



Pengembangan Multimedia Interaktif tentang Pupuh pada Pembelajaran Bahasa Sunda di Kelas III Sekolah Dasar

Santi Siti Nurlela¹, Hodidjah², E.Kosasih³

Program S-1 PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

*Corresponding author: santitasik001@gmail.com¹, hodidjah2017@gmail.com², ekos_kosasih@yahoo.com³

Diterima 26 Juli 2019; Direview 28 Juli 2019; Diterima 28 Agustus 2019

Diterbitkan online 20 Desember 2019

Abstract

This research is motivated by the unavailability of interactive multimedia that explains the material of the poetry in Sundanese language subjects in grade III elementary school. The purpose of this study is to (1) Describe the availability of learning media about poetry in Sundanese language learning in class III SDN 2 Taraju before the research is conducted; (2) Describe the design of interactive multimedia development about poetry in Sundanese language learning in class III SDN 2 Taraju; (3) Describe the feasibility of developing interactive multimedia about poetry in Sundanese language learning in class III SDN 2 Taraju; (4) Describe the implementation of interactive multimedia about poetry in Sundanese language learning in class III SDN 2 Taraju. This research produced a product in the form of interactive multimedia about poetry in Sundanese language learning in grade III elementary school. The research method used is qualitative with a Design Based Research (DBR) approach. This study produced four conclusions. First, interactive multimedia-based learning media about pupuh in class III SDN 2 Taraju is not yet available. Second, interactive media multimedia about poetry in Sundanese language learning is made and designed using the Adobe Captivate application. Third, product testing is carried out through several assessments from experts, namely experts on learning material about poetry, learning media experts, and pedagogical experts. Interactive multimedia also tested responses to third grade elementary school students both in context and content. Fourth, interactive multimedia about poetry is implemented in class III A and III B SDN 2 Taraju. Interactive multimedia about poetry can be used in learning for grade III elementary schools because the material therein is adjusted to the curriculum found in elementary schools, namely the 2013 curriculum.

Keywords: Interactive Multimedia, Poetry, Sundanese Language Learning

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan belum tersedianya multimedia interaktif yang menjelaskan tentang materi pupuh pada mata pelajaran bahasa sunda di kelas III sekolah dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk (1) Mendeskripsikan ketersediaan media pembelajaran tentang pupuh pada pembelajaran bahasa sunda di kelas III SDN 2 Taraju sebelum dilakukan penelitian; (2) Mendeskripsikan desain pengembangan multimedia interaktif tentang pupuh pada pembelajaran bahasa sunda di kelas III SDN 2 Taraju; (3) Mendeskripsikan kelayakan pengembangan multimedia interaktif tentang pupuh pada pembelajaran bahasa sunda di kelas III SDN 2 Taraju; (4) Mendeskripsikan implementasi multimedia interaktif tentang pupuh pada pembelajaran bahasa sunda di kelas III SDN 2 Taraju. Penelitian ini menghasilkan produk berupa multimedia interaktif tentang pupuh pada pembelajaran bahasa sunda di kelas III sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan yaitu kualitatif dengan pendekatan *Design Based Research (DBR)*. Penelitian ini menghasilkan empat simpulan. Pertama, media pembelajaran berbasis multimedia interaktif tentang pupuh di kelas III SDN 2 Taraju belum tersedia.. Kedua, multimedia interaktif tentang pupuh pada pembelajarann bahasa sunda dibuat dan dirancang dengan menggunakan aplikasi *Adobe Captivate*. Ketiga, uji produk dilaksanakan melalui beberapa penilaian dari ahli yaitu ahli materi pembelajaran tentang pupuh, ahli media pembelajaran, dan ahli pedagogik. Multimedia interkatif juga diuji respons kepada siswa kelas III sekolah dasar baik dari konteks maupun konten. Keempat, multimedia interaktif tentang pupuh diimplementasikan di kelas III A dan III B SDN 2 Taraju. Multimedia interaktif tentang pupuh dapat digunakan pada pembelajaran untuk kelas III sekolah dasar karena materi didalamnya disesuaikan dengan kurikulum yang terdapat di sekolah dasar yaitu kurikulum 2013.

Kata Kunci: Multimedia Interkatif, Pupuh, Pembelajaran Bahasa Sunda

PENDAHULUAN

Kearifan lokal merupakan bagian dari budaya suatu masyarakat yang tidak dapat dipisahkan dari bahasa masyarakat itu sendiri. Kearifan lokal (*local wisdom*) biasanya diwariskan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi melalui cerita dari mulut ke mulut. Kearifan lokal ada di dalam cerita rakyat, peribahasa, lagu, dan permainan rakyat. Salah satu contohnya yaitu pupuh. Pupuh termasuk salah satu budaya yang berkembang di daerah Sunda.

Pupuh merupakan sebuah puisi lama yang terikat dengan aturan-aturan (*pakeman*) yang terdiri dari *guru wilangan* (jumlah suku kata/*engang* pada setiap barisnya), *guru lagu* (suara vokal akhir/*engang panungtung* pada setiap barisnya), jumlah baris/*padalisan*, dan *watak pupuh*. Agar pengetahuan tentang pupuh dapat diketahui dan dilestarikan oleh kalangan masyarakat luas, maka pupuh terdapat dalam bidang pendidikan yang disebut dengan pendidikan berbasis kearifan lokal. Pengembangan pendidikan berbasis kearifan lokal dilakukan dengan menyusun kurikulum yang mengorganisasikan materi atau kompetensi muatan lokal. Oleh karena itu, pupuh termasuk ke dalam salah satu mata pelajaran muatan lokal yaitu bahasa daerah. Melalui pembelajaran bahasa daerah diperkenalkan kearifan lokal sebagai landasan etnopedagogis. Provinsi Jawa Barat menetapkan Bahasa Sunda sebagai mata pelajaran muatan lokal. (Tim Pengembang Kurikulum Muatan Lokal Mata Pelajaran Bahasa dan Sastra Sunda Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat, 2013).

Kompetensi dasar Mata Pelajaran Bahasa Sunda di dalamnya memuat materi yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa mencakup perkembangan pengetahuan dan cara berpikir, emosional, dan sosial siswa. Mata Pelajaran Bahasa Sunda memiliki kekhasan tersendiri sesuai dengan kaidah keilmuannya yaitu bahasa, sastra, dan budaya Sunda sebagai kearifan lokal. Setiap sekolah wajib melaksanakannya agar peserta didik memperoleh pengalaman berbahasa, bersastra, dan berbudaya Sunda. Pendidik yang mengampu mata pelajaran ini diharapkan mampu membangkitkan minat

belajar, rasa keingintahuannya, menumbuhkembangkan kesadaran, serta kemampuan apresiasi peserta didik terhadap budaya masyarakatnya. Hal ini merupakan wujud pembentukan karakter yang memungkinkan seseorang hidup secara beradab dan toleran dalam masyarakat dan budaya yang majemuk.

Berdasarkan wawancara dan observasi yang telah dilakukan, didapatkan data bahwa belum tersedia multimedia interaktif tentang pupuh khususnya di kelas III sekolah dasar. Selain itu, guru di kelas III SDN 2 Taraju menyatakan bahwa tidak sedikit pula guru yang mengalami kesulitan dalam mengajarkan pupuh dengan alasan tidak mahir melantunkan pupuh dan bukan ahli di bidangnya serta guru lebih sering mencontohkan dan mengajarkan pupuh yang familiar yang terkadang lirik pupuhnya tidak sesuai dengan tema yang terdapat pada silabus. Kemudian, kurangnya penggunaan media pembelajaran khususnya pada pembelajaran pupuh juga menjadi suatu permasalahan. Melihat fasilitas teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang berada di SDN 2 Taraju sudah cukup memadai, seperti laptop, *LCD proyektor*, *speaker*, dan lain-lain. Namun, pemanfaatan fasilitas untuk dijadikan media pembelajaran masih belum optimal.

Penayangan video dalam pembelajaran diakui guru membuat siswa antusias mengikuti pembelajaran. Melalui media yang bersifat *audio-visual* daya tanggap siswa akan materi pembelajaran menjadi meningkat. Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti mempunyai solusi yaitu dengan mengembangkan multimedia interaktif tentang pupuh pada pembelajaran bahasa sunda di kelas III sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *design based research* (DBR). Menurut Barab and Squire (dalam Herrington dkk., 2007) *design based research* (DBR) adalah serangkaian pendekatan, dengan maksud untuk menemukan teori baru, benda dan latihan yang berpotensi memberikan pengaruh pada

kegiatan belajar mengajar dalam kondisi yang alami.

Menurut Plomp (dalam Lidinillah, 2012, hlm. 4) *design based research* adalah suatu kajian sistematis tentang merancang, mengembangkan dan mengevaluasi intervensi pendidikan (seperti program, strategi dan bahan pembelajaran, produk dan sistem) sebagai solusi untuk memecahkan masalah yang kompleks dalam praktik pendidikan, yang juga bertujuan untuk memajukan pengetahuan kita tentang karakteristik dari intervensi – intervensi tersebut serta proses perancangan dan pengembangannya.

DBR merupakan suatu pendekatan penelitian dengan metode campuran yang digunakan untuk memecahkan permasalahan pendidikan di lapangan melalui pembuatan suatu produk maupun teori dengan mengintegrasikan desain serta metode-metode ilmiah dalam pelaksanaan penelitiannya.

Dengan demikian *design based research* dapat dikatakan sebagai metode pengembangan sebagaimana ditegaskan oleh Van den Akker (dalam Herrington dkk., 2007) yang menyebutkan bahwa *design based research* (DBR) sebagai penelitian pengembangan.

Berdasarkan pengertian DBR yang telah dibahas, peneliti memilih metode DBR sebagai metode yang cocok digunakan dalam penelitian. Karena berdasarkan permasalahan yang terjadi, peneliti ingin memberikan solusi berupa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Media pembelajaran tersebut merupakan produk yang dibuat berdasarkan penelitian yang telah dilakukan seperti studi pendahuluan di lapangan terkait penggunaan multimedia interaktif tentang pupuh pada pembelajaran bahasa sunda di kelas III sekolah dasar.

Pengembangan multimedia interaktif tentang pupuh pada pembelajaran bahasa sunda di kelas III sekolah dasar mengacu pada langkah-langkah desain berbasis penelitian (*design based research*) menurut Revees (dalam Herrington. 2007. hlm. 3), sebagai berikut. 1) Identifikasi dan analisis masalah; 2) Pengembangan prototype program; 3) Uji coba dan implementasi prototype program; 4) Refleksi untuk mendapatkan prinsip desain

yang diharapkan dan mengatasi berbagai permasalahan yang muncul.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Identifikasi dan Analisis Masalah tentang Ketersediaan Media Pembelajaran Pupuh

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas III A dan III B di SDN 2 Taraju, peneliti mengetahui informasi mengenai ketersediaan media pembelajaran pupuh. Media yang sering digunakan ketika pembelajaran pupuh di SDN 2 Taraju yaitu hanya memanfaatkan suara dari guru itu sendiri dengan menuliskan teks pupuhnya pada papan tulis. Guru juga mengalami kesulitan dalam mengajarkan pupuh terutama dalam mengajarkan melantunkan pupuh itu sendiri dengan alasan tidak mahir melantulkannya. Ketika pembelajaran pupuh beliau mengajarkan pupuh yang sudah dipahami yang mengakibatkan pembelajaran tidak sesuai dengan kurikulum yang sudah ditentukan. Contohnya, pupuh yang seharusnya diajarkan yaitu pupuh pucung tentang menyayangi hewan dan tumbuhan. Namun, pada pelaksanaannya, pupuh yang diajarkan adalah pupuh kinanti atau pupuh pucung tentang nasihat dalam belajar. Selain itu, kurangnya media pembelajaran tentang pupuh, membuat guru kesulitan untuk mengajarkan melantunkan pupuh dan membuat siswa kurang fokus pada saat pembelajaran.

Peneliti melakukan observasi dan studi dokumentasi mengenai ketersediaan fasilitas TIK seperti laptop, *speaker*, dan LCD *Projektor*. Ketersediaan fasilitas TIK di SDN 2 Taraju sudah cukup memadai untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Namun, fasilitas tersebut kurang dimanfaatkan secara optimal karena sulitnya menemukan media dan sumber belajar. Salah satu penunjang keberhasilan dalam kegiatan belajar mengajar yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Contoh media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa yaitu multimedia.

Pembelajaran dengan menggunakan multimedia akan membantu guru dalam menyampaikan pesan dan meningkatkan daya ingat siswa sehingga pembelajaran menjadi

lebih bermakna. Pernyataan tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Jacobs dan Schade (dalam Munir, 2012, hlm. 127) yang menunjukkan bahwa daya ingat makin meningkat hingga 60% dengan penggunaan media 3 dimensi seperti multimedia. Selain itu, multimedia juga dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga pembelajaran menjadi terarah dan terkendali.

Berdasarkan permasalahan tersebut, guru di SDN 2 Taraju berpendapat bahwa perlu adanya media pembelajaran yang didesain khusus untuk pembelajaran pupuh di kelas III sehingga dapat membantu kegiatan belajar mengajar dengan pengembangan media pembelajaran tentang pupuh dikemas ke dalam tampilan yang menarik perhatian siswa untuk belajar seperti gambar dan video. Media pembelajaran yang dikembangkan juga dapat memudahkan siswa dalam belajar memahami isi teks pupuh pucung dan melantunkan pupuh pucung.

2. Desain Pengembangan Multimedia Interaktif tentang Pupuh

Produk ini berupa multimedia interaktif tentang pupuh yang dikembangkan khusus untuk materi pupuh di kelas III sekolah dasar.

Desain pengembangan produk yang dirancang peneliti yaitu dengan menggabungkan elemen dari multimedia seperti gambar, suara, dan video yang dikemas ke dalam CD yang dilengkapi dengan buku petunjuk penggunaan media. CD tersebut berisi materi pembelajaran tentang pupuh di kelas III sekolah dasar dan dilengkapi dengan satu jenis pupuh pucung yang disesuaikan dengan kompetensi dasar pada kurikulum 2013 dan dikembangkan dengan menggunakan *software adobe captivate*.

Menurut Aripin (2013), keunggulan media *adobe captivate* adalah sebagai berikut, 1. Proses pembelajaran jadi lebih terarah, 2. Siswa memiliki waktu dan kesempatan lebih banyak dalam memperoleh pembelajaran, 3. Siswa lebih mudah memahami pelajaran, 4. Tugas guru menjadi lebih ringan, 5. Guru memiliki waktu yang lebih banyak dan dapat dipergunakan untuk mengembangkan

kreativitas dan inovasi-inovasi selanjutnya, 6. Memudahkan siswa menyerap materi yang disampaikan guru, 7. Memperbanyak waktu dan kesempatan siswa untuk menerima pembelajaran, 8. Meringankan tugas guru dalam mengajar.

Pemilihan kompetensi dasar dan materi pembelajaran didasarkan pada silabus dan kurikulum yang digunakan di beberapa sekolah khususnya di SDN 2 Taraju yaitu kurikulum 2013. Pada kompetensi dasar memahami isi teks pupuh, tentunya siswa harus mengetahui apa pengertian dari pupuh itu sendiri. Jika siswa sudah mengetahui pengertian pupuh, jumlah jenis pupuh, dan aturan pupuh maka siswa akan mudah untuk memahami isi teks pupuh yang akan dipelajari. Untuk kompetensi dasar melantunkan pupuh, peneliti memilih metode latihan dengan cara memberi contoh lantunan pupuh setiap padalisan (baris) yang kemudian mengajak siswa untuk mengikuti atau meniru contoh lantunan pupuh tersebut.

Pupuh pada dasarnya merupakan sebuah puisi lama yang memiliki atau terikat dengan aturan-aturan (*pakeman*) yang terdiri dari *guru wilangan* (jumlah suku kata/ *engang* pada setiap barisnya), *guru lagu* (suara vokal akhir/*engang panungtung* pada setiap barisnya), jumlah baris/*padalisan*, dan *watak* pupuh (Alia, 2013 hlm. 25).

Peneliti menentukan materi yang akan ditampilkan pada multimedia interaktif dengan jenis pupuh yang dipelajari yaitu pupuh pucung. Pupuh pucung merupakan pupuh yang berwatak menasihati dengan guru lagu dan guru wilangan 12-u, 6-a, 8-é/i, 12-a. Teks pupuh pucung yang akan ditampilkan bersumber dari buku siswa karangan Tatang Sumarsono dkk.. yang diterbitkan oleh CV. Geger Sunten.

3. Kelayakan Produk

Produk multimedia interaktif tentang pupuh dinyatakan layak dan dapat diimplementasikan di sekolah dasar berdasarkan uji/penilaian dari para ahli. Validasi dilakukan oleh tiga ahli bidang keilmuan yaitu ahli media pembelajaran, ahli materi pembelajaran pupuh, dan ahli pedagogik (penilaian guru).

Instrumen yang diberikan untuk memvalidasi produk yaitu berupa lembar validasi yang meliputi aspek yang terkait dengan KI dan KD, materi, tampilan, bahasa, elemen multimedia, dan penggunaan multimedia. Selain itu, validator memberikan komentar terhadap produk yang dikembangkan. Komentar tersebut dapat memberikan masukan kepada peneliti agar produk layak diimplementasikan. Setelah melakukan revisi terhadap produk, maka produk multimedia interaktif tentang pupuh dinyatakan dapat diimplementasikan di sekolah dasar.

4. Implementasi Produk

Produk diimplementasikan di SDN 2 Taraju di kelas III A dan III B. Pada saat uji coba pertama, produk dikatakan sudah baik dengan hasil yang positif dari guru terhadap penggunaan multimedia interaktif tentang pupuh. Dalam proses pembelajaran, siswa juga memberikan respons yang baik terhadap produk dengan presentase hasil respons siswa mencapai 100%.

No.	Aspek	Indikator	Pilihan			
			Ya		Tidak	
			Jumlah	%	Jumlah	%
1.	Manfaat	Menggunakan multimedia interaktif tersebut membuat saya semangat dalam pembelajaran pupuh	24	100	0	0
		Multimedia interaktif tersebut membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan	24	100	0	0
		Saya mendapat pengetahuan baru	24	100	0	0
2.	Multimedia Interaktif	Materi yang disampaikan melalui multimedia interaktif mudah dipahami	24	100	0	0
		Memudahkan saya dalam belajar pupuh	24	100	0	0
		Tampilan multimedia tersebut menarik	24	100	0	0
		Gambar yang ditampilkan terlihat jelas	24	100	0	0
		Tulisan yang ditampilkan terlihat jelas	24	100	0	0
		Suara terdengar jelas	24	100	0	0
3.	Bahasa	Multimedia interaktif tersebut menggunakan bahasa yang baik dan benar	24	100	0	0
		Bahasa yang digunakan mudah dipahami	24	100	0	0

Gambar 1 Hasil Angket Respons Siswa

Pada uji coba kedua, tidak jauh berbeda dengan uji coba pertama yang telah

dilakukan. Guru dan siswa memberi respon positif terhadap penggunaan produk dengan hasil presentasi mencapai 100%.

Dari serangkaian uji coba yang dilakukan peneliti, berdasarkan hasil respons guru dan siswa terhadap multimedia interaktif tentang pupuh pada pembelajaran bahasa sunda di kelas III sekolah dasar sudah baik dan dinyatakan dapat membuat siswa antusias dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga siswa mudah dalam memahami materi serta siswa dapat lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran yang sering digunakan ketika pembelajaran pupuh di SDN 2 Taraju yaitu hanya memanfaatkan suara dari guru itu sendiri dengan menuliskan teks pupuhnya pada papan tulis. Multimedia interaktif tentang pupuh belum tersedia di sekolah tersebut.
- 2) Desain pengembangan multimedia interaktif tentang pupuh pada pembelajaran bahasa sunda di kelas III sekolah dasar yang dirancang peneliti dengan menggabungkan elemen dari multimedia seperti gambar, suara, dan video yang dikemas ke dalam CD yang dilengkapi dengan buku petunjuk penggunaan media. CD tersebut berisi materi pembelajaran tentang pupuh di kelas III sekolah dasar dan dilengkapi dengan satu jenis pupuh pucung yang disesuaikan dengan kompetensi dasar pada kurikulum 2013.
- 3) Produk yang telah dirancang dan dibuat oleh peneliti dinyatakan layak untuk digunakan di sekolah dasar pada pembelajaran bahasa sunda di kelas III berdasarkan penilaian oleh validator ahli bidang keilmuan yang sesuai dengan aspek yang terdapat pada produk. Selain itu, validator juga memberikan saran/masukan terhadap produk yang dikembangkan dan sehingga produk layak diimplementasikan di sekolah dasar.
- 4) Implementasi/uji coba produk dilakukan di dua kelas SDN 2 Taraju yaitu kelas III A dan III B. Pada saat uji coba, produk

dikatakan sudah baik dengan hasil yang positif dari guru terhadap penggunaan multimedia interaktif tentang pupuh. Dalam proses pembelajaran, siswa kelas III A dan III B memberikan respons yang baik terhadap produk dengan presentase hasil respons siswa mencapai 100%. Dari serangkaian uji coba yang dilakukan peneliti, berdasarkan hasil respons guru dan siswa terhadap multimedia interaktif tentang pupuh pada pembelajaran bahasa sunda di kelas III sekolah dasar sudah baik dan dinyatakan dapat membuat siswa antusias dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga siswa mudah dalam memahami materi serta siswa dapat lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran.

Sastra Sunda. Bandung: Dinas Pendidikan Jawa Barat.

Aripin. (2013). *Keunggulan Media Adobe Captivate*. [Online]. Diakses dari: <http://web.iaincirebon.ac.id/simak/student/riset/BAB21410160025.pdf>

DAFTAR PUSTAKA

Alia, Dwi. (2013) . *Ulikan Tasawuf dina Guguritan "Sinom Gurinda Pangrasa" Karya Raden Haji Muhammad Syu'eb (Analisis Strukturah jeung Hermeneutik)*. (Tesis) . Sekolah Pascasarjana, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.

Herrington, J., et. al. (2007). Design-based research and doctoral students: Guidelines for preparing a dissertation proposal. In C. Montgomerie & J. Seale (Eds.) , *Proceedings of World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia and Telecommunications 2007* (pp.4089-4097). Tersedia: <http://ro.ecu.edu.au/ecuworks/1612>

Lidinillah, D. A. M. (2012). *Educational Design Research : a Theoretical Framework for Action*. Tasikmalaya: Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya.

Munir . (2012) . *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Tim Pengembang Kurikulum Muatan Lokal. (2013). *Mata Pelajaran Bahasa dan*