

10514150_Asti Asyiva Siti Nurjanah_Turnitin_2.docx

by

Submission date: 24-Jan-2019 04:38PM (UTC+0700)

Submission ID: 1067896738

File name: 10514150_Asti Asyiva Siti Nurjanah_Turnitin_2.docx (275.13K)

Word count: 1566

Character count: 9692

PERANCANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN BUDAYA SUNDA BAGI SISWA SEKOLAH DASAR SDN MANDALAHAJI

SUNDA CULTURE LEARNING APPLICATION DESIGN FOR BASIC SCHOOL STUDENTS OF SDN MANDALAHAJI

Asti Asyiva Siti Nurjanah¹, Dr.Marliana B. Winanti, S.Si..M.Si¹

UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA

astiasyiva16@gmail.com

Abstrak – Pendidikan secara umum bisa di sebut proses kehidupan dalam mengembangkan kemampuan diri dari setiap individu. Seiring dari perkembangan teknologi seharusnya dapat memudahkan siswa dalam belajar dan dapat merangsang motivasi siswa, dengan begitu siswa dapat lebih memahami apa yang diajarkan, termasuk bahasa sunda, seiring berkembangnya zaman siswa tidak mengetahui begitu dalam apa itu bahasa sunda dari aksara sunda maupun bahasa sunda, mau itu di SD, SMP maupun SMA. Dengan begitu pembelajaran bahasa sunda tidak terlalu dikenal orang sunda itu sendiri.

Kata kunci : aplikasi pembelajaran, pembelajaran bahasa sunda.

Abstract – Education in general can be called the life process in developing the abilities of each individual. Along with the development of technology should be able to facilitate students in learning and can stimulate student motivation, so students can better understand what is taught, including Sundanese language, as the age of students do not know so in what is Sundanese language from Sundanese and Sundanese languages, want it's in elementary, middle and high school. Thus Sundanese language learning is not very well known to Sundanese people themselves.

Keywords : learning application, Sundanese language learning.

2

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang Penelitian

Pendidikan merupakan salah satu hal yang paling penting bagi kehidupan, pendidikan secara umum bisa disebut proses kehidupan dalam mengembangkan kemampuan diri dari setiap individu, oleh sebab itu mengapa pendidikan sangat penting bagi manusia. Seiring dengan perkembangan teknologi seharusnya bisa memudahkan dalam mempelajari banyak hal, khususnya dalam bidang bahasa sunda, bahasa sunda termasuk bahasa yang unik dan memiliki aksara sunda yakni purwacaraka, dengan berjalannya waktu aksara sunda semakin lenyap dan tak jarang siswa SD maupun SMP dan SMA tidak mengetahui aksara sunda, dengan pembelajaran sejak dini diharapkan dapat melestarikan aksara sunda ini.

Dari berbagai bahasa yang dipelajari di SDN Celak Kp betah, bahasa sunda hampir jarang untuk dipelajari, kebanyakan siswa di SDN celak tidak mengetahui bagaimana warisan budaya tanah sunda, khususnya dalam aksara sunda tersebut, karena siswa maupun guru beranggapan bahwa pelajaran bahasa yang diajarkan merupakan bahasa sehari – hari jadi guru dan siswa tidak terlalu memperdalam pembelajaran bahasa sunda, padahal Sunda itu memiliki budaya yang cukup menarik.

Maka dari itu, berdasarkan permasalahan yang ada maka sebagai solusi untuk menyelesaikan masalah dalam pembelajaran bahasa sunda di SDN Celak dan dapat lebih memotivasi siswa untuk belajar maka penulis merancang sebuah pembelajaran bahasa sunda “Perancangan Aplikasi Pembelajaran Budaya Sunda bagi Siswa di SDN Celak”

3

Identifikasi dan Rumusan Masalah

Identifikasi dan rumusan masalah penelitian ini adalah :

1.1.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang di atas maka saya menarik beberapa masalah berdasarkan pada :

1. Kurangnya minat siswa dalam pembelajaran budaya sunda, karena menurut siswa, bahasa sunda merupakan bahasa sehari hari, sehingga membuat siswa tidak tertarik untuk mempelajari bahasa sunda.
2. Pembelajaran masih kurang menarik perhatian siswa SDN Celak, sehingga siswa tidak terlalu menyukai belajar budaya sunda.
3. Media pembelajaran yang di sajikan tidak dapat memotivasi siswa untuk mengenal pelajaran budaya sunda lebih dalam.
4. Terbatasnya alat bantu pembelajaran interaktif budaya sunda dalam mengenalkan lebih jauh tentang bahasa sunda.

1.1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah yang ada di SDN Celak adalah :

1. Bagaimana pembelajaran budaya sunda supaya budaya sunda yang diajarkan tidak membuat bahwa budaya sunda adalah bahasa sehari hari.
2. Bagaimana sistem pembelajaran SDN Celak agar pembelajaran lebih lengkap dan menarik.
3. Bagaimana membuat media pembelajaran agar dapat memotivasi siswa lebih dalam dalam pembelajaran bahasa sunda.
4. Bagaimana membangun alat bantu interaktif pembelajaran bahasa sunda.

1.2 Maksud Penelitian

Adapun maksud dari penelitian ini adalah perancangan aplikasi pembelajaran budaya sunda untuk siswa di SDN Celak. Berdasarkan uraian dari identifikasi dan rumusan masalah diatas, maka maksud dari penelitian ini adalah untuk membuat aplikasi yang dapat digunakan untuk membantu pembelajaran budaya sunda bagi siswa SDN Celak. Disamping itu penulis dapat mengembangkan pembelajaran budaya sunda yang lebih efisien dan dapat dengan mudah di pelajari bagi siswa sekolah dasar.

II. LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu

Berikut merupakan penelitian terdahulu yang pernah dilakukan dalam tema yang sama, serta persamaan dan perbedaan dalam penelitian yang dilakukan. Berikut ini adalah tabel ringkasan mengenai penelitian terdahulu dari dua contoh skripsi :

Tabel 1. Ringkasan Penelitian Terdahulu

NO	Judul Penelitian	Nama Peneliti	Persamaan	Perbedaan
1	Pembangunan Aplikasi Sebagai Media Alternatif Pembelajaran Mata Kuliah Statistika Berbasis Web pada Program Studi Sistem Informasi Di Universitas Komputer Indonesia Sumber : search.unikom.ac.id Muhun 2014 [3]	Syafariani, R. Fenny	a. Sama sama merancang media pembelajaran b. Samasama menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif	a. Beda dalam perancangan yang di rancang b. Perbedaan dalam penggunaan program aplikasi
2	Program Aplikasi Pembelajaran Sistem Peredaran Darah Manusia untuk Siswa Kelas V	Diana Effendi	a. Sama sama merancang aplikasi pembelajaran	a. Beda dalam alat bantu perancangan aplikasi

	SDLB Bagian B (Tuna Rungu) Berbasis Multimedia Researchgate.net Tahun 2014 [4]		b. Sama sama berbasis multimedia	b. Beda dalam penelitian yang di teliti
--	--	--	----------------------------------	---

2.2 Konsep Dasar Sistem

4

Suatu sistem adalah jaringan dari prosedur – prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama – sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan sasaran tertentu [5]

2

III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah sasaran ilmiah dengan tujuan dan kegunaan untuk mendapat suatu data. Pada penulisan peneliti ini penulis melakukan penelitian⁷ di SDN Celak Kp.Betah, Rt/Rw 3/11 Desa Mandalahaji, Kecamatan Pacet, Kabupaten Bandung, Provinsi Jawa Barat.

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

Sekolah dasar SDN Celak ini berdiri pada tahun 1980 telah banyak memiliki prestasi akademis yang cukup baik, dari lomba cerdas cermat, lomba antar sekolah dan lainnya, SDN celak terdahulu memiliki sedikit siswa tetapi dari tahun ke tahun siswa yang sekolah di SDN celak makin bertambah banyak hingga sekarang.

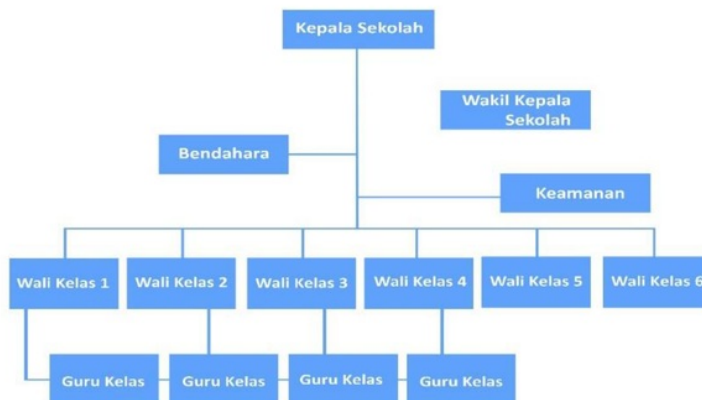
7

3.1.2 Visi dan Misi

Adapun Visi dan Misi Sanggar Tari Mimi Rasinah sebagai berikut :

- a. Visi
Visi sekolah yakni menunjukan anak didik yang berprestasi, kreatif, beriman dan mencintai budaya Negara.
- b. Misi
 1. Meningkatkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif
 2. Membimbing siswa menjadi manusia yang berfikir kritis

3.1.3 Stuktur Organisasi Perusahaan



Gambar 1 Stuktur Organisasi Sanggar Tari Mimi Rasinah

1

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

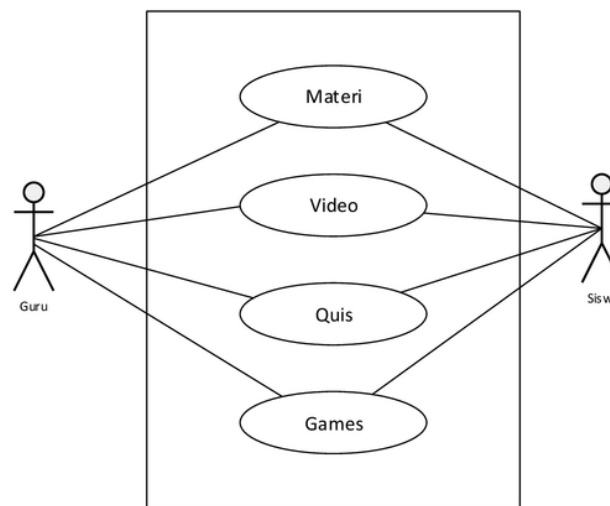
4.1 Perancangan Sistem

Perancangan sistem bisa diartikan sebagai pembangunan sistem dari sistem yang sudah berjalan. Yang dimana masalah yang terjadi pada sistem yang telah berjalan diharapkan dapat diperbaiki dengan sebuah sistem yang baru. Dan juga dapat memperbaiki dari beberapa fungsi yang sudah ada asupaya dapat lebih efektif serta efisien.

4.1.1 Perancangan prosedur yang diusulkan

Perancangan prosedur ini bertujuan untuk memperbaiki proses dalam mengajar pelajaran bahasa sunda. Tahap perancangan sistem ini adalah sebuah gambaran yang mempunyai tahap tertentu. Tahap perancangan tersebut yaitu untuk membangun suatu sistem dapat mengkonfigurasi komponen – komponen yang ada sehingga dapat menghasilkan sistem informasi yang baik.

4.3.1.1 Use Case Diagram



10

Gambar 2 Use Case Diagram Sistem yang Diusulkan

4.2 Implementasi dan Pengujian Sistem

4.2.1 Implementasi Perangkat Lunak

Persyaratan minimal perangkat lunak yang dapat menjalankan aplikasi multimedia pembelajaran budaya sunda yang diusulkan adalah :

1. Sistem operasi (OS) minimal adalah Windows XP atau lebih
2. Terinstal audio driver

4.2.2 Implementasi Perangkat Keras

Persyaratan minimal perangkat keras yang dapat mengoperasikan aplikasi multimedia ini adalah :

1. Processor Intel Pentium 4 dengan kecepatan 1.5 GHz atau lebih.
2. RAM 512 GB atau lebih.

3. VGA Card 512 MB atau lebih.
4. Sound Card.
5. Harddisk 80 GB atau lebih dengan ruang kosong 1 GB atau lebih.
6. Monitor dengan resolusi 1024 x 768 pixel.
7. Mouse.
8. Keyboard.

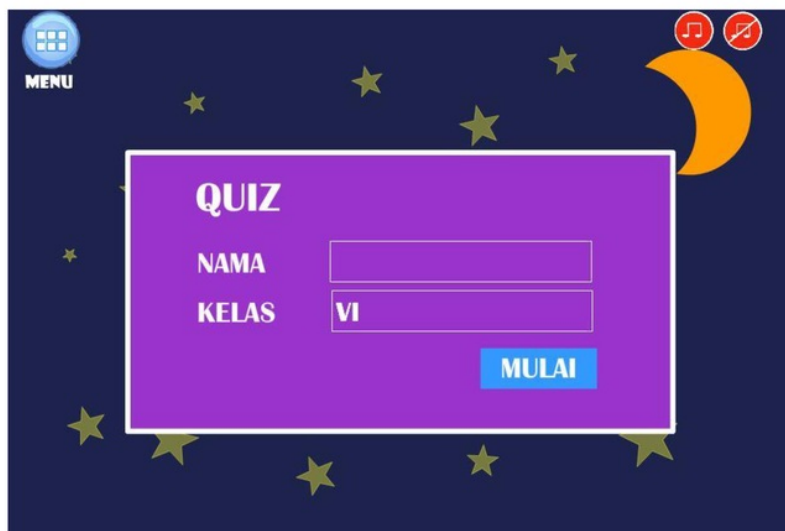


11

Gambar 3 Tampilan menu utama



Gambar 4 Tampilan Materi



Gambar 5 login latihan soal

1

4.2.1 Hasil Pengujian Sistem

Berdasarkan hasil pengujian yang penulis lakukan pada setiap kasus dengan input data data yang benar dan sesuai maka hasilnya tidak terdapat kesalahan pada pengolahan data. Oleh karena itu dapat diambil kesimpulan bahwa dalam proses memasukkan data pada setiap form berfungsi dengan baik sehingga dapat menghasilkan output sesuai dengan yang diinginkan.

V. Kesimpulan Dan Saran

5.1 Kesimpulan

Hasil yang diperoleh dari penelitian skripsi ini serta mengacu pada identifikasi masalah, dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Aplikasi Media Pembelajaran Budaya Sunda ini diharapkan bisa menjadi alat bantu dalam proses pembelajaran.
2. Aplikasi ini diharapkan dapat menjadi media pendamping selain buku, agar proses belajar mengajar lebih menyenangkan dan tidak terlalu membosankan.
3. Aplikasi ini diharapkan dapat menjadi Aplikasi pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa.

5.2 Saran

Aplikasi media pembelajaran ini dapat dikembangkan lagi supaya lebih efektif dalam pemanfaatannya. Penulis menyarankan kepada pihak-pihak yang ingin mengembangkan aplikasi ini, diantaranya :

1. Aplikasi ini dikembangkan menjadi 3D (tiga dimensi) agar lebih menarik bagi siswa/siswi kelas 6.

2. Menggunakan aplikasi database terbaru dan yang mudah digunakan agar mampu menyimpan data user, materi, latihan dan nilai dengan proses update yang mudah.
3. Dikembangkan menjadi media pembelajaran yang terintegrasi agar lebih memudahkan guru dalam melakukan proses mengajar, memberikan latihan soal, dan melakukan penilaian mulai dari nilai evaluasi sampai penilaian akhir rapot.

VI. DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku :

- [1] Rossa A.S dan M. Shalahuddin, *Rekayasa Perangkat Lunak* Software Engineering, Informatika, 2013
- [2] Yasmi Afrizal, Wahyuni dan Rauf Fauzan “Rekayasa Perangkat Lunak Software Engineering, Kosep Dasar Teori dan Parkek
- [3] Syafariani, R. Fenny, and Pandu Indrakusumah. "Pembangunan Aplikasi Sebagai Media Alternatif Pembelajaran Mata Kuliah Statistika Berbasis Web Pada Program Studi Sistem Informasi Di Universitas Komputer Indonesia." *Jurnal Teknologi dan Informasi (JATI)* 1.8 (2018).
- [4] Effendi, Diana. "Program Aplikasi Pembelajaran IPA Materi Sistem Peredaran Darah Manusia untuk Siswa Kelas V SDLB Bagian B (Tuna Rungu) Berbasis Multimedia." (2014): 2088-9984.
- [5] S.A. Rosa dan Shalahuddin, M., “Rekayasa Perangkat Lunak”, Bandung: Informatika, 2013

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

18%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

id.123dok.com

Internet Source

5%

2

docplayer.info

Internet Source

2%

3

repository.unpas.ac.id

Internet Source

1%

4

anzdoc.com

Internet Source

1%

5

jurnal.umk.ac.id

Internet Source

1%

6

jati.is.unikom.ac.id

Internet Source

1%

7

222.124.203.59

Internet Source

1%

8

elib.unikom.ac.id

Internet Source

1%

9

fr.scribd.com

Internet Source

1%

10	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	1%
11	journal.binus.ac.id Internet Source	1%
12	ejournal.unesa.ac.id Internet Source	1%
13	search.unikom.ac.id Internet Source	<1%

Exclude quotes On
Exclude bibliography Off

Exclude matches < 3 words