

Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Aksara Sunda Di SDN Griya Bandung Indah

Galih Ashari Rakhmat¹, Muhamad Rizal S², Muhamad Fathan A³, Muhamad Fazly⁴

¹⁻⁴Informatika, Institut Teknologi Nasional Bandung

Email: galih@itenas.ac.id, rizalsukma005@gmail.com

Article History:

Received: 20 Juni 2023

Revised: 15 Juli 2023

Accepted: 08 Agustus 2023

Keywords: Globalization,
Sundanese Language, Sundanese
Script

***Abstract:** REKA KARYA: In this era of globalization, Indonesia is not immune to its influence, which can potentially erode traditional cultural values and replace them with Western culture. To address this concern, the Pengabdian Masyarakat program aims to help Sundanese language teachers by developing a Sundanese script learning app. By doing so, it is hoped that students will become more interested in learning about the Sundanese script. The app will include a program flow design, display design, quiz/game design, and database design. Additionally, it will feature a quiz menu in the form of a game to help users practice their Sundanese script skills. The goal is to create a user-friendly and engaging app that is accessible to everyone who wants to learn the Sundanese script.*

Abstrak

REKA KARYA: Di era globalisasi ini, Indonesia tidak luput dari pengaruhnya yang berpotensi mengikis nilai-nilai budaya tradisional dan menggantikannya dengan budaya Barat. Untuk menjawab kekhawatiran tersebut, program Pengabdian Masyarakat bertujuan untuk membantu para guru bahasa Sunda dengan mengembangkan aplikasi pembelajaran aksara Sunda. Dengan begitu, diharapkan siswa semakin tertarik untuk mempelajari aksara sunda. Aplikasi ini akan menyertakan desain alur program, desain tampilan, desain kuis/permainan, dan desain basis data. Selain itu, akan menampilkan menu kuis berupa permainan untuk membantu pengguna melatih kemampuan aksara Sunda. Tujuannya adalah untuk membuat aplikasi yang ramah pengguna dan menarik yang dapat diakses oleh semua orang yang ingin mempelajari aksara Sunda.

Kata Kunci: Globalisasi, Bahasa Sunda, Aksara Sunda

1. PENDAHULUAN

Bangsa Indonesia ini dibentuk oleh bermacam-macam suku yang berbeda, serta masing-masing memiliki ciri atau karakteristik yang berbeda pula. Setiap suku bangsa pasti memiliki inovasi dan kreativitas untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Berbagai macam hasil karya, cipta, dan rasa manusia itu terwujud dalam suatu ikatan yang disebut budaya, yang berupa gagasan, aktivitas, dan artefak[1].

Salah satu suku bangsa di Indonesia yaitu suku Sunda memiliki kekayaan budaya. Mayoritas penduduknya tinggal di Jawa Barat dan Banten. Orang Sunda memiliki aksara sendiri untuk berkomunikasi melalui tulisan sebelum pengenalan aksara latin. Aksara Sunda merupakan salah satu aksara tersebut dan diketahui dari berbagai tradisi penulisan yang dilakukan oleh masyarakat Sunda sebelum abad ke-17 Masehi.

Globalisasi telah mempengaruhi bangsa Indonesia, baik secara positif maupun negatif. Ini mempengaruhi berbagai aspek kehidupan seperti politik, ekonomi, ideologi, masyarakat,

*Galih Ashari Rakhmat, galih@itenas.ac.id

dan budaya. Globalisasi juga dapat menggeser nilai-nilai budaya di Indonesia dan menggantikannya dengan budaya Barat, terutama di kalangan anak muda. Banyak anak muda, khususnya yang berasal dari Jawa Barat, bahkan tidak mengetahui aksara Sunda [2]. Kecenderungan ini dapat menyebabkan penurunan budaya asli Indonesia karena generasi muda mungkin tidak menghargai atau mengingat budaya mereka.

Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat belum juga mewajibkan para siswa untuk mempelajari Aksara Sunda Baku sebagaimana para siswa tersebut diwajibkan untuk mempelajari bahasa Sunda [3]. Sudah ada beberapa sekolah dasar yang menambahkan materi pembelajaran Aksara Sunda pada pelajaran bahasa Sunda, namun karena kurang efektifnya metode belajar, membuat para pengajar menjadi kebingungan dalam mengajarkan Aksara Sunda yang berakibat banyak siswa yang kesulitan dalam mempelajari dan menghafal Aksara Sunda.

Oleh karena itu pengabdian masyarakat ini ingin memberikan solusi bagi para pengajar khususnya pengajar bahasa sunda dengan membuat aplikasi pembelajaran aksara sunda dari permasalahan diatas. Dengan adanya solusi dari pengabdian kepada masyarakat ini diharapkan dapat membantu para pengajar bahasa sunda untuk mampu mengajarkan aksara sunda dengan mudah dan juga menarik agar para siswa antusias dalam belajar tentang aksara sunda.

2. METODOLOGI

2.1 Analisis sistem

analisis sistem adalah tahap dimana informasi dan data dikumpulkan untuk menguraikan masalah, efisiensi, dan pertimbangan untuk merancang sebuah sistem. SDN Griya Bandung Indah merupakan sekolah dasar negeri di Buah Batu Kec. BojongSoang, Bandung, setelah dilakukan diskusi mengenai fitur-fitur apa saja yang diperlukan untuk aplikasi aksara Sunda dengan salah satu guru bahasa Sundanya yaitu Ibu Juansyah.S.PD., tentang apa saja yang dibutuhkan untuk pembuatan aplikasi aksara sunda adalah seperti berikut:

1. Aplikasi dapat menampilkan huruf dari aksara sunda.
2. Aplikasi mempunyai tampilan yang menarik.
3. Didalam aplikasi terdapat sebuah game/tes.

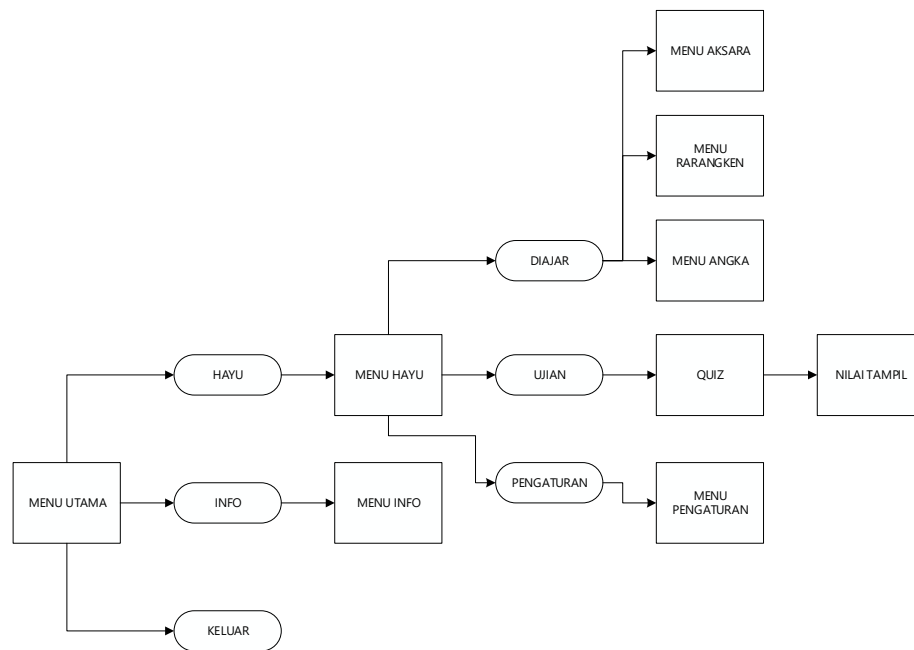
2.2 Perancangan sistem

Tahap perancangan sistem meliputi perancangan alur program, tampilan, kuis/permainan, dan database. Langkah pertama adalah merancang alur program, menentukan

menu/konten yang akan ditampilkan, dan mengatur penempatan setiap menu dengan baik agar mudah digunakan (user friendly). Tools yang digunakan untuk merancang alur program adalah Microsoft Visio. Setelah alur program terbentuk, maka dilakukan pembuatan tampilan dari setiap menu/konten menggunakan Adobe Photoshop yang dibuat semenarik mungkin dengan kombinasi warna dan gambar yang dapat menambah daya tarik user untuk menggunakan aplikasi. Aplikasi yang dirancang juga dilengkapi dengan menu kuis berupa game bagi pengguna untuk menguji kemampuan aksara sunda yang telah dipelajari sebelumnya.

2.2.1 Blok Diagram

Perancangan aplikasi pembelajaran aksara sunda dimulai dengan merancang alur aplikasi yang ditunjukkan pada Gambar 2.1 Blok Diagram dibawah ini.



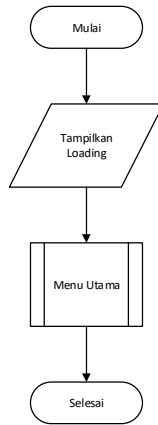
Gambar 2.1 Blok Diagram

2.2.3 Flowchart

Umumnya sebelum membuat sebuah sistem informasi atau *website*, terlebih dahulu dirancang sebuah *flowchart* atau diagram alir untuk memudahkan analisis masalah. Flowchart adalah representasi grafis dari sistem yang menggambarkan hubungan fisik antara entitas utama.

1. Secara Keseluruhan Sistem

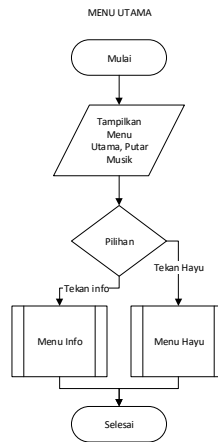
Berikut merupakan flowchart dari main program aplikasi ini:



Gambar 2.2. Flowchart Main program

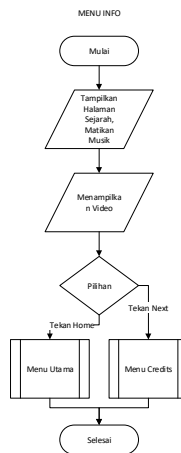
2. Diagram Alir Sistem dari setiap Blok

Berikut merupakan flowchart dari menu utama:



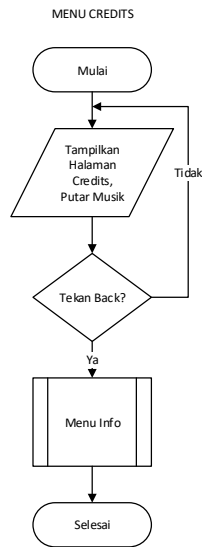
Gambar 2.3. Flowchart Menu Utama

Berikut merupakan flowchart dari menu info:



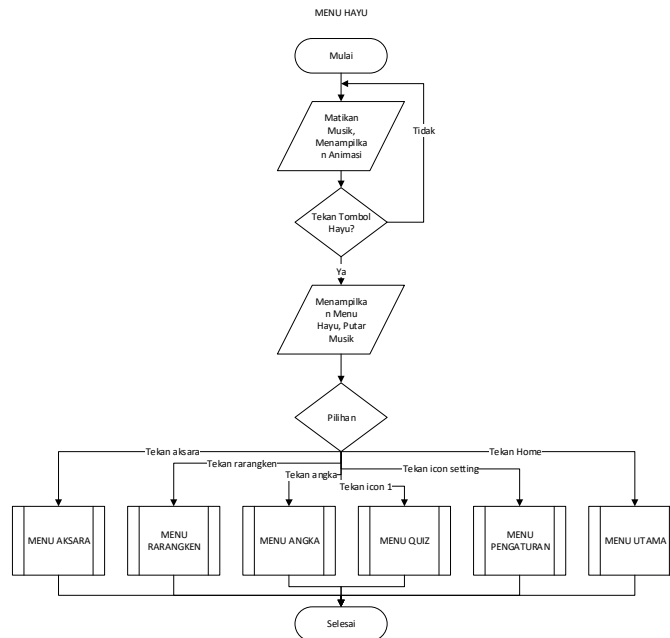
Gambar 2.4. Flowchart Menu Info

Berikut merupakan flowchart dari menu credits:



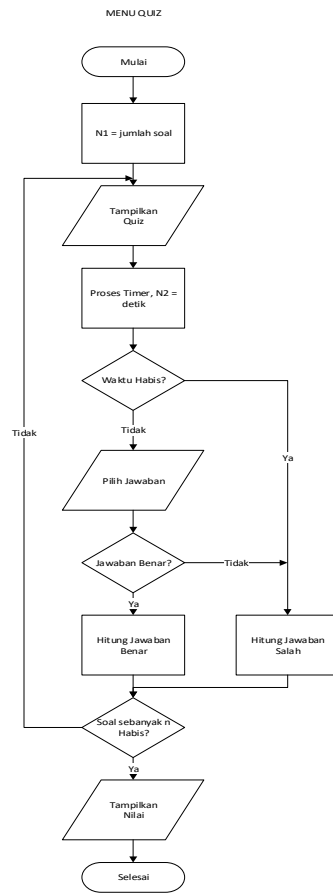
Gambar 2.5. Flowchart Menu Credits

Berikut merupakan flowchart dari menu hayu:



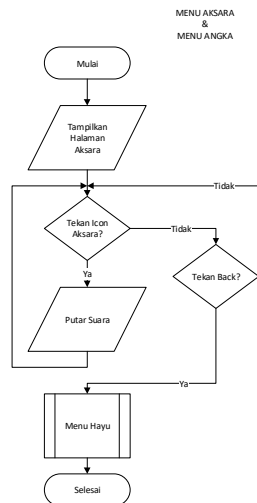
Gambar 2.6. Flowchart Menu Hayu

Berikut merupakan flowchart dari menu quiz:



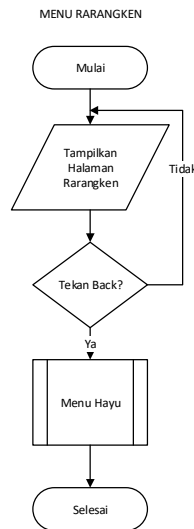
Gambar 2.7. Flowchart Menu Quiz

Berikut merupakan flowchart dari menu aksara/angka:



Gambar 2.8. Flowchart Menu Aksara/Angka

Berikut merupakan flowchart dari menu rarangken:



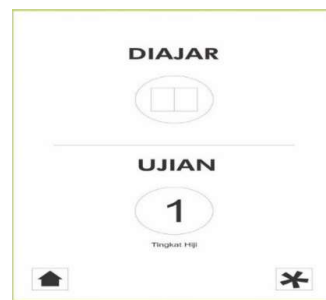
Gambar 2.9. Flowchart Menu Rarangken

2.2.4 Perancangan Tampilan Website

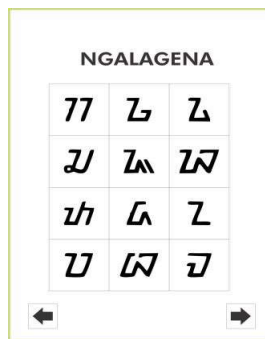
Sebelum memasuki tahap pembuatan, dilakukan terlebih dahulu perancangan tampilan dalam bentuk *mock up*. Tahapan ini bertujuan untuk mengetahui desain dan tampilan yang akan dibuat pada tahap *coding*.



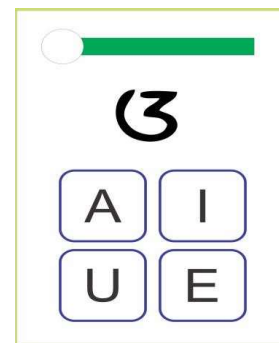
Gambar 2.10 Mock Up Tampilan Awal



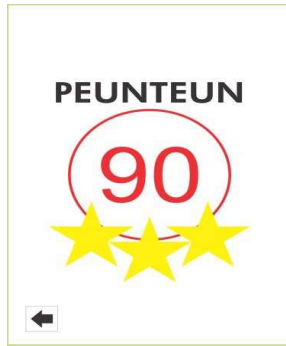
Gambar 2.11 Mock Up Menu Utama



Gambar 2.12 Mock Up Tampilan Diajar



Gambar 2.13 Mock Up Tampilan Ujian



Gambar 2.14 *Mock Up* Tampilan Hasil Ujian



Gambar 2.15 *Mock Up* Tampilan Pengaturan

3. Implementasi Program

Aplikasi Pembelajaran Akasara Sunda ini telah berhasil dibuat. Aplikasi ini memiliki telah memiliki fitur yang sesuai dengan yang direncanakan, yaitu fitur diajar huruf vocal, diajar rarangken, diajar angka dan fitur soal atau quiz. Berikut adalah tampilan hasil program:



Gambar 2.16. Menu Utama



Gambar 2.17. Menu Hayu



Gambar 2.18. Menu Pengaturan



Gambar 2.19. Menu Aksara



Gambar 2.20. Jawaban Benar



Gambar 2.21. Jawaban Salah



Gambar 2.22. Nilai

3. KESIMPULAN & SARAN

Kesimpulan

Dengan aplikasi ini, setiap orang dapat belajar aksara sunda dengan mudah dan menyenangkan. Aplikasi ini juga sangat cocok digunakan oleh segala kalangan yang ingin belajar, karena tampilannya yang menarik dan mudah untuk dioperasikan.

Saran

Aplikasi pembelajaran aksara sunda ini masih belum sempurna, masih banyak kekurangan dalam aplikasi ini. Sebagai contoh, soal-soal quiz yang diberikan masih terbatas jumlahnya. Maka dari itu semoga aplikasi ini dapat menjadi lebih baik di masa yang akan datang.

4. DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Setiawan, "Seputar Aksara Sunda Ka-Ga-Nga (Sejarah dan Penggunaannya)," 2013.
- [2] H. Fatah, N. Ichsan, T. Wahyuni, E. Ernawati, and I. Indriyanti, "Rancang Bangun Program Aplikasi Pembelajaran Aksara Sunda Berbasis Android," *Sistemasi*, vol. 9, no. 2, p. 304, 2020, doi: 10.32520/stmsi.v9i2.770.
- [3] Online, inilah (2018-07-11). "Disparbud Gairahkan Kembali Aksara Sunda". *Inilah Online*. Diarsipkan dari versi asli tanggal 2023-01-16. Diakses tanggal 2023-01-16.