# APLIKASI PEMBELAJARAN KAMUS BAHASA SUNDA BERBASIS ANDROID

**Oleh**

**RIAN JULIANSYAH**

**1.05.12.054**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA**

**BANDUNG**

**2016**

**ABSTRAK**

Semakin banyaknya pengguna perangkat bergerak seperti *smartphone*, maupun *tablet* di Indonesia, membuka peluang berkembangnya aplikasi bergerak (*mobile application*). Dalam tulisan ini, akan dibahas aplikasi pembelajaran menggunakan perangkat bergerak (*mobile learning*) dengan menggunakan sistem operasi *android*.

Materi pembelajaran yang di gunakan dalam penelitian ini adalah bahasa sunda untuk siswa sekolah dasar di SDN Tanjungpakis III. Dalam aplikasi ini dilengkapi dengan terjemahan dari aksara latin ke aksara sunda, terjemahan dari bahasa sunda – indonesia dan di lengkapi juga dengan latihan soal.

Aplikasi sudah diujicoba pada 20 orang siswa kelas VI di SDN Tanjungpakis III di kabupaten karawang, jawa barat, dimana 90% siswa menyatakan metode pembelajaran bahasa sunda dengan menggunakan aplikasi ini menarik dan mudah di pahami oleh siswa/i.

Kata kunci: *mobile learnng*, bahasa sunda, *android*

## I. Pendahuluan

### Latar Belakang

Pendidikan adalah tiang pokok suatu bangsa. Tanpa pendidikan, manusia-manusia yang hidup di dalamnya tidak akan tumbuh berkualitas. Menurut Dr. Agus Salim, MS, pendidikan adalah ilmu pengetahuan, yang memiliki proses (ilmu) dari tiga unsur utama, yaitu hakikat obyek, proses pencarian kebenaran dan kegunaan. Dengan menjalani proses tersebut pendidikan tumbuh menjadi ilmu pengetahuan dan akan berkembang serta memiliki otonomi yang kuat di struktur keilmuan, memiliki batas-batas yang jelas dan sistematika yang eksplisit. Pendidikan sendiri diwujudkan melalui suatu rangkaian proses pengembangan kemampuan serta perilaku individu agar dapat dimanfaatkan dalam kehidupan manusia.

Pendidikan di Indonesia sendiri dimulai dari sejak dini, ketika individu berada di lingkungan keluarga, masyarakat maupun di lingkungan sekolah. Pendidikan formal di Indonesia secara umum dimulai dari Pendidikan Anak Usia Dini kemudian dilanjutkan pada jenjang Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, dan Sekolah Menengah Atas.

Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan yang menjadi pilar atau tiang pendidikan selanjutnya. Tingkat pendidikan sekolah dasar merupakan awal atau dasar dimana anak mulai mengenal pendidikan yang sesungguhnya. Tidak seperti taman kanak-kanak yang pembelajarannya masih berisi permainan. Pada tingkat pendidikan dasar ini anak mulai mengenal berbagai macam pengetahuan, sikap dan keterampilan. Anak mulai belajar beberapa mata pelajaran yang harus di kuasai. Seperti bahasa Sunda, bahasa Indonesia, matematika, IPA, IPS dan sebagainya.

Bahasa Sunda adalah sebuah bahasa dari cabang Melayu – Polinesia dalam rumpun bahasa Austronesia. Bahasa ini dituturkan oleh setidaknya 42 juta orang dan merupakan bahasa ibu dengan penutur kata terbanyak kedua di Indonesia setelah Bahasa Jawa. Bahasa sunda di tuturkan di hamper seluruh provinsi Jawa Barat dan Banten, serta wilayah barat Jawa Tengah dan sebagian kawasan Jakarta.

Pada tata bahasa Sunda, penggunaan bahasa tergantung tujuan kepada siapa kita berbicara, ada beberapa bagian yang bisa di gunakan yaitu:

1. Bahasa Sunda Lemes: bahasa Sunda halus, kata yang d gunkana kepa orang yang lebih tua, lebih tinggi kedudukannya atau orang yang baru dikenal dan untuk membicarakan orang yang di hormati.
2. Bahasa Sunda Kasar: di gunakan oleh masyarakat banyak untuk bahasa sehari-hari yang menurut bahasa memakai kata-kata tergolong kasar atau tidak sopan, biasanya di gunakan oleh orang yang tidak pernah belajar undak usuk basa
3. Bahasa Loma: bahasa yang biasanya di gunakan dalam pergaulan, kata-kata yang di gunakan biasanya termasuk kata kasar tetapi oleh penerima tidak di anggap merendahkan.

Indonesia adalah negara kepulauan, pulau -pulau itu membentang dari sabang sampai merauke, di setiap pulau memiliki suku bangsa, budaya, agama, ras dan bahasa masing-masing. Suku bangsa merupakan sekumpulan masyarakat yang memiliki kebiasaan dan budaya yang sama.

Jawa Barat adalah sebuah provinsi di Indonesia. Memiliki 18 kabupaten, 9 kota, 158 kecamatan dan 5778 kelurahan. Suku tersebar di Jawa Barat adalah Sunda dan menggunakan bahasa Sunda sebagai bahasa keseharian.

Salah satu kabupaten di Jawa barat adalah kabupaten Karawang. Kabupaten Karawang berbatasan dengan kabupaten Bekasi dan kabupaten Bogor di sebelah barat, laut jawa di utara, kabupaten Subang di timur, kabupaten Purwakarta di tenggara, serta kabupaten Cianjur di selatan. Karena letaknya sangat strategis, penduduk di Karawang memiliki ragam bahasa dalam keseharian. Bahasa Sunda adalah bahasa yang sering di gunakan, ada juga yang menggunkan bahasa Jawa pesisir yang memiliki dialek yang lebih kasar dang sedikit bercampur dengan bahasa sunda.

Dengan letak geografis serta banyaknya dialek Sunda di kabupaten Karawang, membuat daerah yang berada di daerah pesisir malah tidak menggunakan bahasa Sunda melainkan menggunkan bahasa Jawa pesisir. Sebagai contoh di desa Tanjungpakis, kecamatan Pakisjaya. Di tempat ini masyarakat kebanyakan menggunakan bahasa Jawa pesisir sebagai bahasa sehari-hari.

Pendidikan bahasa Sunda di sekolah dasar sangat penting, karena merupakan dasar dari penggunaan bahasa di tingkat selanjutnya. Di sekolah dasar sebagian besar materi pembelajaran di sampaikan secara konvensional. Sehingga materi terlihat kurang menarik, untuk itu di perlukan sebuah inovasi pembelajaran sehingga metri terlihat lebih menarik dan memotivasi siswa untuk belajar.

Seiring dengan berkembangnya arus globalisasi, dunia mengalami perubahan teknologi menuju pada kemajuan zaman dimana diciptakannya teknologi yang memudahkan kegiatan manusia. Salah satunya adalah dengan berkembangnya smartphone. Di Indonesia sendiri dikutip dari kemenperin.go.id mengatakan bahwa 3

penetrasi atau pertumbuhan ponsel di Indonesia mencapai 62% per tahun. Data yang dilansir dari teknoflas.com mengatakan bahwa para analisis memprediksi penjualan smartphone di Indonesia dalam waktu dekat akan menembus 12 juta sampai 15 juta unit. Untuk pembagian pasar terbagi dalam dua potongan besar yakni smartphone dengan OS Android mencapai 50-60 %, kemudian diikuti oleh Blackberry dengan pangsa pasar 30%. Namun seiring dengan kemajuan teknologi dan banyaknya pengguna smartphone di Indonesia berbanding terbalik dengan pemanfaatan smartphone yang belum optimal khususnya di dunia pendidikan. Di kalangan pelajar sendiri smartphone sebagian besar hanyak digunakan untuk mengakses jejaring social seperti facebook dan twitter dan belum mengambil peranan penting di bidang pendidikan. Sedangkan pada anak SD, smartphone seringkali hanya digunakan untuk memainkan permainan.

Untuk itu, dengan melihat permasalahan di atas dan perkembangan *smartphone* yang belum dimanfaatkan secara optimal di dunia pendidikan maka munculah sebuah gagasan untuk membuat sebuah media pembelajaran yang memuat materi bahasa Sunda untuk siswa kelas VI sekolah dasar. Adapun alasan mengapa penulis memilih kelas VI di SDN Tanjungpakis III yaitu karena di sekolah tersebut pembelajaran bahasa Sunda mulai di terapkan dengan optimal di kelas VI dan dikarenakan beban materi pembelajaran semakin berat siswa terkadang kesulitan mencari terjemahan jika harus menggunakan buku kamus. Yang kemudian diimplemtasikan dalam sebuah penelitian yang berjudul **" APLIKASI PEMBELAJARAN KAMUS BAHASA SUNDA BERBASIS ANDROID "** Media pembelajaran ini bertujuan untuk mengoptimalkan penggunaan *Smartphone* khususnya *Android* ke dunia pendidikan.

## Identifikasi dan Rumusan Masalah

### Identifikasi Masalah

Mengacu pada latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan bahwa masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran Bahasa Sunda masih belum maksimal diterapkan di kehidupan sehari-hari.
2. Dengan adanya media buku kamus belum efektif digunakan dikarenakan harus membawa buku kamus jika diperlukan.
3. Masih sedikitnya pengetahuan tentang Bahasa Sunda.
4. Pemanfaatan *Smartphone* dalam media pembelajaran masih belum optimal

### Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan pada identifikasi masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembelajaran Bahasa sunda yang sedang berjalan di SDN Tanjung Pakis III .
2. Bagaimana perancangan aplikasi dan pembuatan aplikasi kamus bahasa sunda berbasis android yang diusulkan.
3. Bagaimana pengujian aplikasi kamus bahasa sunda berbasis android.
4. Bagaimana implementasi aplikasi kamus bahasa sunda berbasis android.

## Maksud dan Tujuan Penelitian

### Maksud Penelitian

Maksud penelitian ini dilaksanakan adalah untuk membuat aplikasi kamus bahasa sunda berbasis *android.*

### Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisa proses pembelajaran bhasa sunda di SDN tanjung Pakis III.
2. Merancang aplikasi kamus bahasa sunda berbasis android.
3. Melakukan pengujian aplikasi kamus bahasa sunda apakah aplikasi yang dibuat sudah berjalan dengan baik.
4. Melakukan testing dan implementasi ke SDN tanjung Pakis III sebagai pengguna android.

**Kegunaan Penelitian**

**Kegunaan Praktis**

Kegunaan praktis terutama bagi pengguna android adalah sebagai media pembelajaran dalam berbahasa sunda yang baik dan benar dimanapun secara efektif dan efisien.

**Kegunaan Akademis**

a. Bagi pembaca, sebagai acuan atau referensi untuk melakukan pengembangan aplikasi berbasis *android* selanjutnya.
b. Bagi penulis, menambah wawasan tentang pemrograman *android* dan dapat dijadikan acuan untuk pembuatan model selanjutnya.
c. Bagi pengguna, dengan adanya model aplikasi yang dibuat pengguna dapat mempelajari bahasa sunda tanpa terhalang tempat dan waktu.

**Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi yang dibuat berisi bahasa sunda yang diambil dari kamus bahasa sunda.
2. Aplikasi ini dibuat untuk pengguna android.
3. Di dalam aplikasi kamus bahasa sunda berbasis android ini terdapat sejarah sunda, terjemahan kata dari Sunda ke aksara sunda, terjemahan dari Sunda ke Indonesia, terjemahan Indonesia ke Sunda, undak-unduk basa sunda, ngeunaan aplikasi, dan latihan soal.

## II. Kajian Pustaka

***Smartphone***

*Smartphone* adalah suatu ponsel yang memiliki kemampuan komputasi yang lebih canggih dan konektivitas melebihi kemampuan ponsel biasa. Selain itu hal mendasar yang membedakan *smartphone* dengan ponsel biasa adalah kemampuannya menjalankan aplikasi pihak ketiga.

*Smartphone* adalah telepon yang internet *enabled* yang biasanya menyediakan fungsi *Personal Digital Assistant* (PDA), seperti fungsi kalender, buku agenda, buku alamat, kalkulator, dan catatan. Sedangkan menurut David Wood, Wakil Presiden Eksekutif PT *Symbian* OS Telepon pintar dapat dibedakan dengan telepon genggam biasa dengan dua cara fundamental: bagaimana mereka dibuat dan apa yang mereka bisa lakukan.

*Smartphone* atau ponsel pintar berdasarkan fungsinya dapat diklasifikasikan menjadi lebih dari lima fungsi utama, pertama *smartphone* adalah sebagai pembantu tugas kantor sehari-hari, kedua *smartphone* adalah sebagai perangkat untuk *viewer*, *editing*, pembuat file atau dokumen dalam format *Word*, TXT, dan PDF, ketiga *smartphone* berfungsi sebagai media untuk melakukan *Push E-Mail* secara cepat, keempat ponsel cerdas berfungsi sebagai perangkat teknologi hiburan, kelima *smartphone* berfungsi sebagai perangkat untuk mengakses internet dengan jaringan 3G, HSDPA, plus Wi-Fi, dan terakhir *smartphone* saat ini lebih banyak berfungsi sebagai pengganti pc *desktop* atau komputer.

Manfaat *smartphone* dari sisi *software* adalah tersedianya layanan akses data. Layanan ini dapat dimanfaatkan oleh setiap *smartphone* untuk memungkinkan penggunanya terhubung dengan konektivitas internet setiap saat dimanapun mereka berada. Layanan akses data pada *smartphone* adalah bermanfaat untuk keperluan *browsing, Email, Chating* hingga *posting.* Jenis-jenis smartphone diantaranya *iPhone, Blackberry, Android, Nokia* dan *Windows Mobile.*

Menurut penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa *smartphone* merupakan ponsel pintar dan canggih yang memiliki banyak kegunaan dalam membantu pekerjaan kantor, bisnis dan hiburan. Selain kegunaan tersebut smartphone memiliki akses internet yang cepat karena mempunyai jaringan 3G, HSDPA dan Wifi. Sehingga pengguna smartphone bisa berselencar di dunia internet dengan cepat seperti mengirim *e-mail*, *browsing*, *chatting* hingga *posting*.[1]

**Pengertian *Android***

*Android* merupakan perangkat lunak (*software*) sistem operasi yang memakai basis kode komputer yang dapat didistribusikan secara terbuka (*open source*) sehingga pengguna bisa membuat aplikasi baru di dalamnya. *Android* adalah sistem operasi yang berbasis *Linux* untuk telepon seluler seperti telepon pintar dan komputer tablet.

*Android* menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak. Awalnya, *Google Inc*. membeli *Android Inc*., pendatang baru yang membuat peranti lunak untuk ponsel. Kemudian untuk mengembangkan *Android*, dibentuklah *Open Handset Alliance*, konsorsium dari 34 perusahaan peranti keras, peranti lunak, dan telekomunikasi, termasuk *Google, HTC, Intel, Motorola, Qualcomm, T-Mobile,* dan *Nvidia.* [2]

**Perkembangan *Android***

Terdapat 12 perkembangan *Android* mulai versi 1.1 sampai yang terbaru. Berikut di bawah ini dipaparkan mengenai hal tersebut.

*a.* *Android* versi *Beta*
Dirilis pada tanggal 5 November 2007, *Android* versi *Beta* tidak digunakan secara komersil pada alat tertentu.

b. *Android* versi 1.0
Dirilis pada tanggal 23 November 2008, ponsel pertama yang menggunakan *Android* versi 1.0 *HTC G1*.

c. *Android* versi 1.1
Pada 9 Maret 2009, *Google* merilis *Android* versi 1.1. *Android* versi ini dilengkapi dengan pembaruan estetis pada aplikasi, jam alarm, *voice search* (pencarian suara), pengiriman pesan dengan *Gmail*, dan pemberitahuan email.

d. *Android* versi 1.5 (*Cupcake*)
Pada 30 April 2009, Google kembali merilis telepon seluler dengan menggunakan *Android* dan SDK (*Software Development Kit*) dengan versi 1.5 (*Cupcake*). Terdapat beberapa pembaruan termasuk juga penambahan beberapa fitur dalam seluler versi ini yakni kemampuan merekam dan menonton video dengan modus kamera, mengunggah video ke *Youtube* dan gambar ke *Picasa* langsung dari telepon, dukungan *Bluetooth A2DP*, kemampuan terhubung secara otomatis ke *headset Bluetooth*, animasi layar, dan *keyboard* pada layar yang dapat disesuaikan dengan sistem.

e. *Android* versi 1.6 (*Donut*)
*Donut* (versi 1.6) dirilis pada 15 September 2009 dengan menampilkan proses pencarian yang lebih baik dibanding sebelumnya, penggunaan baterai indikator dan kontrol *applet VPN*. Fitur lainnya adalah galeri yang memungkinkan pengguna untuk memilih foto yang akan dihapus, kamera, *camcorder* dan galeri yang dintegrasikan, *CDMA/EVDO*, 802.1x, *VPN*, *Gestures*, dan *Text-to-speech engine*, kemampuan dial kontak, teknologi *text to change speech* (tidak tersedia pada semua ponsel, pengadaan resolusi VWGA).

f. *Android* versi 2.0/2.1 (*Eclair*)

Pada 3 Desember 2009 kembali diluncurkan ponsel *Android* dengan versi 2.0/2.1 (*Eclair*), perubahan yang dilakukan adalah pengoptimalan *hardware*, peningkatan *Google Maps* 3.1.2, perubahan *UI* dengan *browser* baru dan dukungan *HTML5*, daftar kontak yang baru, dukungan *flash* untuk kamera 3,2 MP, *digital Zoom*, dan *Bluetooth* 2.1.

Untuk bergerak cepat dalam persaingan perangkat generasi berikut, *Google* melakukan investasi dengan mengadakan kompetisi aplikasi *mobile* terbaik (*killer apps* - aplikasi unggulan). Kompetisi ini berhadiah *$*25,000 bagi setiap pengembang aplikasi terpilih. Kompetisi diadakan selama dua tahap yang tiap tahapnya dipilih 50 aplikasi terbaik.

Dengan semakin berkembangnya dan semakin bertambahnya jumlah *handset Android*, semakin banyak pihak ketiga yang berminat untuk menyalurkan aplikasi mereka kepada sistem operasi *Android*. Aplikasi terkenal yang diubah ke dalam sistem operasi *Android* adalah *Shazam*, *Backgrounds*, dan *WeatherBug*. Sistem operasi *Android* dalam situs Internet juga dianggap penting untuk menciptakan aplikasi *Android* asli, contohnya oleh *MySpace* dan *Facebook.*

g. *Android* versi 2.2 (Froyo: *Frozen Yoghurt*)

Pada 20 Mei 2010, *Android* versi 2.2 (*Froyo*) diluncurkan. Perubahan-perubahan umumnya terhadap versi-versi sebelumnya antara lain dukungan Adobe Flash 10.1, kecepatan kinerja dan aplikasi 2 sampai 5 kali lebih cepat, intergrasi V8 *JavaScript engine* yang dipakai *Google Chrome* yang mempercepat kemampuan *rendering* pada *browser*, pemasangan aplikasi dalam SD Card, kemampuan *WiFi Hotspot portable*, dan kemampuan *auto update* dalam aplikasi *Android Market*.

h. *Android* versi 2.3 (*Gingerbread*)

Pada 6 Desember 2010, *Android* versi 2.3 (*Gingerbread*) diluncurkan. Perubahan-perubahan umum yang didapat dari *Android* versi ini antara lain peningkatan kemampuan permainan (*gaming*), peningkatan fungsi *copy paste*, layar antar muka (*User Interface*) didesain ulang, dukungan format video *VP8* dan *WebM*, efek *audio* baru (*reverb, equalization, headphone virtualization,* dan *bass boost*), dukungan kemampuan *Near Field Communication* (NFC), dan dukungan jumlah kamera yang lebih dari satu.

i. *Android* versi 3.0/3.1 (*Honeycomb*)

Dirilis pada 23 September 2011, *Android Honeycomb* dirancang khusus untuk tablet. *Android* versi ini mendukung ukuran layar yang lebih besar. *User Interface* pada *Honeycomb* juga berbeda karena sudah didesain untuk tablet. *Honeycomb* mendukung multi prosesor dan juga akselerasi perangkat keras (*hardware*) untuk grafis. Tablet pertama yang dibuat dengan menjalankan *Honeycomb* adalah *Motorola Xoom*. Perangkat tablet dengan platform *Android* 3.0 akan segera hadir di Indonesia. Perangkat tersebut bernama *Eee Pad Transformer* produksi dari *Asus*.

j. *Android* versi 4.0 (ICS: *Ice Cream Sandwich*)

Diumumkan pada tanggal 19 Oktober 2011, membawa fitur *Honeycomb* untuk *smartphone* dan menambahkan fitur baru termasuk membuka kunci dengan pengenalan wajah, jaringan data pemantauan penggunaan dan kontrol, terpadu kontak jaringan sosial, perangkat tambahan fotografi, mencari *email* secara *offline*, dan berbagi informasi dengan menggunakan NFC. Ponsel pertama yang menggunakan sistem operasi ini adalah *Samsung Galaxy Nexus.*

k. *Android* versi 4.1 (*Jelly Bean*)

*Android Jelly Bean* yang diluncurkan pada acara *Google* I/O lalu membawa sejumlah keunggulan dan fitur baru. Penambahan baru diantaranya meningkatkan *input keyboard*, desain baru fitur pencarian, UI yang baru dan pencarian melalui *voice search* yang lebih

cepat. Tidak ketinggalan *Google Now* juga menjadi bagian yang diperbarui. *Google Now* memberikan informasi yang tepat pada waktu yang tepat pula. Salah satu kemampuannya adalah dapat mengetahui informasi cuaca, lalu-lintas, ataupun hasil pertandingan olahraga. Sistem operasi *Android Jelly Bean* 4.1 muncul pertama kali dalam produk tablet *Asus*, yakni *Google Nexus 7*.

l. *Android* versi 4.2 (*Jelly Bean*)
Fitur *photo sphere* untuk panaroma, *daydream* sebagai *screensaver*, *power control*, *lock screen widget*, menjalankan banyak *user* (dalam tablet saja), *widget* terbaru. *Android* 4.2 Pertama kali dikenalkan melalui *LG Google Nexus 4*.

m. *Android* versi 5.0 (*Lollipop*)
Android Lollipop adalah versi stabil terbaru dari sistem operasi android yang dikembangkan oleh Google. Diresmikan pada 25 Juni 2014

n. *Android* versi 6.0 (*Marshmallow*)
Versi ini merupakan pengembangan dari versi sebelumnya (Lollipop) dan memiliki teknologi baru seperti Doze yang mampu memperkecil konsumsi daya baterai, dukungan USB Type C, Android Pay, sensor sidik jari dan Google Now on Tap. [2]

**Bahasa Sunda**

Bahasa Sunda adalah sebuah bahasa dari cabang Melayu-Polinesia dalam rumpun bahasa Austronesia. Bahasa ini dituturkan oleh setidaknya 42 juta orang dan merupakan bahasa ibu dengan penutur kata terbanyak kedua di Indonesia setelah Bahasa Jawa. Bahasa Sunda terdiri dari 3 bagian yaitu:

1. Bahasa Sunda Lemes: bahasa Sunda halus, kata yang d gunkana kepa orang yang lebih tua, lebih tinggi kedudukannya atau orang yang baru dikenal dan untuk membicarakan orang yang di hormati.
2. Bahasa Sunda Kasar: di gunakan oleh masyarakat banyak untuk bahasa sehari-hari yang menurut bahasa memakai kata-kata tergolong kasar atau tidak sopan, biasanya di gunakan oleh orang yang tidak pernah belajar undak usuk basa
3. Bahasa Loma: bahasa yang biasanya di gunakan dalam pergaulan, kata-kata yang di gunakan biasanya termasuk kata kasar tetapi oleh penerima tidak di anggap merendahkan.[3]

## III. Objek dan Metode penelitian

**Objek Penelitian**

Objek dari penelitian ini adalah siswa SDN Tanjungpakis III Jl. Bungin, Desa Tanjungpakis, Kecamatan Pakis Jaya, Karawang. Tujuan pemilihan objek tersebut agar Bahasa Sunda dapat dipelajari dengan mudah oleh siswa dan tidak ada kendala dalam penggunaannya di kehidupan sehari-hari. Sehingga budaya berbahasa yang baik mampu diterapkan oleh siswa.

Aplikasi Kamus Bahasa Sunda berbasis *android* merupakan aplikasi media pembelajaran yang dijalankan di *smartphone android* tentang pembelajaran penggunaan Bahasa Sunda yang baik dan benar. Dengan adanya Kamus Bahasa Sunda berbasis android ini, pengguna bisa mendapatkan informasi yang cepat tanpa terhalang ruang dan waktu.

**Metode Penelitian**

Metode suatu kerja untuk melakukan suatu tindakan, atau suatu kerangka berfikir menyusun gagasan, yang beraturan, berarah dan berkonteks dengan maksud dan tujuan. Adapun pengertian metode penelitian diantaranya adalah sebagai berikut :

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode Penelitian yang digunakan ialah *action research* merupakan penelitian yang diarahkan pada mengadakan pemecahan masalah atau perbaikan.

## IV. Hasil Penelitian

**Perancangan Sistem**

Perancangan sistem adalah tahap untuk memberikan kemudahan dalam pembelajaran bahasa sunda yang telah ada sehingga menjadi lebih efektif dan efisien, karena sangat penting dalam menentukan baik atau tidaknya hasil perancangan sistem yang diperoleh. Perancangan sistem yang diusulkan akan digambarkan melalui use case diagram, activity diagram, class diagram dan sequence diagram .

**Pengujian**

Pengujian validasi model merupakan tahap akhir dari perancangan sistem yang dibuat program dianggap berhasil jika semua proses berjalan dengan baik serta sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Dalam pengujian program dilakukan dengan menggunakan metode *Black Box Test*. Pengujian dilakukan dengan meminta tanggapan kepada responden mengenai hasil program apakah sudah sesuai dengan yang diinginkan, memahami isi, serta fungsi-fungsi yaitu *input* berjalan dengan baik dan *output* yang dihasilkan tepat.

**Kesimpulan Hasil Pengujian**

Berdasarkan hasil pengujian pada 20 siswa kelas VI yang sudah dilakukan dengan beberapa kondisi yang memungkinkan pada saat program dijalankan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa perangkat lunak yang dibuat sudah berjalan dengan cukup baik, menarik dan mudah di pahami.

## V. Kesimpulan dan Saran

**Kesimpulan**

Setelah melakukan penelitian tentang pembuatan aplikasi kamus bahasa sunda berbasis android, maka dapat ditarik kesimpulan dan saran yang diharapkan berguna dan bermanfaat dalam penggunaan Aplikasi Pembelajaran Kamus Bahasa Sunda Berbasis Android ini.

1. Aplikasi pembelajaran kamus bahasa Sunda Berbasis Android yang telah dibuat oleh penulis sudah dapat digunakan untuk media pembelajaran berbahasa Sunda kelas VI pada SDN Tanjungpakis III.

2. Dengan dibuatnya aplikasi pembelajaran kamus bahasa Sunda berbasis Android ini menjadi salah satu media di antara pembelajaran yang lain seperti media pembelajaran menggunakan media buku dalam meningkatkan sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran bahasa sunda.
3. Aplikasi pembelajaran kamus bahasa Sunda berbasis Android yang berisikan pengenalan sejarah singkat bahasa sunda, terjemahan sunda ke aksara sunda, terjemahan sunda ke Indonesia, terjemahan Indonesia ke sunda, info aplikasi dan latihan soal . Pada terjemahan sunda ke aksara sunda terdapat keterangan pengucapan aksara sunda diberikan agar mudahan dalam mempelajarinya.

**2 Saran**

Terdapat beberapa saran yang ingin penulis sampaikan setelah melakukan penelitian ini, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi pembelajaran dasar bahasa Sunda saat ini hanya mendukung pada *device* berbasis *platform* Android. Oleh karena itu, untuk pengembangan selanjurtnya diharapakan Aplikasi ini dapat mendukung pada *platform* berbasis iOS, Blackberry OS maupun Windows Phone agar jangkauan *user* menjadi lebih luas.
2. Aplikasi pembelajaran bahasa Sunda ini tidak menutup kemungkinan untuk ditambahkan fitur pendukung lainnya seperti terjemahan melalui kamera, fitur suara pengucapan, dan lain-lain.

## VI. Daftar Pustaka


[1] Gary, Thomas, Misty.. "*Smartphone"*. Jakarta: Course Technology. 2007

[2] Supardi, Yuniar," Sistem Operasi Andal *Android"*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo. 2012

[3]Anonim.(29 Mei 2016) "Bahasa Sunda"[online], 2007 Available :http://www.wikiwand.com/id/Bahasa_Sunda

[4] Stephanus Hermawan S, "Mudah Membuat Aplikasi Android*"*. Yogyakarta: Andi. 2011.

[5] Wikipedia(12 Mei 2016) "*SQLite"* [online]. 2011 Available: https://id.wikipedia.org/wiki/SQLite

[6] Kiryuduno, Romas.( 30 Mei 2016) "uraian tugas pokok & fungsi (tupoksi) kepala sekolah,guru, wali kelas, guru piket, tata usaha, pesuruh sekolahdan pustakawan yang dapat digunakan sebagai dasarpenyusunan skp" Available: https://www.scribd.com/doc/243286889/URAIAN-TUGAS-KEPALA-SEKOLAH-GURU-SEBAGAI-DASAR-PENYUSUNAN-SKP-docx#scribd

[7] Abdul Kadir,"Pengenalan Sistem Informasi". Yogyakarta: Andi Offset.2003

[8] Sora (2 Juni 2016) "Pengertian UML dan jenis-jenisnya serta contoh diagramnya" [online]. 2015 Available: http://www.pengertianku.net/2015/09/pengertian-uml-dan-jenis-jenisnya-serta-contoh-diagramnya.html

[9] Sommerville, Ian, "*Software Enginering".* Jakarta: Erlangga. 2003

[10] Pressman, Roger S, "*Software Enginering: A Practitioner's Approach:" McGraw-Hill Companies,Inc.* 1997
[11] Darpan," Kamus Sunda-Indonesia*".* Bandung: PT Kiblat Buku Utama.2010

[12] Nazruddin Safaat H, "*Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC* Berbasis *Android"*, Bandung: Informatika Bandung. 2012