GAME EDUKASI BAHASA SUNDA UNTUK SISWA SMP BERBASIS DESKTOP

Oleh :
Resmi Novianti
10109325

Penguji 1 : Irfan Maliki, S.T., M.T.
Penguji 2 : Galih Hermawan, S.Kom, M.T.
Penguji 3 : Utami Dewi W, S.Kom.

LATAR BELAKANG

- Bahasa daerah seperti bahasa Sunda khususnya kini sudah mulai kurang diminati oleh kaum muda.
- Teknologi yang berkembang seharusnya bisa dimanfaatkan sebagai media interaksi pembelajaran yang lebih menyenangkan

RUMUSAN MASALAH

Bagaimana membuat aplikasi *game* edukasi bahasa Sunda yang interaktif, menghibur, sehingga dapat bermanfaat dan dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran bahasa Sunda

MAKSUD

- Memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran bahasa Sunda yang menarik dan menyenangkan.

TUJUAN

- Sebagai media alternatif untuk mempelajari bahasa Sunda
- Memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran
- Memudahkan siswa dan guru dalam belajar bahasa Sunda

BATASAN MASALAH(1)

- Menyajikan materi bahasa Sunda mengenai ragam bahasa dan materi yang ada dibuku paket bahasa Sunda SMP
- *Game* yang dibuat berbasis desktop dengan tampilan 2D
- *Game single-player*

BATASAN MASALAH(2)

- *Game* dibangun dengan menggunakan *software* pembangun Flash CS5
- Ditujukan untuk pengguna dalam kategori usia 12 – 14 tahun dan bagi pengguna yang ingin belajar bahasa Sunda seputar materi yang disediakan
- Model analisis yang digunakan adalah terstruktur

METODOLOGI PENELITIAN

- Metode penelitian yang dilakukan :

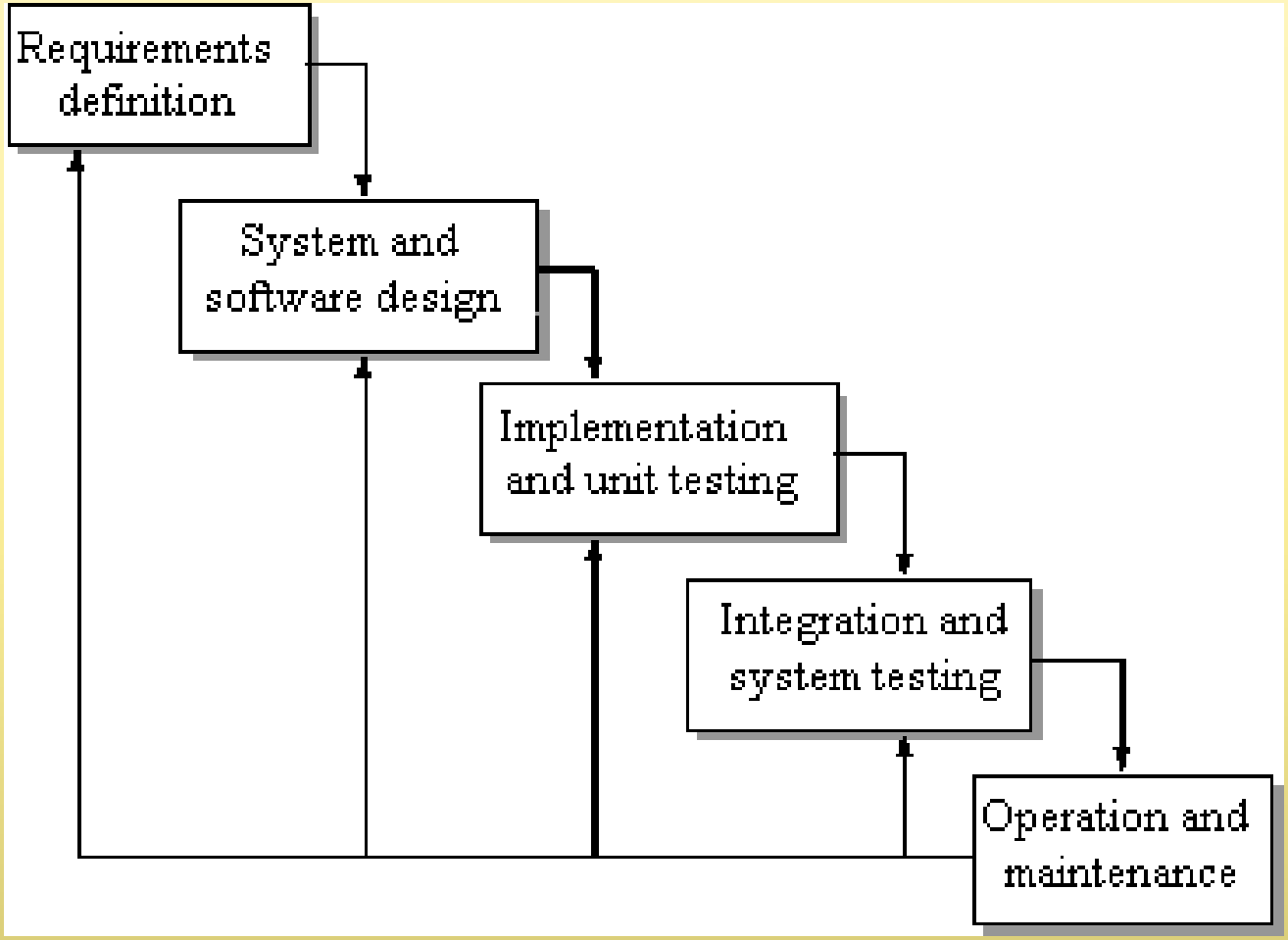
Tahapan pengumpulan data

- ✓ Studi Pustaka
- ✓ Kuesioner

Tahap pembuatan perangkat lunak

- ✓ menggunakan paradigma perangkat lunak *waterfall*

METODE *WATERFALL*



ANALISIS MASALAH

- Banyak siswa yang tidak terlalu memahami bahasa Sunda
- Belum adanya *game* edukasi yang mengandung materi bahasa Sunda didalamnya
- Media pembelajaran yang ada saat ini hanya aplikasi kamus bahasa Sunda

ANALISIS *GAME* EDUKASI BAHASA SUNDA

- Merupakan *game* dengan sistem *single-player*
- Memiliki 4 menu pilihan
- Menyediakan menu materi yang bertujuan untuk pembelajaran
- Dan menu bermain untuk latihan soal

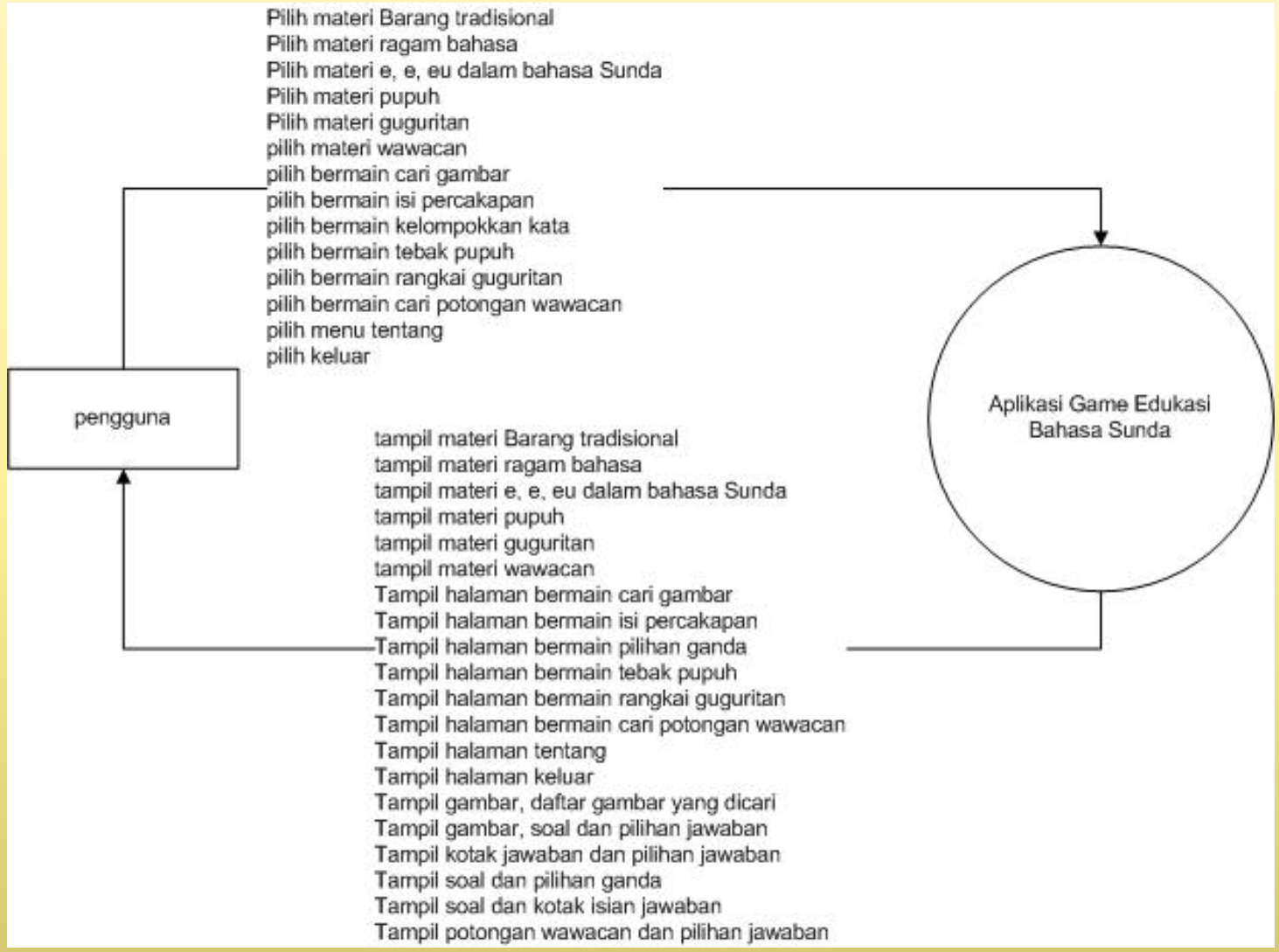
STORYLINE

- *Game* ini memiliki satu tokoh utama yaitu Kabayan. Pada *game* ini karakter Kabayan ingin sekali mengajak kawan-kawan untuk kembali belajar bahasa Sunda mengenai materi yang disediakan.

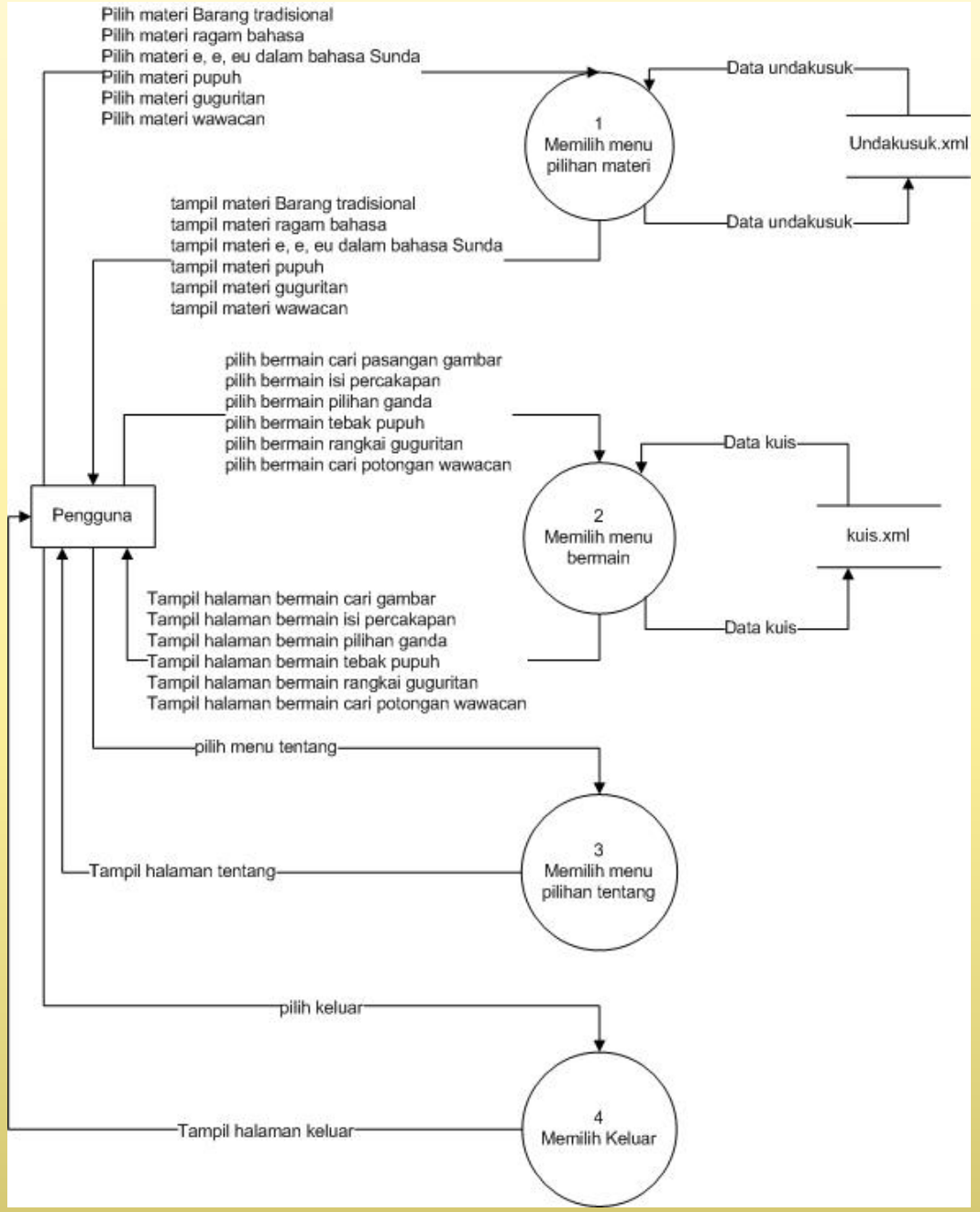
GAMEPLAY

- Pemain memilih menu materi untuk mempelajari materi yang disediakan terlebih dahulu
- Pemain memilih bermain untuk memainkan beberapa permainan yang disediakan dengan permainan yang akan mengulas materi yang sudah dipelajari. Adapun beberapa soal yang dijawab benar mendapatkan nilai 10 poin

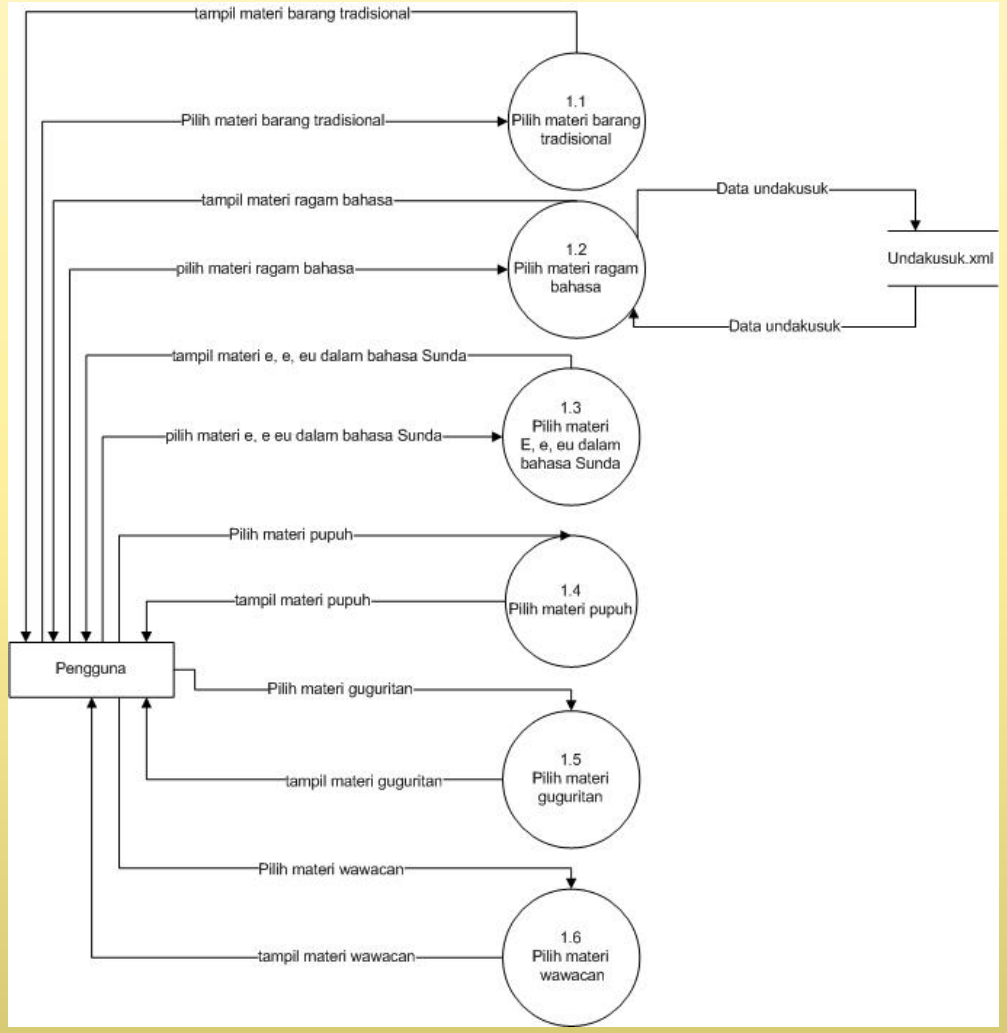
DIAGRAM KONTEKS



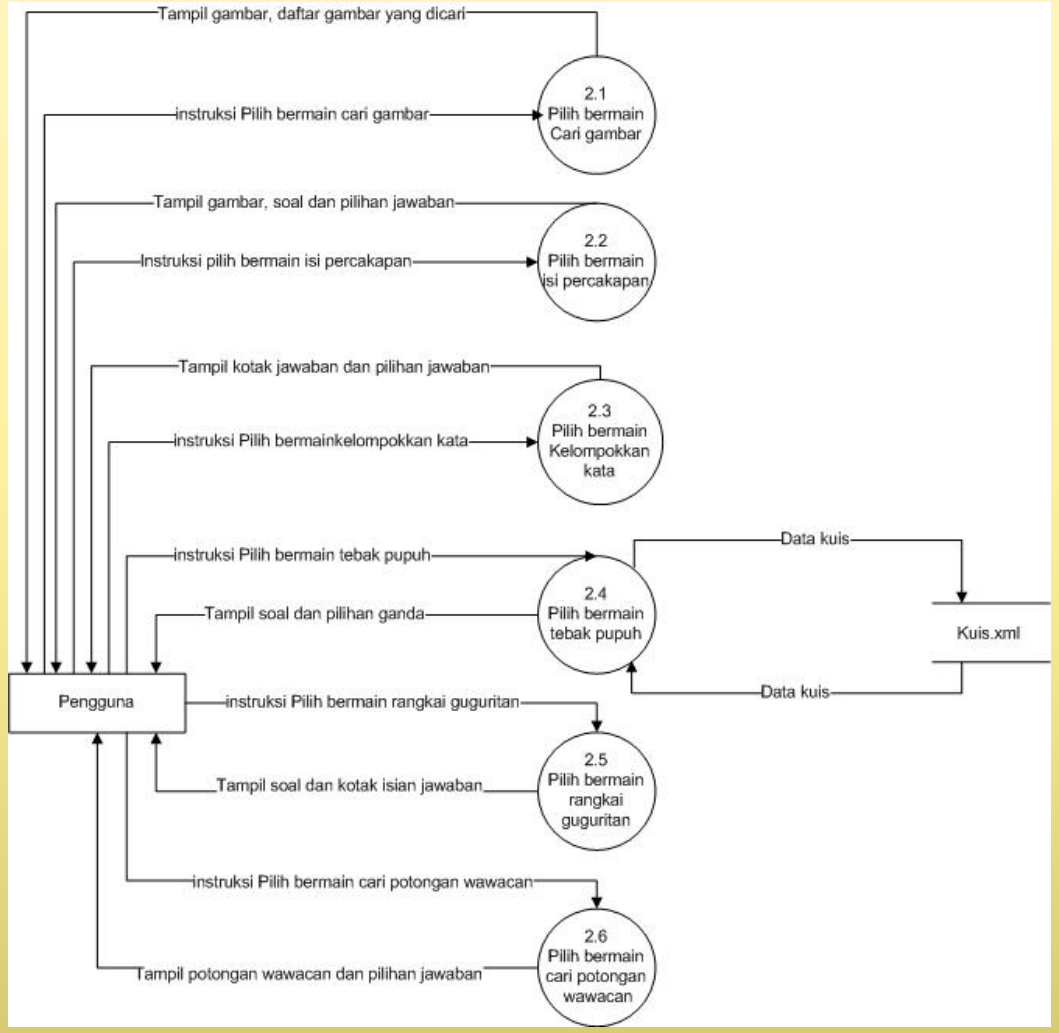
DFD LEVEL 1


Pilih materi Barang tradisional
Pilih materi ragam bahasa
Pilih materi e, e, eu dalam bahasa Sunda
Pilih materi pupuh
Pilih materi guguritan
Pilih materi wawacan
1
Memilih menu pilihan materi
Data undakusuk
Undakusuk.xml
Data undakusuk
tampil materi Barang tradisional
tampil materi ragam bahasa
tampil materi e, e, eu dalam bahasa Sunda
tampil materi pupuh
tampil materi guguritan
tampil materi wawacan
pilih bermain cari pasangan gambar
pilih bermain isi percakapan
pilih bermain pilihan ganda
pilih bermain tebak pupuh
pilih bermain rangkai guguritan
pilih bermain cari potongan wawacan
Pengguna
2
Memilih menu bermain
Data kuis
kuis.xml
Data kuis
Tampil halaman bermain cari gambar
Tampil halaman bermain isi percakapan
Tampil halaman bermain pilihan ganda
Tampil halaman bermain tebak pupuh
Tampil halaman bermain rangkai guguritan
Tampil halaman bermain cari potongan wawacan
pilih menu tentang
3
Memilih menu pilihan tentang
Tampil halaman tentang
pilih keluar
4
Memilih Keluar
Tampil halaman keluar

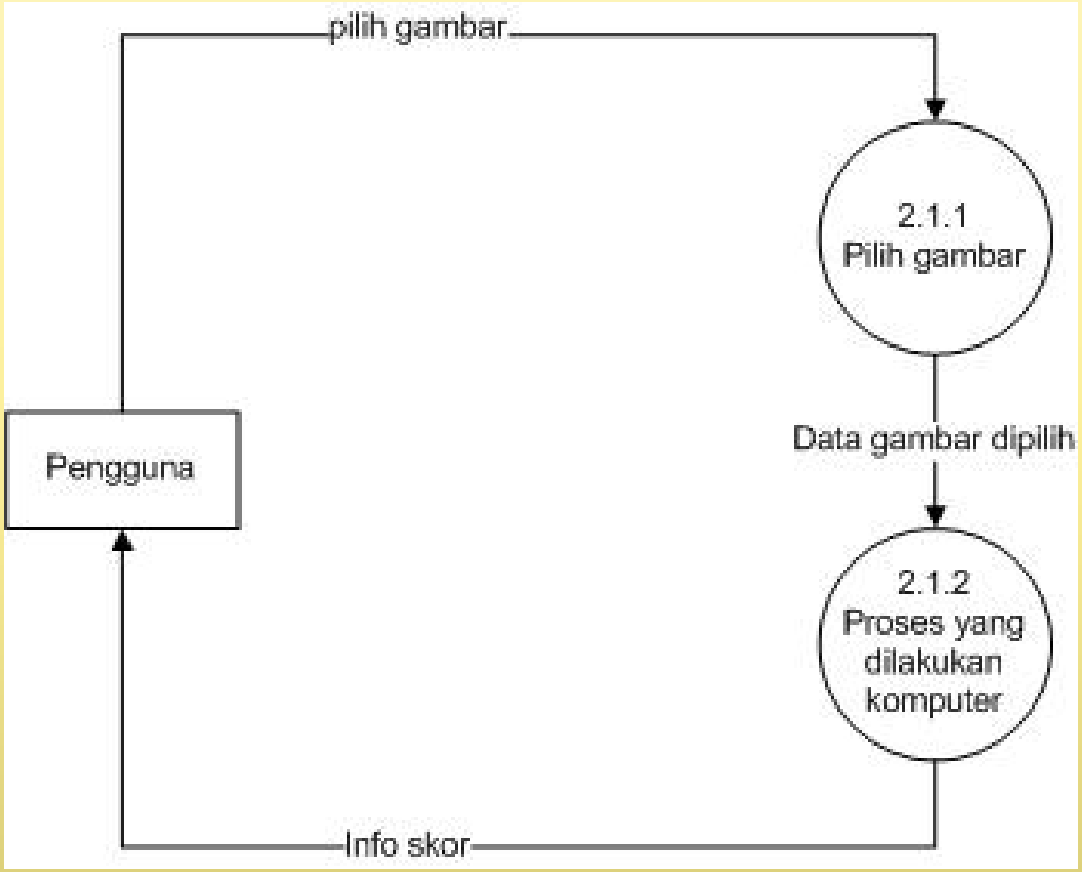
DFD Level 1 Proses 1



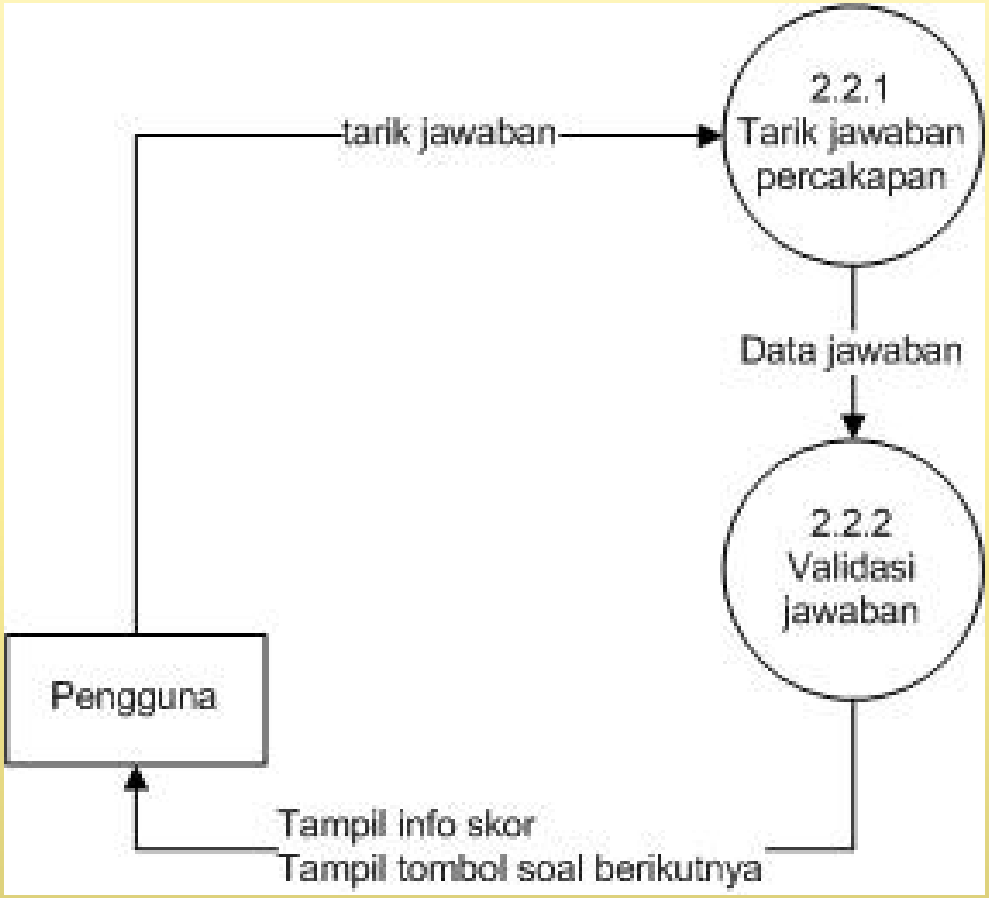
DFD LEVEL 2 PROSES 2



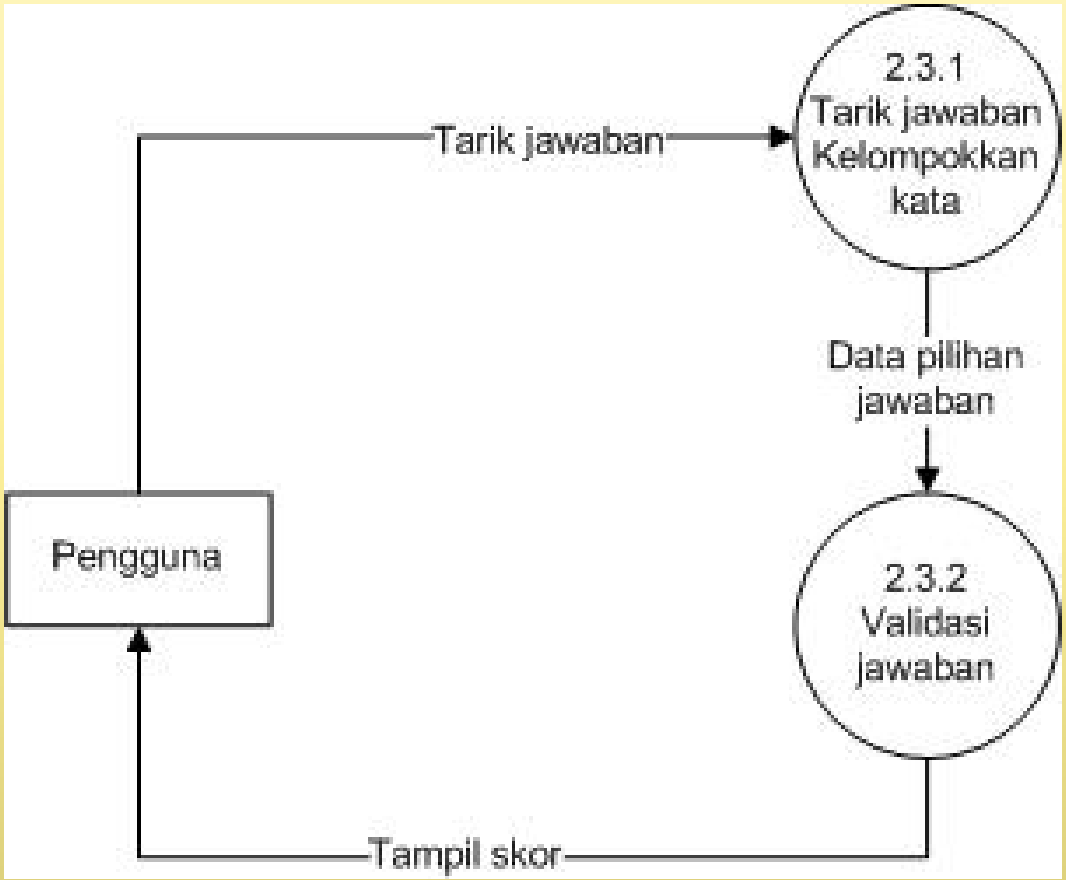
DFD Level 3 proses 2.1



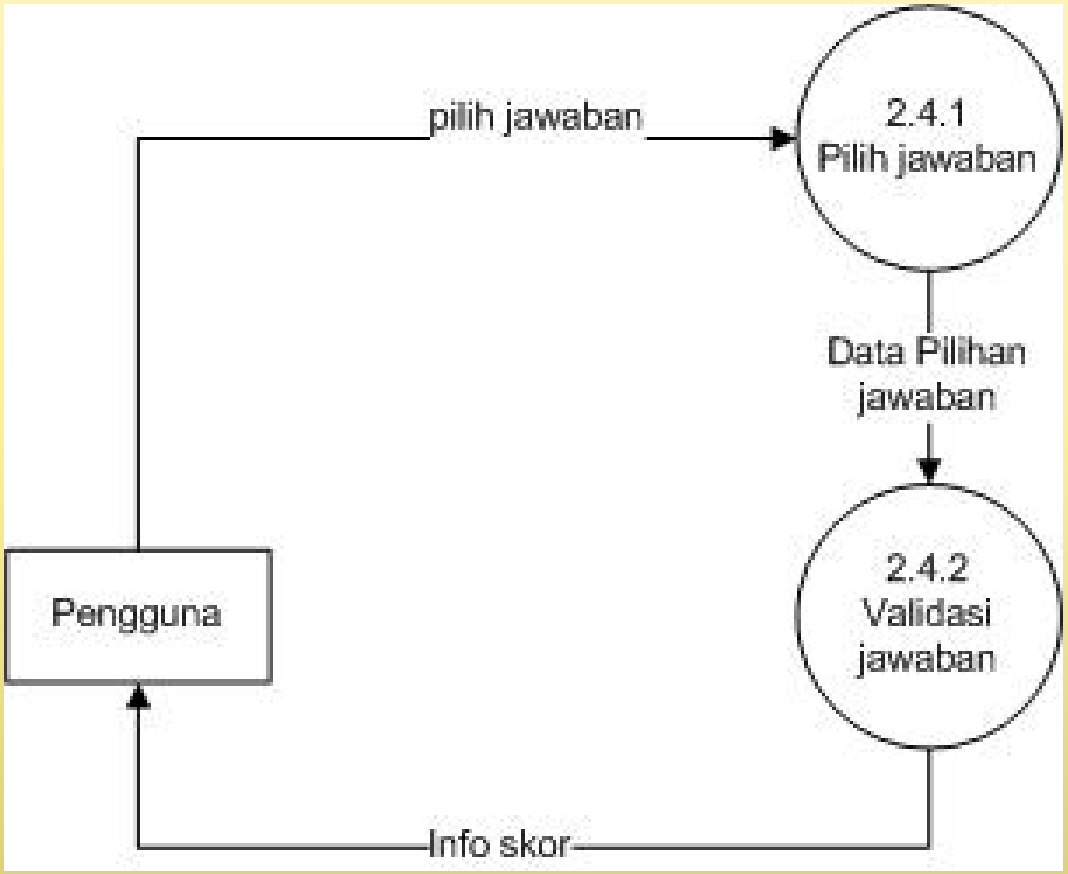
DFD Level 3 Proses 2.2



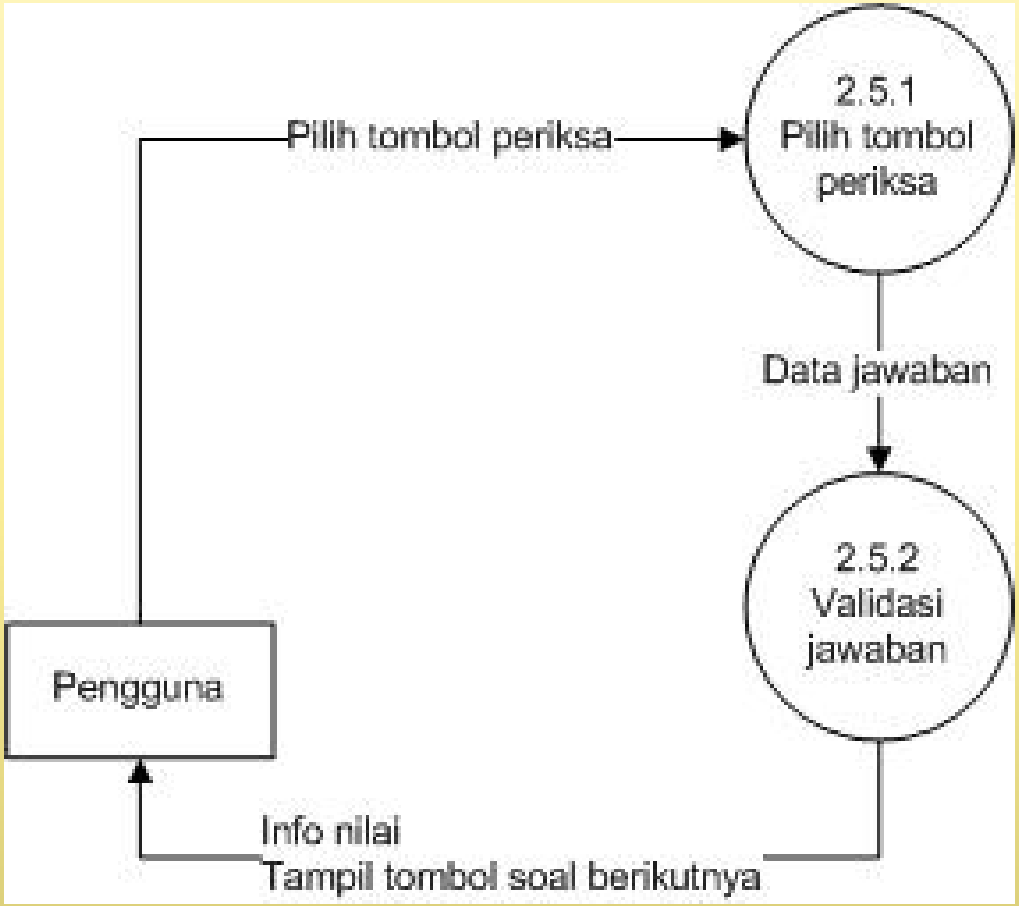
DFD Level 3 proses 2.3



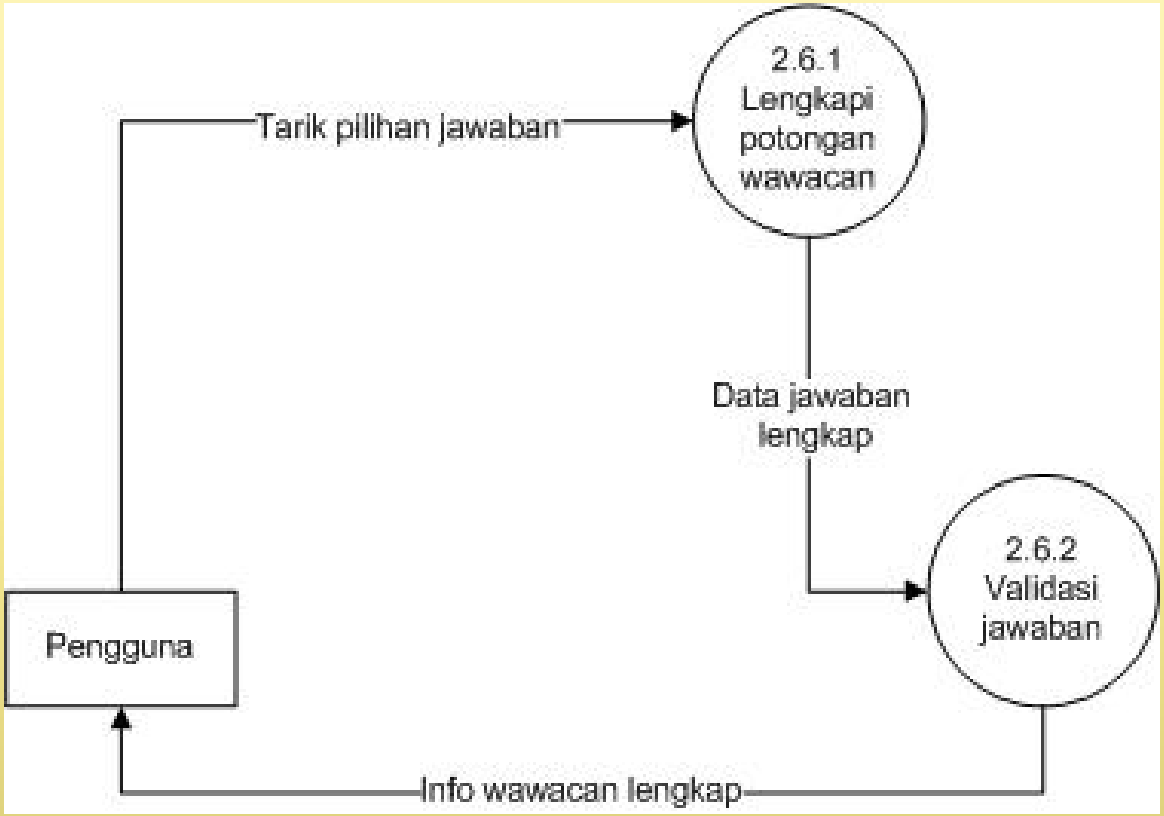
DFD Level 3 Proses 2.4



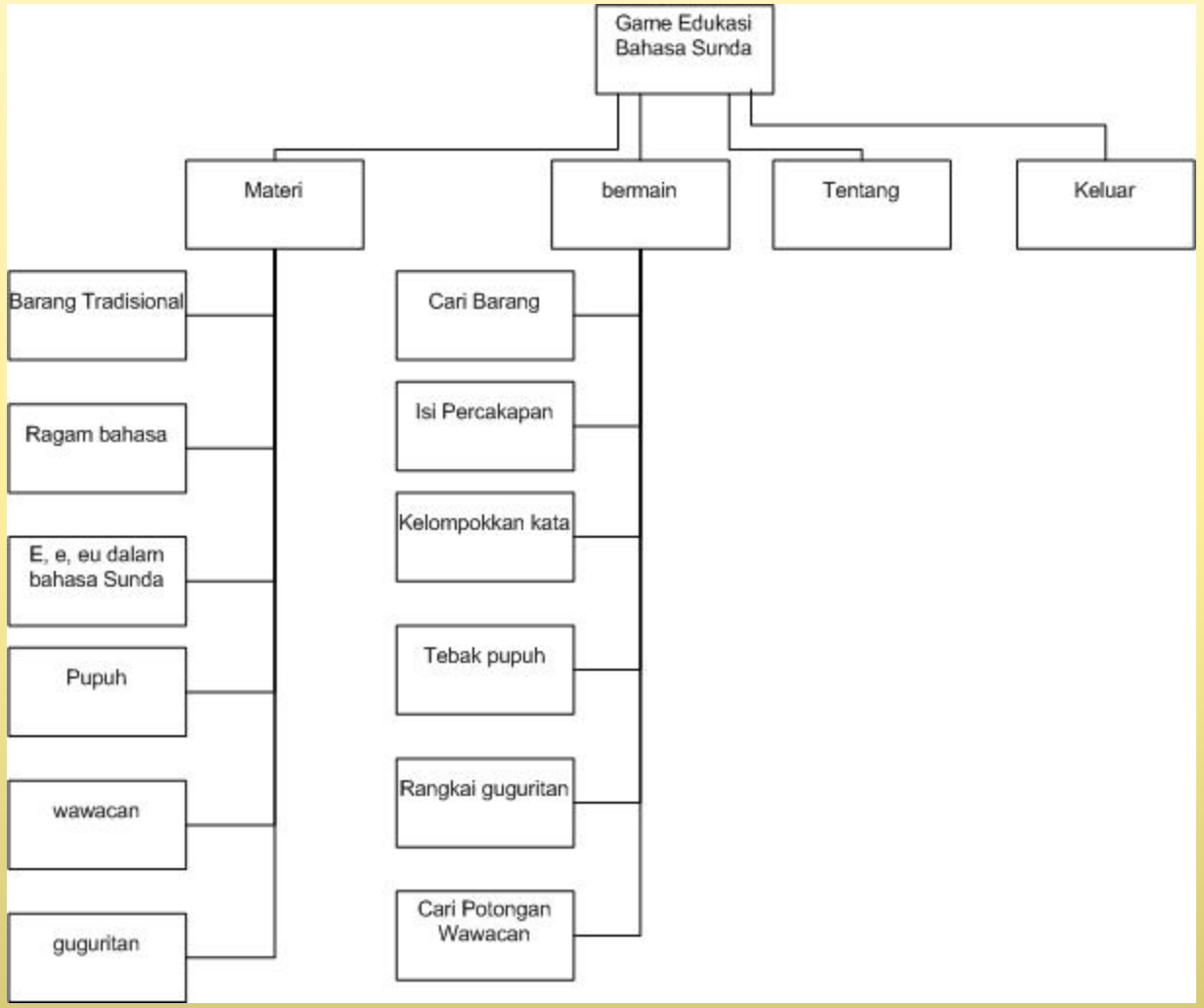
DFD Level 3 proses 2.5



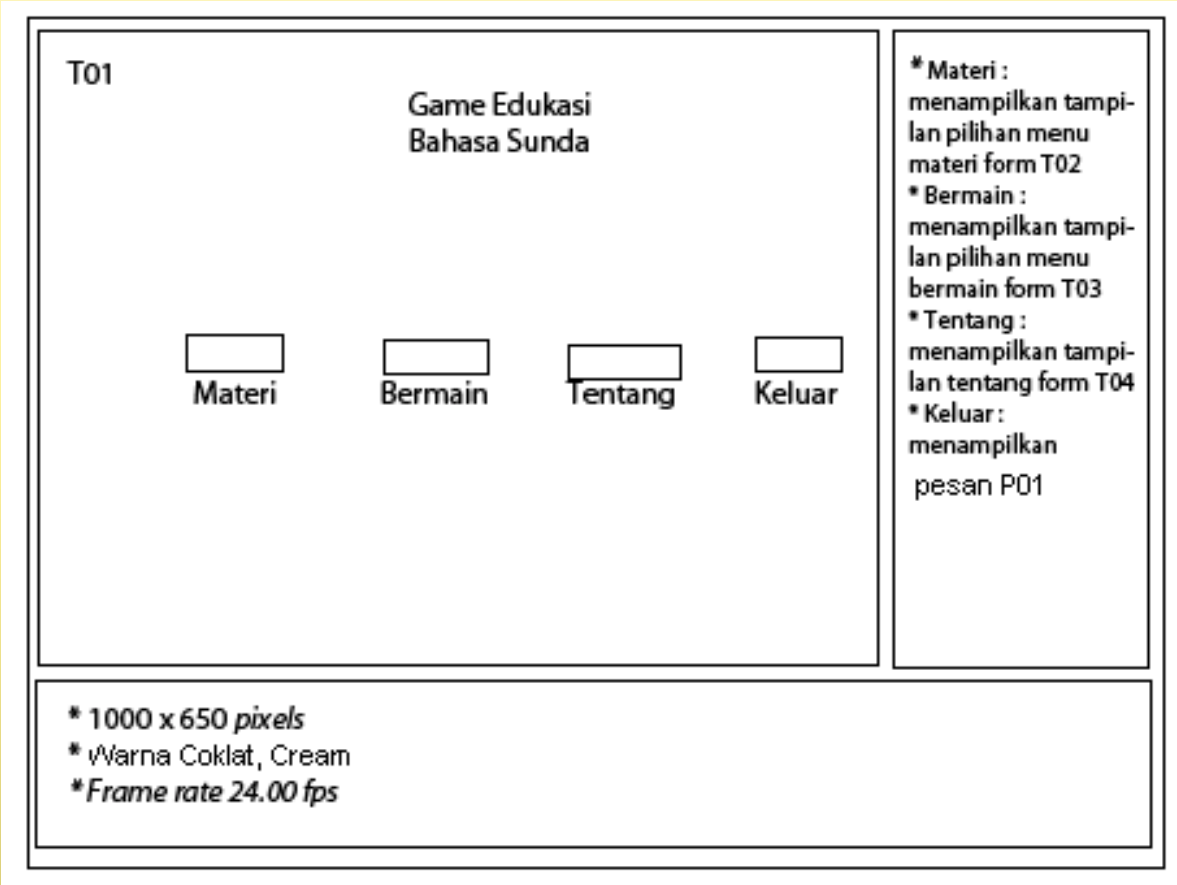
DFD Level 3 Proses 2.6



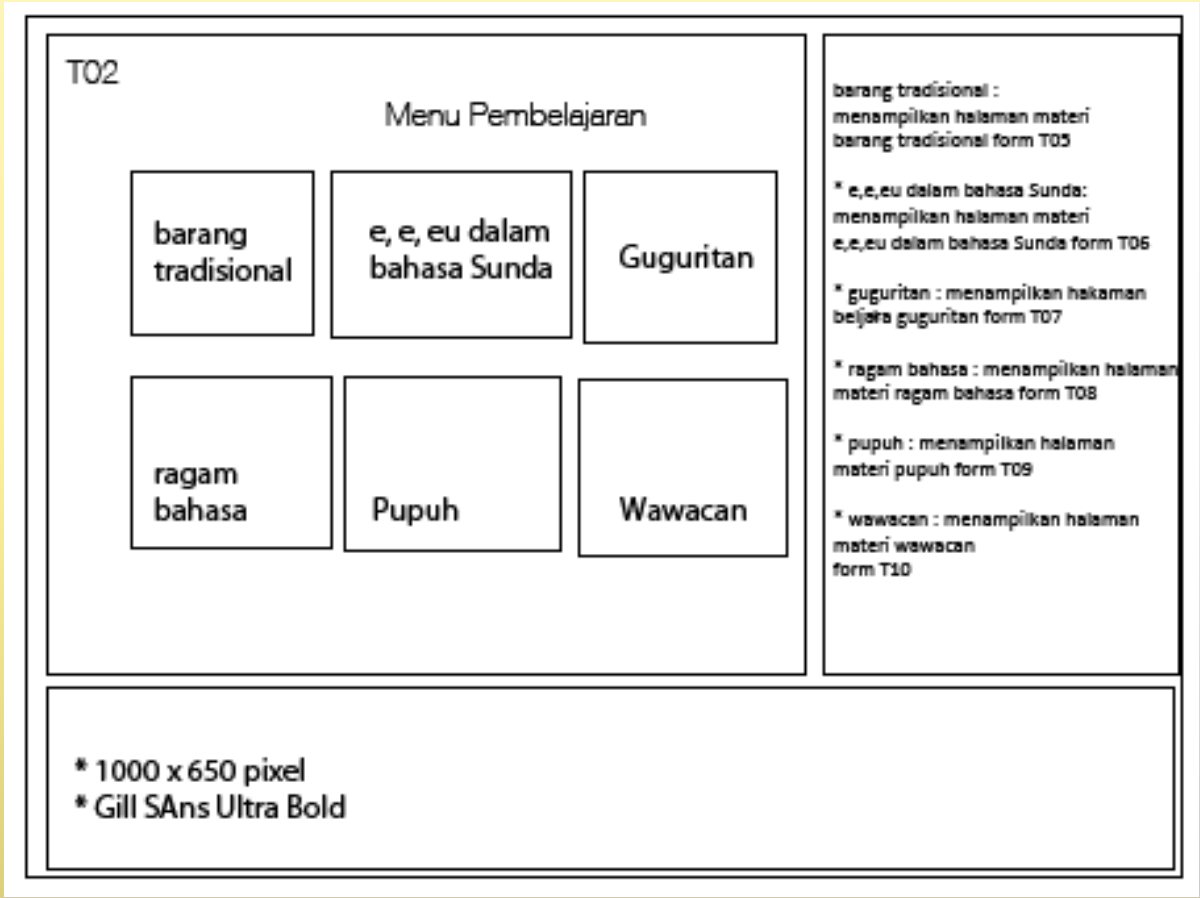
PERANCANGAN STRUKTUR MENU



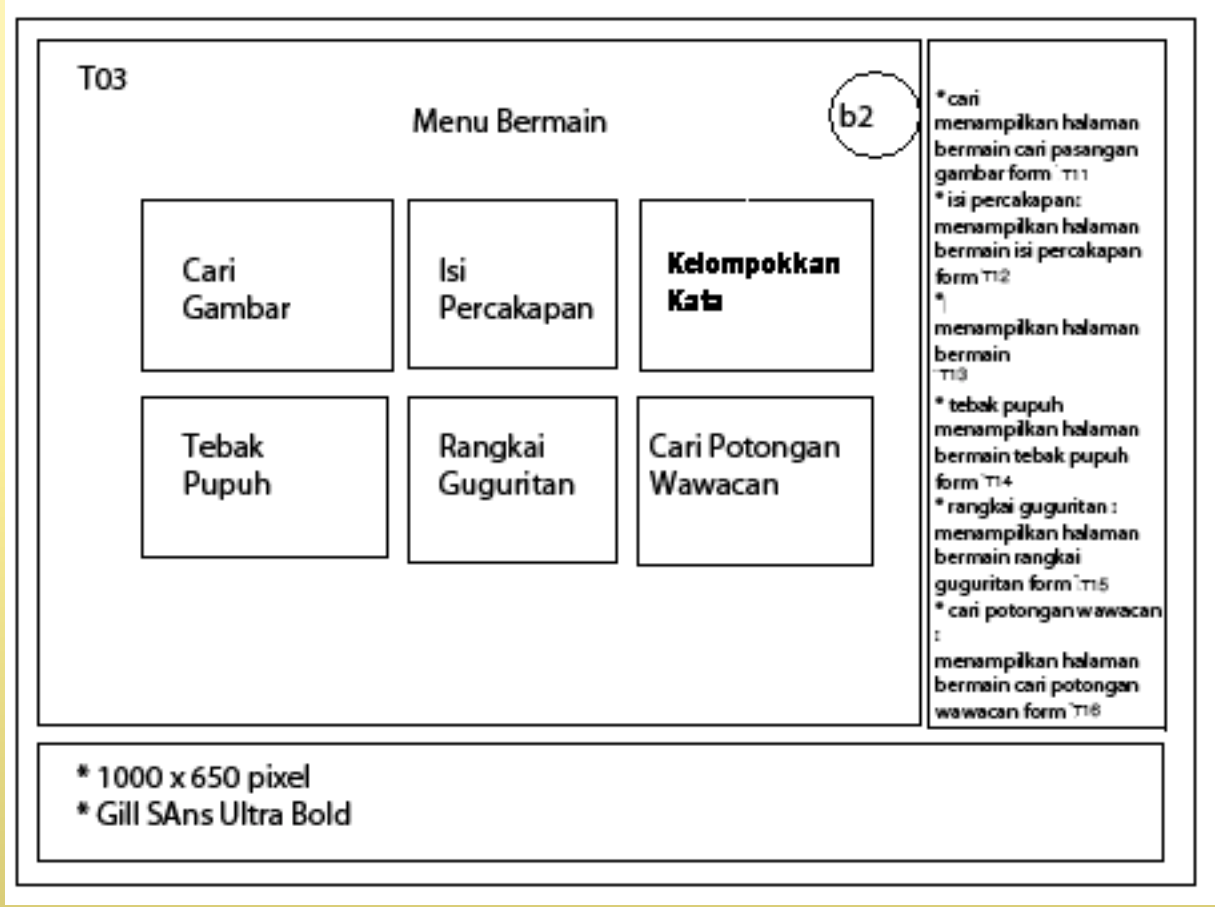
PERANCANGAN ANTARMUKA MENU UTAMA



PERANCANGAN ANTARMUKA MENU MATERI



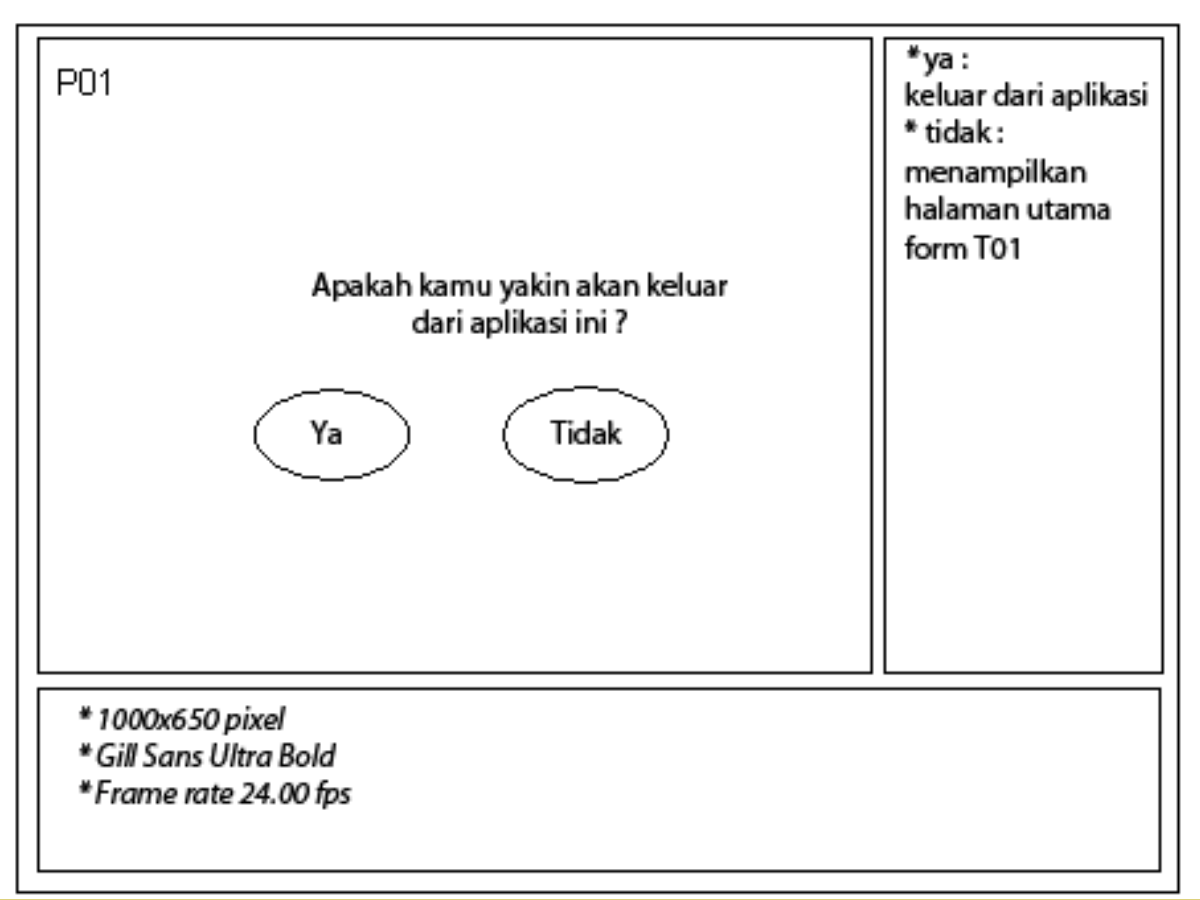
Perancangan Antarmuka Menu Bermain



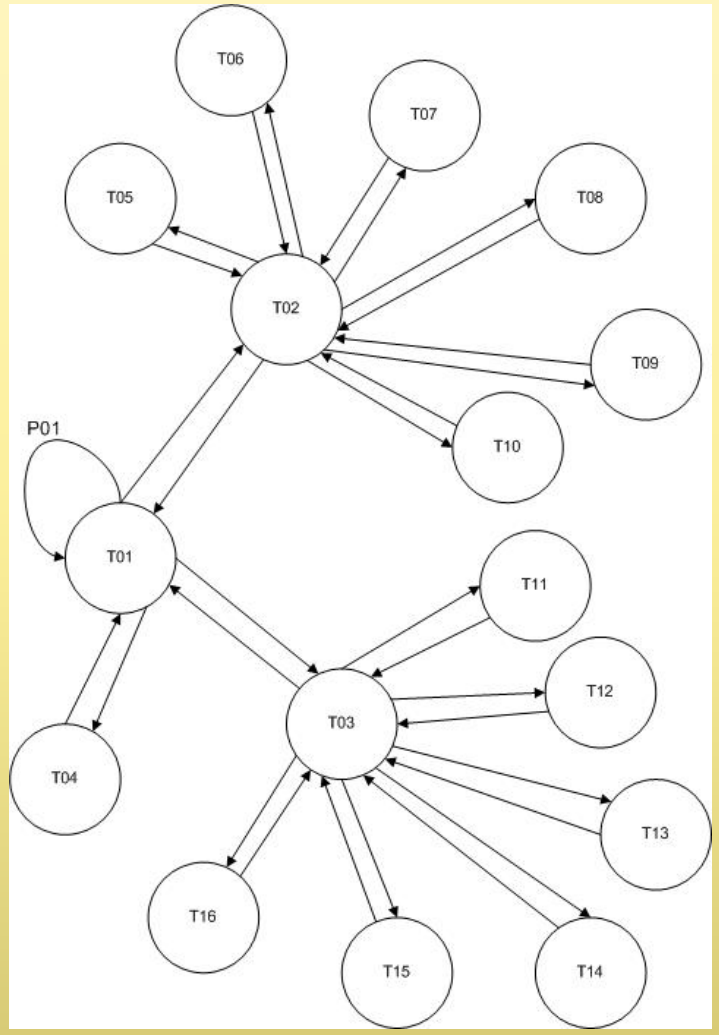
PERANCANGAN ANTARMUKA MENU TENTANG



PERANCANGAN ANTARMUKA PESAN KELUAR

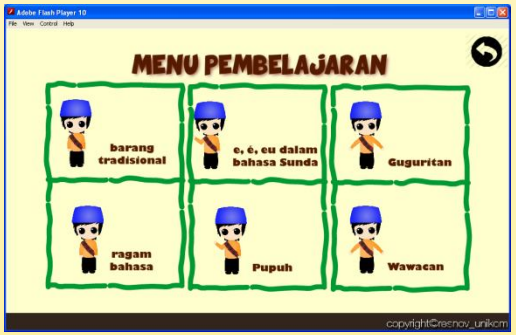


JARINGAN SEMANTIK



IMPLEMENTASI ANTARMUKA (1)





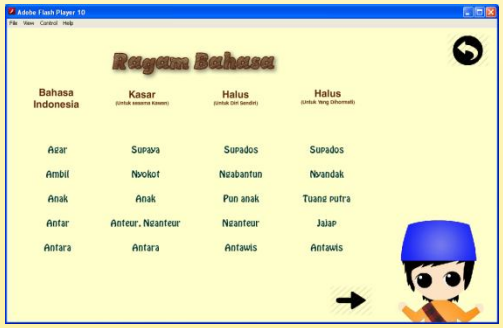








Implementasi Antarmuka (2)











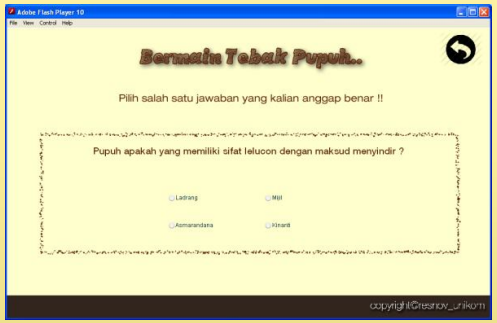


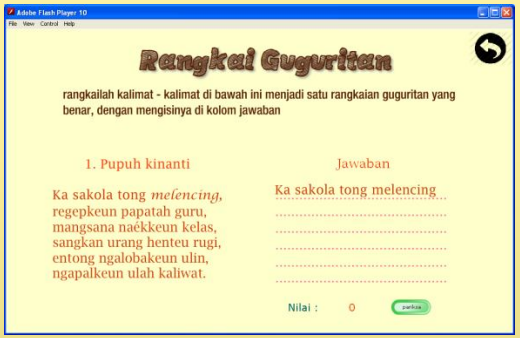
IMPLEMENTASI ANTARMUKA (3)

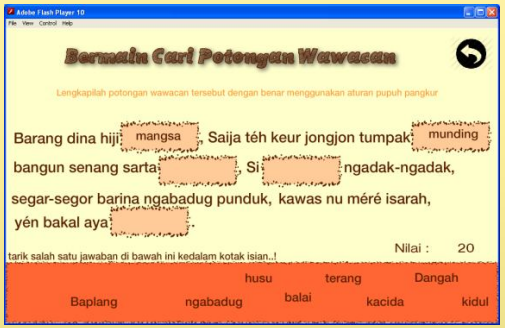




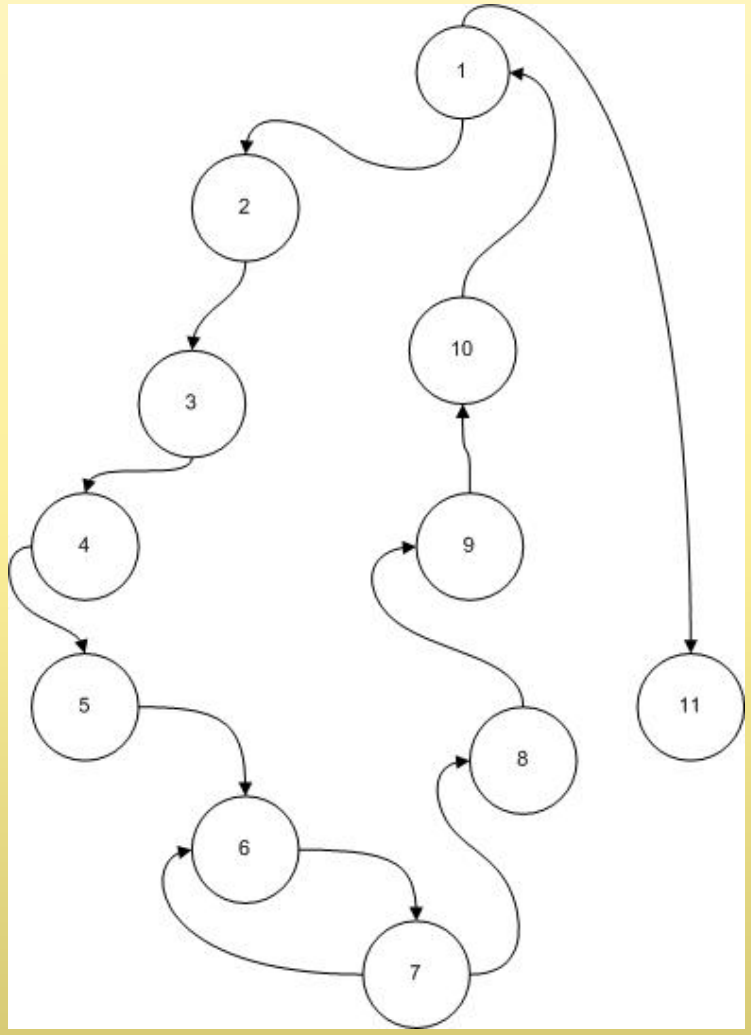








Flow Graph



KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengujian dan implementasi *game* edukasi bahasa Sunda, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

- Dapat dijadikan salah satu media pembelajaran siswa dalam mempelajari bahasa Sunda secara menarik dan interaktif.
- Dapat dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran bahasa Sunda.
- Memberikan kemudahan dalam pembelajaran bahasa Sunda.

SARAN

- Tampilan dapat dibuat lebih menarik dan interaktif.
- Tampilan dapat dibuat menjadi 3D dan *desain* lebih diperhatikan.
- Soal dan materi dapat diperbanyak.
- *Games* bisa dibuat lebih menarik.

HATUR NUHUN... ^^

