

**PEMBANGUNAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNDAK USUK
BAHASA SUNDA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR KELAS 5
(Studi kasus : SDN 2 CIBOGO)**

TUGAS AKHIR

Disusun sebagai salah satu syarat untuk kelulusan Program Strata 1,
di Program Studi Teknik Informatika, Universitas Pasundan Bandung

oleh :

Dzevy Ruswandi
NRP : 13.304.0133



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS PASUNDAN BANDUNG
JUNI 2019**

**LEMBAR PENGESAHAN
LAPORAN TUGAS AKHIR**

Telah diujikan dan dipertahankan dalam Sidang Sarjana Program Studi Teknik Informatika Universitas Pasundan Bandung, pada hari dan tanggal sidang sesuai berita acara sidang, tugas akhir dari :

Nama : Dzevy Ruswandi
Nrp : 133040133

Dengan judul :

**PEMBANGUNAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNDAK USUK BAHASA SUNDA UNTUK
SISWA SEKOLAH DASAR KELAS 5
(Studi kasus : SDN 2 CIBOGO)**

Bandung, 16 Mei 2019

Menyetujui,

Pembimbing Utama,

Pembimbing Pendamping,

(R. Sandhika Galih Amalga, S.T, M.T)

(Fajar Darmawan, S.T, M.Kom)

ABSTRAK

Pada saat ini tahun ajaran 2018 - 2019 siswa kelas 5 di SDN 2 Cibogo mendapatkan pelajaran bahasa sunda yang didalam materinya terdapat pelajaran tentang undak usuk bahasa sunda yaitu berupa kata dan kalimat bahasa sunda yang baik digunakan di kehidupan sehari-hari. Siswa akan mempelajari bagaimana berbicara dengan orang lain yang seusianya atau kepada seseorang yang lebih tua dengan menggunakan bahasa sunda yang baik dan benar. Pembelajaran kata dan kalimat di berikan oleh guru dengan menggunakan buku atau kamus tentang undak usuk bahasa sunda.

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian tugas akhir ini yaitu dihasilkannya sebuah aplikasi pembelajaran berbasis multimedia interaktif mengenai undak usuk basa sunda sesuai dengan buku pedaran basa sunda. Tugas akhir ini berfokus pada pembuatan aplikasi multimedia *interactive* Undak usuk bahasa sunda yang berbasis 2D.

Dengan pembangunan multimedia inetraktif undak usuk bahasa sunda yang sedang di teliti, siswa akan lebih mudah dalam mempelajari dan memahami lebih dalam undak usuk bahasa sunda dan mengerti menggunakan bahasa sunda yang baik dan benar karena akan diberikan ilustrasi dan cara pengucapan pada setiap kata yang dicari sesuai dengan tatakrama bahasa daerahnya. Sehingga siswa akan menggunakan bahasa sunda yang baik dan benar dalam kehidupan sehari-hari. Pembuatan tugas akhir ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle*. Yaitu dengan melakukan beberapa tahapan seperti menentukan konsep, desain, pengumpulan material, *assembly*(melakukan pembuatan aplikasi), testing dan selanjutnya distribusi.

Kata Kunci : Multimedia, Interactive, Application, Undak Usuk Bahasa Sunda

ABSTRACT

At this time the school year 2018 - 2019 5th grade students at SDN 2 Cibogo get Sundanese language lessons which in their material there are lessons about Sundanese language learning steps in the form of Sundanese words and sentences that are well used in daily life. Students will learn how to talk to other people of their age or to someone who is older by using good and correct Sundanese language. Learning words and sentences is provided by the teacher by using books or dictionaries about Sundanese language learning steps.

The aim of this final project is to produce an interactive multimedia-based learning application on Sundanese usuk base in accordance with the Sundanese base book. This final project focuses on creating multimedia interactive applications Sundanese language based on 2D

With the development of multimedia interactive Sundanese language learning steps that are being studied, students will be easier to learn and understand more in Sundanese language learning and understand using Sundanese language that is good and right because it will be given illustrations and how to pronounce each word searched according to regional language manners. So that students will use Sundanese language that is good and true in everyday life. Making this final project uses the Multimedia Development Life Cycle method. Namely by doing several stages such as determining the concept, design, material collection, assembly (making the application), testing and then distribution

Keywords : Multimedia, Interactive, Application, Undak Usuk Bahasa Sunda



DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------------------------------|
| ABSTRAK..... | ii |
| ABSTRACT..... | iii |
| KATA PENGANTAR..... | Error! Bookmark not defined. |
| DAFTAR ISI..... | iv |
| DAFTAR ISTILAH..... | Error! Bookmark not defined. |
| DAFTAR TABEL..... | Error! Bookmark not defined. |
| DAFTAR GAMBAR..... | Error! Bookmark not defined. |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | Error! Bookmark not defined. |
| BAB 1 PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang..... | 1 |
| 1.2 Identifikasi Masalah..... | 2 |
| 1.3 Tujuan Tugas Akhir..... | 2 |
| 1.4 Lingkup Tugas Akhir..... | 2 |
| 1.5 Metodologi Tugas Akhir..... | 2 |
| 1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir..... | 4 |
| BAB 2 LANDASAN TEORI..... | Error! Bookmark not defined. |
| 2.1 Multimedia..... | Error! Bookmark not defined. |
| 2.2 Pengertian Multimedia Interaktif..... | Error! Bookmark not defined. |
| 2.2.1 Kelebihan Multimedia Interaktif..... | Error! Bookmark not defined. |
| 2.3 Media Pembelajaran..... | Error! Bookmark not defined. |
| 2.3.1 Tujuan Media Pembelajaran..... | Error! Bookmark not defined. |
| 2.3.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran..... | Error! Bookmark not defined. |
| 2.3.3 Jenis – Jenis Media Pembelajaran..... | Error! Bookmark not defined. |
| 2.4 Undak Usuk Bahasa Sunda..... | Error! Bookmark not defined. |
| 2.4.1 Ruang Lingkup Undak Usuk Bahasa Sunda..... | Error! Bookmark not defined. |
| 2.5 Multimedia Development Life Cycle..... | Error! Bookmark not defined. |
| 2.5.1 Consept..... | Error! Bookmark not defined. |
| 2.5.2 Design..... | Error! Bookmark not defined. |
| 2.5.3 Material Collecting..... | Error! Bookmark not defined. |
| 2.5.4 Assembly..... | Error! Bookmark not defined. |
| 2.5.5 Testing..... | Error! Bookmark not defined. |
| 2.5.6 Distribution..... | Error! Bookmark not defined. |

| | |
|--|-------------------------------------|
| 2.6 Penelitian Terdahulu..... | Error! Bookmark not defined. |
| BAB 3 SKEMA PENELITIAN..... | Error! Bookmark not defined. |
| 3.1 Rancangan Penelitian..... | Error! Bookmark not defined. |
| 3.2 Perumusan Masalah..... | Error! Bookmark not defined. |
| 3.2.1 Peta Analisis | Error! Bookmark not defined. |
| 3.2.2 Langkah Analisis | Error! Bookmark not defined. |
| 3.2.3 Analisis Relevansi | Error! Bookmark not defined. |
| 3.2.4 Analisis Aplikasi Yang Serupa..... | Error! Bookmark not defined. |
| 3.2.5 Analisis Penggunaan Konsep Multimedia Development Life Cycle.... | Error! Bookmark not defined. |
| 3.2.6 Analisis Penggunaan Adobe Flash..... | Error! Bookmark not defined. |
| 3.3 Kerangka Berfikir Teoritis | Error! Bookmark not defined. |
| 3.3.1 Analisis Teori | Error! Bookmark not defined. |
| 3.4 Profil Tempat Penelitian | Error! Bookmark not defined. |
| 3.4.1 Visi dan Misi..... | Error! Bookmark not defined. |
| BAB 4 CONCEPT DAN DESIGN..... | Error! Bookmark not defined. |
| 4.1 Concept..... | Error! Bookmark not defined. |
| 4.1.1. Analisis Pengguna..... | Error! Bookmark not defined. |
| 4.1.2. Jenis Aplikasi..... | Error! Bookmark not defined. |
| 4.1.3. Tujuan Aplikasi | Error! Bookmark not defined. |
| 4.1.4 Analisis Interaksi | Error! Bookmark not defined. |
| 4.2 Perancangan Struktur Menu..... | Error! Bookmark not defined. |
| 4.3 Perancangan Kebutuhan Material Aplikasi Multimedia..... | Error! Bookmark not defined. |
| 4.4 Story Board | Error! Bookmark not defined. |
| BAB 5 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN..... | Error! Bookmark not defined. |
| 5.1 Material Collecting..... | Error! Bookmark not defined. |
| 5.1.1 Font | Error! Bookmark not defined. |
| 5.1.2 Gambar..... | Error! Bookmark not defined. |
| 5.1.3 Sound | Error! Bookmark not defined. |
| 5.2 Assembli | Error! Bookmark not defined. |
| 5.2.1 Tampilan Menu Utama | Error! Bookmark not defined. |
| 5.2.2 Tampilan Menu Pelajaran | Error! Bookmark not defined. |
| 5.2.3 Tampilan Pilih Kata Abus / Lebet | Error! Bookmark not defined. |
| 5.2.4 Tampilan Pilihan Kata Anteur / Jajap | Error! Bookmark not defined. |
| 5.2.5 Tampilan Pilihan Kata Atoh / Bingah..... | Error! Bookmark not defined. |

| | | |
|----------------------------|-------------------------------|-------------------------------------|
| 5.2.6 | Tampilan Menu Latihan..... | Error! Bookmark not defined. |
| 5.2.7 | Tampilan Hasil Latihan | Error! Bookmark not defined. |
| 5.3 | Assembly (Action Script)..... | Error! Bookmark not defined. |
| 5.4 | Testing | Error! Bookmark not defined. |
| BAB 6 PENUTUP | | Error! Bookmark not defined. |
| 6.1 | Kesimpulan | Error! Bookmark not defined. |
| 6.2 | Saran | Error! Bookmark not defined. |



BAB 1

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan menjelaskan mengenai latar belakang, identifikasi masalah, tujuan tugas akhir, lingkup tugas akhir, metodologi tugas akhir, serta sistematika pengerjaan laporan tugas akhir.

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah menjadi suatu kebutuhan bagi organisasi dalam mendukung kegiatan-kegiatan organisasi dan mencapai tujuan, termasuk juga tentunya dalam lingkungan lembaga Pendidikan. Salah satu bisnis yang ada di lembaga pendidikan adalah pengajaran. Saat ini banyak lembaga Pendidikan yang memanfaatkan teknologi berbasis komputer untuk menyajikan atau menyampaikan informasi berupa materi-materi mata pengajaran. Berbagai jenis aplikasi pengajaran digunakan untuk memudahkan guru dalam melakukan pengajaran.

Lingkup lembaga pendidikan sangat membutuhkan teknologi multimedia, multimedia dapat mengembangkan kemampuan indera dan menarik perhatian serta minat. *Computer Technology Research (CTR)*, menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang di dengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan di dengarkan 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus. Multimedia dapat menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar dan dilakukan, sehingga multimedia sangatlah efektif untuk menjadi alat (*tools*) yang lengkap dalam proses pengajaran dan pembelajaran [MUN12]. Dengan demikian media pembelajaran dengan berbasis multimedia dapat dijadikan suatu alternative lain untuk mempelajari suatu bidang ilmu,

Pada saat ini tahun ajaran 2018 - 2019 siswa kelas 5 di SDN 2 Cibogo mendapatkan pelajaran bahasa sunda yang didalam materinya terdapat pelajaran tentang undak usuk bahasa sunda yaitu berupa kata dan kalimat bahasa sunda yang baik digunakan di kehidupan sehari-hari. Siswa akan mempelajari bagaimana berbicara dengan orang lain yang seusianya atau kepada seseorang yang lebih tua dengan menggunakan bahasa sunda yang baik dan benar. Pembelajaran kata dan kalimat di berikan oleh guru dengan menggunakan buku atau kamus tentang undak usuk bahasa sunda.

Dengan pembangunan multimedia inetraktif undak usuk bahasa sunda yang sedang di teliti, siswa akan lebih mudah dalam mempelajari dan memahami lebih dalam undak usuk bahasa sunda dan mengerti menggunakan bahasa sunda yang baik dan benar karena akan diberikan ilustrasi dan cara pengucapan pada setiap kata yang dicari sesuai dengan tatakrama bahasa daerahnya. Sehingga siswa akan menggunakan bahasa sunda yang baik dan benar dalam kehidupan sehari-hari.

Multimedia interaktif adalah suatu media yang sangat kompleks dengan penggabungan dari beberapa unsur media seperti teks grafik, gambar, foto, video dan animasi secara berkala sehingga menjadi suatu kumpulan yang menarik dan dapat mengalihkan perhatian masyarakat untuk melihatnya.

Adobe Flash adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan Adobe Systems. Adobe Flash sebelumnya bernama Macromedia Flash. Adobe Flash digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar tersebut. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai file extension .swf dan dapat diputar di penjelajah web yang telah dipasang Adobe Flash Player. Flash menggunakan bahasa pemrograman bernama *ActionScript* yang muncul pertama kalinya pada Flash 5.[ASR13].

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka terdapat masalah pada tugas akhir ini adalah bagaimana membuat aplikasi multimedia interaktif yang dapat memberikan informasi sesuai undak usuk bahasa sunda untuk siswa SD kelas 5 di SDN 2 Cibogo.

1.3 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian tugas akhir ini yaitu dihasilkannya sebuah aplikasi pembelajaran berbasis multimedia interaktif mengenai undak usuk basa sunda sesuai dengan buku pedaran basa sunda.

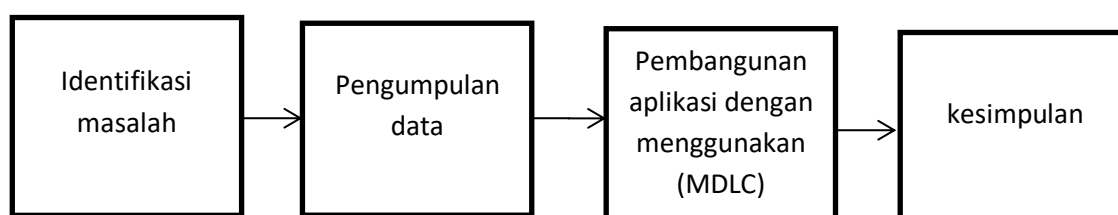
1.4 Lingkup Tugas Akhir

Agar tidak meluas, maka dibatasi lingkup pembahasan tugas akhir ini. Adapun uraian lingkup tersebut adalah :

1. Pembuatan aplikasi pembelajaran multimedia interaktif dibatasi dengan konten konten yang umum digunakan
2. Mengaplikasixkan tampilan aplikasi pembelajaran multimedia interaktif yang lebih menarik sesuai kebutuhan aplikasi pembelajaran multimedia interaktif undak usuk bahasa sunda
3. Pada penelitian ini membahas bagaimana membuat aplikasi pembelajaran multimedia interaktif untuk mengenalkan undak usuk bahasa sunda berdasarkan Buku Mata Pelajaran Bahasa Dan Sastra Sunda
4. Pembuatan animasi dan tampilan 2D dengan Flash CS6.

1.5 Metodologi Tugas Akhir

Dalam pengembangan aplikasi digunakan metodologi yang berfungsi sebagai pedoman kegiatan dan prosedur agar waktu pengerjaan lebih terorganisir. Tahap pengerjaan tugas akhir ini diawali dengan menangkap permasalahan yang ada, kemudian mencari referensi dari buku, literatur, jurnal, laporan yang sesuai dengan permasalahan yang ada. Berikut merupakan gambar alur pengerjaan tugas akhir.



Gambar 1. 1 Metodologi Tugas Akhir

Berikut ini merupakan penjelasan dari Gambar 1.1 mengenai langkah penyelesaian Tugas Akhir :

1. Identifikasi Masalah

Tahapan ini merupakan tahapan menganalisa masalah yang akan di pelajari, menguraikan latar belakang, masalah, dan merumuskan masalah yang akan dijadikan penelitian.

2. Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam tugas akhir ini adalah studi dengan melakukan penelaahan terhadap buku, jurnal, literatur dan laporan yang berkaitan dengan topik tugas akhir.

3. Pembangunan aplikasi

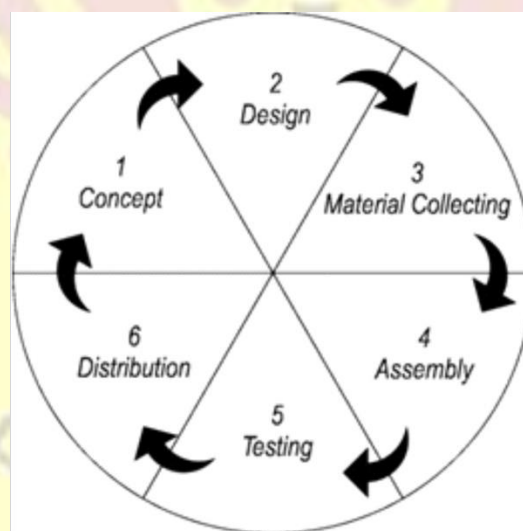
Dalam pembangunan aplikasi digunakan metodologi sebagai acuan dan pedoman kegiatan, metodologi yang digunakan dalam pembangunan aplikasi ini adalah *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* menurut (Luther,1994). Adapun tahapan metodologi *MDLC* sebagai berikut [ARC94]:

4. Kesimpulan

Tahapan ini merupakan tahapan untuk melakukan kesimpulan tugas akhir pada penelitian pembuatan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran undak usuk basa sunda

1.5.1 MDLC

Berikut merupakan gambar dari diagram *Multimedia Development Life Cycle*



Gambar 1. 2 Diagram *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*

Berkut adalah penjelasan dari gambar 1.2

1. Concept

Tahap ini adalah tahap awal untuk menentukan tujuan pembuatan, pengguna (*user*), dan analisis kebutuhan pembangunan aplikasi dari hasil identifikasi masalah

2. Design

Pada tahap ini dilakukan perancangan pembangunan aplikasi, interaksi, dan tampilan untuk aplikasi serta menentukan bahan yang dibutuhkan dalam pembangunan aplikasi

3. *Material Collecting*

Tahap pengumpulan material adalah tahap pemilihan bahan – bahan untuk pengumpulan aplikasi seperti gambar, suara, video, teks maupun animasi. Bahan – bahan tersebut dapat dibuat secara khusus atau didapatkan dari internet

4. *Assembly*

Setelah seluruh material atau bahan – bahan yang dibutuhkan terkumpul maka dalam tahap ini dilakukan pembangunan aplikasi, seluruh bahan yang dibutuhkan disatukan sehingga membentuk sebuah aplikasi utuh

5. *Testing*

Aplikasi yang telah dibangun dalam tahap sebelumnya dilakukan uji coba, bertujuan untuk memastikan kesesuaian aplikasi dengan kebutuhan dan perancangan

6. *Distribution*

Tahap distribusi dilakukan ketika seluruh tahap telah selesai dilakukan, dalam tahap ini aplikasi dikemas kemudian disimpan dalam sebuah media penyimpanan. Hasil dari tahap ini bisa dijadikan evaluasi bagi pengembangan selanjutnya.

1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Sistematika penulisan laporan tugas akhir dibuat secara jelas, ringkas dan padat. Antara bab yang satu dengan bab yang lainnya saling berhubungan dan merupakan satu kesatuan dari satu laporan. Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut :

BAB 1. PENDAHULUAN

Bab ini berisi penjelasan umum mengenai usulan penelitian yang dilakukan dalam pengerjaan tugas akhir. Di dalamnya berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan tugas akhir, lingkup tugas akhir, metodologi pengerjaan tugas akhir, dan sistematika penulisan tugas akhir.

BAB 2. LANDASAN TEORI

Bab ini berisi definisi-definisi, teori-teori, serta konsep-konsep dasar yang diperlukan untuk menganalisa masalah yang diteliti. Di dalam bab ini dikemukakan hasil-hasil penelitian yang termasuk di buku-buku teks ataupun makalah-makalah di jurnal-jurnal ilmiah yang terkait yang relevan sebagai referensi pengerjaan tugas akhir ini.

BAB 3. SKEMA PENELITIAN

Bab ini berisi kerangka penyelesaian tugas akhir, skema analisi yang akan dilakukan, analisis persoalan dan ketepatan solusi tugas akhir, analisis peta dan relevansi penggunaan konsep atau teori, analisis

kesesuaian dan ketepatan pemilihan literature/sumber pustaka dan profile tempat penelitian yang dilakukan pada pengerjaan tugas akhir ini.

BAB 4. CONCEPT DAN DESIGN

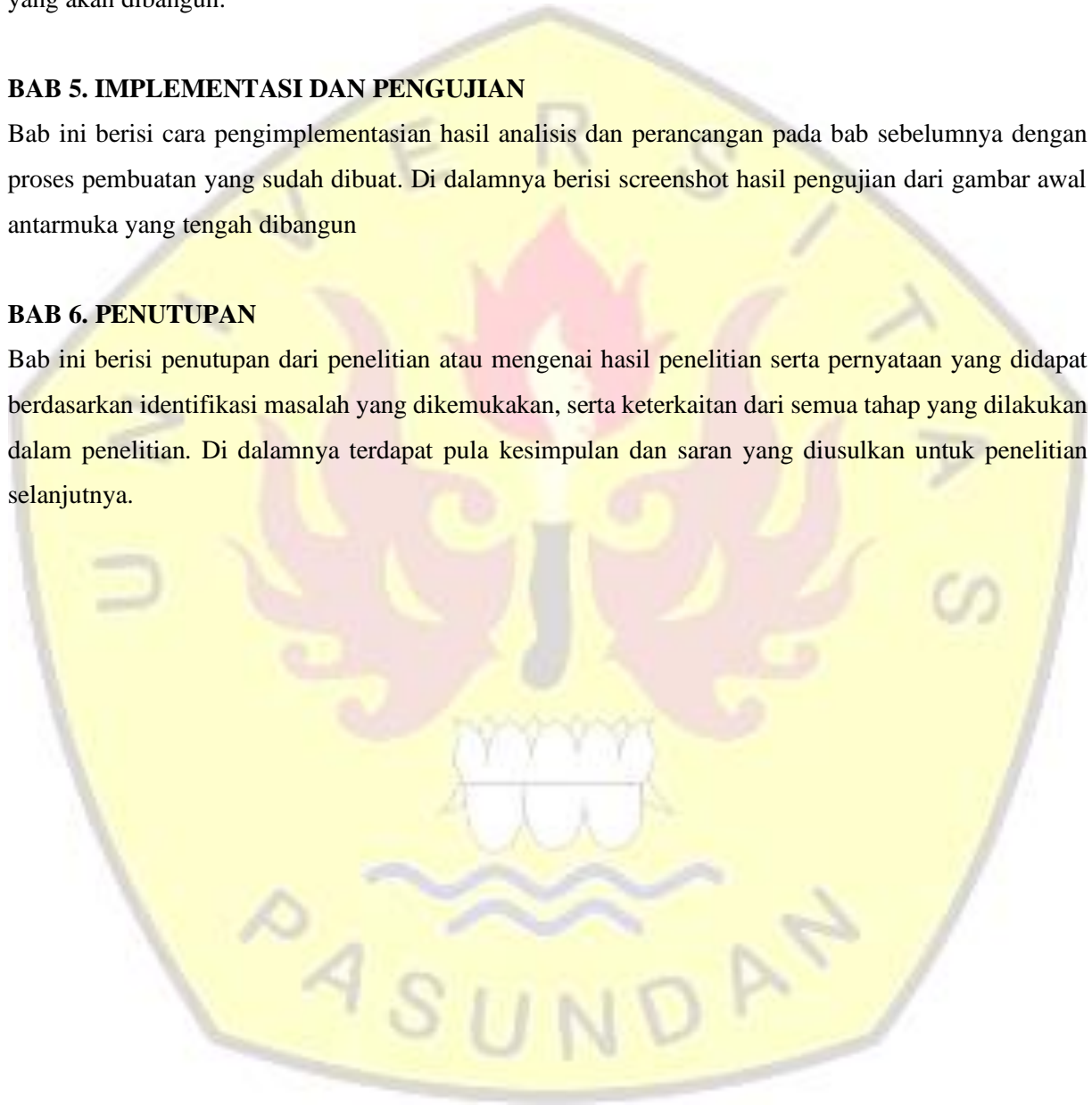
Bab ini berisi mengenai analisis kebutuhan media pembelajaran berdasarkan kebutuhan yang telah dipaparkan. Di dalamnya berisi ide cerita dari aplikasi dan gambar awal antarmuka media pembelajaran yang akan dibangun.

BAB 5. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini berisi cara pengimplementasian hasil analisis dan perancangan pada bab sebelumnya dengan proses pembuatan yang sudah dibuat. Di dalamnya berisi screenshot hasil pengujian dari gambar awal antarmuka yang tengah dibangun

BAB 6. PENUTUPAN

Bab ini berisi penutupan dari penelitian atau mengenai hasil penelitian serta pernyataan yang didapat berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan, serta keterkaitan dari semua tahap yang dilakukan dalam penelitian. Di dalamnya terdapat pula kesimpulan dan saran yang diusulkan untuk penelitian selanjutnya.



DAFTAR PUSTAKA

- [ALI09] Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik.
<http://staffnew.uny.ac.id/upload/132256208/penelitian/PENGEMBANGAN%20MEDIA%20PEMBELAJARAN.pdf>
- [ARC94] Luther, Arc C. (1994). *Authoring Interactive Multimedia*. AP Professional. Boston.
<http://publikasi.mercubuana.ac.id/files/journals/24/articles/1484/public/1484-3362-1-PB.pdf>
- [ASR13] Asrumiarti, Novia. 2013. "https://noviaasrumiati.wordpress.com/2013/06/06/adobeflash/"
- [ELS16] Elsa May Wijaya 2016 "Pengembangan Bahan Ajar SKI Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII di MTs An-nur Bululawang
- [FAI11] Faiz Mubarak "Pembangunan Aplikasi Multimedia Interaktif Pengenalan Jenis Permainan Tradisional(studi kasus Di Museum Sri Baduga Bandung)", Universitas Pasundan Bandung 2011
- [HAR12] Hariyanto, 2012. "Pengertian Media Pembelajaran".
<http://belajarsikologi.com/pengertian-media-pembelajaran/>.
- [IDR13] Indrawaty, Youllia. Dewi Rosmala. Ardy M. Ramdhania. 2013. "Aplikasi Pembelajaran Alat Musik Gitar Menggunakan Model Skenario Multimedia Interaktif Timeline Tree"
- [ISN16] Isni Widayanti, Setya Chendra Wibawa 2016 "Pengembangan Model Pembelajaran Computer Assisted Intruccion(CAI) Tipe Tutorial dengan Aplikasi Lectora Inspire Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Kelas x smk".
<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/download/17558/15992>
- [MUN12] Munir. 2012. "Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan". Bandung : Penerbit Alfabeta
- [MUS10] Munzil Sya'ban Zamilu "Pembuatan Media Pembelajaran Pengenalan Wayang Golek Berbasis Multimedia", Universitas Pasundan 2010
- [REM16] Resti Cahyaningrum 2016 "pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Dalam Pendidikan Agama Islam(PAI) Pada siswa Kelas VII di SMP Islam Al-Azhar Tulungagung",
- [YAS91] Yayat Sudaryat "Mata Pelajaran Bahasa Dan Sastra Sunda" Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat 1991.