

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Profil Sekolah

2.1.1 Logo Sekolah



Gambar 2. 1 Logo Sekolah

2.1.2 Sejarah Sekolah

Sekolah yang direncanakan dan dirintis pada tahun 2004 dan bisa didirikan pada tanggal 07 November 2006, dengan nama perintis pada saat itu Yusup S.PD. H. Syukur Suhari, H. Patah, Ustadz Nandang S.PD, H. Haryono S.PD.I, Asep Parid S.PD, La Ode Talip Abu S.PD dan Siti Nurhayati S.PD.I. SMP Negeri 2 Pangatikan yang terletak di Jl. Sokol Pasir Desa Sukahurip Kecamatan Pangatikan Kabupaten Garut, telah memainkan peran penting dalam membentuk dan mempersiapkan generasi muda. Dengan menekankan pendidikan berkualitas tinggi, keunggulan akademik, dan pengembangan karakter, sekolah ini telah berkembang menjadi pusat pembelajaran yang diakui secara nasional dan dihormati oleh masyarakat setempat.

Sekolah SMP Negeri 2 Pangatikan awalnya adalah sekolah kecil dengan hanya beberapa ruang kelas dan sejumlah murid yang terbatas. Namun, sekolah ini

berkembang pesat dari waktu ke waktu berkat semangat yang kuat dan komitmen pendidik, staf, dan siswa. Bangunan baru dibangun, fasilitas diperluas, dan kurikulum diperbarui untuk memenuhi kebutuhan zaman di bawah kepemimpinan kepala sekolah yang cerdas.

SMP Negeri 2 Pangatikan menggabungkan kemajuan akademik dengan kemajuan fisik. Program pembelajaran baru yang didukung oleh teknologi canggih diperkenalkan untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa. Siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan dasar seperti matematika, bahasa, dan ilmu pengetahuan, tetapi juga diajarkan cara berpikir kritis, berkomunikasi dengan baik, dan bekerja sama dalam proyek yang beragam.

Selain itu, SMP Negeri 2 Pangatikan berfokus pada pengembangan karakter siswa. Sekolah ini memberikan program pengembangan kepemimpinan kepada siswa untuk membantu mereka menjadi orang yang bertanggung jawab, penuh kasih, dan peduli terhadap lingkungan mereka. Siswa belajar bagaimana membangun karakter individu maupun kelompok melalui kegiatan ekstrakurikuler seperti kelas olahraga dan pelatihan.

SMP Negeri 2 Pangatikan terus beradaptasi dengan perubahan di dunia pendidikan. Mereka terus memasukkan teknologi terbaru ke dalam pembelajaran, memberikan pelatihan berkelanjutan kepada staf pengajar. Ini dilakukan untuk memastikan bahwa siswa memiliki keterampilan yang relevan dan memiliki kemampuan untuk bersaing di era global yang semakin kompleks.

Alumni SMP Negeri 2 Pangatikan telah menunjukkan keberhasilan yang luar biasa dalam beberapa dekade terakhir di berbagai bidang, termasuk akademik, profesional, dan sosial. Mereka telah bekerja di perguruan tinggi terkemuka, industri terkemuka, dan lembaga pemerintahan. Sekolah SMP Negeri 2 Pangatikan dengan bangga melanjutkan warisan mereka untuk menghasilkan generasi unggul yang siap menghadapi kesulitan masa depan.

Sekolah SMP Negeri 2 Pangatikan berkomitmen untuk tetap menjadi pusat pembelajaran yang inovatif, inklusif, dan inspiratif saat mereka bergerak maju ke

masa depan. Mereka terus mendorong siswa untuk mencapai potensi penuh mereka, mempersiapkan mereka untuk menjadi pemimpin yang moral dan berkontribusi secara positif dalam masyarakat di masa depan.

Ini adalah sejarah Sekolah SMP Negeri 2 Pangatikan, sebuah perjalanan yang panjang penuh dengan kemajuan, perubahan, dan komitmen. Sekolah ini, yang bangga akan sejarahnya, terus maju dan mempersiapkan siswa-siswi untuk berhasil dan mewujudkan impian mereka.

2.1.3 Visi Dan Misi SMP Negeri 2 Pangatikan

2.1.3.1 Visi SMP Negeri 2 Pangatikan

Terwujudnya Sekolah Yang Berprestasi Unggul, Berkepribadian Luhur dan berkarakter Baik Serta Beramal Utama Ikhlas (Terpukau)

Prestasi Unggul : Memiliki kemampuan untuk meningkatkan prestasi akademikk dan non-akademik

Berkepribadian luhur dan berkarakter baik : Memiliki Kepribadian dan watak yang baik dan luhur sesuai dengan norma yang berlaku

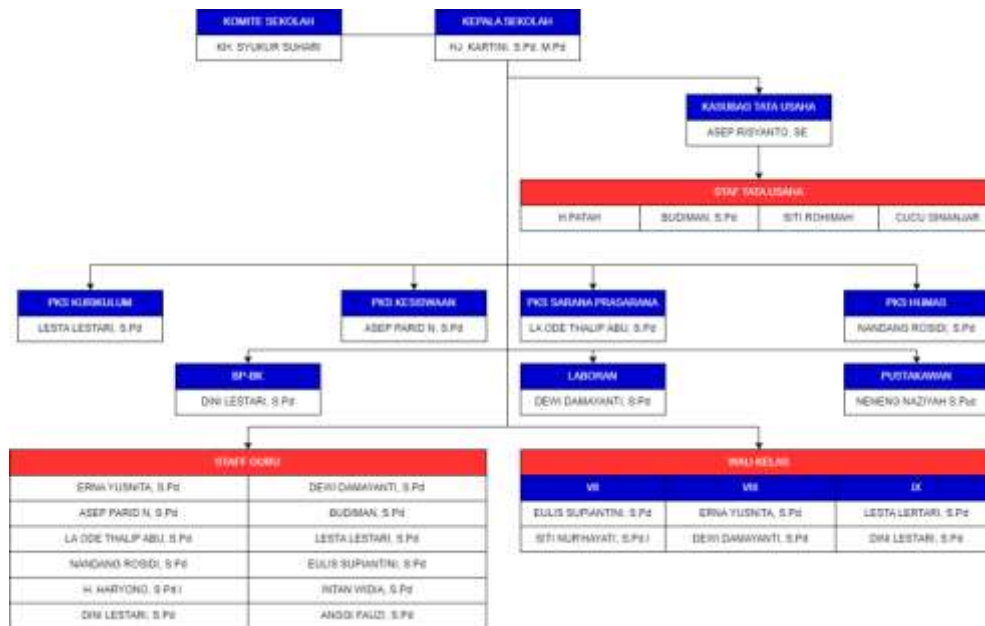
Amal Utama Ikhlas : Memiliki kemampuan berbuat sesuatu sesuai dengan norma agama dan norma norma yang berlaku didalam masyarakat indonesia secara ikhlas, Tanpa pamrih, karena allah

2.1.3.1 Misi SMP Negeri 2 Pangatikan

1. Mewujudkan semangat kebersamaan warga sekolah dalam berbagai kegiatan dan tindakan dengan dilandari prinsip kekeluargaan nasionalisme dan patriotisme

2. Melaksanakan ketertiban administrasi pembelajaran dan sekolah, agar dapat meningkatkan nilai akreditasi untuk mengoptimalkan pelayanan pendidikan kepada masyarakat dan mewujudkan kurikulum tingkat satuan pendidikan yang berstandar nasional dengan mempertimbangkan kebutuhan lokal.
3. Meningkatkan profesionalisme guru dan pegawai untuk mempercepat peningkatan kualitas pembelajaran dan pendidikan yang mampu mencetak para peserta didik yang berkualitas, berdaya saing, mandiri, bermartabat, serta melanjutkan ke sekolah yang lebih tinggi.
4. Mendorong, membantu dan memfasilitasi warga sekolah untuk mengembangkan segala potensi yang ada baik sarana, prasarana, lingkungan maupun sumber daya manusia yang berpotensi digali dan dikembangkan
5. Melaksanakan inovasi pembelajaran dalam PMB dan ekstrakurikuler yang mendorong kepada tumbuhnya minat belajar mandiri dikalangan peserta didik sehingga tercapat peningkatan prestasi baik akademik maupun non-akademik
6. Menumbuhkan kepribadian peserta didik dengan program embun pagi dan penanaman karakter dalam berbagai kegiatan di sekolah.
7. Menumbuhkan karsa peserta didik dengan untuk dilatih beramal dan berkarya sesuai dengan kemampuan dan tingkat keilmuan yang telah dimiliki.
8. Menata lingkungan belajar yang kondusif yang dapat memotivasi semangat belajar peserta didik sehingga tumbuh berbagai kecerdasanya.
9. Menumbuhkan penghayatan terhadap nilai-nilai dan norma-norma yang dapat mendorong peserta didik berakhlak mulia dalam interaksi dengan tuhan, orang tua, guru, masyarakat dan teman sebayanya.

2.1.4 Struktur Organisasi SMP Negeri 2 Pangatikan



Gambar 2. 2 Struktur Organisasi Sekolah

1. Kepala Sekolah

Kepala Sekolah adalah pemimpin utama, Mereka bertanggung jawab atas manajemen dan pengembangan sekolah secara keseluruhan, termasuk hubungan dengan masyarakat, akademik, dan administratif.

2. Kasubag Tata Usaha

Salah satu jabatan administratif di sebuah sekolah adalah Kasubag Tata Usaha Sekolah. Tugas utamanya adalah mengelola dan mengkoordinasi berbagai kegiatan administratif dan operasional yang terkait dengan manajemen sekolah.

3. Staff Tata Usaha

Staf Tata Usaha Sekolah adalah tim atau individu yang bertanggung jawab menjalankan tugas administratif dan operasional sekolah. Mereka bekerja sama dengan kepala sekolah dan departemen lain untuk memastikan bahwa berbagai proses administrasi berjalan dengan baik, yang diperlukan untuk mengelola sekolah dengan baik.

4. PKS Kurikulum

Dalam sebuah sekolah, Pusat Kurikulum dan Silabus (PKS) adalah lembaga atau unit yang bertanggung jawab atas pengembangan kurikulum dan penyusunan silabus. Tujuan utama PKS Kurikulum adalah memastikan bahwa kurikulum disusun sesuai dengan kebijakan pendidikan nasional dan memenuhi kebutuhan pendidikan sekolah.

5. PKS Kesiswaan

PKS (Pusat Kegiatan Siswa), juga dikenal sebagai PKS Kesiswaan, adalah lembaga atau unit di sekolah yang bertanggung jawab atas pengembangan dan pelaksanaan kegiatan untuk siswa. Tugas utama PKS Kesiswaan adalah membuat lingkungan yang memungkinkan siswa untuk memaksimalkan kemampuan mereka di bidang akademik, kepribadian, sosial, dan kemampuan lainnya.

6. BP-BK

Salah satu unit atau bagian sekolah yang bertanggung jawab atas layanan dan pembinaan dalam bidang bimbingan dan konseling kepada siswa adalah BP-BK (Bimbingan dan Konseling). Tugas utama sekolah BP-BK adalah membantu siswa dalam mengatasi masalah akademik, sosial, emosional, dan pribadi serta membantu mereka mencapai potensi terbaik mereka.

7. PKS Sarana Prasarana

Dalam sebuah sekolah, Pusat Kegiatan Sarana dan Prasarana (PKS) adalah unit atau bagian yang bertanggung jawab atas pengelolaan dan pemeliharaan sarana dan prasarana. Tugas utama PKS Sarana dan Prasarana adalah memastikan bahwa fasilitas fisik sekolah berfungsi dengan baik dan memenuhi kebutuhan siswa, guru, dan karyawan.

8. PKS HUMAS

PKS Humas (Pusat Komunikasi dan Layanan Masyarakat), juga disebut Humas, adalah unit atau bagian dalam suatu organisasi yang bertanggung jawab atas pengelolaan dan pelaksanaan kegiatan komunikasi dengan masyarakat, baik internal maupun eksternal. Membangun reputasi yang baik, menjaga hubungan yang baik, dan memberikan informasi yang akurat dan terbuka tentang organisasi adalah tujuan utama PKS Humas.

9. Laboran

Laboran sekolah adalah guru atau staf yang mengelola laboratorium sekolah. Mereka biasanya memiliki pengetahuan dan keahlian khusus dalam bidang ilmu pengetahuan atau teknologi yang mereka awasi.

10. Pustakawan

Pustakawan sekolah adalah orang yang mengelola perpustakaan sekolah. Tugas utama seorang pustakawan sekolah adalah memberikan siswa dan karyawan sekolah akses ke sumber daya yang relevan dan bermanfaat.

11. Staff Guru

Staf Guru disebut juga yang mengajar di sekolah. Mereka bertanggung jawab untuk mengajar, membimbing, dan membantu perkembangan siswa di berbagai bidang kehidupan.

12. Wali Kelas

Wali Kelas adalah Seorang guru yang ditunjuk untuk mengelola dan membimbing siswa dalam kelas atau kelompok siswa tertentu. Wali kelas bertanggung jawab atas perkembangan akademik dan sosial-emosional siswa.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

2.2.1.1 Pengertian Media

Kata Media merupakan bahasa yang berasal dari bahasa latin dan bentuk jamak dari kata medium yang berarti menyebarkan pesan dari pengirim ke penerima[4]. Media merupakan sarana komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi, hiburan, dan pendapat melalui berbagai format seperti cetak, audio, visual, dan digital.

Media adalah segala bentuk perantara atau saluran yang digunakan untuk mengirimkan pesan atau informasi dari sumber ke penerima, baik secara langsung maupun tidak langsung. Media juga dapat mengirimkan pesan atau informasi dari satu pihak ke pihak lain dengan tujuan untuk mendapatkan respons yang diinginkan.

Media dapat disimpulkan bahwa media sebagai sebagai segala jenis perantara atau saluran yang digunakan untuk mengirimkan pesan atau informasi dari sumber ke penerima dengan tujuan untuk mendapatkan tanggapan yang diinginkan. Media juga dapat berupa alat atau teknologi yang digunakan untuk mengirimkan pesan atau informasi baik secara langsung maupun tidak langsung.

2.2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses aktif dan berkelanjutan di mana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui interaksi dengan lingkungan dan orang lain. Pembelajaran termasuk proses aktif di mana orang memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap baru melalui pengalaman dan interaksi dengan orang lain. Pembelajaran juga proses mengingat, mengambil, dan menggunakan pengetahuan yang dapat digunakan kapan saja[5].

Pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dapat didefinisikan sebagai proses perubahan tingkah laku, pengetahuan, dan keterampilan yang terjadi selama interaksi dengan lingkungan dan orang lain. Pembelajaran juga didefinisikan sebagai proses aktif dan berkelanjutan yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam lingkungan sosial dan budaya.

2.2.1.3 Pengertian Media Pembelajaran

Salah satu unsur penting dalam suatu kegiatan belajar mengajar adalah sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran adalah komponen penting dari kegiatan belajar mengajar dan digunakan untuk membantu siswa memperoleh, mengolah, menyimpan, dan menyampaikan informasi atau pengetahuan. Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai segala bentuk atau jenis bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa memahami konsep, prinsip, dan teori yang diajarkan.

Media pembelajaran adalah segala bentuk bahan atau alat yang membantu siswa memperoleh, mengolah, dan menyajikan informasi atau pengetahuan sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien, dan bermakna. Selama proses pembelajaran, harus ada materi atau elemen penting yang membuat pembelajaran lebih menyenangkan, menantang, memotivasi, dan interaktif[6].

Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai segala jenis bahan atau alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa memperoleh, mengolah, dan menyampaikan informasi atau pengetahuan dengan cara yang efektif, efisien, dan bermakna. Media pembelajaran juga dianggap dapat menciptakan lingkungan di mana siswa dapat memahami ide, prinsip, dan teori yang diajarkan.

a) Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu yang dapat membantu siswa membuat pengalaman belajar yang lebih kreatif dan interaktif, serta membantu guru memilih metode pembelajaran yang lebih baik. Penggunaan media pembelajaran sangat membantu proses pembelajaran dan menyampaikan pesan dan isi materi. Media juga merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran[7].

Manfaat Media pembelajaran bagi siswa dapat membantu siswa menjadi lebih aktif dan kreatif dan meningkatkan kemampuan kognitif mereka. Sedangkan Manfaat media pembelajaran bagi seorang guru adalah membantu siswa berpikir

kreatif dan aktif serta memberikan penalaran kepada mereka[8]. Selain itu, media pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

b) Kriteria Media Pembelajaran

Guru harus mempertimbangkan banyak faktor untuk memilih media pembelajaran yang tepat. Ini termasuk jumlah siswa (kelompok kecil, sedang, atau besar), lokasi siswa (di dalam kelas atau di ruang terbuka), jenis media pembelajaran yang sesuai untuk siswa dan tingkat kesulitan menggunakannya[9]. Untuk itu, ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan, diantaranya :

1. Efektivitas: Media pembelajaran harus efektif untuk meningkatkan prestasi siswa.
2. Efisiensi: Media pembelajaran harus memaksimalkan waktu dan sumber daya.
3. Menarik: Agar siswa termotivasi untuk belajar, media pembelajaran harus menarik bagi mereka.
4. Interaktif: Media pembelajaran harus interaktif sehingga siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.
5. Relevan: Media pembelajaran harus sesuai dengan materi pelajaran dan sesuai dengan kebutuhan siswa.
6. Mudah digunakan: Media pembelajaran harus mudah digunakan oleh siswa agar mereka mudah memahaminya.
7. Sesuai dengan kemampuan siswa: Media pembelajaran harus disesuaikan dengan kemampuan kognitif, minat, dan bakat siswa untuk memaksimalkan hasil belajar mereka.
8. Mendukung kreativitas siswa: Media pembelajaran harus mendukung kreativitas siswa sehingga mereka dapat membuat karya yang bagus dan memperdalam pemahaman mereka tentang materi pembelajaran.
9. Mudah diakses dan terjangkau: Media pendidikan harus mudah diakses dan terjangkau oleh siswa agar pendidikan dapat diakses dengan mudah.

10. Tersedia dalam berbagai bentuk: Siswa yang memiliki preferensi belajar yang berbeda harus dapat menggunakan media pembelajaran yang beragam, seperti buku, video, audio, dan gambar.

c) Pengembangan Media Pembelajaran

Salah satu faktor yang dapat menghambat proses belajar adalah keterbatasan media pembelajaran[10]. Untuk mencapai hasil yang lebih baik, tim pengembang media pembelajaran harus terdiri dari ahli pendidikan, ahli media, dan praktisi. Selain itu, penting untuk mempertimbangkan perkembangan teknologi saat ini, tujuan pembelajaran, konteks pembelajaran, dan karakteristik siswa. Berikut adalah beberapa langkah dalam pengembangan media pembelajaran:

1. Analisis Kebutuhan: Langkah pertama dalam pengembangan media pembelajaran adalah menganalisis kebutuhan untuk menentukan jenis media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa.
2. Perencanaan: Setelah menentukan jenis media pembelajaran yang tepat, langkah berikutnya adalah merencanakan isi, bentuk, dan proses pembelajaran yang akan disampaikan melalui media tersebut.
3. Desain: Tahap desain mencakup membuat desain media pembelajaran visual, audio, dan grafis.
4. Pengembangan: Tahap pengembangan mencakup pembuatan produk akhir yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
5. Uji coba: Tahap ini dilakukan setelah media pembelajaran dibuat untuk memastikan bahwa itu efektif dan mudah dipahami siswa.
6. Evaluasi: Tahap ini dilakukan setelah proses pengembangan dan uji coba selesai untuk mengevaluasi seberapa efektif dan efisien media pembelajaran tersebut untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2.2.2 Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah alat yang digunakan guru untuk menyampaikan pelajaran kepada siswanya dan memungkinkan siswa berinteraksi dengan media dengan cara yang saling berkaitan dan memberikan aksi dan reaksi satu sama lain [11].

Berikut adalah kelebihan media pembelajaran interaktif:

1. Dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran karena siswa dapat berpartisipasi secara aktif dan aktif dalam proses pembelajaran.
2. Dengan menggunakan teknologi yang menarik dan sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari siswa, dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.
3. Dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran karena memungkinkan siswa mempelajari materi dengan kecepatan yang sesuai dengan kemampuan masing-masing.
4. Dapat memberikan umpan balik yang lebih cepat dan akurat terhadap jawaban siswa karena program komputer melakukannya secara otomatis.
5. Dapat memungkinkan pembelajaran yang dapat diakses melalui jaringan internet kapan saja dan di mana saja.
6. Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa karena memberi siswa kesempatan untuk mempelajari dan memecahkan masalah yang lebih interaktif dan mendalam.

Dengan mempertimbangkan pengertian di atas, media pembelajaran interaktif adalah jenis media yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar mengajar karena fitur-fiturnya yang interaktif. Media pembelajaran interaktif memiliki potensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk belajar.

2.2.2.1 Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Animate

Adobe Animate adalah program yang memungkinkan animasi dan interaksi grafis. Adobe Animate adalah evolusi dari aplikasi *Adobe Flash Professional*, *Macromedia Flash*, dan *FutureSplash Animator*. Adobe Animate melakukan tugas yang sama dengan Adobe Flash, tetapi dengan beberapa fitur tambahan[12]. Dengan program ini, pengguna dapat membuat animasi, game, presentasi, dan media pembelajaran dengan menggunakan berbagai jenis media seperti teks, gambar, suara, dan video.

Adobe Animate juga mendukung format file seperti *HTML5*, *WebGL*, dan *SVG*, sehingga media yang dibuat dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti desktop, ponsel, dan web. Ini dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar.

Berikut adalah beberapa kelebihan dari media pembelajaran berbasis Adobe Animate:

1. Memiliki fitur interaktif yang lengkap: Adobe Animate menawarkan berbagai fitur interaktif yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan objek animasi, hyperlink, dan tombol.
2. Memungkinkan penggunaan media: Adobe Animate memungkinkan penggunaan berbagai jenis media seperti gambar, suara, video, dan animasi untuk meningkatkan konten pembelajaran.
3. Memungkinkan pembuatan berbagai jenis media pembelajaran: Adobe Animate dapat digunakan untuk membuat presentasi, simulasi, dan permainan edukatif.
4. Memungkinkan pengembangan media pembelajaran yang dinamis: Adobe Animate dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang dinamis dan menarik, yang dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar.
5. Memungkinkan penggunaan di berbagai platform: Media pembelajaran berbasis Adobe Animate dapat digunakan di desktop, web, dan perangkat seluler.
6. Meningkatkan keterampilan siswa: Siswa dapat meningkatkan keterampilan teknologi dan kreativitas mereka dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Adobe Animate, yang dapat bermanfaat untuk masa depan mereka.

2.2.3 Multimedia

Multimedia adalah penggunaan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video, dan animasi dengan menggunakan tautan dan alat yang memungkinkan pengguna melakukan navigasi, berkolaborasi, menciptakan, dan berkomunikasi. Media adalah alat yang dapat digunakan untuk membuat presentasi yang dinamis dan interaktif yang menggabungkan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video[13].

2.2.3.1 Elemen Multimedia

Multimedia terdiri dari komponen seperti teks, grafik, animasi, simulasi, suara, dan video. Berikut adalah penjelasan umum tentang komponen multimedia [14]:

1. Teks: Konten tertulis yang memberikan konteks atau informasi untuk presentasi multimedia.
2. Grafik: Elemen visual seperti gambar, ilustrasi, dan bagan meningkatkan presentasi atau menyampaikan informasi.
3. Video: Gambar bergerak yang dapat digunakan untuk menunjukkan suatu proses atau memberikan contoh visual dari suatu ide.
4. Audio: Efek suara, musik, atau narasi yang dapat digunakan untuk memberikan informasi tambahan atau menciptakan suasana atau suasana.
5. Animasi: Memindahkan gambar atau grafik yang dapat digunakan untuk membuat pengalaman interaktif atau menunjukkan proses dengan cara yang lebih menarik.
6. Interaktivitas: Kemampuan audiens untuk berinteraksi dengan presentasi multimedia. Ini dapat mencakup elemen interaktif seperti kuis dan game.

Secara keseluruhan, dengan menggabungkan komponen-komponen ini, Anda dapat membuat presentasi multimedia yang lebih menarik dan berguna yang dapat digunakan untuk berbagai tujuan, seperti hiburan, pendidikan, atau pemasaran.

2.2.4 Materi Bahasa Sunda

2.2.4.1 Paguneman

Paguneman adalah percakapan antara dua atau lebih orang. Paguneman adalah obrolan atau kegiatan mengobrol yang membahas tema tertentu. Paguneman terbagi menjadi dua kategori: formal dan informal. Contoh paguneman formal termasuk diskusi di seminar, dialog, rapat, dan sebagainya. Obrolan informal termasuk obrolan antar teman, rumpi, dan sebagainya[15].

2.2.4.2 Kaulianan Barudak

Dalam bahasa Sunda, Kaulinan Barudak adalah permainan Anak-anak di Sunda yang memiliki permainan untuk mengisi waktu luang mereka atau untuk membantu orang tua mereka. Permainan anak-anak adalah kesenian yang sering dimainkan oleh anak-anak saat mereka berlibur. Permainan untuk anak-anak berbeda-beda, ada yang dimainkan sendiri, ada yang dimainkan berdua, dan ada juga permainan yang dimainkan oleh banyak orang. Selain itu, ada permainan khusus untuk anak perempuan dan khusus untuk anak laki-laki, serta permainan yang laki-laki dan perempuan bisa mainkan bersama[15].

2.2.4.3 Pupujian

Dalam pelajaran bahasa Sunda, materi pupujian mengajarkan tentang berbagai aspek terkait dengan pupujian dalam tradisi budaya Sunda, seperti arti dan makna dari berbagai doa dan persembahan yang biasa digunakan dalam pupujian, jenis-jenis pupujian, dan cara melakukannya dengan benar. Selain itu, materi pupujian juga mengajarkan tentang sejarah dan perkembangan budaya Sunda, termasuk berbagai upacara adat dan kepercayaan yang masih ada hingga saat ini. Siswa belajar tentang nilai-nilai budaya seperti rasa syukur, penghormatan, dan kebersamaan dari pelajaran ini. Teks Pupujian dapat mengungkap dan membentuk karakter bangsa, termasuk generasi muda[16].

Tujuan pembelajaran pupujian dalam bahasa Sunda adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang budaya Sunda dan sejarahnya, termasuk berbagai upacara adat dan kepercayaan yang masih ada hingga saat ini. Selain itu,

materi pupujian mengajarkan siswa tentang nilai-nilai budaya seperti rasa syukur, penghormatan, dan kebersamaan.

2.2.4.4 Iklan Layanan Masyarakat

Iklan Layanan Masyarakat adalah media promosi yang digunakan untuk mendapatkan daya tarik masyarakat terhadap iklan yang dipromosikan. Iklan Layanan Masyarakat diterbitkan dan dianggap sebagai iklan dan pengumuman pelayanan masyarakat yang tidak mengambil keuntungan dan mempromosikan program, kegiatan, atau pelayanan dari pihak tertentu [17]. Iklan layanan masyarakat adalah jenis iklan yang menyampaikan pesan-pesan positif atau memberi tahu orang tentang masalah sosial, kesehatan, atau lingkungan. Jenis iklan ini tidak mempromosikan barang atau jasa tertentu, tetapi berusaha untuk membantu orang.

Iklan layanan masyarakat bertujuan untuk memberikan informasi atau pengetahuan tentang masalah-masalah yang penting bagi masyarakat, seperti kesehatan, keselamatan, dan lingkungan. Iklan ini juga bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat akan masalah-masalah tersebut dan mendorong mereka untuk mengambil tindakan positif. Materi iklan layanan masyarakat bertujuan untuk mengajarkan siswa tentang pentingnya pesan positif dalam iklan dan bagaimana memanfaatkan pesan positif tersebut.

2.2.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian adalah kerangka atau sistematisasi tindakan yang diambil oleh peneliti untuk melakukan penelitian, mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data, dan menginterpretasikan hasil penelitian. Metode adalah jalan yang diambil untuk mencapai suatu tujuan. Metodologi adalah bidang ilmu yang menggunakan penelusuran dengan cara tertentu untuk menemukan kebenaran tentang situasi yang sedang dikaji[18].

Metodologi penelitian mencakup pemilihan jenis penelitian, metode pengumpulan data, analisis data, dan interpretasi hasil penelitian. Tujuan penelitian, pertanyaan penelitian, jumlah data yang diperlukan, populasi yang akan diteliti, dan

metode dan teknik yang paling cocok untuk memecahkan masalah penelitian adalah semua elemen yang membentuk metodologi penelitian yang efektif.

2.2.5.1 Metode 4D

Metode 4D (*Define, Design, Development, Disseminate*) adalah pendekatan atau metode untuk membangun program atau proyek, terutama di bidang pendidikan. Kelebihan model 4D adalah bahwa tahapannya tidak terlalu kompleks dan tidak membutuhkan waktu yang sangat lama. Kekurangan Model 4D adalah bahwa itu hanya mencakup fase penyebaran dan tidak melakukan evaluasi. Sebagai gantinya, evaluasi yang dimaksud adalah mengukur kualitas produk yang telah diuji, yaitu hasilnya sebelum dan sesudah digunakan[19]. Tujuan metode ini adalah untuk membuat program atau proyek yang efektif, efisien, dan tepat sasaran.

2.2.5.1.1 Define

Define (Mendefinisikan) adalah mendefinisikan berarti menentukan tujuan dan sasaran dari program atau proyek yang akan dikembangkan. Pada tahap ini, peneliti atau tim pengembang harus mengumpulkan informasi tentang kebutuhan, harapan, dan masalah yang dihadapi oleh kelompok sasaran atau penerima manfaat. Memiliki tujuan dan sasaran yang jelas akan membantu tim pengembang merancang program atau proyek yang tepat sasaran.

2.2.5.1.2 Design

Design (merancang) adalah merancang program atau proyek berdasarkan hasil dari tahap definisi. Pada tahap ini, tim pengembang harus membuat rencana dan strategi untuk mencapai tujuan dan sasaran. Rancangan proyek atau program harus mencakup tujuan, metode, materi, dan evaluasi yang akan digunakan.

2.2.5.1.3 Development

Development (Mengembangkan) adalah mengembangkan program atau proyek berdasarkan rancangan yang telah dibuat. Pada tahap ini, tim pengembang harus mengembangkan materi pembelajaran, menyiapkan fasilitas, dan

mempersiapkan tim pelaksana. Program atau proyek yang dikembangkan harus sesuai dengan tujuan dan sasaran yang telah ditetapkan pada tahap sebelumnya.

2.2.5.1.4 Disseminate

Disseminate (Menyebarkan) adalah menyebarkan program atau proyek kepada kelompok sasaran atau penerima manfaat. Pada tahap ini, tim pengembang harus membuat rencana dan metode untuk mempromosikan proyek tersebut serta menginformasikan kepada masyarakat umum tentang manfaat dan hasil yang telah dicapai. Diseminasi yang efektif akan meningkatkan pengaruh dan dampak program atau proyek.

2.2.6 Analisis

Analisis adalah langkah penting dalam penelitian karena dapat membantu peneliti memahami data yang telah dikumpulkan dengan lebih baik dan menghasilkan pemahaman yang lebih baik tentang fenomena yang sedang dipelajari. Ini dapat membantu dalam mengambil kesimpulan atau membuat rekomendasi yang berguna. Analisis adalah usaha untuk membagi suatu materi menjadi bagian-bagian penyusunannya dan menentukan hubungan antara bagian-bagian tersebut dengan materi secara keseluruhan dan antara bagian-bagian tersebut satu sama lain[20].

2.2.6.1 Analisis Masalah

Analisis masalah adalah proses yang digunakan dalam penelitian untuk memahami dan menganalisis masalah yang sedang dikaji. Untuk menyelesaikan suatu masalah harus dianalisis terlebih dahulu[21]. Tujuan dari analisis masalah ini adalah untuk menemukan sumber masalah, membuat kerangka analisis, dan mengembangkan hipotesis yang akan diuji dalam penelitian.

2.2.6.2 Analisis Media Pembelajaran Interaktif

Dalam penelitian, analisis media pembelajaran interaktif adalah proses untuk memahami dan mengevaluasi seberapa baik dan efektif media pembelajaran interaktif dalam penelitian yang sedang dilakukan. Media pembelajaran interaktif

menciptakan hubungan antara pengguna dan media pembelajaran[22]. Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengevaluasi sejauh mana media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan pembelajaran dan pencapaian siswa dalam suatu mata pelajaran tertentu.

2.2.6.3 Analisis Metode

Dalam penelitian, analisis metode adalah proses pemilihan dan evaluasi metode atau teknik yang digunakan dalam penelitian. Tujuan analisis metode adalah untuk menemukan kekuatan dan kelemahan metode atau pendekatan serta mengusulkan solusi alternatif[23].

2.2.6.4 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak

Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) adalah dokumen formal yang menjelaskan kebutuhan fungsional dan non-fungsional dari perangkat lunak yang akan dikembangkan. SKPL juga menjelaskan kinerja, persyaratan keamanan, dan fitur yang dibutuhkan. SKPL berfungsi sebagai dasar untuk desain, pengembangan, pengujian, dan pemeliharaan perangkat lunak, serta untuk komunikasi dan kesepakatan antara para pemangku kepentingan[24].

2.2.6.5 Analisis Kebutuhan Fungsional

Analisis kebutuhan fungsional adalah proses untuk menemukan dan mencatat kebutuhan fungsional sebuah sistem perangkat lunak[25]. Kebutuhan fungsional mencakup persyaratan untuk apa yang harus dilakukan sistem atau perangkat lunak yang sedang dibangun, termasuk fitur yang diperlukan, tindakan yang harus dilakukan, dan kinerja yang diharapkan.

2.2.6.6 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional

Analisis Kebutuhan Non-Fungsional adalah proses untuk menemukan dan mencatat kebutuhan sistem perangkat lunak yang tidak berfungsi. Dokumen Analisis Kebutuhan Non-Fungsional berfungsi sebagai dasar untuk perancangan, pengembangan, pengujian, dan pemeliharaan sistem perangkat lunak, serta untuk komunikasi dan persetujuan antara pemangku kepentingan[25].

2.2.7 Use Case Diagram

Use case diagram adalah Salah satu komponen *Unified Modelling Language* (UML) digunakan untuk menggambarkan interaksi antara aktor (pengguna) dan sistem[26]. Diagram ini membantu kita memahami tujuan fungsional sistem, kebutuhan pengguna, dan skenario penggunaan yang terkait. *Use case diagram* membantu pengembang perangkat lunak dan pemangku kepentingan memahami kebutuhan fungsional sistem, menemukan *use case* yang relevan, dan memahami perilaku umum sistem.

2.2.8 Activity Diagram

Aktivitas diagram menunjukkan aliran operasi sistem informasi. Secara keseluruhan, aktivitas diagram menunjukkan di mana proses dimulai, di mana proses berakhir, aktivitas apa yang terjadi selama proses, dan bagaimana aktivitas tersebut diurutkan. Selain itu, diagram aktivitas menawarkan cara untuk melakukan proses pemodelan paralel. Diagram ini menggabungkan konsep yang mendasari diagram alir data dan diagram alur sistem untuk mereka yang akrab dengan analisis dan desain struktur tradisional[27].

2.2.9 Sequence Diagram

Sequence diagram adalah jenis diagram interaksi yang menunjukkan interaksi antara objek dalam sistem secara urut dan berurutan. *Sequence diagram* membantu pengguna memahami persyaratan sistem baru, mendokumentasikan proses, dan memvisualisasikan skenario teknis saat sistem sedang beroperasi, sehingga pengguna dapat memahami dan memprediksi bagaimana sistem akan bertindak[28].

2.2.10 Class Diagram

Diagram kelas termasuk dalam UML. Dalam tahap analisis, ada bagian untuk memodelkan masalah melalui visualisasi melalui diagram. Ada kekurangan dan kelebihan masing-masing dari banyak aplikasi yang tersedia saat ini. Dalam penelitian ini, prototipe aplikasi untuk memodelkan class diagram telah dirancang dan dikembangkan[29].

2.2.11 Adobe Animate

Adobe Animate adalah salah satu program komputer yang dapat digunakan untuk menampilkan gambar, teks, animasi, suara, video, dan bahkan konten interaktif. Adobe Animate adalah program aplikasi standar untuk alat pengembangan profesional yang dikembangkan secara khusus oleh Adobe. Digunakan untuk membuat efek animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk membuat situs web yang interaktif dan dinamis. Ini karena kemampuan Flash untuk membuat animasi dua dimensi yang kuat dan ringan. Akibatnya, Flash banyak digunakan untuk membuat dan memberikan efek animasi pada situs web, CD interaktif, daun interaktif, dan banyak lagi. Buat antarmuka interaktif yang mendalam yang akan ditunjukkan pada[30].

2.2.12 ActionScript

ActionScript adalah bahasa pemrograman yang dibuat untuk memanfaatkan *Adobe Flash Player* sebagai aplikasi runtime. *ActionScript* adalah bahasa pemrograman yang sensitif terhadap kasus, jadi kesalahan dalam menulis huruf kapital atau huruf kecil akan menyebabkan kesalahan dalam program[31].

2.2.13 Adobe Premiere

Adobe Premiere adalah perangkat lunak pengeditan video profesional yang dikembangkan oleh *Adobe Systems* yang memungkinkan pengguna mengedit video dengan berbagai fitur dan alat yang kuat. Dengan berbagai fitur dan alat pengeditan yang lengkap, perangkat lunak ini menjadi salah satu perangkat lunak pengeditan video terkemuka di industri. Software pengedit video Adobe Premiere memungkinkan Anda mengubah video menjadi sajian multimedia yang lengkap dan menarik[32].

2.2.14 Adobe Illustrator

Adobe Illustrator (AI) adalah aplikasi desain grafis profesional berbasis vektor yang memiliki fitur seperti memperbesar objek tanpa memecahnya dan tidak memerlukan resolusi tinggi[33]. Dengan fiturnya yang luas dan antarmuka yang mudah digunakan, perangkat lunak ini memungkinkan pengguna membuat karya seni dan desain vektor yang luar biasa.

2.2.15 Adobe Photoshop

Adobe Photoshop, atau juga dikenal sebagai Photoshop, adalah perangkat lunak editor citra yang dikembangkan oleh *Adobe Systems* yang berfokus pada pengeditan gambar dan foto serta pembuatan efek[34]. Photoshop memiliki banyak fitur dan alat yang kuat yang memungkinkan Anda memanipulasi dan mengedit gambar dengan kreativitas dan kebebasan yang luar biasa. Adobe Photoshop terus diperbarui dan diperbarui secara berkala. Dengan menghubungkan versi terbaru dari Photoshop ke Creative Cloud, Anda dapat mengakses berbagai layanan dan fitur seperti penyimpanan cloud, kerja tim, dan integrasi dengan aplikasi Adobe lainnya.