

**DESAIN DAN IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN
BAHASA DAN KEBUDAYAAN DAERAH BIMA BERDASARKAN
KURIKULUM MUATAN LOKAL UNTUK SEKOLAH DASAR
KELAS VI**

SKRIPSI



Disusun oleh :

IKSAN

08.18.127

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA S-1
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
2013**



LEMBAR PERSETUJUAN

DESAIN DAN IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN
BAHASA DAN KEBUDAYAAN DAERAH BIMA BERDASARKAN
KURIKULUM MUATAN LOKAL UNTUK SEKOLAH DASAR
KELAS VI

SKRIPSI

*Disusun dan Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Teknik Informatika Strata Satu (S-1)*

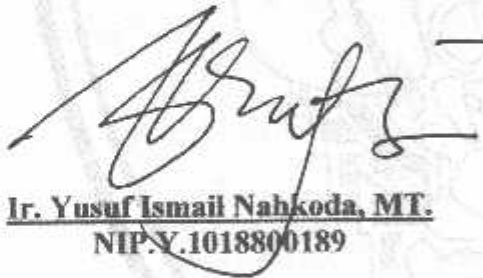
Disusun Oleh :

IKSAN
NIM : 08.18.127

Diperiksa dan Disetujui

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II



Ir. Yusuf Ismail Nahkoda, MT.
NIP.Y.1018800189



Febriana Santi W, S.kom, M.kom
NIP.P.1031000425

Mengetahui

Ketua Program Studi Teknik Informatika S-1



Joseph Dedy Irawan, ST, MT
NIP.197404162005011002

PRODI TEKNIK INFORMATIKA S-1
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
2013

**DESAIN DAN IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN
BAHASA DAN KEBUDAYAAN DAERAH BIMA BERDASARKAN
KURIKULUM MUATAN LOKAL UNTUK SEKOLAH DASAR
KELAS VI**

Iksan (08.18.127)

Program Studi Teknik Informatika S-1,

Fakultas Teknologi Industri, Institut Teknologi Nasional Malang

Email : san_confusius@ymail.com

Dosen Pembimbing : I. Ir. Yusuf Ismail Nahkoda, MT
II. Febriana Santi W, S.kom, M.kom

Abstrak

Salah satu masalah utama dalam bidang pendidikan dan kebudayaan adalah masalah identitas kebangsaan. Dengan derasnya arus globalisasi dikhawatirkan budaya bangsa khususnya budaya lokal akan mulai terkikis, budaya asing kini kian mewabah dan mulai mengikis eksistensi budaya lokal yang sarat makna. Dalam dunia pendidikan aspek penunjang untuk memperkenalkan kebudayaan dalam ruang lingkup sekolah dasar masih dirasa minim akan sarana penunjangnya dan materi yang disampaikan masih dirasa kurang memadai, serta kurangnya guru lokal yang menunjang akan pelajaran kebudayaan itu sendiri. Sedangkan kualitas buku-buku bacaan tentang pengenalan bahasa dan kebudayaan daerah yang baik belum tentu menarik minat anak untuk membacanya.

Menolak globalisasi bukanlah pilihan tepat, karena itu berarti menghambat kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, tetapi perlu kecerdasan dalam menjaring dan menyaring efek globalisasi. Untuk mengatasi hal tersebut maka diperlukan suatu sistem berbasis multimedia yang terkomputerisasi. Dengan adanya aplikasi yang berbasis multimedia ini yang dikemas dalam bentuk media pembelajaran bahasa dan kebudayaan akan lebih menarik, interaktif, dan praktis.

Pentingnya menjadikan bahasa dan kebudayaan lokal agar dijadikan bahan pembelajaran disekolah. Berdasarkan pengujian yang dilakukan terkait dengan pemanfaatan media pembelajaran bahasa dan kebudayaan. Fungsi kelayakan penggunaannya mulai dari tampilan, sistem pengoperasiannya, tampilan animasi yang disajikan serta penyampaian materinya sudah dirasa layak, dengan aplikasi ini anak didik dapat lebih tertarik akan mengenal kultur kebudayaannya dan sekaligus dapat menjadi alternatif alat bantu guru untuk mengajar.

Kata kunci : Pendidikan dan Kebudayaan, Media Pembelajaran, Bahasa dan Kebudayaan

KATA PENGANTAR

Bismillaahir Rohmaanir Rohiim, alhamdulillahirobbil'alamin, segala puji bagi Allah *S.W.T* yang senang tiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya ilmiah yang berjudul "Desain Dan Implementasi Media Pembelajaran Bahasa Dan Kebudayaan Daerah Bima Berdasarkan Kurikulum Muatan Lokal Untuk Sekolah Dasar Kelas VI". Tak lupa shalawat serta salam penulis panjatkan kepada suri tauladan bagi seluruh umat islam Baginda Nabi Besar Muhammad *shallallaahu'alaihi wasallam* serta sahabat yang mengikuti beliau hingga akhir zaman.

Penulisan skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar serjana komputer pada jurusan teknik informatika fakultas teknologi industri di Institut Teknologi Nasional Malang. Skripsi ini dapat diselesaikan berkat adanya bantuan dan kerjasama dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini penulis juga ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan ilmu, waktu dan tenaga serta bantuan moril dan materil khususnya kepada :

1. Ir. Soeparno Djiwo, MT, selaku direktur Institut Teknologi Nasional Malang.
2. Bapak Joseph Dedy Irawan, ST, MT selaku ketua Jurusan Teknik Informatika.
3. Bapak Ir. Yusuf Ismail Nahkoda, MT selaku Dosen Pembimbing I yang memberikan kemudahan dan jalan keluar yang terbaik serta saran-saran beliau serta dapat meluangkan waktu disela-sela kesibukan tuntutan pekerjaan.
4. Febriana Santi W, S.Kom, M.kom selaku Dosen Pembimbing II yang selalu memberikan arahan yang baik dan teliti dalam membimbing penulisan.
5. Seluruh Dosen Teknik Informatika, yang telah banyak memberikan ilmu selama menjadi Mahasiswa di Institut Teknologi Nasional Malang.
6. Kepada Orang tua terutama bapak yang telah mendoakan dan mendukung penulis dalam menyelesaikan karya ilmiah dan teruntuk almarhum ibunda yang telah melahirkan senantiasa do'a akan selalu terpanjat untukmu.
7. Kepada Mas marsid dan Mba yuni yang selalu mendukung akan kelancaran kuliah.
8. Untuk teman-teman di Institut Teknologi Nasional Malang, khususnya teman-teman Jurusan Teknik Informatika yang selalu ceria di manapun kalian berada.

Apabila ada tutur kata yang tidak berkenan penulis meminta maaf, yang benar hanya datang dari Allah *Azzawa jalla* yang salah itu murni kesalahan penulis. Begitu

pula dalam penyusunan skripsi ini, penulis sangat menyadari, bahwa dalam penyusunan ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu penulis selalu terbuka untuk kritik dan saran yang bersifat membangun. Akhir kata, penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan dan terima kasih.

Malang, Agustus 2013

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERSETUJUAN	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Metode Penulisan	3
1.5.1 Pengumpulan Data.....	3
1.5.2 Wawancara	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Kurikulum Muatan Lokal.....	5
2.2 Muatan Lokal	5
2.2.1 Pengertian Muatan Lokal.....	5
2.2.2 Tujuan Kurikulum Muatan Lokal.....	5
2.3 Multimedia	6
2.4 Media Pembelajaran.....	7
2.5 Perkembangan Bahasa Dan Kebudayaan	8
2.5.1 Ruang Lingkup Kehidupan Masyarakat	8
2.5.2 Perkembangan Dalam Dunia Pendidikan	9
2.6 Peran Bahasa Ibu Dalam Membangun Kebudayaan Daerah	10
2.7 Sejarah Daerah Bima.....	10

2.7.1 Kerajaan Bima	10
2.7.2 Pengaruh Bahasa Bima (Nggahi Mbojo).....	12
2.8 Ruang Lingkup Bahasa Dan Kebudayaan daerah Bima	12
2.8.1 Bahasa Bima (Nggahi Mbojo)	12
2.8.2 Aksara Bima	14
2.8.3 Kebudayaan Bima.....	15
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN.....	16
3.1 Analisa	16
3.3.1 Analisa Masalah	16
3.3.2 Analisa Kebutuhan Sistem	17
3.3.3 Analisa Kelayakan	17
3.2 Perancangan	18
3.2.1 Ide Perancangan.....	18
3.2.2 Struktur Menu.....	19
3.3 Fungsi Menu Aplikasi.....	20
3.4 Perancangan Tampilan.....	21
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	27
4.1 Implementasi.....	27
4.2 Spesifikasi Perangkat Keras Dan Perangkat Lunak	27
4.3 Tampilan Penggunaan Program.....	28
4.3.1 Tampilan Utama	28
4.3.2 Tampilan Home	29
4.3.3 Tampilan Profil.....	30
4.3.4 Tampilan Pendahuluan	31
4.3.5 Tampilan Tujuan.....	31
4.3.6 Tampilan Materi	32
4.3.7 Tampilan Aksara Mbojo	33
4.3.8 Tampilan Seni Tari	33
4.3.9 Tampilan Alat Musik	37
4.3.10 Tampilan Kuis	40

4.4 Pengujian Program	40
4.3.1 Pengujian Fungsional Tampilan	40
4.3.2 Pengujian user.....	43
BAB V PENUTUP.....	45
4.1 Kesimpulan	45
4.2 Saran.....	45
DAFTAR PUSTAKA.....	46

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tingkatan Bahasa Bima	13
Tabel 2.2 Tingkatan Pengucapan	13
Tabel 2.3 Aksara Mbojo	14
Tabel 3.1 Fungsi Menu Aplikasi	20
Tabel 4.1 Pengujian Fungsional Tampilan	41
Tabel 4.2 Pengujian User	43



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia memiliki beragam suku bangsa yang mempunyai berbagai macam adat-istiadat, bahasa, kebudayaan, agama, kepercayaan dan sebagainya. Berbagai kekayaan alam baik yang terdapat di darat, laut, flora fauna dan berbagai hasil tambang yang semuanya merupakan sumberdaya alam. Kebudayaan nasional yang didukung oleh berbagai nilai kebudayaan daerah yang luhur dan beradab yang merupakan nilai jati diri yang menjiwai perilaku manusia dan masyarakat dalam segenap aspek kehidupan.

Kemajuan teknologi informasi dan telekomunikasi mendekatkan jarak dan waktu. Kondisi tersebut secara tidak langsung telah melahirkan budaya baru dan mempengaruhi tatanan budaya masyarakat Indonesia. Era globalisasi seperti sekarang ini akan berpengaruh terhadap segala bidang kehidupan, termasuk di dalamnya adalah bidang pendidikan dan kebudayaan. Salah satu kekuatan utama dalam bidang pendidikan dan kebudayaan adalah masalah identitas bangsa. Oleh karena itu, jati diri bangsa adalah sesuatu yang harus mati-matian diperjuangkan. Jangan sampai jati diri bangsa ini lama-lama luntur seiring dengan derasnya informasi dari luar. Menolak globalisasi bukanlah pilihan tepat, karena itu berarti menghambat kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Bukankah kita tidak mau ketinggalan dalam IPTEK dengan negara lain. Akan tetapi perlu kecerdasan dalam menjaring dan menyaring efek globalisasi. Akses kemajuan teknologi informatika dan komunikasi dapat dimanfaatkan sebagai pelestari dan pengembang nilai-nilai budaya lokal. Dengan mengintegrasikan budaya lokal ke dalam pembelajaran di sekolah diharapkan jati diri bangsa akan tetap kukuh.

Dalam dunia pendidikan khususnya daerah Bima aspek penunjang untuk memperkenalkan kebudayaan dalam ruang lingkup sekolah dasar masih dirasa

minim akan sarana penunjang untuk memperkenalkan bahasa dan kebudayaan. Dalam hal ini khususnya sekolah dasar materi yang disampaikan masih dirasa minim untuk pengetahuan akan kebudayaan daerah sendiri dan kurangnya guru lokal untuk menunjang akan pelajaran muatan lokal. Suatu daerah membutuhkan muatan lokal tertentu, akan tetapi buku ajar dan pengajarnya tidak ada hal itu sulit dilakukan disekolah. Upaya-upaya pembangunan jati diri bangsa Indonesia, termasuk di dalamnya penghargaan pada nilai budaya dan bahasa, nilai-nilai solidaritas sosial, kekeluargaan dan rasa cinta tanah air dirasakan semakin memudar.

Oleh sebab itu Dari uraian diatas penulis tertarik untuk memadukan teknologi dengan kebudayaan tanpa harus dilupakan, karena pentingnya pemertahan budaya lokal sebagai jati diri bangsa indonesia. Dalam hal ini penulis memaparkan bentuk aplikasi Desain dan Implementasi aplikasi Media Pembelajaran Bahasa dan Kebudayaan Daerah Bima Berdasarkan Kurikulum Muatan Lokal untuk Sekolah Dasar Kelas VI dan Sekaligus dapat menjadi alternatif bahan bantu guru untuk mengajar.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, maka perumusan masalahnya adalah Bagaimana mendesain dan mengimplementasikan bahasa dan kebudayaan kedalam bentuk aplikasi media pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Batasan-batasan masalah yang digunakan adalah:

1. Desain dan Implementasi berdasarkan Kurikulum Muatan Lokal Bahasa dan Budaya Daerah Bima.
 2. Media Pembelajaran di khususkan bagi murid-murid sekolah dasar kelas VI.
-

3. Dalam media pembelajaran mencakup bahasa aksara dan kebudayaan seni tari beserta alat musik.
4. Bahasa pemrograman yang di gunakan adalah pemrograman Adobe Flash CS3.

1.4 Tujuan

Mendesain dan mengimplementasikan media pembelajaran Bahasa dan kebudayaan dalam bentuk aplikasi yang berdasarkan kurikulum muatan lokal untuk sekolah dasar kelas VI.

1.5 Metode Penulisan

1.5.1 Pengumpulan Data

Dalam penulisan ini pengumpulan data yang dilakukan dengan studi literatur yaitu mencari bahan-bahan referensi dari berbagai sumber yang berhubungan dengan bahasa dan budaya.

1.5.2 Wawancara

Wawancara dilakukan pada guru muatan Lokal Daerah Bima, serta wawancara pada orang yang mahir atau ahli dalam pembuatan aplikasi berbasis multimedia.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dan memahami pembahasan penulisan skripsi ini, maka sistematika penulisan disusun sebagai berikut :

Bab I : Pendahuluan

Berisi Latar Belakang, Perumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan, Metode Penulisan dan Sistematika Penulisan.

Bab II : Landasan Teori

Berisi teori-teori yang didapat dari studi literature dan konsep-konsep yang terkait dengan tugas akhir ini, beserta dengan penyelesain masalah yang diambil dalam penyusunannya.

Bab III : Analisa Dan Perancangan

Dalam bab ini berisi mengenai analisa dan perancangan dari sistem yang kemudian mengimplementasikannya kedalam program aplikasi.

Bab IV : Implementasi dan Pengujian

Berisi tentang cara menjalankan aplikasi serta uji coba dari program yang telah dibuat tersebut.

Bab V : Penutup

Merupakan bab terakhir yang memuat intisari dari hasil pembahasan yang berisikan kesimpulan dan saran yang dapat digunakan sebagai pertimbangan untuk pengembangan penulisan selanjutnya.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Kurikulum Muatan Lokal

Kurikulum Muatan Lokal di Indonesia telah dikuatkan dengan Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia dengan nomor 050/U/1993, tanggal 23 Februari 1993. Tentang kurikulum pendidikan dasar pola wajib belajar 9 tahun dan surat keputusan kepala kantor wilayah Departemen dan Pendidikan dan Kebudayaan Propinsi Nusa Tenggara Barat Nomor. 73/120/H/1994, tanggal 17 Mei 1994 tentang Kurikulum Muatan Lokal Pendidikan Dasar.^[1]

2.2 Muatan Lokal

2.2.1 Pengertian Muatan Lokal

Menurut surat keputusan tersebut yang dimaksud dengan kurikulum muatan lokal ialah program pendidikan yang isi dan media penyampaiannya dikaitkan dengan lingkungan alam dan lingkungan budaya serta kebutuhan daerah dan wajib dipelajari oleh murid didaerah tersebut. merupakan kegiatan kurikuler untuk mengembangkan kompetensi yang disesuaikan dengan ciri khas dan potensi daerah, termasuk keunggulan daerah, yang materinya tidak dapat dikelompokkan ke dalam mata pelajaran yang ada. Substansi mata pelajaran muatan lokal dapat ditentukan oleh satuan pendidikan, tidak terbatas pada mata pelajaran keterampilan.^[2]

2.2.2 Tujuan Kurikulum Muatan Lokal

Kurikulum sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan, memberikan bekal pengetahuan, keterampilan dan perilaku kepada peserta didik agar mereka memiliki wawasan yang mantap tentang keadaan lingkungan dan kebutuhan masyarakat sesuai dengan nilai-nilai/aturan yang berlaku di daerahnya dan

mendukung kelangsungan pembangunan daerah serta pembangunan nasional. Lebih jelas lagi terutama agar peserta didik dapat.^[2]

- a. Mengenal dan menjadi lebih akrab dengan lingkungan alam, sosial, dan budayanya.
- b. Memiliki pengetahuan, kemampuan dan keterampilan serta pengetahuan mengenai daerahnya yang berguna bagi dirinya maupun lingkungan masyarakat.
- c. Memiliki sifat dan perilaku yang selaras dengan nilai-nilai/ aturan-aturan yang berlaku didaerahnya, serta melestarikan dan mengembangkan nilai-nilai luhur budaya setempat dalam rangka menunjang pembangunan nasional.

2.3 Multimedia

Multimedia adalah kombinasi dari teks, foto, seni grafis, suara, animasi, dan elemen-elemen video yang dimanipulasi secara digital. Meskipun definisi multimedia sangat sederhana, cara untuk menjalankannya juga sangat kompleks. Multimedia secara khusus dibedakan menjadi dua bagian, yaitu: multimedia linier, adalah multimedia yang tidak melibatkan *user* secara langsung dalam proses berjalannya. Seperti contohnya menonton film atau televisi. *User* hanya perlu duduk diam dan menonton. Sedangkan multimedia nonlinier, adalah multimedia yang melibatkan *user* secara langsung, dimana *user* diberikan control navigasi agar dapat menjelajah ke dalam isi dari multimedia tersebut sesuai dengan keinginan.^[3]

Secara umum multimedia merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar dan teks, definisi lain dari multimedia, yaitu dengan menempatkannya dalam konteks. Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi). Dalam definisi ini terdapat elemen penting multimedia yaitu :

- a. Harus ada komputer yang mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar.
 - b. Harus ada link menghubungkan kita dengan informasi.
 - c. Harus ada alat navigasi yang membantu kita.
-

d. Menyediakan tempat bagi kita untuk mengumpulkan, memproses dan mengkomunikasikan informasi.

Multimedia banyak digunakan di mana saja, di antaranya di dalam bisnis, (meliputi: presentasi, pelatihan, pemasaran, periklanan, demo produk, basis data, katalog, pesan kilat, komunikasi jaringan, dan lain-lain), di sekolah, dan di rumah. Sekolah mungkin merupakan institusi yang paling membutuhkan multimedia. Banyak sekolah di Amerika Serikat sekarang ini kekurangan biaya dan kadangkadang lambat dalam mengadopsi teknologi baru, namun di sinilah kemampuan multimedia dapat dimaksimalkan untuk keuntungan jangka panjang.

Multimedia dapat memprovokasi perubahan secara radikal dalam proses pengajaran pada dekade-dekade mendatang, khususnya saat siswa yang cerdas menemukan bahwa mereka dapat keluar dari batasan metode pengajaran tradisional. Sebenarnya, di sini terjadi perubahan dari model pembelajaran "transmisi" atau "siswa pasif" ke model *Kolb* tentang "Pembelajaran Eksperiensial" atau "siswa aktif". Dalam beberapa hal, guru lebih sebagai pembimbing atau mentor, fasilitator pembelajaran, yang memimpin siswa untuk mengikuti proses pembelajaran, bukan sebagai penyedia informasi dan pembelajaran yang utama. Siswa menjadi inti dari proses pengajaran dan pembelajaran. Ini merupakan subjek yang sensitif dan berbau politik di kalangan pendidik, jadi perangkat lunak pendidik terkadang diposisikan sebagai "pengaya" proses pembelajaran, bukan pengganti yang potensial untuk metode tradisional berbasis guru.

Program pembelajaran dengan menerapkan multimedia akan memberi kesempatan kepada anak didik untuk lebih leluasa dan lebih individual terhadap materi pelajarannya. Dengan demikian mereka dapat menentukan kecepatan program dan pengulangan materi dengan bebas hingga memahami bahan pelajaran.

2.4 Media Pembelajaran

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan,

perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam. Mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran / pelatihan.^[4]

Banyak pakar tentang media pembelajaran yang memberikan batasan tentang pengertian media.

1. Menurut EACT yang dikutip oleh Rohani (1997 : 2) “media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi”.
2. Sedangkan pengertian media menurut Djamarah (1995 : 136) adalah “media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran”.
3. Selanjutnya ditegaskan oleh Purnamawati dan Eldarni (2001 : 4) yaitu : “media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar”.
4. Sedangkan menurut Briggs (1977) *media pembelajaran* adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya.
5. Menurut *National Education Associaton* (1969) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun dengan melihat dan mendengar.

Dari pendapat di atas disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

2.5 Perkembangan Bahasa Dan Kebudayaan

2.5.1 Ruang Lingkup Kehidupan Masyarakat

Salah satu masalah utama dalam bidang pendidikan dan kebudayaan adalah masalah identitas kebangsaan. Dengan derasnya arus globalisasi dikhawatirkan

budaya bangsa, khususnya budaya lokal akan mulai terkikis. Budaya asing kini kian mewabah dan mulai mengikis eksistensi budaya lokal yang sarat makna. Agar eksistensi budaya lokal tetap kukuh, maka diperlukan pemertahanan budaya lokal. Fenomena anak usia sekolah yang senang dengan budaya asing menjadikan kewaspadaan untuk mengangkat dan melestarikan budaya lokal agar menjadi bagian integrative dalam sekolah. Budaya lokal merupakan budaya yang dimiliki oleh suatu wilayah dan mencerminkan keadaan sosial di wilayahnya. Beberapa hal yang termasuk budaya lokal diantaranya adalah cerita rakyat, lagu daerah, ritual kedaerahan, adat istiadat daerah, dan segala sesuatu yang bersifat kedaerahan. Hal ini dilakukan dalam upaya penanaman nilai-nilai yang terkandung dalam budaya lokal, seperti nilai religius, nilai moral, dan khususnya nilai kebangsaan kepada peserta didik. Pada akhirnya, penanaman nilai-nilai budaya lokal dapat diharapkan akan mengimbangi pengaruh budaya asing yang semakin mewabah di masyarakat kita. Kebudayaan daerah merupakan sebuah identitas dan kekayaan suatu kelompok masyarakat dan sekaligus sebagai jati diri bangsa.^[5]

Dalam hal ini penulis mencoba mengemukakan pentingnya menjadikan kekayaan lokal agar dijadikan bahan pembelajaran di sekolah.

2.5.2 Perkembangan Dalam Dunia Pendidikan

Perkembangan Bahasa Dan Kebudayaan Dalam Dunia Pendidikan menurut para ahli:^[5]

1. Prof. Dr. Multamia Lauder (Ahli Bahasa dari Fakultas Ilmu Budaya UI)

Tanpa disadari pemakaian bahasa nasional sebagai pengantar bahasa disekolah merupakan pemicu pemusnahan bahasa daerah melalui sektor pendidikan. Akan tetapi minimnya guru dari kelompok minoritas lokal menjadi pemicu kemusnahan bahasa daerah tertentu.

2. Untuk skala lokal, Kecenderungan yang terjadi, hampir di setiap daerah, adalah bahwa bahasa daerah semakin terabaikan atau semakin terpinggirkan. Bahasa daerah “digempur” habis-habisan oleh dominasi bahasa nasional dan bahasa asing. Situasi seperti itu menjadi fenomena yang umum di setiap daerah di

Indonesia meskipun beberapa daerah ada yang telah membuat peraturan daerah (perda) tentang bahasa daerahnya. Bahkan, badan dunia PBB UNESCO menyatakan bahwa bahasa yang memiliki jumlah penutur kurang dari seribu orang memiliki potensi kepunahan yang sangat tinggi. Bahasa dengan kondisi penutur seperti itu dikategorikan kedalam bahasa yang terancam punah.

2.6 Peran Bahasa Ibu Dalam Membangun Kebudayaan Daerah

Amatlah penting untuk disadari bahwa bahasa digunakan oleh manusia yang menjadi anggota masyarakat tertentu, yang masing-masing memiliki kebudayaan yang khas. Kebudayaan itu sendiri merupakan seperangkat peraturan atau norma yang dimiliki bersama oleh para anggota masyarakat, yang kalau dilaksanakan oleh para anggotanya, melahirkan perilaku yang dipandang layak dan dapat diterima oleh seluruh anggota masyarakat tersebut.^[6]

Dengan menggunakan bahasa, seperti didefinisikan Edwar Sapir (1949) sebagai metode yang murni manusiawi untuk menyampaikan gagasan, emosi, dan keinginan. Dengan kata lain kebudayaan dipelajari dan diwariskan melalui sarana bahasa, bukan diwariskan secara biologis. Bersama muridnya Benyamin Lee Whorf mengembangkan suatu teori, yang terkenal dengan sebutan *Sapir-Whorf Hypothesis*. Menurut teori ini, bahwa bahasa bukan sekadar cara member kode untuk proses menyuarkan gagasan dan kebutuhan manusia, tetapi lebih merupakan suatu pengaruh pembentuk yang melalui penyediaan jalur-jalur ungkapan yang mapan, yang menyebabkan orang melihat dunia dengan cara-cara tertentu, mengarahkan pikiran dan perilaku manusia. Dengan demikian, tak dapat disangkal lagi bahwa bahasa merupakan salah satu unsure kebudayaan yang sekaligus menjadi wadah serta pembentuk kebudayaan itu sendiri.

2.7 Sejarah Daerah Bima

2.7.1 Kerajaan Bima

Bima menjadi bagian dari dunia kebudayaan melayu dan lebih jauh dari bagian kebudayaan islam. Hubungan dengan makassar juga dipererat, selama satu abad sesudah islamisasi para raja Bima. Mulai dengan sultan yang pertama sampai

yang keenam, dan memperistrikan putri-putri Goa. Menurut tradisi setempat, Raja Bima yang pertama memeluk agama islam dan mengambil nama Sultan Abdul Khahir dididik dalam agama baru oleh dua orang mubaliq dari sumatra, yaitu Datuk ri Bandang dan Datuk ri Tiro. Disebut dalam beberapa legenda dikawasan ini sebagai mubaliq yang mengislamkan raja-raja lima kerajaan, yaitu Goa, Wajo', Kutai, Gantarang, dan Bima. (lih. Chamber-Loir 1985a). Datuk ri Bandang menyuruh anaknya atau cucunya untuk mengajari masyarakat Bima dalam agama. Menurut *Bo' Sangaji Kai* (naskah: Held B), Sultan kedua menganugerahkan hak istimewa kepada golongan orang melayu di Bima sebagai guru agama.¹⁷⁾

Bahasa penyebaran agama islam adalah bahasa melayu , dan saat itulah *Bo'* kerajaan mulai ditulis dalam bahasa melayu. Beberapa waktu kemudian, mitos kerajaan pun dirombak dan ditulis kembali agar sesuai dengan agama baru. Usaha ini memperlihatkan bahwa, pada paruh kedua abad ke-17 telah ada di lingkungan istana Bima satu golongan elite yang mampu meleburkan mitos setempat dalam sejarah alam semesta dan mengarang cerita itu kedalam bahasa Melayu "klasik". (lih. Chambert-Loir 1985:49,55).

Daftar Sultan Bima:

1. Abdul Khahir, anumerta Mantau Wata Wadu (1620-1640).
 2. I Ambela Abi'I Khair Sirajuddin, anumerta Mantau Uma Jati (1640-1682).
 3. Nuruddin Abu BakarAli Syah, anumerta Ma Wa'a Paju (1682-1687).
 4. Jamaluddin Ali Syah, anumerta Ma Wa'a Romo (1687-1696).
 5. Hasanuddin Muhammad Ali Syah, anumerta Mabata Bo'u (1696-1731).
 6. Alauddin Muhammad Syah, anumerta Manuru Daha (1731-1748).
 7. Kamalat Syah, Rante Patola Sitti Rabi'ah (1748-1751).
 8. Abdul Kadim Muhammad Syah, anumerta Mawa'a Taho (1751-1773).
 9. Abdul Hamid Muhammad Syah, anumerta Mantau Asi Sarinu (1773-1817).
 10. Ismail Muhammad Syah, anumerta Mantau dana Sigi (1817-1854).
 11. Abdullah, anumerta Mawa'Adil (1854-1868).
 12. Abdul Aziz, anumerta Mawa'a Sampela (1868-1881).
-

13. Ibrahim, anumerta Ma Taho Parange (1881-1915).
14. Muhammad Salahuddin, anumerta Mambora Ma Kadidi (1915-1951).

2.7.2 Pengaruh Bahasa Bima (mbojo)

Bahasa melayu dipergunakan pada masa lalu di beberapa kerajaan sebagai bahasa resmi pemerintahan dan kebudayaan, di samping bahasa setempat untuk komunikasi sehari-hari. Teks melayu yang dihasilkan di Bima cukup banyak. Naskah-naskah yang masih tersisa dari kegiatan tulis-menulis itu kini kebanyakan tersimpan di Bima (lih. Katalog mulyadi, salahuddin 1990, 1992). Dua teks melayu dari bima telah diterbitkan, yaitu *Ceritera Asal Bangsa Jin dan Segala Dewa-dewa, Syair Kerajaan Bima* (Chambert-loir 1982, 1985). Kedua teks itu ditulis dalam bahasa melayu yang boleh dikatakan tidak menyimpang dari bahasa melayu klasik yang dipakai di seluruh dunia melayu pada abad ke-15 sampai ke-19.^[7]

Pengaruh utama bahasa Mbojo atas bahasa Melayu dalam *Bo'* dapat kiranya dibagi atas tiga jenis :

1. Penggunaan beberapa preposisi, menurut letak tempat di timur dipakai preposisi *ese* yang juga berarti "atas", untuk tempat di barat dipakai kata *awa* yang juga berarti "bawah", untuk tempat di utara dipakai kata *da* yang juga berarti "kanan", untuk tempat di selatan dipakai kata *do* yang juga berarti "kiri".
2. Penggunaan kata imbuhan Mbojo di samping ekuivalennya dalam bahasa melayu, awalan *ber* seringkali ditulis *be* dan lain-lain.
3. Penggunaan beberapa kata melayu yang merupakan terjemahan rancu dari kata-kata Mbojo. Misalnya satu petak disebut *sepiring* oleh karena kata Mbojo berarti *pingga* yang juga berarti "petak" atau "piring".

2.8 Ruang Lingkup Bahasa Dan Kebudayaan Daerah Bima

2.8.1 Bahasa Bima (Nggahi Mbojo)

Bahasa Bima sendiri terdiri dari tiga tingkatan :

1. Bahasa Halus (Istana)
2. Tingkat Menengah (Bahasa Sehari-hari)
3. Tingkat Rendah (Bahasa Kasar)

Beberapa contoh tingkatan bahasa Bima :

Tabel 2.1 Tingkatan Bahasa Bima

	Bahasa Halus (Istana)	Tingkat Menengah	Tingkat Rendah
Makan	Tando	Ngaha	Hoba/ Lohi ra'a
Tidur	Otu	Maru	Maba timba
Mati	Mbora	Made	Made ncaki
Sakit	Rambo ade	Supu	-
Mata	Llo	Mada	Isi mada
Buta	Made ilo	Mbuda	Mbuda ncaki
Rambut	Lolu	Honggo	Bulunao
Jemari	Bue	Tanggerima	-
Perut	Kalende	Loko	wosa/balase
Lahir	Ncaba kalende	Nggana	-
Pemerintah	Sara	Pamerenta	-

Sumber : H. Abdullah Tajib, BA (Sejarah Bima Dana Mbojo, 1992)

Dalam penyampaian kalimat perlu memperhatikan tingkatan umur sebagai berikut :

Tabel 2.2 Tingkatan Pengucapan

	Pengucapan untuk orang yang lebih tua	Pengucapan untuk sebaya (seumur)
Saya	Mada	Nahu
kamu	Ita	Nggomi
kalian	Ita doho	Nggomi doho

Sumber : (M. Yasin Darsono, 1997)

2.8.2 Aksara Bima

Sebagian besar masyarakat Bima sampai saat ini tidak mengenal adanya Aksara Bima. Padahal sejarah mencatat bahwa Bima memiliki Aksara yang pernah dipakai oleh masyarakat Bima ratusan tahun yang lalu. Sekitar tahun 1987 naskah Aksara Bima itu kembali ditemukan oleh Siti Maryam Rachmat M. Salahuddin (Puteri dari Sultan Muhammad Salahuddin Bima) sekaligus dimanfaatkan sebagai bahan muatan lokal untuk sekolah dasar.^[10]

Tabel 2.3 Aksara Mbojo

No.	Aksara Mbojo	Padanan Latin	Berman	Cara Penulisan dan Membaca	No.	Aksara Mbojo	Padanan Latin	Bacem
1	ḍi	a	a	ḍi ḍi ḍi ḍi ḍi ḍi	18	ḍḍ	aa	raa
2	ḍ	b	ba		19	ḍ	n	na
3	ḍ	c	ca		21	ḍ	ngg	ngg
4	ḍ	d	-		22	ḍ	nd	nda
5	ḍ	f	-		23	ḍ	ngg	ngg
6	ḍ	g	-		24	ḍ	nd	nda
7	ḍ	h	ha		25	ḍ	-	da
8	ḍ	r	ra		26	ḍ	-	da
9	ḍ	k	ka		27	ḍ	ng	ng
10	ḍ	l	la		28	ḍ	ngg	ngg
11	ḍ	m	ma		29	ḍ	na	na
12	ḍ	p	pa		30	ḍ	nd	nda
13	ḍ	r	ra		31	ḍ	da	da
14	ḍ	s	sa		32	ḍ	f	fa
15	ḍ	t	ta		33	ḍ	ngg	ngg
16	ḍ	u	ua					
17	ḍ	y	ya					
18	ḍ	z	za					

2.8.3 Kebudayaan

Daerah Bima dengan beragam kebudayaan baik tarian tradisional yang lahir dari istana maupun luar istana Kesultanan Bima. Pengembangan kebudayaan mendapat perhatian dari pemerintah kesultanan, Istana Bima (Asi Mbojo) yang tidak hanya berfungsi sebagai pusat pemerintah namun merupakan pusat pengembangan seni dan budaya tradisional. Pada masa pemerintahan Sultan Abdul Khair Sirajuddin, seni budaya tradisional berkembang cukup pesat. Hingga saat ini beberapa seni tari dan atraksi kebudayaan masih tetap terjaga.^[7]

Secara garis besar tarian tradisional Bima dibagi dalam dua kelompok :

1. Mpa'a Asi (Tarian Istana).

Tarian istana dikelompokkan dalam dua kategori sesuai jenis kelamin penarinya antara lain :

- a. Tari Siwe (tarian perempuan), yaitu jenis tari yang dimainkan oleh para penari perempuan seperti lenggo siwe, toja lengsara, katubu, dan karenta.
- b. Tari Mone (tarian laki-laki), yaitu jenis tari yang dimainkan oleh para penari laki-laki seperti kanja, sere, soka, manca, lenggo mone, dan mpa'a sampari.

2. Mpa'a Ari Mai Ba Asi (Tari luar Istana).

Tari luar istana atau lebih dikenal dengan tarian rakyat, semua jenis tari dimainkan oleh laki-laki dan tarian tersebut meliputi mpa'a sila, gantao, dan buja kadanda.



BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Analisa Sistem

Analisis sistem mempunyai tugas mendefinisikan masalah sistem, melakukan studi kelayakan, dan menganalisa kebutuhan aplikasi media pembelajaran. Terdapat tiga masalah definisi yang harus diselesaikan.

3.1.1 Analisa Masalah

Dalam dunia pendidikan khususnya daerah Bima aspek penunjang untuk memperkenalkan kebudayaan dalam ruang lingkup sekolah dasar masih dirasa minim akan sarana penunjangnya, dan metode sistem pembelajaran yang lama menyebabkan anak didik yang mengikuti pelajaran kadang merasa jenuh sehingga pada akhirnya akan tercipta sistem pembelajaran yang kurang efektif, terlebih lagi anak-anak cenderung masih suka bermain dengan dunianya sendiri, ini tentunya akan memerlukan kesabaran yang lebih untuk membimbingnya. Pada metode pembelajaran yang lama yang digunakan hanyalah buku-buku bacaan ataupun buku pelajaran sekolah dan informasi dari guru yang terkadang membosankan dan kurang menarik sehingga target tidak terpenuhi. Sehingga minimnya pengetahuan tentang bahasa dan kebudayaan daerah yang memang seharusnya dipelajari. Pengetahuan anak didik akan menjadi mundur untuk mengenal kebudayaannya. Faktor-faktor yang mempengaruhinya antara lain:

1. Masalah Sosial

Kurangnya media pembelajaran yang mendukung pengenalan secara langsung tentang kebudayaan di sekolah.

2. Sisi Guru

Kurangnya minoritas guru lokal yang memadai dan para pendidik kurang mewedahi metode pembelajaran interaktif.

3. Sisi Media

- a. Buku penunjang yang diterapkan masih minim akan pemanfaatannya dan masih kurang memadai dalam proses belajar mengajar.
- b. Materi yang diterapkan masih minim akan unsur kebudayaannya.
- c. Bahasa aksara hanya sebatas pengenalan bahan saja.

Dari uraian analisa masalah diatas, pada penelitian ini akan dibuat sebuah aplikasi Desain dan Implementasi Media Pembelajaran Bahasa dan Kebudayaan daerah Bima. Didalam pembuatan aplikasi ini yang menjadi poin utama pembuatan yaitu bahasa aksara mbojo dan kebudayaan, untuk kebudayaan mencakup seni tari, dan alat musik. Sehingga menjadi alternatif alat bantu guru dalam mengajar.

3.1.2 Analisa Kebutuhan Sistem

Analisa kebutuhan sistem bertujuan untuk mengetahui kebutuhan-kebutuhan apa saja yang diperlukan oleh sistem. Dari hasil analisa kebutuhan sistem yang berdasarkan dengan studi literatur terhadap materi-materi yang disampaikan sebelumnya, serta wawancara langsung terhadap guru muatan lokal daerah Bima. Sistem analisa ini dapat membantu dalam penyelesaian masalah-masalah dalam pembuatan aplikasi media pembelajaran.

3.1.3 Analisa Kelayakan

Analisa kelayakan dilakukan berhubungan dengan penyampaian materi di sekolah serta alat bantu yang dirasa masih kurang dalam pemanfaatannya dan terkesan monoton, sehingga tidak menimbulkan ketertarikan anak didik untuk memperhatikan materi tersebut. Sistem yang lama dirasa kurang efektif dalam menarik anak didik untuk memperkaya pengetahuan kebudayaan daerahnya, dengan adanya aplikasi media pembelajaran ini dapat menjadi alternatif alat bantu guru dalam menarik minat anak didik untuk memperkaya pengetahuan mengenai kebudayaan daerahnya.

3.2 Perancangan

3.2.1 Ide Perancangan

Sebuah karya aplikasi tidak akan terlihat bagus jika ide perancangan yang disajikan dalam bentuk media aplikasi tidak bagus dan hasil sajiannya pun akan terasa kaku dan membosankan. Dalam membuat sebuah ide perancangan yang bagus memerlukan struktur alur perancangan yang teorganisir, alur ide perancangan :

1. Identifikasi

Satu proses yang paling penting, tahap ini penulis mencoba untuk mengidentifikasi permasalahan dalam pembuatan media pembelajaran. Tahap ini merupakan tahap awal pada perancangan media pembelajaran. Hasil dari identifikasi inilah yang menjadi latar belakang dalam melakukan perumusan masalah yang akan menjadi objek penulisan. Masalah yang diidentifikasi adalah Bagaimana mendesain dan mengimplementasikan media pembelajaran Bahasa dan Budaya Daerah Bima berdasarkan kurikulum muatan lokal untuk sekolah dasar kelas VI.

2. Landasan Teori

Landasan Teori dilakukan untuk memperoleh teori-teori dasar yang ada dan didapat dari buku-buku acuan yang berhubungan dengan permasalahan yang ada serta dari situs-situs internet.

3. Analisa

Analisa ini dilakukan untuk mengetahui sistem ini sesuai yang diharapkan dalam mendesain dan mengimplementasikan media pembelajaran.

4. Perancangan

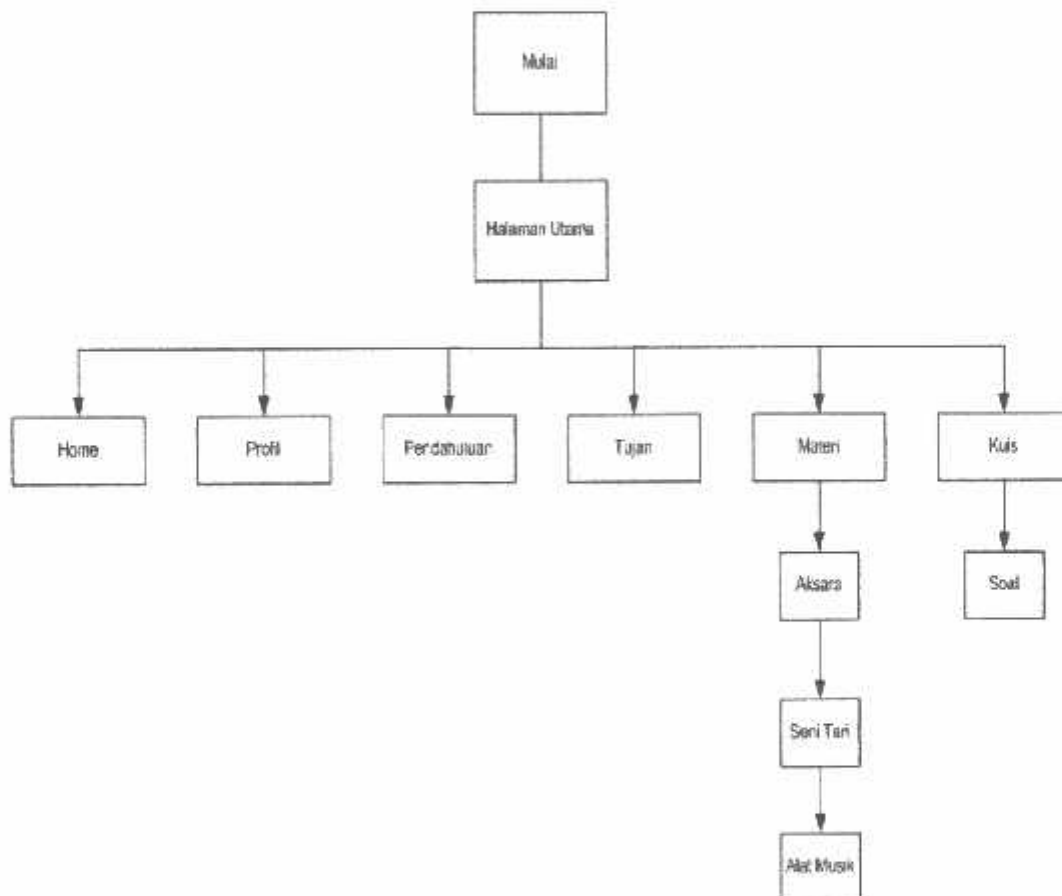
Perancangan dalam media pembelajaran ini hanya membahas rancangan materi pembelajaran Bahasa dan Kebudayaan Daerah Bima dan semua yang berhubungan dengan objek penelitian.

5. Pengujian

Pada tahap ini proses yang telah dibuat akan diuji dan dianalisa apakah aplikasi yang telah dibuat dapat berjalan dengan baik sesuai dengan yang diharapkan.

3.2.2 Struktur Menu

Struktur menu bertujuan untuk memberi gambaran tentang alur aplikasi yang akan dibangun. Sehingga mempermudah dalam mengimplementasi dalam pembuatan aplikasi tersebut.



Gambar 3.1 Struktur Menu

3.3 Fungsi Menu Aplikasi

Penjabaran tentang fungsi menu serta proses yang berlangsung di dalam aplikasi dapat dijelaskan sebagai berikut :

Tabel 3.1 Fungsi Menu Aplikasi

No	Nama Layar	Proses	Efek
1	Tampilan Utama	<ul style="list-style-type: none"> - Saat aplikasi dibuka, tampilan yang pertama muncul adalah Tampilan awal aplikasi. - Pada tampilan menyajikan menu home, profil, pendahuluan, tujuan, materi, kuis. 	<ul style="list-style-type: none"> - Musik latar lagu daerah. - Image background berputar.
2	Menu Home	<ul style="list-style-type: none"> - Saat user mengklik tombol menu home, maka akan muncul judul dari media pembelajaran. 	<ul style="list-style-type: none"> - Musik latar lagu daerah
3	Menu Profil	<ul style="list-style-type: none"> - Jika user mengklik tombol menu profil, maka akan muncul profil penulis. 	<ul style="list-style-type: none"> - Musik latar lagu daerah
4	Menu Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> - Jika user mengklik tombol menu pendahuluan, maka akan muncul sejarah singkat daerah bima 	<ul style="list-style-type: none"> - Musik latar lagu daerah
5	Menu Tujuan	<ul style="list-style-type: none"> - jika user mengklik tombol menu tujuan, maka akan muncul tujuan penulis terkait media pembelajaran. 	<ul style="list-style-type: none"> - Musik latar lagu daerah
6	Menu Materi	<ul style="list-style-type: none"> - Jika user mengklik tombol menu materi, maka akan muncul sub tombol menu aksara mbojo, seni tari, alat musik. 	<ul style="list-style-type: none"> - Musik latar lagu daerah -
7	Sub Menu Aksara	<ul style="list-style-type: none"> - Saat user mengklik tombol aksara maka akan muncul tabel pengenalan aksara mbojo. - Saat user menggeser mouse dan menyentuh salah satu aksara, maka akan muncul suara pengucapan aksaranya 	<ul style="list-style-type: none"> - Audio pengucapan aksara. - Musik latar lagu daerah

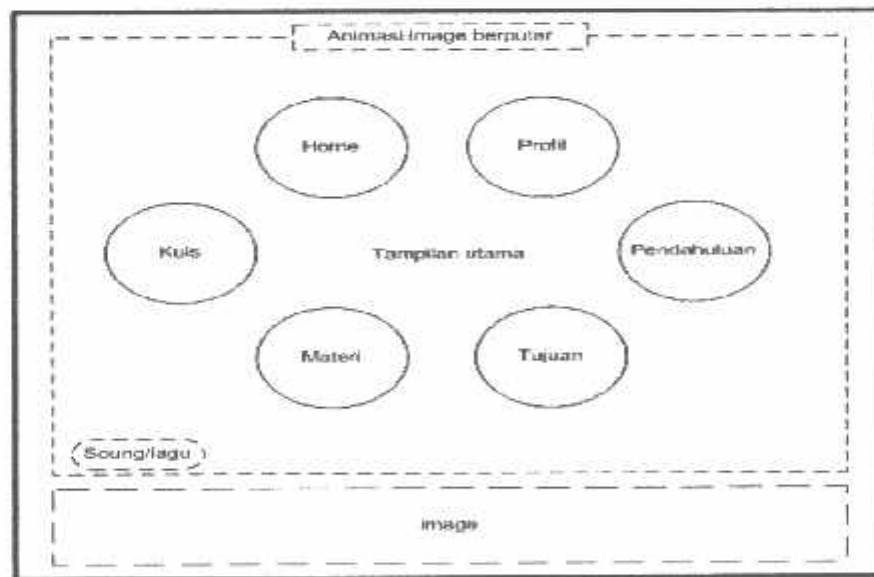
		- Jika user mengklik double pada salah satu aksara, maka akan muncul padanan latin beserta bacaannya.	
8	Sub Menu Seni Tari	- Saat user mengklik tombol menu seni tari, maka akan muncul jenis seni tari.	- Musik latar lagu daerah
9	Sub Menu Alat Musik	- Saat user mengklik tombol menu alat musik, aka akan muncul jenis alat musik.	- Musik latar lagu daerah
10	Menu Kuis	- Jika user mengklik tombol menu kuis, maka akan di hadapkan dengan latihan soal pilihan ganda.	- Musik latar lagu daerah

3.4 Perancangan Tampilan

Pendefinisian tentang fungsi-fungsi menu dan proses yang berlangsung di dalam aplikasi dapat dijabarkan secara lebih rinci sebagai berikut :

1. Tampilan Utama

Tampilan utama aplikasi ini menampilkan home, profil, pendahuluan, tujuan, materi, kuis.



Gambar 3.2 Tampilan Utama

2. Tampilan Home

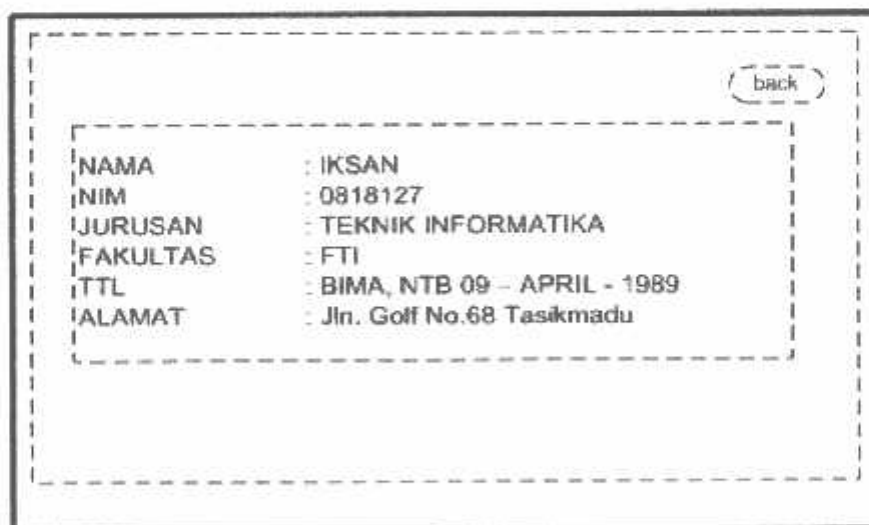
Tampilan home menampilkan tentang judul dari penulis beserta tombol back untuk kembali ke tampilan utama.



Gambar 3.3 Tampilan Home

3. Tampilan Profil

Tampilan menu profil menampilkan informasi tentang data diri penulis, dan juga tersedia tombol *back* untuk kembali ke tampilan utama.



Gambar 3.4 Tampilan Profil

4. Tampilan Pendahuluan

Menampilkan informasi singkat tentang sejarah daerah bima beserta tombol back untuk kembali ke tampilan utama dan tombol next materi untuk kelanjutan materi



Gambar 3.5 Tampilan pendahuluan

5. Tampilan Tujuan

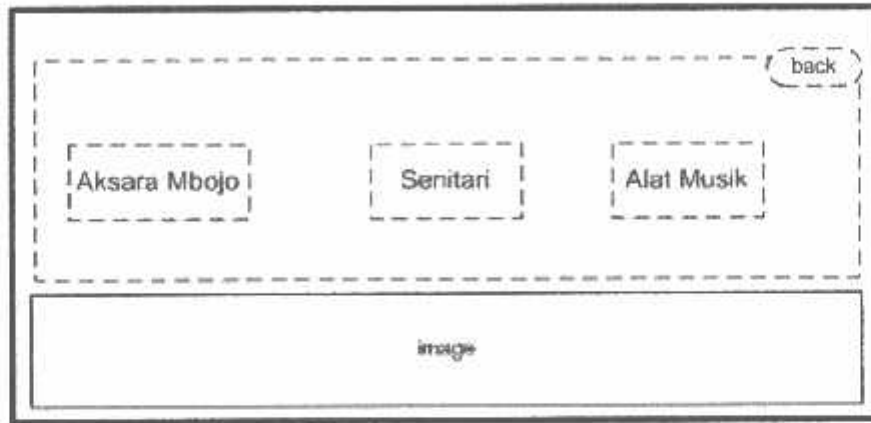
Tampilan tujuan untuk menampilkan informasi tentang tujuan dari media aplikasi tersebut dan tombol back untuk kembali ke tampilan utama.



Gambar 3.6 Tampilan Tujuan

6. Tampilan Materi

Tampilan materi berisi tentang materi yang akan di sampaikan berupa bahasa aksara mbojo, seni tari, alat musik. Beserta dengan tombol back untuk kembali ke tampilan utama.

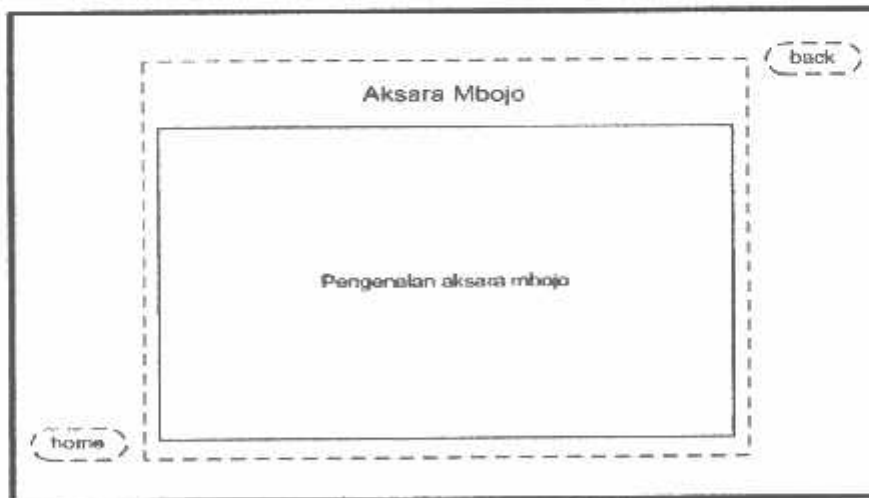


Gambar 3.7 Tampilan Materi

Untuk tampilan materi terdapat sub menu materi yang terdiri dari :

a. Aksara mbojo

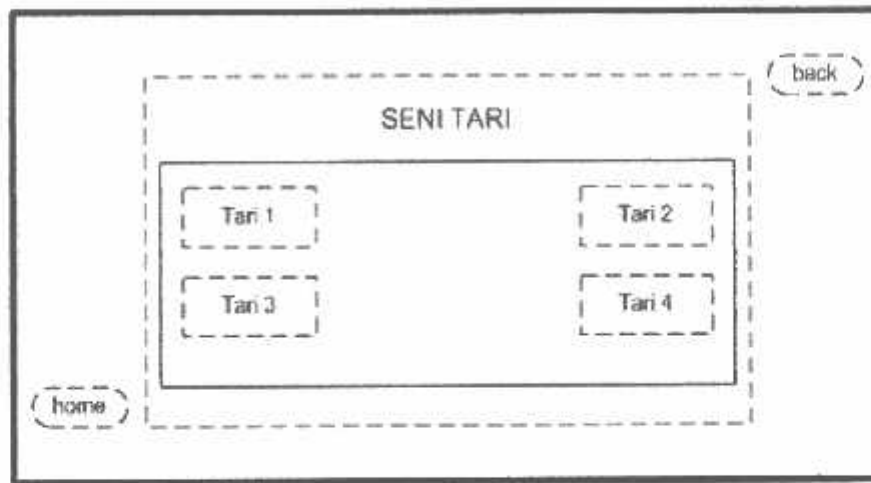
Untuk menampilkan materi bahasa aksara mbojo, tombol home untuk kembali ke tampilan materi.



Gambar 3.8 Tampilan Aksara Mbojo

b. Seni tari

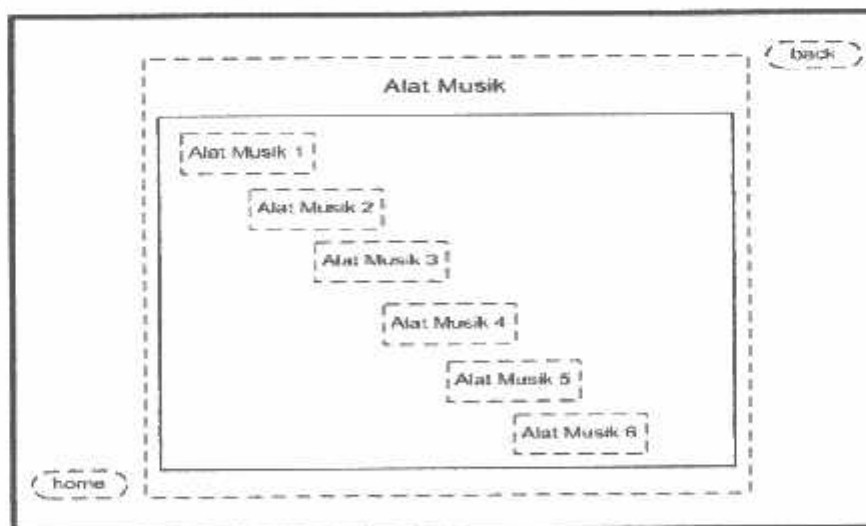
Menampilkan beberapa materi jenis tari, tombol home untuk kembali ke tampilan materi.



Gambar 3.9 Tampilan Seni Tari

c. Alat musik

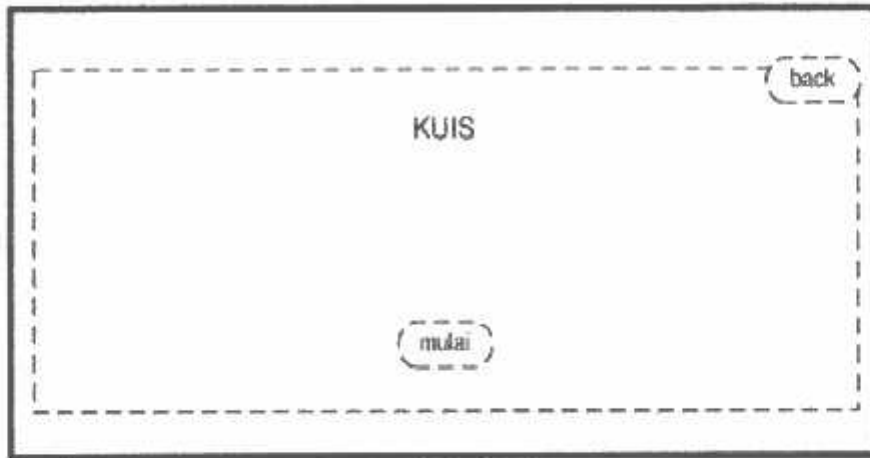
Menampilkan beberapa alat musik tradisional daerah bima, tombol home untuk kembali ke tampilan materi.



Gambar 3.10 Tampilan Alat Musik

7. Tampilan Kuis

Berisi tentang latihan soal beserta tombol mulai untuk memulai mengerjakan soal latihan dan tombol back untuk kembali ke tampilan utama



Gambar 3.11 Tampilan Kuis



BAB IV

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1 Implementasi

Sebelum media pembelajaran bahasa dan kebudayaan diterapkan, maka program aplikasi harus bebas terlebih dahulu dari kesalahan-kesalahan, oleh sebab itu program harus di uji. Hal ini di maksudkan untuk menghindari hambatan-hambatan yang mengganggu pekerjaan yang di lakukan. Bahasa pemrograman yang di pakai dalam media pembelajaran tersebut menggunakan Adobe Flash CS3.

4.2 Spesifikasi Perangkat Keras Dan Perangkat Lunak

Di dalam perancangan untuk membuat sebuah aplikasi di perlukan sebuah perangkat keras dan perangkat lunak. Adapun keperluannya sebagai berikut:

1. Perangkat keras (*Hardware*)

Spesifikasi komputer pendukung yang digunakan adalah:

- a. Processor Intel® Core™ i3 CPU 2310M @ 2.10GHz (4 CPUs)
- b. RAM 2048 MB
- c. Hardisk 500 GB
- d. Sistem operasi Microsoft Windows 7 Ultimate

2. Perangkat lunak (*Software*)

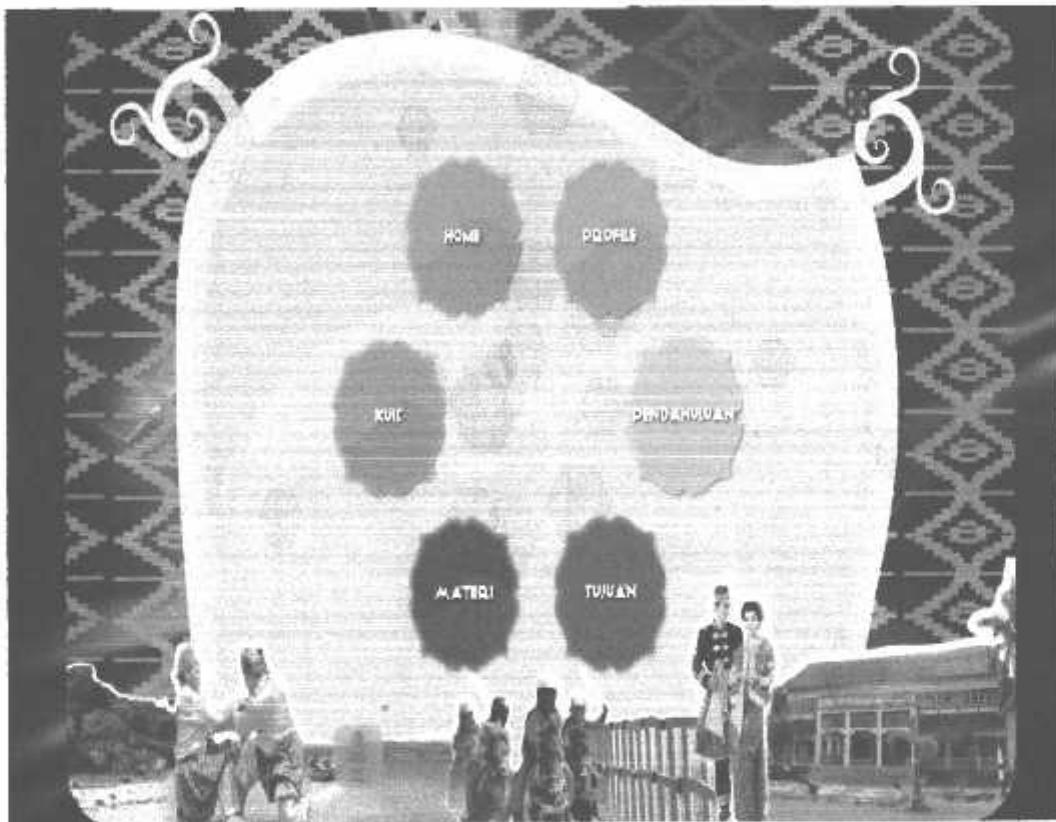
Perangkat lunak yang digunakan untuk pembuatan aplikasi ini adalah :

- a. Adobe Flash Professional CS6, sebagai bahasa pemrograman.
- b. Adobe Photoshop CS3, untuk pengeditan gambar dan desain tampilan.
- c. *Corel DrawX4*, untuk mendesain isi tampilan dan pengeditan gambar.

4.3 Tampilan Penggunaan Program

4.3.1 Tampilan Utama

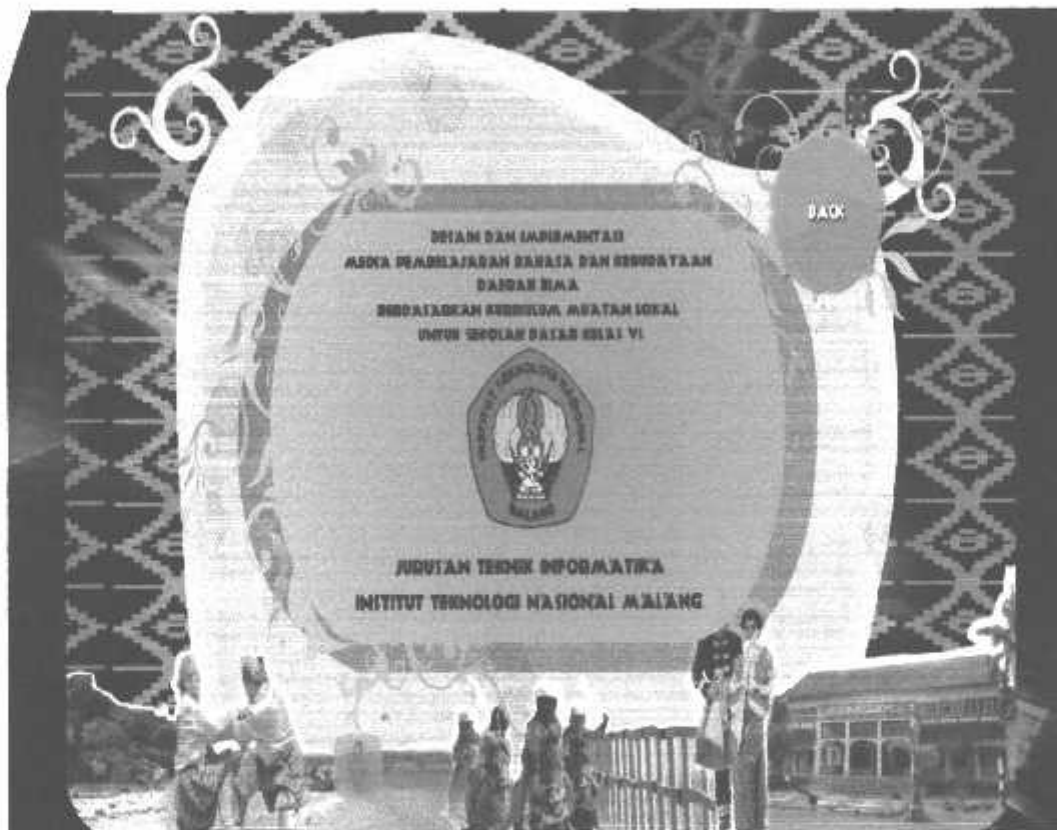
Tampilan utama aplikasi ini menampilkan tampilan awal saat aplikasi dibuka. Latar belakang (background) gambar pada tampilan aplikasi ini menampilkan Istana Kesultanan Mbojo, baju adat Asi Mbojo, budaya kegiatan pacuan kuda (pacoa jara) masyarakat Bima, atraksi gantao sejenis tari yang melambangkan keberanian masyarakat Bima (dou mbojo), beserta lagu daerah mbojo. Dalam tampilan utama ini juga menampilkan enam menu tombol utama yaitu: Home, Profil, Pendahuluan, Tujuan, Materi, Kuis.



Gambar 4.1 Tampilan Utama

4.3.2 Tampilan Home

Tampilan Home sendiri untuk menampilkan judul dari media pembelajaran. Pada latar belakang (background) sendiri menampilkan Istana Kesultanan Mbojo, baju adat Asi Mbojo, budaya kegiatan pacuan kuda (pacoa jara) masyarakat Bima, atraksi gantao sejenis tari yang melambangkan keberanian masyarakat Bima (dou mbojo), beserta lagu daerah mbojo dan untuk tombol backnya sendiri untuk kembali ke tampilan utama.

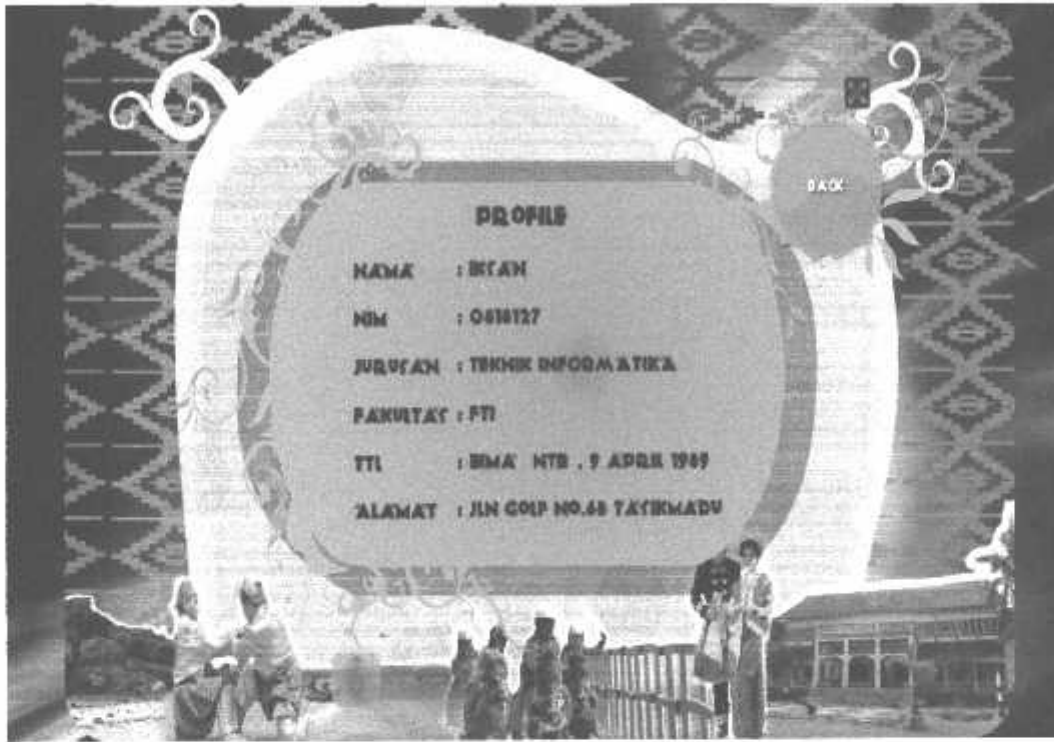


Gambar 4.2 Tampilan Home

4.3.3 Tampilan Profil

Tampilan Profil menampilkan data diri dari penulis. Latar belakang (background) sendiri menampilkan Istana Kesultanan Mbojo, baju adat Asi Mbojo, budaya kegiatan pacuan kuda (pacoa jara) masyarakat Bima, atraksi gantao sejenis tari yang melambangkan keberanian masyarakat Bima (dou

mbojo), dan logo musik yang fungsinya sebagai tombol untuk memutar lagu daerah mbojo. Tombol back untuk kembali ke tampilan utama.



Gambar 4.3 Tampilan Profil

4.3.4 Tampilan Pendahuluan

Untuk tampilan pendahuluan menampilkan sejarah singkat tentang kerajaan daerah Bima. Latar belakang (background) sendiri menampilkan Istana Kesultanan Mbojo, baju adat Asi Mbojo, budaya kegiatan pacuan kuda (pacoa jara) masyarakat Bima, atraksi gantao sejenis tari yang melambangkan keberanian dou mbojo, dan logo musik yang fungsinya sebagai tombol untuk memutar lagu daerah mbojo. Untuk *tombol back* sendiri fungsinya kembali ke tampilan utama beserta tombol *next materi* untuk kelanjutan materi.



Gambar 4.4 Tampilan Pendahuluan

4.3.5 Tampilan Tujuan

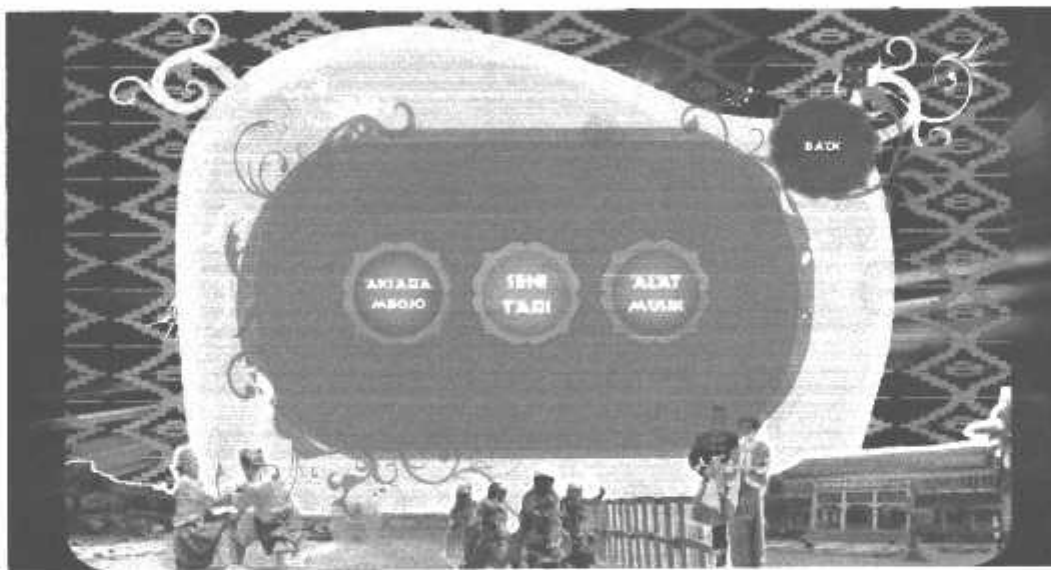
Tampilan tujuan menampilkan tujuan dari pembuatan media pembelajaran. Tombol back untuk kembali ke tampilan utama, background masih identik dengan kedaerahan.



Gambar 4.5 Tampilan Tujuan

4.3.6 Tampilan Materi

Tampilan materi menampilkan materi yang akan disampaikan dalam media pembelajaran, Menu tombol materinya yaitu : Aksara Mbojo, Seni Tari, Alat Musik. Latar belakang (background) sendiri menampilkan Istana Kesultanan Mbojo, baju adat Asi Mbojo, budaya kegiatan pacuan kuda (pacoa jara) masyarakat Bima, atraksi gantao sejenis tari yang melambangkan keberanian dou mbojo, dan logo musik yang fungsinya sebagai tombol untuk memutar lagu daerah mbojo. Tombol back untuk kembali ke tampilan utama dan background masih identik dengan ciri khas kedaerahan.



Gambar 4.6 Tampilan Materi

4.3.7 Tampilan Aksara Mbojo

Tampilan Aksara Mbojo menampilkan aksara mbojo dengan memadukan suara pengucapan, ini di maksudkan agar user (murid) lebih dapat memahami materi yang disampaikan. jika double klik pada salah satu aksara maka akan muncul padanan latin beserta bacaan. Tombol 2 untuk ke aksara selanjutnya, Tombol back untuk kembali ke tampilan utama, dan tombol Home untuk kembali ke awal materi. Latar belakang (background) sendiri menampilkan Istana Kesultanan Mbojo, baju adat Asi Mbojo, budaya kegiatan pacuan kuda (pacoa

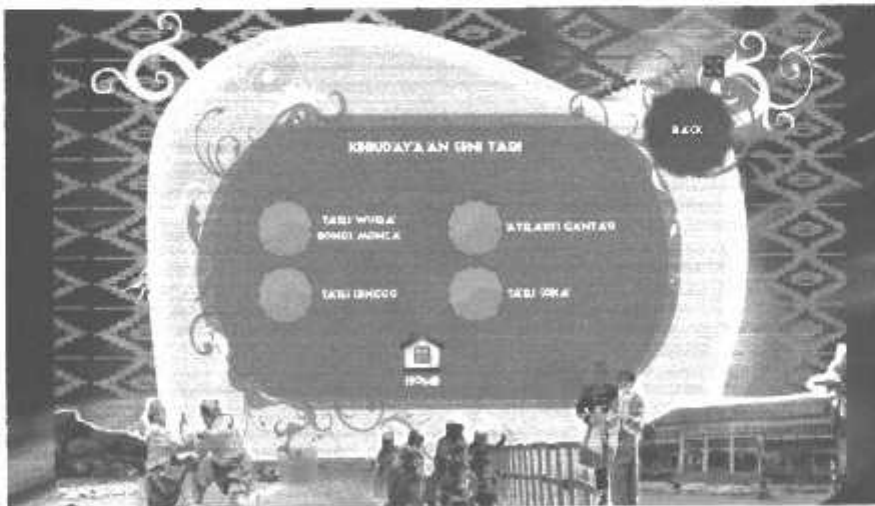
gara) masyarakat Bima, atraksi gantao sejenis tari yang melambangkan keberanian dou mbojo, dan logo musik yang fungsinya sebagai tombol untuk memutar lagu daerah mbojo.



Gambar 4.7 Tampilan Aksara Mbojo

4.3.8 Tampilan Seni Tari

Menampilkan SubMateri Tarian daerah Bima seperti : Tari Wura Bongi Monca, Atraksi Gantao, Tari Lenggo, Tari Soka. Tombol back untuk kembali ke tampilan awal, tombol home untuk kembali ke tampilan awal materi.

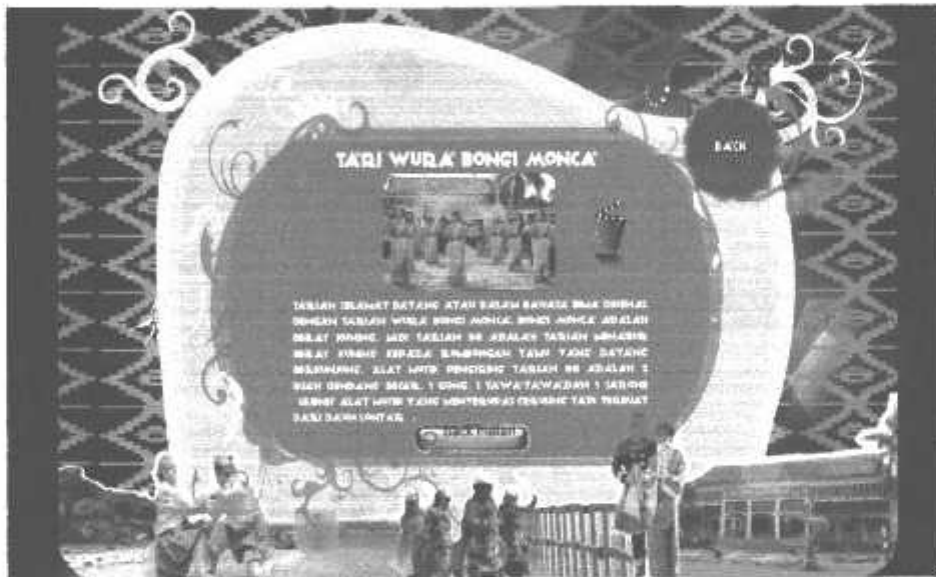


Gambar 4.8 Tampilan Seni Tari

Tampilan Menu Materi Seni Tari :

a. Tari Wura Bongi Monca

Menampilkan Informasi terkait tarian yang akan di tampilkan beserta video tarian. Tarian wura mbongi monca sendiri, merupakan tarian selamat datang dengan menabur beras kuning pada rombongan tamu. Latar belakang (background) sendiri menampilkan Istana Kesultanan Mbojo, baju adat Asi Mbojo, budaya kegiatan pacuan kuda (pacoa jara) masyarakat Bima, atraksi gantao sejenis tari yang melambangkan keberanian dou mbojo, dan logo musik yang fungsinya sebagai tombol untuk memutar lagu daerah mbojo. Untuk tombol back untuk kembali ke tampilan awal, tombol back materi untuk kembali ke tampilan awal Menu Materi Seni Tari.

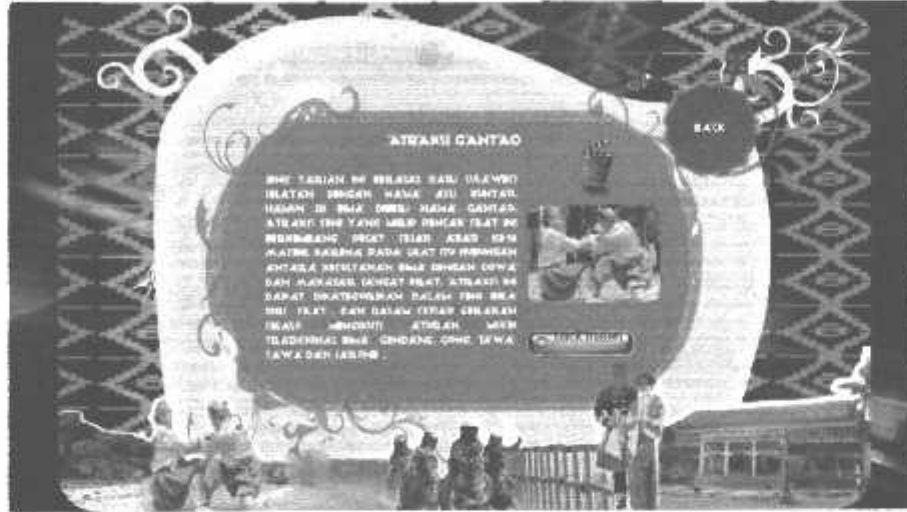


Gambar 4.9 Tampilan Tari Wura Mbongi Monca

b. Atraksi Gantao

Menampilkan informasi tentang tarian gantao dengan memadukan video atraksinya. Latar belakang (background) sendiri menampilkan Istana Kesultanan Mbojo, baju adat Asi Mbojo, budaya kegiatan pacuan kuda (pacoa jara) masyarakat Bima, atraksi gantao sejenis tari yang melambangkan keberanian dou mbojo, dan logo musik yang fungsinya

sebagai tombol untuk memutar lagu daerah mbojo. Tombol back untuk kembali ke tampilan awal, tombol back materi untuk kembali ke Materi awal Seni Tari



Gambar 4.10 Tampilan Atraksi Gantao

c. Tari Lenggo

Tarian yang dikhususkan untuk upacara adat hanta ua pua. Pada tampilan ini menampilkan informasi terkait tarian lenggo dengan di padukan dengan video tariannya. Tombol next materi untuk kelanjutan materi, tombol back materi untuk kembali ke materi awal seni tari, tombol back untuk kembali ke tampilan awal.



Gambar 4.11 Tampilan Tari Lenggo

d. Tari Soka

Menampilkan informasi terkait tari soka. Tombol back materi untuk kembali ke Materi Awal Seni Tari, tombol back untuk kembali ke tampilan awal. Latar belakang (background) sendiri menampilkan Istana Kesultanan Mbojo, baju adat Asi Mbojo, budaya kegiatan pacuan kuda (pacoa jara) masyarakat Bima, atraksi gantao sejenis tari yang melambangkan keberanian dou mbojo, dan logo musik yang fungsinya sebagai tombol untuk memutar lagu daerah mbojo.



Gambar 4.12 Tampilan Tari Soka

4.3.9 Tampilan Alat Musik

Tampilan alat musik menampilkan jenis alat musik seperti Silu, Sarone, Gambo Mbojo, Genda, Arubana. Jika user mengklik salah satu tombol menu alat musik maka akan menampilkan informasi terkait jenis tari. Tombol back untuk kembali ke tampilan utama, tombol home untuk kembali ke Tampilan awal materi. Latar belakang (background) sendiri menampilkan Istana Kesultanan Mbojo, baju adat Asi Mbojo, budaya kegiatan pacuan kuda (pacoa jara) masyarakat Bima, atraksi gantao sejenis tari yang melambangkan keberanian dou

mbojo, dan logo musik yang fungsinya sebagai tombol untuk memutar lagu daerah mbojo.



Gambar 4.13 Tampilan Alat Musik

Berikut tampilan Jenis Alat Musik :

a. Silu

Salah satu jenis alat musik tradisional yang termasuk jenis alat musik aerofon tipe hobo, silu memiliki lidah lebih dari satu. Lidah pada silu disebut pipi silu yang terdiri dari empat lidah.



Gambar 4.14 Tampilan Silu

b. Sarone

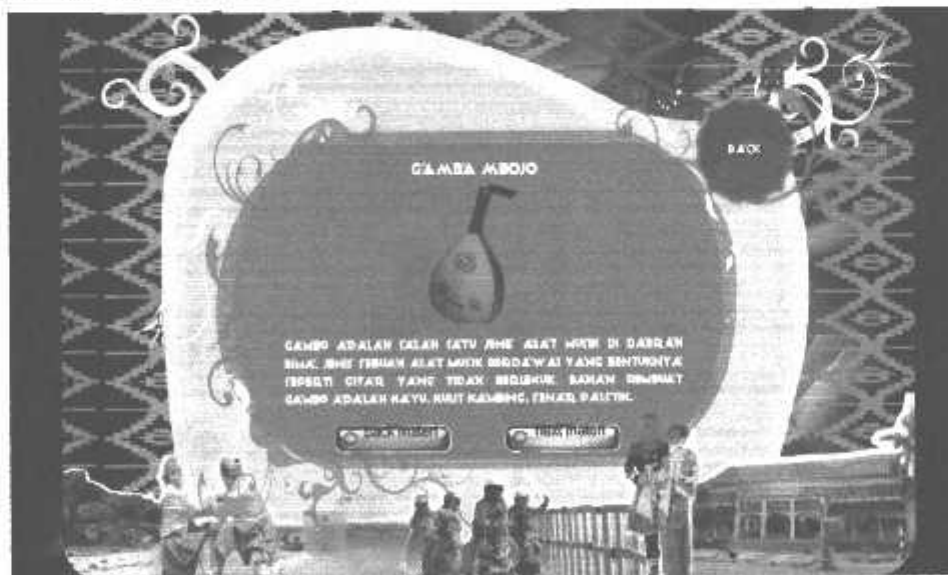
Sebuah alat musik tiup tradisional yang termasuk jenis musik aerofon berlidah . menurut jumlah lidahnya termasuk tipe klarinet.



Gambar 4.15 Tampilan Sarone

c. Gambo Mbojo

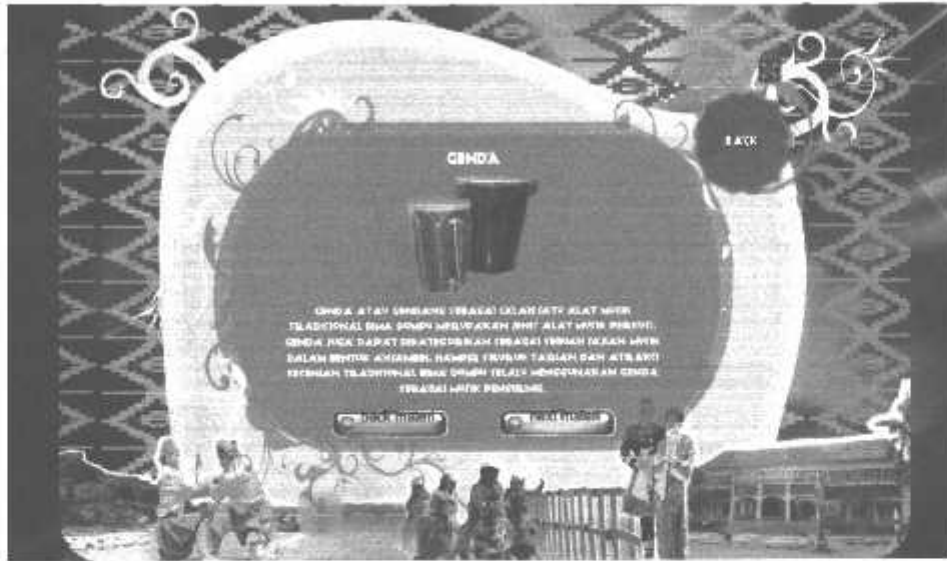
Jenis alat musik tradisional jenis alat musik berdawai bentuknya seperti gitar yang tak berlekuk



Gambar 4.16 Tampilan Gambo

d. Genda

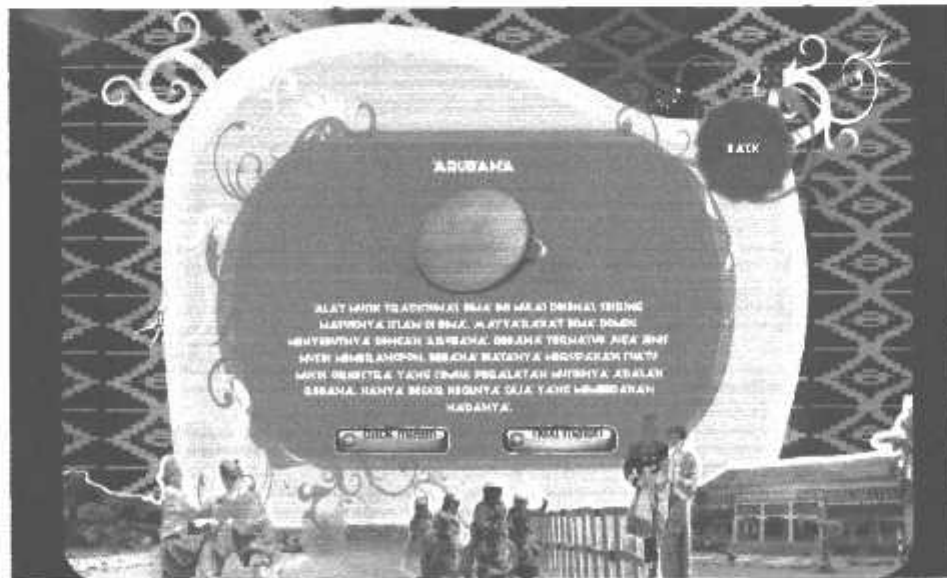
Salah satu alat musik tradisional dan jenis alat musik perkusi. Hampir seluruh tarian dan atraksi tradisional daerah bima menggunakan genda sebagai pengiring.



Gambar 4.17 Tampilan Genda

e. Arubana

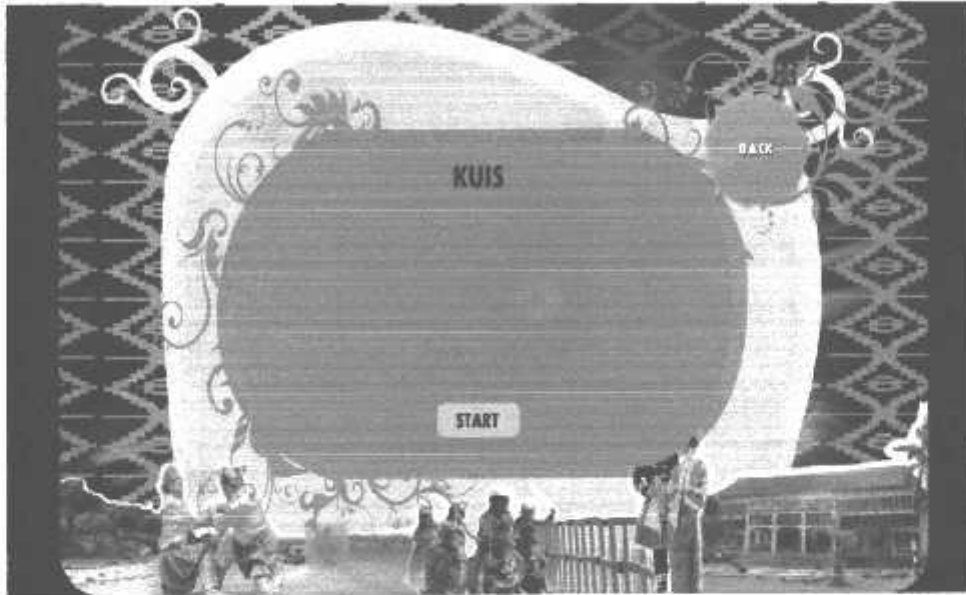
Alat musik ini dikenal saat islam masuk di daerah Bima. Termasuk jenis musik membranofon.



Gambar 4.18 Tampilan Arubana

4.3.10 Tampilan Kuis

Untuk tampilan kuis user akan di hadapkan dengan latihan soal terkait materi yang disampaikan. Dari masing-masing soal disertai 4 pilihan jawaban soal.



Gambar 4.19 Tampilan Kuis

4.4 Pengujian Program

Pengujian aplikasi dilakukan untuk meminimalkan bagian-bagian yang ada pada media pembelajaran tersebut. Dengan melakukan pengujian akan membuat media pembelajaran lebih sempurna dan meyakinkan bahwa aplikasi yang dibuat sudah benar-benar siap untuk digunakan. Selain itu pengujian atas aplikasi tersebut bertujuan untuk mengecek apakah aplikasi tersebut sudah layak atau belum.

4.4.1 Pengujian Fungsional Tampilan

Pengujian fungsional dilakukan untuk mengevaluasi aplikasi media pembelajaran sebelum aplikasi tersebut digunakan. Tujuannya untuk mengecek apakah sudah layak atau belum. Berikut tabel pengujiannya :

Tabel 4.1 Pengujian Fungsional Tampilan

No	Pengujian		Fungsi	Berhasil	
				Ya	Tidak
1	Tampilan Utama		Untuk memulai menu awal	✓	
2	No	Menu Tampilan Awal			
	1	<i>Home</i>	Judul dari media pembelajaran	✓	
	2	<i>Profil</i>	Untuk melihat data diri penulis	✓	
	3	<i>Pendahuluan</i>	Untuk melihat sejarah singkat Bima	✓	
	4	<i>Tujuan</i>	Untuk mengetahui tujuan dari media pembelajaran	✓	
	5	<i>Materi</i>	Untuk mengetahui materi apa saja yang disampaikan dalam media pembelajaran	✓	
	6	<i>Kuis</i>	Untuk mengetahui latihan soal	✓	
3	No	Menu Materi			
	1	<i>Aksara Mbojo</i>	Untuk mengetahui pengenalan aksara daerah Bima.	✓	
	2	<i>Seni Tari</i>	Untuk mengetahui tarian daerah Bima	✓	
	3	<i>Alat Musik</i>	Untuk mengetahui alat musik tradisional daerah Bima	✓	
4	No	Menu Kuis			
	1	<i>Tombol star</i>	Tombol awal untuk memulai latihan soal	✓	
	2	<i>Tombol soal selanjutnya</i>	Untuk mengetahui soal berikutnya	✓	
	3	<i>Nilai</i>	Untuk mengetahui nilai hasil dari jawaban yang diberikan	✓	

Keterangan:

1. Tampilan Utama

Tampilan utama adalah tampilan awal saat aplikasi dijalankan. Sistem pengoperasiannya berjalan dengan baik dengan spesifikasi perangkat keras (*hardware*) menggunakan sistem operasi Windows 7 dan perangkat lunak (*software*) menggunakan Adobe Flash Professional CS6 dengan format file (.exe).

2. Menu Tampilan Awal

a. *Home*

Fungsi tombol *Home* berhasil dijalankan seperti pada Gambar 4.2

b. *Profil*

Fungsi tombol *Profil* berhasil dijalankan seperti pada Gambar 4.3

c. *Pendahuluan*

Fungsi tombol *Pendahuluan* berhasil dijalankan seperti pada Gambar 4.4

d. *Tujuan*

Fungsi tombol *Tujuan* berhasil dijalankan seperti pada Gambar 4.5

e. *Materi*

Fungsi tombol *Materi* berhasil dijalankan seperti pada Gambar 4.6

f. *Kuis*

Fungsi tombol *Kuis* berhasil dijalankan seperti pada Gambar 4.19

3. Menu Materi

a. *Aksara Mbojo*

Fungsi tombol *Aksara Mbojo* berhasil dijalankan seperti pada Gambar 4.7

b. *Seni Tari*

Fungsi tombol *Seni Tari* berhasil dijalankan seperti pada Gambar 4.8

c. *Alat Musik*

Fungsi tombol *Alat Musik* berhasil dijalankan seperti pada Gambar 4.13

4. Menu Kuis

a. Tombol Start

Fungsi tombol *Star* untuk melihat latihan soal.

b. Tombol Soal Selanjutnya

Fungsi tombol ini untuk menampilkan soal berikutnya.

c. Nilai

Fungsi tombol *Nilai* untuk melihat skore keberhasilan menjawab soal latihan.

Berdasarkan hasil pengujian fungsional tampilannya dapat diambil suatu kesimpulan bahwa untuk tiap-tiap fungsi tampilan dari aplikasi ini berjalan dengan baik seperti terlihat pada tabel 4.1

4.4.2 Pengujian User

Pengujian user di lakukan untuk dapat mengambil suatu kesimpulan berdasarkan penilaian dari responden terhadap aplikasi media pembelajaran Bahasa dan Kebudayaan. Dengan jumlah keseluruhan responden 5 orang dan dengan empat pertanyaan yang di ajukan.

Tabel 4.2 Pengujian User

No	Pengujian	Responden		
		Baik	Kurang	Tidak Tahu
1	Tampilan keseluruhan media	5	-	-
2	Proses pengoperasian	5	-	-
3	Tampilan animasi yang disajikan	5	-	-
4	Penyampaian materi	4	1	-

Keterangan:

1. Tampilan media

Berdasarkan pengujian user yang dilakukan, lima responden menyatakan keseluruhan tampilan media baik.

2. Proses pengoperasian

Berdasarkan pengujian user yang terdiri dari lima responden menyatakan proses pengoperasian menyatakan baik.

3. Tampilan animasi

Berdasarkan hasil pengujian user yang terdiri dari lima responden menyatakan tampilan animasi yang disajikan baik.

4. Penyampaian materi

Untuk penyampaian materi yang disajikan, 4 dari 5 responden menyatakan baik dan 1 responden menyatakan kurang.

Dapat di ambil suatu kesimpulan bahwa keseluruhan aplikasi media pembelajaran ini sudah layak penggunaanya berdasarkan hasil Tabel 4.2



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengujian yang dilakukan pada aplikasi Desain dan Implementasi Media Pembelajaran Bahasa dan Kebudayaan daerah Bima Berdasarkan Kurikulum Muatan Lokal untuk Sekolah Dasar Kelas VI, dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil pengujian *fungsiional tampilan* dengan menggunakan spesifikasi perangkat keras (*hardware*) menggunakan sistem operasi *Windows 7* dan perangkat lunak (*software*) menggunakan *Adobe Flash Professoanal CS6* dengan format file (.exe) untuk fungsi tampilan keseluruhannya berjalan dengan baik.
2. Berdasarkan hasil pengujian *user* yang dilakukan terkait kelayakan penggunaannya untuk fungsi tampilan, proses pengoperasiannya, tampilan animasi yang disajikan serta penyampaian materinya sudah dirasa layak. Karena penyajian informasinya lebih interaktif dan hanya ada beberapa fitur yang perlu ditambahkan.

5.2 Saran

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan terhadap aplikasi media pembelajaran ini. Supaya aplikasi ini dapat bekerja lebih optimal untuk kedepannya, adapun saran yang dapat penulis berikan antara lain:

1. Perlu ditambahkan lebih banyak lagi materi terkait seni tari, beserta alat musik tradisional.
2. Melakukan uji coba secara menyeluruh terhadap sekolah dasar khususnya kelas VI.



DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Achlak M. Yusuf, Rukayah, Siti Sofiah Ahmad, Surti Kanti Kusuma. Buku *Caha Tanao*, Kurikulum Muatan Lokal, 1997.
- [2]. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. <http://www.dikti.go.id/> *Pengembangan Model Mata Pelajaran Muatan Lokal*. diakses 2 Mei 2013.
- [3]. Vaughan, Tay. 2004. *Multimedia: Making It Work*. Edisi 6. Andi, Yogyakarta.
- [4]. Haryanto, 2011. *Media Pembelajaran*.
- [5]. Asep Muhyidin, 2008. *Pemertahan Nilai-nilai Budaya Lokal Pada Sekolah*.
- [6]. Mahsun, 2001. *Peran Bahasa Ibu dalam Membangun Kebudayaan daerah*.
- [7]. Henri Chambert Loir, Siti Maryam R. Salahuddin, *Bo' Sangaji Kai Catatan Kerajaan Bima*, 1984.
- [8]. Abdullah Tajib, *Sejarah Bima Dana Mbojo*, 1992.
- [9]. M. Yasin Darsono, *Tingkatan Bahasa Pengucapan Dana Mbojo*, 1997.
- [10]. Siti Maryam R. Salahuddin Puteri Sultan Muhammad Salahuddin Bima, *Naskah Aksara Mbojo*. 1987. Museum Samparaja Asi Mbojo.



LAMPIRAN





PERKUMPULAN PENGELOLA PENDIDIKAN UMUM DAN TEKNOLOGI NASIONAL
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK

PT. (PERSERO) MALANG
BALIYAGA MALANG

Kampus I : Jl. Bendungan Sigunt-gunt No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting), Fax. (0341) 553015 Malang 65145
Kampus II : Jl. Raya Karanglo, Km 2 Telp. (0341) 417636 Fax. (0341) 417634 Malang

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Iksan
NIM : 0818127
Jurusan/ Program Studi : Teknik Informatika S-1
Fakultas : Fakultas Teknologi Industri (FTI)

Saya ini menyatakan bahwa skripsi dengan judul **“DESAIN DAN IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA DAN KEBUDAYAAN DAERAH BIMA BERDASARKAN KURIKULUM MUATAN LOKAL UNTUK SEKOLAH DASAR KELAS VI”** yang saya buat adalah hasil karya sendiri, tidak merupakan plagiatisasi dari karya orang lain. Dalam skripsi ini tidak memuat karya orang lain, kecuali dicantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat, dan apabila dikemudian hari ada pelanggaran atas surat pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksinya.

Malang, 10 Nopember 2013


METRAI
TEMPEL
23EEACF137111455
6000 DUP

Iksan



PERKUMPULAN PENGELOLA PENDIDIKAN UMUM DAN TEKNOLOGINASIONAL
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK

PT. BNI (PERSERO) MALANG
BANK NIAGA MALANG

Kampus I : Jl. Bendungan Sigura-gura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting), Fax. (0341) 553013 Malang 65145
Kampus II : Jl. Raya Karanglo, Km 2 Telp. (0341) 417636 Fax. (0341) 417634 Malang

FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Iksan
NIM : 08.18.127
Masa Bimbingan : 18 April 2013 s/d 18 Oktober 2013
Judul Skripsi : **DESAIN DAN IMPLEMENTASI MEDIA
PEMBELAJARAN BAHASA DAN KEBUDAYAAN
DAERAH BIMA BERDASARKAN KURIKULUM
MUATAN LOKAL UNTUK SEKOLAH DASAR KELAS VI**

NO	TANGGAL	URAIAN	PARAF
1	1 Juli 2013	Demo Program	
2	10 Juli 2013	Revisi Program	
3	15 Juli 2013	Pengajuan Laporan Skripsi Bab I-V.	
4	6 Agustus 2013	Pengajuan Makalah Seminar Hasil	
5	8 Agustus 2013	Revisi Makalah Seminar Hasil	
6	15 Agustus 2013	Revisi Laporan Skripsi untuk ujian komprehensif	

Malang, 29 Agustus 2013
Dosen Pembimbing I

Ir. Yusuf Ismail Nahkoda, MT.
NIP.Y.1018800189



PERKUMPULAN PENGELOLA PENDIDIKAN UMUM DAN TEKNOLOGINASIONAL
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK

PT. BNI (PERSERO) MALANG
BANK NJAGA MALANG

Kampus I : Jl. Bendungan Sigara-gura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting), Fax. (0341) 553013 Malang 65145
Kampus II : Jl. Raya Karanglo, Km 2 Telp. (0341) 417636 Fax. (0341) 417634 Malang

FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Iksan
NIM : 08.18.127
Masa Bimbingan : 18 April 2013 s/d 18 Oktober 2013
Judul Skripsi : **DESAIN DAN IMPLEMENTASI MEDIA
PEMBELAJARAN BAHASA DAN KEBUDAYAAN
DAERAH BIMA BERDASARKAN KURIKULUM
MUATAN LOKAL UNTUK SEKOLAH DASAR KELAS VI**

NO	TANGGAL	URAIAN	PARAF
1	5 Mei 2013	Pengajuan Laporan Skripsi Bab.I- Bab.III	
2	10 Mei 2013	Revisi Laporan Skripsi Bab.I – Bab.III	
3	20 Mei 2013	Demo Program	
4	20 Juni 2013	Pengajuan Laporan Skripsi Bab.IV- Bab.V	
5	5 Juli 2013	Revisi Laporan Skripsi Bab.IV-Bab.V	
6	2 Agustus 2013	Pengajuan Makalah Seminar Hasil	
7	5 Agustus 2013	Revisi Makalah Seminar Hasil	
8	15 Agustus 2013	Revisi Laporan Skripsi untuk Ujian Komprehensif	

Malang, 29 Agustus 2013
Dosen Pembimbing II

Febriana Santi W, S.kom, M.kom
NIP. P. 1031000425



PERKUMPULAN PENGELOLA PENDIDIKAN UMUM DAN TEKNOLOGI NASIONAL
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK

PT. BNI (PERSERO) MALANG
BANK NIAGA MALANG

Kampus I : Jl. Bendungan Sigora-gura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting), Fax. (0341) 553015 Malang 65145
Kampus II : Jl. Raya Karanglo, Km 2 Telp. (0341) 417636 Fax (0341) 417634 Malang

FORMULIR PERBAIKAN SKRIPSI

Nama : Iksan
NIM : 0818127
Jurusan : Teknik Informatika
Judul : **DESAIN DAN IMPLEMENTASI MEDIA
PEMBELAJARAN BAHASA DAN KEBUDAYAAN
DAERAH BIMA BERDASARKAN KURIKULUM
MUATAN LOKAL UNTUK SEKOLAH DASAR KELAS
VI**

	Perbaikan	Paraf
Penguji 1	<ol style="list-style-type: none">1. Abstrak, Latar Belakang, Tujuan2. Sumber dikaitkan daftar pustaka3. BAB III kerangka tahapan dihapus4. Struktur alur salah5. Pengujian untuk murid kelas 66. Kesimpulan dan saran7. Daftar pustaka8. Demo ulang	
Penguji 2	<ol style="list-style-type: none">1. Revisi program untuk kuis, tambahkan soal kebudayaan daerah Bima, fitur timer, jenis tari2. Revisi laporan, perbaiki sesuai format dan isi yang di coret	

Anggota Penguji

Penguji 1

Sandy Nataly Mantja, Skom.
NIP.P.1030800418

Penguji 2

Karina Auliasari, ST, M.Eng
NIP. P. 1031000426

Mengetahui

Dosen Pembimbing 1

Ir. Yusuf Ismail Nahkoda, MT.
NIP.Y.1018800189

Dosen Pembimbing 2

Febriana Santi W, S.kom, M.kom
NIP.P.1031000425



PERKUMPULAN PENGELOLA PENDIDIKAN UMUM DAN TEKNOLOGI NASIONAL
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK

PT. BNI (PERSERO) MALANG
BANK NIAGA MALANG

Kampus 1 : Jl. Bendungan Sigura-gura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting), Fax. (0341) 553015 Malang 65145
Kampus II : Jl. Raya Karanglo, Km 2 Telp. (0341) 417636 Fax. (0341) 417634 Malang

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

Nama : Iksan
NIM : 0818127
Jurusan : Teknik Informatika
Judul : **DESAIN DAN IMPLEMENTASI MEDIA
PEMBELAJARAN BAHASA DAN KEBUDAYAAN
DAERAH BIMA BERDASARKAN KURIKULUM
MUATAN LOKAL UNTUK SEKOLAH DASAR KELAS
VI**

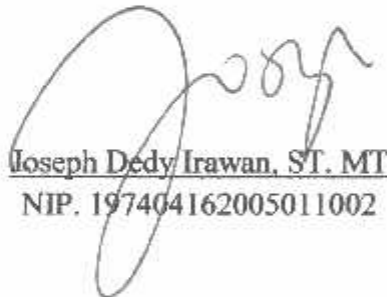
Dipertahankan dihadapan Majelis Penguji Skripsi Jenjang Strata Satu(S-1) pada :

Hari : Rabu

Tanggal : 21 Agustus 2013

Nilai : A

Panitia Ujian Penguji
Ketua Majelis Penguji



Joseph Dedy Irawan, ST. MT
NIP. 197404162005011002

Anggota Penguji

Penguji 1



Sandy Nataly Mantja, Skom
NIP.P. 1030800418

Penguji 2



Karina Auliasari, ST. M.Eng
NIP.P. 1031000426