

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Beberapa wilayah di Indonesia yang memiliki aksara didaerahnya sendiri, salah satunya di Jawa Barat yang memiliki aksara Sunda. Aksara Sunda merupakan salah satu budaya yang sudah ada sejak lebih dari 16 abad yang lampau, huruf ini merupakan aksara tradisi hasil karya ortograf masyarakat Sunda. Pada zaman dahulu aksara Sunda digunakan pada prasasti-prasasti dan naskah-naskah Sunda. Untuk saat ini aksara Sunda digunakan dalam kehidupan sosial budaya masyarakat Sunda dan dikukuhkan dengan Peraturan Daerah Provinsi Jawa Barat Nomer 5 Tahun 2003 “Tentang Pemeliharaan Bahasa, Sastra, Aksara Daerah”. [2]

Mengingat perkembangan di era digital hampir semua kegiatan menggunakan teknologi salah satunya dalam bidang kegiatan pembelajaran. Saat ini sudah banyak yang memanfaatkan teknologi sebagai media pendamping pembelajaran. Media yang akan digunakan saat ini perlu menyesuaikan perkembangan zaman, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran secara digital. Pembelajaran secara digital terdapat beberapa jenis, contohnya seperti media *youtube*, radio, televisi, *game*, dan multimedia interaktif.

Multimedia interaktif merupakan salah satu kegunaan dari teknologi yang bisa digunakan pada media pembelajaran. Multimedia interaktif ini tidak hanya berfokus pembelajaran yang menampilkan teks saja melainkan juga dengan gambar, *video*, suara

dan animasi yang dapat memberikan kesan yang baik, menarik dan menyenangkan bagi siswa. Manfaat lain dari pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran aksara Sunda untuk membantu siswa belajar.

SMA Negeri 6 Bandung yang berada di Jl. Pasir Kaliki No. 51, Arjuna, Kec. Cicendo, Kota Bandung, Jawa Barat 40171. Sistem pembelajaran di sekolah ini masih konvensional dengan cara guru menjelaskan menggunakan media buku bahasa Sunda dan mencontohkan dalam papan tulis. Salah satunya pada mata pelajaran Bahasa Sunda khususnya materi aksara Sunda. Aksara Sunda merupakan salah satu materi mata pelajaran Bahasa Sunda yang dipelajari mulai dari kelas 10 sementara di kelas 11 tidak dipelajari lalu aksara Sunda diulang kembali di kelas 12 untuk melakukan ujian Sekolah.

Dalam materi aksara Sunda, siswa kelas 10 belum mengenal atau belum terbiasa menggunakan aksara Sunda, karena tidak semua siswa memahi bahasa Sunda, karena pada tingkat SMP tidak semua mendapatkan pembelajaran materi aksara Sunda.

Untuk kelas 11 tidak mempelajari materi aksara Sunda. Sementara untuk siswa kelas 12 materi aksara Sunda diulang kembali guna melakukan ujian Sekolah bahasa Sunda. Siswa kelas 12 terdapat kesulitan menghafal aksara Sunda, karena terdapat 40 aksara Sunda dan 13 bentuk untuk merubah huruf vokal dan beberapa aksara Sunda memiliki kemiripan huruf.

Siswa kesulitan menerapkan perubahan huruf dan perubahan penambahan suara huruf dalam aksara sunda yang menyebabkan kesalahan arti jika diterjemahkan ke huruf latin. Begitupun sebaliknya, siswa salah menerjemahkan dari huruf latin menjadi aksara Sunda.

Berdasarkan permasalahan yang sudah dibahas diatas, maka akan dirancang sebuah media pembelajaran sebagai sarana pendamping pembelajaran aksara Sunda dengan menggunakan multimedia interaktif yang berisikan teks, gambar, *video*, animasi dan *audio*. Dengan telah dibuatnya diharapkan siswa dapat mengenal, menghafal aksara Sunda dan mampu merubah huruf vokal dalam aksara Sunda, dan dapat melestarikan aksara sunda. Berdasarkan permasalahan diatas, menggunakannya sebagai bahan penelitian skripsi yang berjudul “**MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF AKSARA SUNDA**”.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang, terdapat masalah-masalah yang berkaitan. Masalah tersebut diidentifikasi sebagai berikut:

1. Siswa kelas 10 belum terbiasa atau belum mengenal aksara Sunda, sehingga guru harus menjelaskan dimulai dari dasar.
2. Siswa kesulitan menghafal aksara Sunda, sehingga siswa salah menggunakan aksara Sunda.

3. Siswa kesulitan dalam tata cara perubahan huruf aksara Sunda, sehingga siswa salah menjerahkan huruf vokal.

1.2.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang dan indentifikasi masalah diatas, maka permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pembelajaran aksara Sunda yang berjalan di SMA Negeri 6 Bandung.
2. Bagaimana perancangan media pembelajaran multimedia interaktif aksara Sunda di SMA Negeri 6 Bandung.
3. Bagaimana pengujian media pembelajaran multimedia interaktif aksara Sunda
4. Bagaimana implementasi media pembelajaran multimedia interaktif aksara Sunda.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penulisan laporan ini adalah untuk merancang media pembelajaran multimedia interaktif aksara Sunda, guna membantu kegiatan pembelajaran aksara Sunda lebih menarik.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penulisan laporan ini adalah untuk mempermudah guru mengajarkan aksara Sunda kepada siswanya dengan lebih menarik, dan membuat siswa lebih tertarik belajar aksara Sunda dengan menggunakan aplikasi multimedia interaktif.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Akademis

Kegunaan akademis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penulis

Kegunaan akademis untuk penulis adalah dapat menambah wawasan dan pemahaman teori yang sudah dipelajari selama diperkuliahan.

2. Bagi Penulis Lain

Kegunaan akademis bagi penulis lain adalah dapat digunakan sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya dengan menggunakan konsep dan dasar penelitian yang sama.

1.4.2 Kegunaan Praktis

Kegunaan praktis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Kegunaan praktis bagi guru adalah diharapkan dapat membantu dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, dan mendapat media pembelajaran multimedia interaktif aksara sunda.

2. Bagi Siswa

Kegunaan praktis bagi siswa adalah diharapkan dapat mempelajari aksara sunda dengan mudah, menyenangkan, dan tertarik mempelajari aksara sunda sehingga dapat melastarikannya.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah dari penulisan penelitian ini antara lain:

1. Pembuatan aplikasi pembelajaran multimedia interaktif aksara Sunda hanya dapat digunakan pada komputer atau laptop.
2. Pembuatan media pembelajaran ini menggunakan software *Adobe Flash Professional CS6 Action Script 2.0*.
3. Sumber materi yang digunakan pada pembuatan aplikasi melalui buku paket SMA kelas 10 Basa Sunda Urang penerbit Geger Sunten kurikulum 2013 revisi 2017 dan buku “Diajar Nulis Jeung Maca Aksara Sunda” yang disusun oleh Darpan.
4. Aplikasi pembelajaran multimedia interaktif aksara Sunda dipakai pada kelas 10 dan kelas 12.
5. Pembuatan aplikasi pembelajaran multimedia interaktif aksara Sunda terdapat total 25 latihan soal yang hanya ditampilkan 10 latihan soal.
6. Pembuatan aplikasi pembelajaran multimedia interaktif aksara Sunda dalam menu latihan soal tidak terdapat pembahasan soal.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

1.6.1 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di SMA Negeri 6 Kota Bandung yang berada di Jl. Pasir Kaliki No. 51, Arjuna, Kec. Cicendo, Kota Bandung, Jawa Barat 40171

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang diambalnya media pembelajaran multimedia intraktif aksara Sunda, identifikasi masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian, batasan masalah, lokasi dan waktu penelitian, dan sistematika penulisan dalam skripsi ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori yang berhubungan dengan permasalahan penulisan dan penelitian terdahulu seperti pengertian multimedia, definisi multimedia, manfaat multimedia, multimedia interaktif, belajar, belajar konvensional, belajar berbantuan komputer, multimedia pembelajaran interaktif, serta alat bantu analisis dan perancangan seperti *unified modeling language (UML)*, *use case diagram*, *scenario use case*, *activity diagram*, *layout chart*, *storyboard*.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang dijelaskan mengenai objek penelitian yang akan diteliti, metode penelitian yang digunakan pada penulisan, dan analisis sistem yang sedang berjalan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang pembahasan umum media pembelajaran multimedia interaktif aksara Sunda yang diusulkan, seperti *use case diagram*, *activity diagram*, *storyboard*, *struktur menu aplikasi*, serta hasil pengujian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi mengenai kesimpulan dan saran dari hasil penelitian pengujian sistem media pembelajaran multimedia aksara Sunda.