



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AKSARA SUNDA BERBASIS FLASH SISWA KELAS IV SDN 1 GARAWANGI

Heti Triwahyuni, Dena Latif Setiawan

trihayuniheti@yahoo.ac.id, latif12dena@gmail.com

PBSD, STKIP Muhammadiyah Kuningan
PTIK, STKIP Muhammadiyah Kuningan

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima : 11 Agustus 2017
Disetujui : 10 Oktober 2017
Dipublikasikan : 25 Oktober 2017

Kata Kunci:

*media pembelajaran,
aksara Sunda,
flash*

Key Words:

*learning media,
sundanese script,
flash*

Abstrak

Penelitian ini dilakukan karena ada nya permasalahan dalam pembelajaran aksara Sunda dalam materi membaca dan menulis aksara Sunda siswa sulit memahami aksara Sunda dan guru kurang menguasai materi menulis aksara Sunda ,karena kurangnya media pembelajaran aksara Sunda. Adapun tujuan dai penelitian ini yaitumengasislkan media pembelajaran berbasis flash untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Metode yang digunakan adalah research and development. Hasil Penelitian tahap validasi oleh ahli materi nilai 79,5% dengan kategori sangat baik. validitas ahli media nilai 106% dengan kriteria valid/ baik epektif dan media ini diuji cobakan pada subjekpenelitian yaitu siswa SDN 1 Garawangi dengan nilai 79%. Berdasarkan hasil uji coba tersebut maka dapat disimpulkan media pembelajaran berbasis flash memenuhi kriteria untuk dijadikan media dalam proses pemebelajaran.

Abstrack

The research was done because of the problems in learning Sundanese script in reading and writing material. Students have difficulty in understanding the Sundanese script and the teacher is not in charge of writing material Sundanese script due to the lack of instructional media Sundanese script. The purpose of this research is to produce media-based learning flash for the fourth grade students of Elementary School. The method used is research and development. The results of the validation phase by subject matter experts is 79.5% with very good category. Validity media expert shows the value 106% with valid criteria/good. The media was demonstrated on the subject of research that is fourth grade students of Garawangi Elementary School with the value of the effectiveness 79%. Based on trial results, it can be concluded that learning media based flash meets the criteria to be used as media in the learning process.

PENDAHULUAN

Mata pelajaran Bahasa dan Sastra daerah (Basa Sunda) yang semula hanya mata muatan lokal, kini setelah ada keputusan Gubernur Jawa Barat yang menetapkan bahwasanya mata pelajaran Bahasa dan Sastra daerah (basa Sunda) keberadaannya bukan lagi sebagai mata pelajaran muatan lokal yang wajib bagi semua sekolah (SD, SMP, dan SMA sederajat) yang ada di Jawa Barat. Mata pelajaran Bahasa dan Sastra Daerah diberikan di kelas satu sampai kelas enam di Sekolah Dasar (SD).

Berdasarkan pada hasil observasi, dari keseluruhan mata pelajaran bahasa dan sastra Daerah yang diajarkan di SD khususnya membaca dan menulis aksara Sunda di kelas IV semuanya memerlukan kecakapan dalam membaca dan menulis aksara Sunda memerlukan daya kreatifitas yang tinggi. Adapun yang menjadi permasalahan dalam mata pelajaran bahasa dan sastra Sunda yakni dalam materi membaca atau menyalin aksara Sunda, dalam materi ini 70% siswa sering mengalami kesalahan dalam memahami aksara Sunda dan menerapkan tanda vokalisasi pengubah suara dalam aksara Sunda (tanda pangrobah sora dina aksara Sunda).

Media pembelajaran sangat beragam macam dan bentuknya, Gagne dan Briggs (dalam Arsyad 2009) mengemukakan bahwa media pembelajaran, meliputi alat yang digunakan secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, perangkat lunak dan perangkat keras seperti: komputer, TV, OHP, video, *tape*, *slide*, buku film, model transparansi dan lain-lainnya. Salah satunya adalah mengembangkan media permainan kosakata berbasis *flash* untuk meningkatkan kemampuan pembelajaran membaca dan menulis aksara Sunda siswa kelas IV SD. *Flash* adalah sebuah program multimedia dan animasi interaktif dengan menggunakan secara optimal kemampuan fasilitas menggambar dan bahasa pemrograman pada *flash (action Script)* ini kita mampu membuat *game-game* yang menarik. Pada penelitian ini akan dikembangkan permainan

inetraktif berupa media pembelajaran berbasis *flash* pada mata pelajaran Bahasa Sunda.

Melihat akan pentingnya melestarikan kebudayaan Sunda dan diterapkan pada materi ajar bahasa dan sastra Sunda yaitu membaca dan menulis aksara Sunda, maka bagi pengembangan materi ajar aksara Sunda diperlukan suatu inovasi dalam pengajarannya. Pemberian latihan-latihan yang berkala dan berstruktur setidaknya dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran aksara Sunda. Oleh karena itu, pengembangan inovasi media pembelajaran sangat lah diperlukan dalam proses pembelajaran bahasa dan sastra Sunda agar mampu meningkatkan kualitas pendidikan.

Pada kesempatan ini, siswa mempelajari aksara Sunda dengan memakai berbasis *flash*. Pemberian materi dengan menggunakan media tersebut bukan suatu yang sulit melainkan menjadi pelajaran yang asik dan menyenangkan yang akan diberikan pada murid secara berkala.

Flash merupakan software yang memiliki kemampuan menggambar sekaligus menganimasikannya, serta mudah dipelajari. Flash tidak hanya digunakan dalam pembuatan animasi, tetapi pada zaman sekarang ini flash juga banyak digunakan untuk keperluan lainnya seperti dalam pembuatan game, presentasi, membangun web, animasi pembelajaran, bahkan juga dalam pembuatan film. Animasi yang dihasilkan flash adalah animasi berupa file movie. Movie yang dihasilkan dapat berupa grafik atau teks. Grafik yang dimaksud disini adalah grafik yang berbasis vektor, sehingga saat diakses melalui internet, animasi akan ditampilkan lebih cepat dan terlihat halus. Selain itu flash juga memiliki kemampuan untuk mengimpor file suara, video maupun file gambar dari aplikasi lain (Izham, 2016).

Perancangan Game Multimedia Berbasis *Flash*

Dalam perancangan game multimedia berbasis flash tersebut menggunakan model

rancangan *Unified Model Langue (UML)*, salah satu tujuan dari UML adalah untuk menyediakan menyediakan bahasa pemodelan visual yang ekspresif untuk pengembangan sistem dengan bahasa stabil dan umum yang dapat digunakan untuk mengembangkan dan membangun desain aplikasi computer (Bell, 2003).

UML dimaksudkan untuk menjadi bahasa pemersatu yang memungkinkan profesional Teknik Informatika (TI) untuk Model aplikasi computer, set notasi UML adalah bahasa dan bukan metodologi. Hal ini penting, karena bahasa sebagai lawan metodologi, dapat dengan mudah masuk ke dalam perusahaan untuk menjalankan usaha tanpa memerlukan perubahan (Bell, 2003).

1. Use-case Diagram Media
2. Class Diagram
3. Sequence Diagram Media
4. Activity Diagram Media
5. Component Diagram Media
6. Deployment Diagram Media

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang menggunakan tahapan penelitian (1) Analisis Kebutuhan, (2) Desain, (3) Implementasi, (4) Validasi Desain, (5) Revisi Desain, (6) Ujicoba Produk, (7) Revisi Produk, dan (8) Produk Akhir. Objek penelitian berupa Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Sebagai Pendukung Mata Pelajaran Bahasa dan Sastra Daerah Materi aksara Sunda menggunakan Media Pembelajaran berbasis *Flash*. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Perolehan data diolah dengan analisis deskriptif untuk mengetahui kelayakan media tersebut.

Data Nilai yang dianalisis menggunakan teknik analisis data persentase. Rumus yang digunakan dalam perhitungan adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Ket:

P = Persentase.

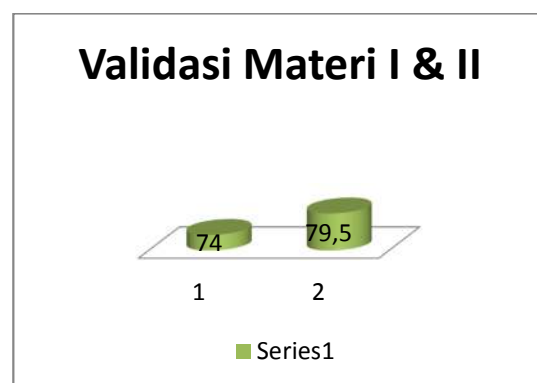
$\sum X$ = Jumlah Skor penilaian.

$\sum Xi$ = Jumlah Skor tertinggi.

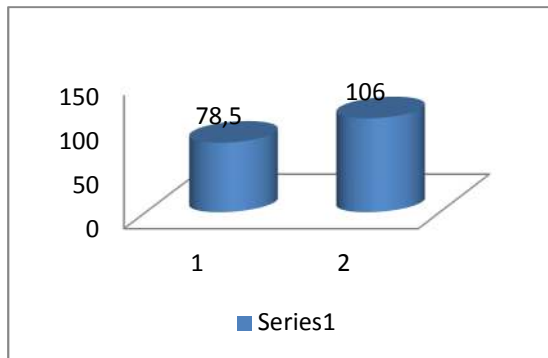
100 = bilangan konsta

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Pembelajaran Aksara Sunda Berbasis Flash dalam penelitian ini adalah media yang dirancang sebagai inovasi pembelajaran akasara Sunda di tingkat SD. Media tersebut berfungsi untuk memperkenalkan hurup ngalagena untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis yang terdiri dari hurup vokal, hurup konsonan, tanda vokal, angka dalam bentuk game yang bisa dipakai oleh guru untuk mengajarkan aksara Sunda. Temuan dari penelitian ini adalah berupa produk CD interaktif pembelajaran aksara Sunda berbasis *flash* yang bisa digunakan dalam meningkatkan kemampuann membaca dan Menulis aksara Sunda di tingkat SD. Setelah melakukan kegiatan pengenalan media pembelajaran selanjutnya dilakukan studi kelayakan terhadap media pembelajaran yang sudah dirancang, studi kelayakan tersebut dilakukan oleh dua orang ahli pembelajaran, yang menyatakan bahwa dari dua kali uji validitas materi dengan 16 aspek yang dinilai dinyatakan valid dengan nilai 74% dan pada tahap ujicoba kedua dinyatakan valid, sangat baik dan bisa di ujicobakan dengan nilai 79,5%. Diagram perkembangan validasi materi bisa terlihat pada diagram di bawah:



Sedangkan berdasarkan validitas ahli media, media bisa di uji cobakan dengan sarat revisi dengan nilai 78,5% dengan kriteria valid/cukup efektif dari hasil penilaian 22 aspek. Sedangkan pada validitas ke-2 mendapat nilai 106% dari 22 aspek yang dinilai dengan kriteria valid/ baik efektif dan bisa di ujicobakan. Diagram perkembangan validitas bisa tertera pada diagram di bawah ini:



Setelah melakukan validasi pada ahli materi dan ahli media serta penyempurnaan pembelajarannya. Media di uji cobakan pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Garawangi sebagai subjek uji coba. Persentase nilai pada uji coba pertama bernilai 68,5% setelah melakukan revisi dan diujikan kembali nilai uji coba meningkat menjadi 79% dari 16 aspek yang di ujikan dengan pengisian angket oleh siswa.

PEMBAHASAN

1. Use-case Diagram Media Pembelajaran Aksara Sunda
2. Class Diagram Media Pembelajaran Aksara Sunda
3. Sequence Diagram Media Pembelajaran Aksara Sunda
 - a. Sequence Tentang Aksara Sunda
 - b. Sequence Mengenal Aksara Swara
 - c. Sequence Mengenal Aksara Ngalagena
 - d. Sequence Mengenal Vokalisasi Rarangke
 - e. Sequence Angka
 - f. Sequence Tes Menghapal Aksara Sunda
4. Activity Diagram Media Pembelajaran Aksara Sunda
5. Component Diagram Media Pembelajaran Aksara Sunda
6. Deployment Diagram Media Pembelajaran Aksara Sunda

KESIMPULAN

Media pembelajaran membaca dan menulis aksara Sunda berbasis *flash* yang berupa permainan kosakata adalah produk inovasi pengembangan penelitian. Berdasarkan observasi pada saat uji coba lapangan, media pembelajaran membaca dan menulis aksara Sunda berbasis *flash* berupa permainan kosakata ini dapat

REFERENSI

- Adobe. (2011). *Learning ActionScript 3.0*. united states: Adobe.
- Adobe. (2016, 06 09). *Adobe Animate*. Retrieved from <http://www.adobe.com/sea/products/animate.html>: <http://www.adobe.com/>
- Alwasilah, A. Chaedar. 2007. *Pokoknya Menulis*. Bandung: Kiblat.
- Anggoro, M. Toha. 2007. *Metode Penelitian*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Anwar, Kasful jeung Hendra Harmi. 2011. *Perencanaan Sistem Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Arifin, Zainal. 2011. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- , 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Atmamihardja, Ma'mun. 1958. *Sadjarah Sunda*. Bandung-Jakarta: Ganaco.
- Asep, H. S., & Wahyud. (2016, 06 09). ADOBE. *Copyright* © 2015 www.jurnalkomputer.com, pp. 1-7.
- Bell, D. (2003). *UML basics: An introduction to the Unified Modeling Language*. IBM Rational Software.
- Bennett, S. M. (2012). *The Effects Of Computer Assisted Instruction On Rural Algebra I Students*. United States: Northern Michigan University.
- Budiningsih, Asri. 2012. *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Danadibrata. 2009. *Kamus Basa Sunda*. Bandung: Kiblat.
- Dimiyati, jeung Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Doering, A. &. (2009). Teaching with Instructional Software. *Computer Power and Human Reason*, 74.
- Dwiloka, Bambang, jeung Rati Riana. 2012. *Teknik Menulis Karya Ilmiah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Eddy Prasetyo Nugroho, K. R. (2009). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: Politeknik Telkom.
- Ekadjati, Edi S. 2001. *Kamus Bahasa Naskah & Prasasti Sunda Abad 11 s.d. 18*. Bandung: Bejana Compugraphic.
- Fajri, Em Zul jeung Ratu Aprilia Senja.2008. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Jakarta: Difa Publisher.
- Genesee, Fred, jeung John A. Upshur. 1998. *Classroom-Based Evaluation In Second Language Education*. United Kingdom: Cambridge University Press.
- Idin, B., Undang, A. D., Oman, A., Tedi, P., Gugun, G., Agus, S., . . . Dadan, S. (2008). *Direktori Aksara Sunda untuk Unicode*. Bandung: Pemerintah Provinsi Jawa Barat Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat.
- Izham, D. (2016, 06 09). http://mirror.unej.ac.id/iso/dokumen/pdf2/BAB_1_Pengenalan-Adobe-Flash.pdf. Retrieved from mirror.unej.ac.id: http://mirror.unej.ac.id/iso/dokumen/pdf2/BAB_1_Pengenalan-Adobe-Flash.pdf.
- Jauhari, Heri. 2010. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- John Gultig. 2002. *Using Media in Teaching*. Braamfontein: SAIDE.
- Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah FPBS Universitas Pendidikan Indonesia. 2008. *Palanggeran Ejaman Basa Sunda*. Bandung: Sonagar Press.
- Keraf, Gorys. 1970. *Komposisi*. Jakarta: Nusa Indah.
- Kuryanti, S. J. (2015). Perancangan Animasi Interaktif Tata Cara Pelaksanaan LBSS. 1995. *Kamus Umum Basa Sunda*. Bandung: Tarate.
- Martono, G. H. (2016, 06 09). *Tren Cloud Computing*. ilmukomputer.com, pp. 1-9.
- Meigs, Divina Frau. 2006. *Media Education A Kit For Teachers, Parents, and Professionalis*. Paris: L'expriemur
- Meinarini, C. U., & Yoga, T. H. (2014). Penerapan Waterfall Dalam Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Dokumen Surat Menyurat Pada Bank Bjb Kantor Cabang Bsd Tangerang. *Jurnal Sains, Teknologi dan Industri, Vol. 12, No. 1*, 129 - 135 .
- Merentek, R. M. (2012). Pembelajaran Berbasis Komputer Sarana Multimedia Dalam Pengembangan Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5.
- Mulyadi, Sri Wulan. 1994. *Kodikologi Melayu di Indonesia*. Depok: Fakultas Sastra Universitas Indonesia.
- Nazimuddin, S. (2015). Computer Assisted Instruction (CAI): A New Approach in the Field of Education. *International Journal of Scientific Engineering and Research (IJSER)*, 185 of 188.

- Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFY-Yogyakarta.
- Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 1-17.
- Nurseto, T. (2011, April). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan, Volume 8*.
- Permadi, Tedi Spk. 2000. *Aksara Sunda*. Bandung: Yayasan Galura.
- Pidara, Made. 2005. *Perencanaan Pendidikan Partisipasi dengan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rahman. 2007. *Model Mengajar dan Bahan Pembelajaran*. Bandung: Alaprint Jatinangor.
- Reeves, Thomas C. 1998. *The Impact of Media and Technology in Schools A Research Report prepared for The Bertelsmann Foundation*. Georgia: The University of Georgia.
- Ruhaliah. 2012. *Transliterasi, Edisi, dan Terjemahan: Aksara Sunda Kuna, Buda, Cacarakan, dan Pegon*. Bandung: CV. Wahana Karya Grafika.
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Somantri, Ating jeung Sambas Ali Muidin. 2006. *Aplikasi Statistik Dalam Penelitian*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sudaryat, Yayat, jeung Rahman. 2009. *Model-Model Pembelajaran Bahasa dan sastra Sunda*. Bandung: CV. Wahana Karya Grafika.
- Sudijono, Anas. 2011. *Pengantar Statistk Pendidikan*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Sudjana, Nana. 2011. *Tuntunan Penyusunan Karya Ilmiah*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, Nana jeung Ahmad Rivai. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudrajat, Akhmad. 2011. *Kurikulum & Pembelajaran Dalam Paradigma Baru*. Yogyakarta: Paramitra Publishing.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif*
- Suharsaputra, Uha. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. Bandung: PT.Rafika Aditama.
- Syamsudin. 2007. *Psikologi Kependidikan*. Bandung: PT. REMAJA ROSDAARYA.