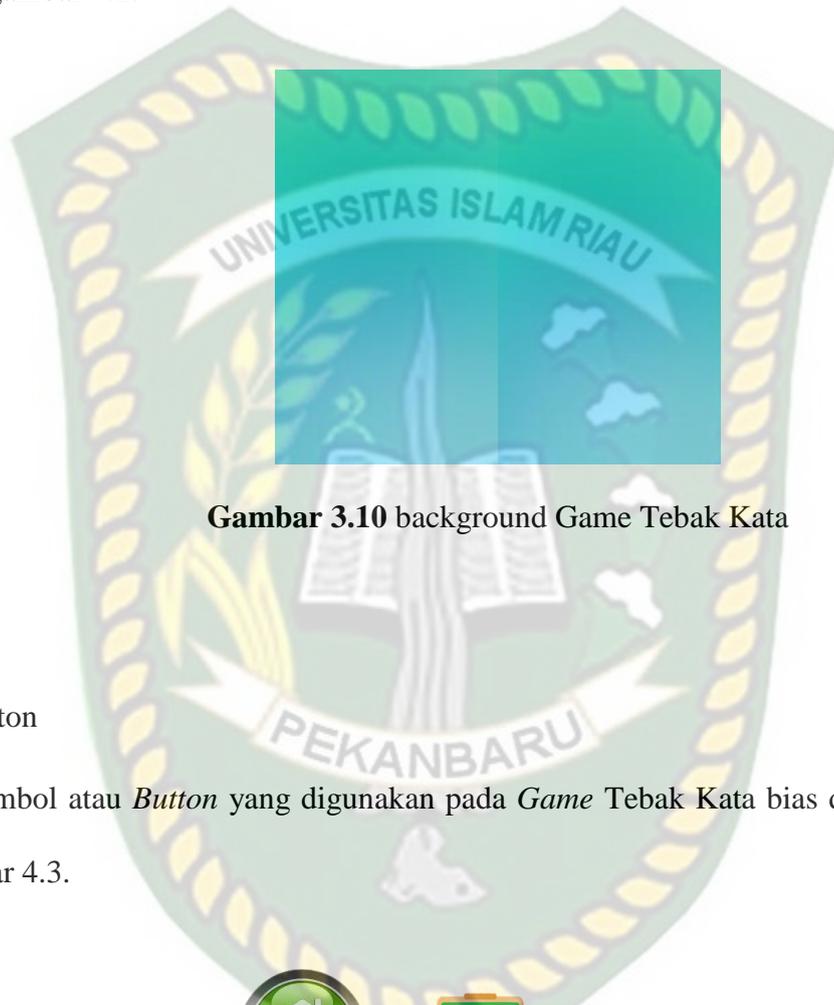
Tampilan ini merupakan tampilan jika salah menebak gambar, Terdapat huruf acak di kotak-kotak kecil dibawah, jika pemain salah menyusun huruf kekotak tempat jawaban, maka tampilannya seperti gambar dibawah .



Gambar 3.9 Desain Tampilan Gagal Di Tebak

1. Background

Rancangan *background* pada game Tebak Kata Bahasa Daerah dapat dilihat pada gambar 4.2.



Gambar 3.10 background Game Tebak Kata

2. Button

Tombol atau *Button* yang digunakan pada *Game* Tebak Kata bias dilihat pada gambar 4.3.



Gambar 3.11 Button Game Tebak Kata

3. Animasi

Animasi yang digunakan pada Game Tebak Kata memiliki Backsound ketika animasi tersebut muncul, dapat dilihat pada gambar 4.4.

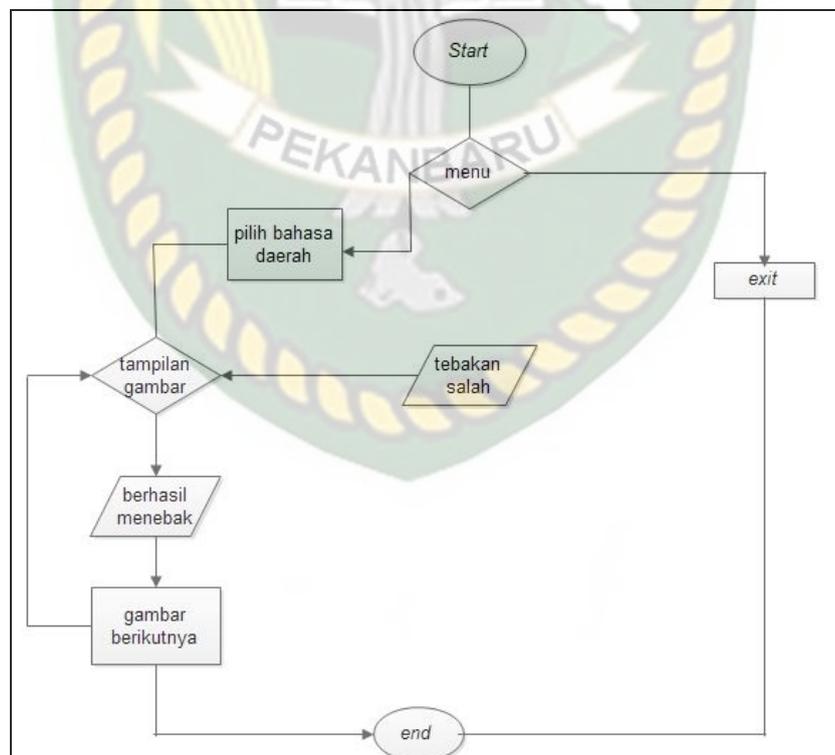


Gambar 3.12 Animasi Game Tebak Kata

4. Backsound

Backsound pada game akan muncul pada setiap game di mainkan, mengklik tombol button dan saat animasi muncul.

3.6 Flowchart Alur Permainan



Gambar 3.9 Flowchart Alur Permainan

Pada gambar 3.8 menjelaskan *flowchart* alur permainan, pada saat pemain mengklik tombol mulai atau *start* pada tampilan menu utama, maka akan muncul halaman pilih bahasa daerah lalu akan muncul menu halaman mulai, pemain akan melihat tampilan gambar yang akan ditebak, setelah mendapatkan kondisi jika tebakan benar maka pemain lanjut ke gambar berikutnya, tapi jika pemain mendapatkan kondisi tebakan yang salah maka pemain tidak bias melanjutkan ke gambar berikutnya.



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Pengujian *Black Box*

Metode pengujian perangkat lunak yang fokus pada sisi fungsional disebut dengan pengujian Black Box, apakah aplikasi yang dibuat sudah sesuai dengan yang dibutuhkan dilihat dari input dan outputnya.

4.2 Pengujian *Scene Menu Utama*

Pada saat membuka game, pengguna / aktor akan masuk ke *scene* menu, aktor akan mendengar *backsound* saat masuk ke game dan *Backsound* saat tombol di klik, animasi dari Game dan terdapat 3 tombol, yaitu tombol mulai, petunjuk dan keluar.



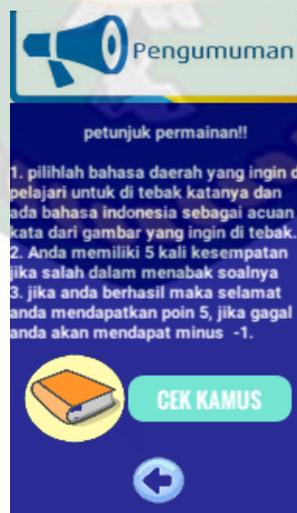
Gambar 4.1 Pengujian *Scene Menu Utama*

Pada gambar 4.1 terdapat tombol “mulai” saat mengklik tombol mulai maka akan pindah ke *Scene* menu pilih Bahasa Daerah. Tampilannya bisa dilihat pada gambar 4.2.



Gambar 4.2 Tampilan *Scene* Menu Pilih Bahasa Daerah

Pada gambar 4.1 tampilan *Scene* menu utama terdapat tombol petunjuk, jika di klik maka tampilannya bisa dilihat pada gambar 4.3 di bawah.

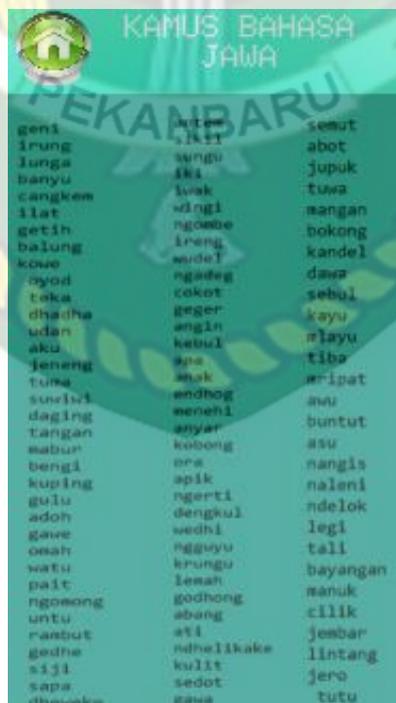


Gambar 4.3 Tampilan Menu Petunjuk dan Cek Kamus Tebak Kata



Gambar 4.4 Tampilan Menu Cek Kamus

Pada gambar 4.4 pemain bisa mengecek kamus sesuai keinginannya, jika salah satu kamus di klik, maka tampilannya bisa di liat pada gambar 4.5 dibawah.



Gambar 4.5 Tampilan Kamus

Tabel 4.1 Kesimpulan Pengujian *Scene* Menu Utama

No	Kelas Uji	Daftar Pengujian	Skenario Uji	Relosiasi yang diharapkan	Aksi
	User Interface	Pengujian pada <i>Scene</i> menu utama	Klik tombol “Mulai”	Pindah ke “ <i>Scene Pilih Bahasa Daerah</i> ”	[√] Sesuai [] Tidak
Klik tombol “Petunjuk”			Menampilkan Layout dari petunjuk dan menampilkan cek kamus pembelajaran	[√] Sesuai [] Tidak	
Klik tombol “Keluar”			Keluar dari Game	[√] Sesuai [] Tidak	

4.3 Pengujian *Scene* Menu Pilih Bahasa Daerah

Di *Scene* menu pilih Bahasa Daerah ini, terdapat 10 Bahasa Daerah yang akan ditebak, pengguna / aktor bisa memilih bahasa apa yang ingin di tebak sesuai keinginan pengguna / aktor. Tampilannya bisa dilihat pada gambar 4.6 di bawah.

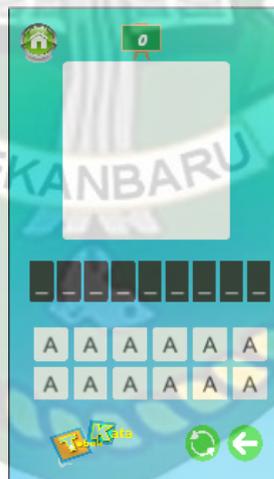
**Gambar 4.6** Tampilan *Scene* Menu Pilih Bahasa Daerah

Pada gambar 4.6 tampilan *Scene* menu pilih bahasa daerah jika di klik salah satu tombol Bahasa Daerah maka akan pindah *Scene* Halaman kategori pada gamenya. Tampilannya bisa dilihat pada gambar 4.7 dibawah:



Gambar 4.7 Tampilan Scene Halaman Kategori pada game

Pada tampilan ini aktor / pemain memilih kategori apa yang ingin di mainkan, setelah meng klik salah satu kategori maka akan pinda ke *Scene* mulai pada game, Tampilan mulai pada game bisa di liat pada gambar 4.8 dibawah.



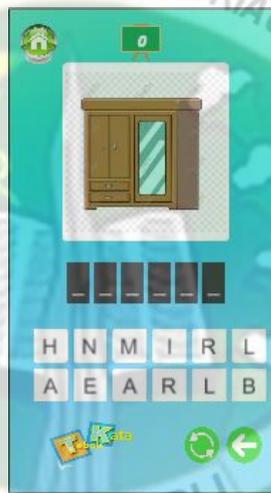
Gambar 4.8 Tampilan Scene Halaman Mulai pada game

Tabel 4.2 Kesimpulan Pengujian Scene Menu Pilih Bahasa Daerah

No	Kelas Uji	Daftar Pengujian	Skenario Uji	Relosiasi yang diharapkan	Aksi	
	User Interface	Pengujian pada Scene “Menu Pilih Bahasa Daerah”	Klik tombol “Melayu”	Pindah ke Scene “kategori” pada game	Pindah ke Scene “Halaman Mulai Game Bahasa Melayu”	<input checked="" type="checkbox"/> Sesuai <input type="checkbox"/> Tidak
			Klik tombol “Jawa”		Pindah ke Scene “Halaman Mulai Game Bahasa Jawa”	<input checked="" type="checkbox"/> Sesuai <input type="checkbox"/> Tidak
			Klik tombol “Sunda”		Pindah ke Scene “Halaman Mulai Game Bahasa Sunda”	<input checked="" type="checkbox"/> Sesuai <input type="checkbox"/> Tidak
			Klik tombol “Madura”		Pindah ke Scene “Halaman Mulai Game Bahasa Madura”	<input checked="" type="checkbox"/> Sesuai <input type="checkbox"/> Tidak
			Klik tombol “Minangkabau”		Pindah ke Scene “Halaman Mulai Game Bahasa Minangkabau”	<input checked="" type="checkbox"/> Sesuai <input type="checkbox"/> Tidak
			Klik tombol “Tidore”		Pindah ke Scene “Halaman Mulai Game Bahasa “tidore”	<input checked="" type="checkbox"/> Sesuai <input type="checkbox"/> Tidak
			Klik tombol “Ternate”		Pindah ke Scene “Halaman Mulai Game Bahasa Ternate”	<input checked="" type="checkbox"/> Sesuai <input type="checkbox"/> Tidak
			Klik tombol “Bima”		Pindah ke Scene “Halaman Mulai Game Bahasa Bima”	<input checked="" type="checkbox"/> Sesuai <input type="checkbox"/> Tidak
			Klik tombol “Batak”		Pindah ke Scene “Halaman Mulai Game Bahasa Batak”	<input checked="" type="checkbox"/> Sesuai <input type="checkbox"/> Tidak
			Klik tombol “indonesia”		Pindah ke Scene “Halaman Mulai Game Bahasa Ind”	<input checked="" type="checkbox"/> Sesuai <input type="checkbox"/> Tidak

4.4 Pengujian *Scene* Halaman Mulai Game

Pada halaman mulai ini terdapat *Backsound*, animasi jika jawaban “benar” atau “salah”, papan skor dan soal – soal yang akan di tebak oleh pengguna / aktor. Tampilannya bisa dilihat pada gambar 4.9 dibawah.



Gambar 4.9 Tampilan *Scene* Mulai Bahasa yang Sudah Di Pilih

Jika sudah memilih Bahasa yang ingin di tebak, bisa di liat pada gambar 4.9 terdapat soal yang ingin ditebak dan jawaban yang “benar” beserta huruf acak pada kotak untuk memberi tantangan ke pada pengguna / aktor. Jika jawabannya salah atau aktor gagal menebak, maka akan muncul animasi “salah” dan skor berkurang 1 point. Tampilannya bisa dilihat pada gambar 4.10 dibawah.



Gambar 4.11 Tampilan Jawaban Salah



Gambar 4.12 Tampilan Jawaban Benar

Pada gambar 4.12 tampilan jika jawaban benar maka akan muncul animasi jawaban “benar”, pindah ke soal berikutnya dan skor bertambah 5 point.



Gambar 4.12 Tampilan Game Over

Pada gambar 4.12, jika aktor gagal menebak soal 5 kali maka akan muncul notifikasi game over dan jawaban asli dari soal tersebut.



Gambar 4.13 Tampilan Game selesai

Pada gambar 4.13 tampilan game selesai jika aktor sudah berhasil menjawab semua soal yang ada pada game tebak kata dan mendapat total skor tergantung dari berapa kali gagal dan berhasil menjawab soal.

Tabel 4.3 Kesimpulan Pengujian *Scene* Halaman Mulai Game

No	Kelas Uji	Daftar Pengujian	Skenario Uji	Realisasi yang diharapkan	Hasil
	User Interface	Tampilan “Scene Halaman Mulai”	Jawaban Salah	<ul style="list-style-type: none"> - Skor -1 - Muncul animasi jawaban jawaban “salah” - Soal tidak pindah ke soal berikutnya - Jika sudah salah 5 kali muncul tampilan “Game Over” 	[√] Sesuai [] Tidak
			Jawaban Benar	<ul style="list-style-type: none"> - Skor +5 - Muncul animasi “benar” - Pindah ke soal berikutnya 	[√] Sesuai [] Tidak
			Soal Selesai	Muncul tampilan “Game Complete”	[√] Sesuai [] Tidak

4.5 Kesimpulan Pengujian Black Box

Kesimpulan dari aplikasi yang telah dilakukan dari pengujian Black Box ialah scene dari semua aplikasi game tebak kata bahasa daerah sudah berjalan sesuai dengan fungsinya.

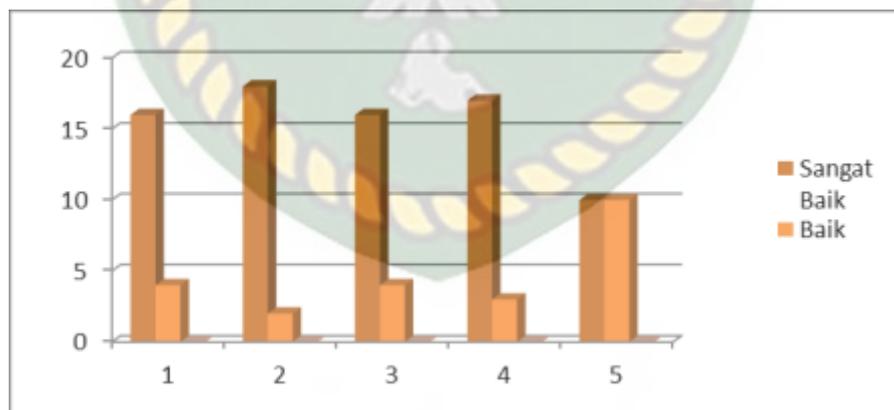
4.6 Implementasi Sistem

Menggunakan Implementasi dengan membuat kusioner dengan 5 pertanyaan dan 20 responder umum yang terdiri dari anak – anak umur 10 sampai

13 tahun. Pertanyaan – pertanyaan yang di mkasud kepada 20 responder tersebut adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kesesuaian warna background dan icon pada aplikasi?
2. Bagaimana kualitas gambar pada aplikasi?
3. Secara umum, bagaimana kemudahan Anda dalam mengoperasikan aplikasi?
4. apakah aplikasi merespon dengan baik saat pengguna melakukan interaksi?
5. penyampaian edukasi pada aplikasi apakah mudah di pahami?

Di peroleh tanggapan atau jawaban dari responden berdasarkan 5 pertanyaan di atas pada gambar 4.14.



Gambar 4.14 Grafik Hasil Kuesioner Media Pembelajaran Bahasa Daerah Melalui Game Interaksi Tebak Kata

Keterangan gambar 4.12 :

1. Bagaimana kesesuaian warna *background* dan *icon* pada aplikasi?

Mempunyai nilai Sangat Baik: 16, Baik : 4, dan Kurang Baik 0.

2. Bagaimana kualitas gambar pada aplikasi?

Mempunyai nilai Sangat Baik: 18, Baik : 2, dan Kurang Baik 0.

3. Secara umum, bagaimana kemudahan Anda dalam mengoperasikan aplikasi?

Mempunyai nilai Sangat Baik : 16, Baik : 4, dan Kurang Baik 0.

4. apakah aplikasi merespon dengan baik saat pengguna melakukan interaksi?

Mempunyai nilai Sangat Baik : 17, Baik : 3, dan Kurang Baik 0.

5. penyampaian edukasi pada aplikasi apakah mudah di pahami?

Mempunyai nilai Sangat Baik : 10, Baik : 10, dan Kurang Baik 0.

4.6.1 Kesimpulan Implementasi Sistem

Di ambil kesimpulan dari kusioner tersebut, bahwa persentase Kuesioner Media Pembelajaran Bahasa Daerah Melalui Game Interaksi Tebak Kata ini sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Nilai Persentase Tiap Pertanyaan Kuesioner

No	Kriteria Penilaian	Kategori Penilaian		
		5 SB	4 B	3 KB
1.	Bagaimana kesesuaian warna background dan icon pada aplikasi ?	80%	20%	0%
2.	Bagaimana kualitas gambar pada aplikasi?	90%	10%	0%
3.	Secara umum, bagaimana kemudahan Anda dalam mengoperasikan aplikasi ?	80%	20%	0%

4.	Bagaimana aplikasi merespon saat pengguna melakukan interaksi saat pengoprasian?	85%	15%	0%
5.	Seberapa mudah penyampaian edukasi yang disajikan pada aplikasi dapat dipahami?	50%	50%	0%
Total		77%	23%	0%

Dari tabel di atas bisa di lihat persentase berdasarkan 5 pertanyaan yang sudah di tanyakan kepada 20 responder yang di ambil dengan acak dari anak – anak umur 10 sampai 13 tahun, dapat diambil kesimpulan bahwa Media Pembelajaran Bahasa Daerah Melalui Game Interaksi Tebak Kata memiliki performance sangat baik dengan nilai $(80\% + 90\% + 80\% + 85\% + 50\%)/5 = 77\%$, Sistem ini dapat di implementasikan karena mendapat persentase rata – rata 77 %.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Telah berhasil dibangun sistem yang menarik dalam bentuk Game untuk menjaga dan melestarikan Bahasa Daerah agar tidak punah.
2. Disimpulkan bahwa semua fungsi yang ada pada aplikasi tebak kata dapat di jalankan dengan baik berdasarkan hasil pengujian black box.
3. Aplikasi yang dibuat termasuk kategori “Baik” dengan rata-rata persentasenya ialah 77% berdasarkan implementasi dari hasil kusioner.

5.2 Saran

Saran yang perlu dalam pengembangan aplikasi ini berdasarkan implementasi program yang sudah di lakukan adalah sebagai berikut:

1. Menambah fitur-fitur menarik lainnya dan menambah soal dalam game ini supaya lebih menambah tantangan bagi pengguna.
2. Tambahkan game edukasi lainnya kedalam aplikasi ini agar menambah pengetahuan di bidang lain.

DAFTAR PUSTAKA

Adi Nugroho.(2010). *Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML dan JAVA*.

Yogyakarta: Andi.

Arief S. Sadiman. (2010). *Media pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.

Arsyad, Azhar. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada

Bond, C. (1981) *Maze generator*.

Dewi Lestari, *Defenisi Game*, Universitas Muhammadiyah Sukabumi, 2012

Dwi, Arif Sutanto. (2012). *Smart Brain Kids* Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran. Yogyakarta: STIMK AMIKOM.

Kadir, Abdul. 2002. *Pemograman Web Mencakup: HTML, CSS, JAVASCRIPT & PHP*. Yogyakarta: Andi Offset.

Nurrun Muchammad. 2013. *Pembuatan Game Honey Mars* Unity 3D.

Yogyakarta: AMIKOM.

Nasution, A. H., Murakami, Y., & Ishida, T. (2016, May). Constraint-based bilingual lexicon induction for closely related languages. In Proceedings of the Tenth International Conference on Language Resources and Evaluation (LREC'16) (pp. 3291-3298).

Nasution, A. H., Murakami, Y., & Ishida, T. (2018, May). Designing a collaborative process to create bilingual dictionaries of Indonesian ethnic languages. In Proceedings of the Eleventh International Conference on Language Resources and Evaluation (LREC 2018).

Rahayu Setyo dkk (2012) *IJCSS – Indonesian Jurnal on Computer Science – Speed – FTI UNSA – ijcss.unsa.ac.id ISSN : 1979-9330 (Print) – 2088-0154 (Online) – 2088-0162 (CDROM)*.

Rahman, Arif Hikam. (2013) Pengembangan Game Edukasi Visual Novel Berbasis Pembangunan Karakter Pada Materi Pelestarian Lingkungan. Universitas Negeri Semarang.

Susiati, S., Iye, R., & Suherman, L. O. A. (2019). Hot Potatoes Multimedia Applications in Evaluation of Indonesian Learning In SMP Students in Buru District. *ELS Journal on Interdisciplinary Studies in Humanities*, 2(4), 556570.

Tri Dewi Nugraheni “Indonesia, Masyarakat dan Warisan Budayanya” *Jurnal Ilmiah Universitas Negeri Semarang*. (2013)