



**MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA DAERAH AKSARA LONTARA BERBASIS
MULTIMEDIA UNTUK PESERTA DIDIK KELAS III SEKOLAH DASAR NEGERI 29
BONTOMACINNA**

**MULTIMEDIA-BASED LEARNING MEDIA FOR GRADE III STUDENTS OF STATE
ELEMENTARY SCHOOL 29 BONTOMACINNA**

Reni Anggraeni¹, Farida², Muhammad Awal Nur³

¹Sistem Informasi, ITEB Bina Adinata, renianggraeni2708@gmail.com

²Sistem Informasi, ITEB Bina Adinata, faridahvaryd4@gmail.com

³Sistem Informasi, ITEB Bina Adinata, awalnur10@gmail.com

Penulis Korespondensi : renianggraeni2708@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk : (1) Merancang media pembelajaran bahasa daerah aksara lontara berbasis *multimedia* untuk peserta didik kelas III Sekolah Dasar Negeri 29 Bontomacinna, (2) Mengetahui implementasi media pembelajaran bahasa daerah aksara lontara berbasis *multimedia* untuk peserta didik kelas III Sekolah Dasar Negeri 29 Bontomacinna. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan *multimedia* yaitu *multimedia development life cycle* (MDLC). Penelitian ini memiliki tujuan mengembangkan sebuah pembelajaran yang lebih menarik dan efisien sehingga dapat menambah pengetahuan dan minat belajar bagi peserta didik, yang terdiri dari 6 tahapan yaitu konsep, perancangan, pengumpulan bahan, perakitan, pengujian dan distribusi. Hasil penelitian ini adalah (1) Tahap perancangan media pembelajaran bahasa daerah aksara lontara berbasis *multimedia* untuk peserta didik kelas III Sekolah Dasar Negeri 29 Bontomacinna dirancang menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) yaitu, *use case diagram*, *sequence diagram* dan *activity diagram* serta pembuatan aplikasi menggunakan *Adobe flash professional Cs6* dan *CorelDrawX7*, (2) Media pembelajaran bahasa daerah aksara lontara ini telah di implementasikan pendidik kepada peserta didik kelas III Sekolah Dasar Negeri 29 Bontomacinna yang dapat digunakan dengan mudah sebagai terobosan baru dalam proses pembelajaran, serta telah dilakukan validasi dengan hasil pengujian blackbox, semua ikon dan tombol berjalan sesuai fungsinya. Pengujian penggunaan aplikasi media pembelajaran menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) dengan nilai 72, yang berarti *grade scale* B atau termasuk dalam kategori *Good*.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Aksara Lontara, *Multimedia*, Peserta Didik.

Abstract

This research aimed to: (1) Design multimedia-based Lontara script of local language learning media for the third grade students of Sekolah Dasar Negeri 29 Bontomacinna, (2) To find out the implementation of multimedia-based Lontara of local language learning media for third grade students of Sekolah Dasar Negeri 29 Bontomacinna. This research used a multimedia development method, namely the multimedia development life cycle (MDLC). This research aimed to develop interesting and efficient learning so that it can increase the knowledge and interest in learning for students, which consisted of 6 stages namely concept, design, collection of materials, assembly, testing and distribution. The result of this research are (1) The design stage of multimedia-based Lontara script of Local language learning media for the third grade students of Sekolah Dasar Negeri 29 Bontomacinna was designed using the Unified Modeling Language (UML), namely, use case diagram, sequence diagram and activity diagram with making application using Adobe flash professional Cs6 and CorelDraw X7, (2) The learning media for the Local language of the Lontara script have been implemented by educators for the Third Grade students of Sekolah Dasar Negeri 29 Bontomacinna which can be used easily as new breakthrough in learning process, and validation has been carried out with the result of blackbox testing, all icons and buttons work according to their function. Testing the use of learning media applications using the System Usability Scale (SUS) method with a value of 72, it means the value scale is B or included in the Good category.

Keywords: Learning Media, Lontara Script, Multimedia, Grade Students.



PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekumpulan manusia yang diwariskan dari satu generasi ke generasi selanjutnya melalui pengajaran, pelatihan, dan penelitian. Tujuan pendidikan adalah untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Untuk mencapai tujuan pendidikan diperlukan terobosan baru dalam setiap jenjang pendidikan khususnya pada proses pembelajaran dikelas, yaitu penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan salah satu contoh penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan adalah dengan memanfaatkan teknologi komputer sebagai alat bantu pembelajaran yaitu berupa aplikasi pembelajaran yang mengacu pada teknologi berbasis multimedia. (Ali, 2015)

Pendidikan di sekolah dasar merupakan upaya untuk mencerdaskan dan mencetak kehidupan bangsa yang bertaqwa, cinta dan bangga terhadap bangsa dan negara, terampil, kreatif, berbudi pekerti yang santun serta mampu menyelesaikan permasalahan di lingkungannya. Pendidikan di sekolah dasar pada hakekatnya merupakan pendidikan yang lebih mengarahkan dan lebih banyak memotivasi siswa untuk belajar. (Erni Marlina, 2016)

Multimedia merupakan media pembelajaran berbasis komputer yang memuat berbagai macam konten seperti gambar, video, teks, grafik, animasi dan efek suara yang disertai menu/instruksi sebagai sarana mendapatkan informasi. Perpaduan konten yang dikembangkan melalui multimedia interaktif dijadikan sebagai perantara dalam menyampaikan informasi, diharapkan semua peserta didik dapat menangkap informasi dan tersimpan dalam memori otak. (Habib, 2020)

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di tingkat sekolah dasar yang perlu memanfaatkan penggunaan media pembelajaran adalah Bahasa Daerah aksara lontara. Aksara lontara adalah aksara tradisional di Sulawesi Selatan khususnya masyarakat Bugis Makassar, salah satu kekayaan dan peninggalan budaya dari Sulawesi Selatan.

Generasi muda dengan rentang usia anak-anak hingga remaja saat ini mengalami kesulitan dalam mengenal aksara lontara. Sehingga pelestarian aksara lontara ini sedang diupayakan oleh pemerintah, agar bangsa Indonesia tidak kehilangan akan nilai budayanya termasuk dengan mengajarkannya sejak dini pada peserta didik sekolah dasar.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan Ibu kepala sekolah yang bernama Ibu Mulkawati S.Pd. dan guru kelas III Sekolah Dasar Negeri 29 Bontomacinna yang bernama ibu Munaela S.Pd pada tanggal 16 Oktober 2021, saya mendapatkan informasi bahwa permasalahan pada peserta didik kelas III Sekolah Dasar Negeri 29 Bontomacinna adalah Metode pembelajaran yang di terapkan masih konvensional, hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran yang di ajarkan oleh pendidik mata pembelajaran bahasa daerah hanya menggunakan buku paket dan papan tulis sebagai media penyampaian informasi kepada peserta didik.

Selain itu, kesulitan yang sering dialami oleh peserta didik dalam pembelajaran bahasa daerah aksara lontara yaitu, dalam hal memahami bentuk dan lafal pengucapan aksara lontara. Sehingga membuat peserta didik sedikit jenuh dan bosan dalam mengikuti pembelajaran di kelas sehingga mengakibatkan proses pembelajaran menjadi kurang efektif. Untuk mengatasi hal tersebut pendidik memerlukan terobosan baru dalam proses belajar mengajar dengan memanfaatkan teknologi, sehingga dapat meningkatkan minat belajar, semangat antusias dalam mempelajari bahasa daerah aksara lontara.

Salah satu usaha yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan proses belajar mengajar yaitu sebuah aplikasi perangkat lunak yang sangat mendukung dalam perancangan media pembelajaran berbasis multimedia adalah *Adobe Flash profesional Cs6* untuk peserta didik. Beberapa peneliti sebelumnya yang telah menerapkan perancangan media pembelajaran berbasis multimedia, seperti yang dilakukan oleh Siti Sakinah Nurmina Tenri Padan, dkk (2018), dengan judul penelitian Perancangan Media Edukasi Pengenalan Aksara Lontara Makassar Untuk Usia 6-8 Tahun, dengan hasil penelitian untuk anak usia 6-8 tahun sehingga dapat meningkatkan minat baca tulis bahasa daerah sejak dini melalui pengenalan Aksara Lontara dalam bentuk buku *Lift The Flap*.

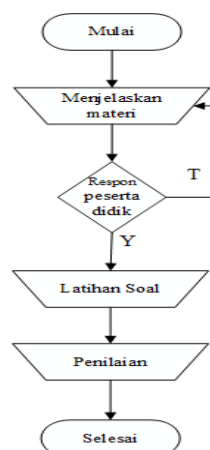
Dwi Nur Wijati (2017), dengan judul penelitian Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Matematika Berbasis Multimedia Untuk Sekolah Dasar Kelas 3. Penelitian ini bertujuan untuk membangun suatu media pembelajaran interaktif matematika berbasis multimedia untuk Sekolah Dasar kelas 3. Tahap pengembangan aplikasi meliputi analisis, perancangan sistem, implementasi, dan pengujian. dengan hasil pengujian sistem menunjukkan bahwa aplikasi ini layak dan dapat digunakan sebagai alat untuk pembelajaran matematika kelas 3 SD.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Media Pembelajaran Bahasa Daerah Aksara Lontara Berbasis *Multimedia* Untuk Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar Negeri 29 Bontomacinna.**

METODOLOGI PENELITIAN

1. Sistem yang Sedang Berjalan

Flowchart sistem yang sedang berjalan :



Gambar 1 Analisis Sistem yang Berjalan

Keterangan :

Y : Ya

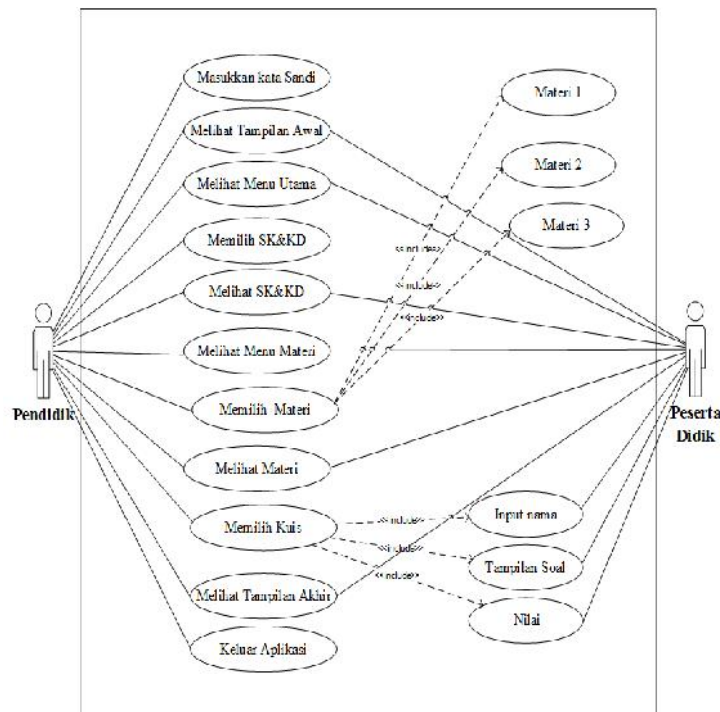
T : Tidak

Berikut pembahasan sistem yang sedang berjalan dari gambar 3.1 :

- Mulai
- Pendidik menjelaskan materi pelajaran kepada peserta didik.
- Pendidik memberikan pertanyaan kepada peserta didik apakah memahami materi yang disampaikan, jika mengerti maka peserta didik akan diberikan latihan soal dan jika tidak, maka pendidik akan kembali menerangkan materi sampai peserta didik memahami isi materi.
- pendidik memberikan latihan soal dan penilaian.
- Selesai.

2. Sistem yang Sedang Berjalan

Perancangan sistem yang diusulkan :



Gambar 2 Use Case Diagram Sistem yang Diusulkan

Berikut ini pembahasan alur perancangan sistem yang diusulkan dari gambar

- Pendidik berperan sebagai, user atau actor yang menjalankan aplikasi media pembelajaran.
- Pendidik mulai membuka aplikasi, akan tampil halaman login masukkan kata sandi.
- Menampilkan tampilan awal, klik tombol masuk.
- Tampil tampilan menu utama yang terdapat beberapa tombol menu SK & KD, menu materi dan kuis.
- Memilih SK & KD, Menampilkan satandar kompetensi, kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran media pembelajaran.
- Dari halaman menu materi maka akan menampilkan



- g. Materi 1, menampilkan materi pengenalan aksara, yang disajikan dengan menggunakan teks, gambar, dan suara yang dilengkapi dengan tombol.
- h. Materi 2, menampilkan materi tanda abaca aksara, yang disajikan dengan menggunakan teks, gambar, dan suara yang dilengkapi dengan tombol.
- i. Materi 3, maka akan menampilkan materi Penggunaan aksara, yang disajikan dengan menggunakan teks, gambar, dan suara yang dilengkapi dengan tombol.
- j. Memilih kuis, input nama maka akan menampilkan soal dalam bentuk pilihan ganda dan jika selesai mengerjakan maka akan menampilkan nilai.
- k. Pendidik memilih tombol next, maka akan tampil tampilan akhir.
- l. Selesai.

Life Cycle (MDLC) adalah metode yang sesuai dalam merancang dan mengembangkan suatu aplikasi media yang merupakan gabungan dari media gambar, suara, video, animasi dan lainnya. Metode *Multimedia Development Life Cycle* memiliki enam tahapan, yaitu : (Mustika, dkk , 2018)

3. Konsep (Concept)

Tahap ini merupakan tahapan awal untuk menentukan tujuan dan penggunaan aplikasi. Pada tahapan ini, peneliti melakukan pengonsepan sebagai berikut :

- a. Menentukan tujuan dan manfaat media pembelajaran aksara lontara.
- b. Menentukan siapa saja pengguna media pembelajaran aksara lontara .
- c. Mendeskripsikan konsep aplikasi media pembelajaran aksara lontara yang akan dibangun.

4. Perancangan (Design)

Tahap ini merupakan tahap membuat spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, dan tampilan semua menu pada aplikasi. Desain yang akan dibuat menggunakan desain interface perangkat lunak *Adobe Flash Professional CS6* dan *CorelDrawx7*.

5. Pengumpulan Bahan (Material Collecting)

Tahap pengumpulan bahan-bahan yang di butuhkan dalam media pembelajaran yaitu buku aksrara lontara, audio, foto, animasi, video dan *clip art* yang dapat di peroleh secara gratis atau dengan pemesanan kepada pihak lain sesuai dengan rancangan. Kemudian bahan yang telah dikumpulkan akan di lanjutkan pada tahap selanjutnya yaitu *assembly*.

6. Perakitan (Assembly)

Tahap pembuatan atau penggabungan semua objek dengan kata lain pengkodean atau pembuatan aplikasi menggunakan *Adobe Flash Professional CS6*.

7. Pengujian (Testing)

Dilakukan setelah tahapan perakitan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi untuk uji kemampuan tombol, fitur-fitur dan kinerja dari aplikasi dapat berfungsi dengan baik. Penggunjian yang digunakan adalah *black box testing*.

8. Distribusi (Distribution)

Tahap *distribution* ini akan dilakukan implementasi serta evaluasi terhadap aplikasi. Aplikasi akan dijalankan menggunakan Komputer, dengan pengoprasian aplikasi berbasis *multimedia*. hasil evaluasi dapat digunakan sebagai masukan untuk tahap konsep pada produk selanjutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Pemodelan Sistem

Adapun model perancangan sistem yang digunakan adalah Diagram *Unified Modeling Language* sebagai berikut :

a. Use Case

Use case diagram merupakan gambaran skenario dari interaksi antara pengguna dengan sistem. *Use case* diagram menggambarkan hubungan antara aktor dan kegiatan yang dapat dilakukannya terhadap aplikasi. Skenario *Use Case* Media Pembelajaran aktor adalah seseorang atau pengguna sistem yang berhubungan dengan sistem. Adapun Aktor yang terlibat dalam media pembelajaran aksara lontara berbasis *Multimedia* pada tingkat Sekolah Dasar diantaranya adalah Pendidik dan Peserta Didik.

b. Sequence Diagram

Sequence diagram merupakan sebuah diagram yang menggambarkan interaksi antar masing-masing objek pada setiap use case dalam urutan waktu. Interaksi ini berupa pengiriman serangkaian data antar objek-objek yang saling berinteraksi.

c. Activity Diagram

Activity diagram merupakan diagram yang memodelkan aliran kerja atau *work flow* dari urutan aktifitas dalam suatu proses yang mengacu pada *use case diagram* yang ada.

Pembahasan

Implementasi adalah tahapan pengujian sistem berdasarkan hasil analisis dan perancangan, selanjutnya akan menjadi sebuah media pembelajaran bahasa daerah aksara lontara.

Tampilan yang pertama kali muncul saat aplikasi dibuka adalah sebagai berikut :

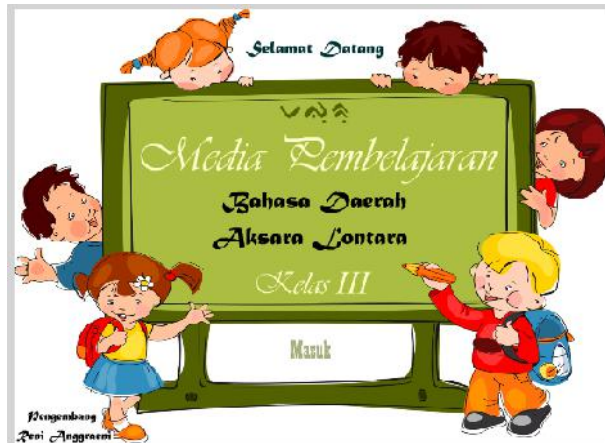
1. Tampilan Halaman Login



Gambar 3. Tampilan Halaman Login

Tampilan halaman login adalah halaman pertama yang ditampilkan ketika *user* mulai menjalankan media pembelajaran. Pada halaman login *user* diminta memasukkan kata sandi pengguna.

2. Tampilan Awal



Gambar 4 Tampilan Awal

Pada tampilan awal terdapat tombol masuk untuk membantu *user* ke tampilan menu utama media pembelajaran.

3. Tampilan Menu Utama



Gambar 5 Tampilan Menu Utama

Pada tampilan menu utama terdapat pilihan menu SK & KD materi, kuis, dan tombol kembali ke tampilan awal dan tombol ke tampilan akhir.

4. Tampilan Menu SK & KD



Gambar 6 Tampilan Menu SK & KD

Pada tampilan menu SK & KD terdapat tombol ke tampilan manu materi dan

tombol ke tampilan menu utama.

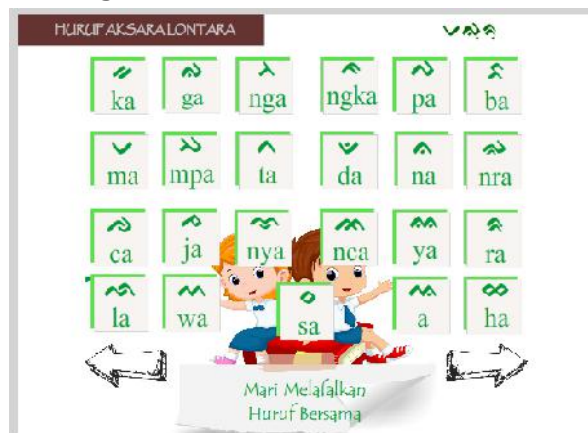
5. Tampilan Menu Materi



Gambar 7 Tampilan Menu Materi

Pada tampilan menu materi terdapat pilihan sub materi dan tombol kembali ke tampilan menu utama dan tombol ke tampilan kuis.

6. Tampilan Materi Pengenalan Huruf



Gambar 8 Tampilan Materi Pengenalan Huruf

Pada tampilan materi pengenalan huruf aksara lontara terdapat 23 huruf aksara lontara yang dilengkapi suara dan tombol kembali ke tampilan menu materi dan tombol ke tampilan materi dua tanda baca aksara lontara.

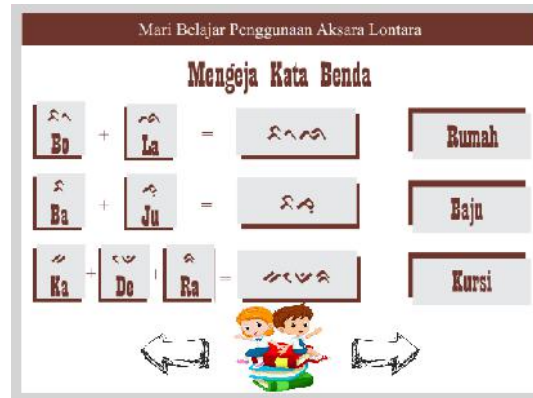
7. Tampilan Materi Tanda Baca



Gambar 9 Tampilan Materi Tanda Baca

Pada tanda baca aksara lontara terdapat 5 tanda baca aksara lontara dan contoh penerapan tanda baca yang dilengkapi tombol kembali dan tombol ke tampilan materi selanjutnya.

8. Tampilan Materi Penggunaan Aksara Lontara Kata Benda



Gambar 10 Tampilan Materi Penggunaan Kata Benda

Pada tampilan materi penggunaan aksara lontara kata benda mempelajari huruf, penulisan dan lafal pengucapan aksara lontara.

9. Tampilan Materi Penggunaan Aksara Lontara Kata Sifat



Gambar 11 Tampilan Materi Penggunaan Kata Sifat

Pada tampilan materi penggunaan aksara lontara kata sifat mempelajari huruf, penulisan dan lafal pengucapan aksara lontara.

10. Tampilan Materi Penggunaan Aksara Lontara Dalam Kata



Gambar 12 Tampilan Materi Penggunaan Dalam Kata

Pada tampilan materi penggunaan aksara lontara dalam kata, mempelajari penulisan kata dan pengucapan aksara lontara.

11. Tampilan Materi Penggunaan Aksara Lontara Dalam Kalimat



Gambar 13 Tampilan Materi Penggunaan Dalam Kalimat

Pada tampilan materi penggunaan aksara lontara dalam kalimat, mempelajari penulisan kalimat dan lafal pengucapan aksara lontara.

12. Tampilan Materi Penggunaan Aksara Lontara Cerita Pendek



Gambar 14 Tampilan Materi Penggunaan Cerita Pendek

Pada tampilan materi penggunaan aksara lontara membaca cerita pendek, mempelajari penulisan dan lafal pengucapan aksara lontara. dan tombol kembali ke tampilan menu materi dan tombol ke tampilan kuis.

13. Tampilan Kuis

User diminta untuk menginput nama sebelum memulai kuis. Terdapat 20 soal latihan, Soal berupa pilihan ganda di lengkapi respon jawab pada saat memilih jawaban dan tombol *back* dan *Next* soal latihan.



Gambar 15 Tampilan Input Nama

14. Tampilan Nilai Kuis



Gambar 16 Tampilan Nilai Kuis

Tampilan nilai kuis adalah halaman yang di tampilkan ketika *user* selesai mengerjakan soal latihan. Pada tampilan nilai terdapat nilai benar, salah, dan tombol kembali ke tampilan menu utama dan tombol ke tampilan akhir.

15. Tampilan Akhir Media Pembelajaran



Gambar 17 Tampilan Akhir Media Pembelajaran

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian media pembelajaran bahasa daerah aksara lontara berbasis multimedia dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Perancangan media pembelajaran bahasa daerah aksara lontara berbasis *multimedia* untuk peserta didik kelas III Sekolah Dasar Negeri 29 Bontomacinna dirancang menggunakan metode (MDLC) *multimedia development life cycle* dengan tahapan perancangan input menggunakan *unified modeling language* (UML) yaitu, *use case diagram*, *sequence diagram* dan *activity diagram* serta pembuatan media pembelajaran menggunakan *Adobe flash professional Cs6* dan *CorelDrawX7*.
2. Media pembelajaran bahasa daerah aksara lontara ini telah di implementasikan pendidik kepada peserta didik kelas III SDN 29 Bontomacinna yang dapat digunakan dengan mudah sebagai terobosan baru dalam proses pembelajaran, serta telah dilakukan validasi dengan hasil pengujian blackbox, semua ikon dan tombol berjalan sesuai fungsinya. Pengujian pengguna media pembelajaran menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) dengan nilai 72, yang berarti *grade scale B* atau termasuk dalam kategori *Good*



DAFTAR PUSTAKA

- Ali, dkk. 2015. Aplikasi Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Multimedia Tingkat Pendidikan Sekolah Dasar Kelas I (Satu), *Jurnal Teknik Informatika Politeknik Sekayu*, (on line), vol. III, No. 2,
- Amalia, A. (2020). *Penerapan Media Pembelajaran Aksara Lontara Berbasis Adobe Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Makassar*. 1–6.
- Anwar, S., & Anis, M. B. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash Profesional pada Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 3(1), 99.
- Habib, A., Astra, I. M., & Utomo, E. (2020). Media Pembelajaran Abad 21: Kebutuhan Multimedia Interaktif Bagi Guru dan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 3(1), 25–35.
- Mudassir, dkk. (2020). Pengembangan Aplikasi Ensiklopedia Suku Bugis Berbasis Android1
- Mujahida. (2019). Efektivitas Media Lagu Dalam Pembelajaran Membaca Bahasa Daerah Bugis (Aksara Lontara) Kelas Iv Di Sdn 1 Mojong Kabupaten Sidrap
- Mustika, dkk. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle
- Sakinah, S., Tenri, (2018). *Design Of Educational Media Introduction The Lontara Script Of Makassar For The Age Of 6-8 Years Perancangan Media Edukasi Pengenalan Aksara Lontara Makassar Untuk Usia 6-8 Tahun*. 1–10.
- Samsida, A. A. (2020). *Rancang Bangun Media Pembelajaran Pengenalan Rumah Adat Sulawesi Selatan Pada Sekolah Dasar Negeri 1 Lalebbata Abdul Aziz Samsida*.
- Sabri, M., Nurhayati, & Syahrir. (2020). Aplikasi Pembelajaran Aksara Lontara Bugis Makassar Berbasis Mobile. *Prosiding Seminar Nasional Teknik Elektro Dan Informatika (SNTEI) 2020*, 116–122.
- Suendri. (2018). Implementasi Diagram UML (Unified Modelling Language) Pada Perancangan Sistem Informasi Remunerasi Dosen Dengan Database Oracle (Studi Kasus: UIN Sumatera Utara Medan). *Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 3(1), 1–9.
- Wirawan, R., Awal Nur, M., & Syahraeni, R. (2020). Aplikasi Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Multimedia. *JARTIKA : Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 3(1), 75–83.
<https://doi.org/10.36765/jartika.v3i1.28>