

Aplikasi Sebagai Media Interaktif Pengenalan Aksara Lontara dan Budaya Bugis Berbasis Flash

Hardianto ^{1*}, Afni Pongsimpin ²

^{1,2} Universitas Cokroaminoto Palopo, Indonesia

* hardiantomath9@uncp.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk memenuhi tuntutan kemajuan teknologi akan media pembelajaran yang menyenangkan, bervariasi, dan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik. UPT SDN 296 Lapaukke yang beralamat di Bila Desa Lapaukke Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo Sulawesi Selatan merupakan instansi pendidikan dasar atau sekolah dasar (SD) yang proses pembelajarannya di kelas masih secara konvensional, yakni menyampaikan materi bersumber dari buku paket dan siswa duduk menyimak penjelasan dari guru sehingga terkesan kurang menarik minat siswa. Penelitian ini akan membahas bagaimana merancang dan membuat aplikasi media pembelajaran interaktif pengenalan budaya dan aksara lontara menggunakan adobe flash CS6. Dengan menggunakan multimedia interaktif, diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, meningkatkan pemahaman peserta didik, dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran yang terdapat dalam aplikasi ini, perancangan dan pembuatannya menggunakan aplikasi software Adobe Flash CS6 sebagai perancangan dan pembuatan aplikasi media pembelajaran tata surya dan Corel Draw X7. Dari berbagai sampel uji coba yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa Aplikasi sebagai Media Interaktif Pengenalan Aksara Lontara dan Budaya Berbasis Flash dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran dan membantu guru dalam menyampaikan materi dalam proses belajar mengajar dalam mengenal pelajaran seni dan budaya khususnya di Sulawesi Selatan.

Kata Kunci: *Aksara Lontara, Budaya Bugis, Adobe Flash CS6, Media Interaktif*

Pendahuluan

Proses perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sudah banyak digunakan sebagai sarana media penyampai informasi yang efektif, baik dari segi visual maupun informasi itu sendiri. Melalui temuan riset psikologi, linguistik, antropologi dan ilmu komputer menyimpulkan bahwa sebuah skema penyampaian informasi menyebutkan “sesuatu yang menarik perhatian akan lebih mudah diingat daripada sesuatu yang tidak menarik” Woolfolk (Parkay & Stanford, 1992). Dalam temuan ini, satu dari banyak produk dari perkembangan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) dapat memenuhi kebutuhan akan informasi yang efektif adalah aplikasi multimedia interaktif. Fitriani (2017) menyatakan bahwa kurangnya rekonstruksi penggunaan Aksara Lontara disebabkan kurangnya motivasi dari dalam diri masyarakat bugis bahwa Aksara Lontara tersebut merupakan kekayaan budaya yang perlu dilestarikan, selain dari itu penyebab kurangnya rekonstruksi terhadap masyarakat, yaitu gencarnya pergaulan di lingkungan tersebut, sehingga menjadikan masyarakat lebih ingin mengenal bahasa asing (bahasa gaul) dibandingkan dengan bahasa daerah sendiri dalam hal ini Aksara Lontara.

Melihat posisi Aksara Lontara yang sangat ketinggalan, sebagai orang Bugis, seharusnya bangga dengan aksaranya sendiri. Mereka tak bisa malu untuk mengembangkan atau mempromosikan aksaranya sendiri, baik ditingkat nasional maupun internasional. Terbukti buku yang ditulis dalam Aksara Lontara telah banyak diminati oleh orang-orang barat untuk pengembangan ilmu pengetahuan. Dampak dari pengaktualisasian Aksara Lontara, selain diajarkan di sekolah- sekolah, juga diterapkan pada nama jalan, nama gedung, dan nama-nama lainnya. Dengan huruf Lontara pula orang dapat menebak dari mana asal suatu benda itu.

Seiring makin bertambah canggihnya teknologi dan komunikasi informasi (TIK), maka pelestarian Aksara Lontara dan Budaya Bugis sebagai warisan paling berharga bisa dibuat dengan membuat animasi sebagai multimedia interaktif. Salah satu perangkat lunak (software) dalam membuat animasi multimedia interaktif adalah Adobe Flash. Holida (2014) menyatakan bahwa Adobe Flash merupakan sebuah program perangkat lunak (software) yang dibuat khusus dalam merancang dan membuat animasi berupa teks, gambar maupun video mulai dari yang paling sederhana sampai pada yang paling kompleks. Multimedia interaktif berbasis flash tentu punya peran penting untuk memperkenalkan Aksara Lontara dan Budaya Bugis karena dengan menggunakan multimedia interaktif, masyarakat dan generasi sekarang ini lebih mudah dan lebih tertarik dalam memahami mempelajari dan memahami penulisan Aksara Lontara dan Budaya Bugis. Salah satu perangkat lunak (software) pembuat animasi multimedia interaktif yang cukup dikenal sekarang ini yaitu Adobe Flash CS6.

Menyikapi dari kebutuhan generasi sekarang khususnya guru UPT SD Negeri 296 Lapaukke dalam menyampaikan materi Pengenalan Aksara Lontara dan Budaya Bugis dan kepada siswa secara ekonomis dan efektif, serta kebutuhan akan teknologi yang tidak terhindarkan, disusunlah konsep perancangan untuk mengemas bagaimana sebuah multimedia interaktif dapat secara efektif dan ekonomis dalam menyampaikan materi Pengenalan Budaya Bugis dan Aksara Lontara, yakni Media Interaktif Berbasis Flash.

Metode

Waktu penelitian ini akan dilakukan di UPT SDN 296 Lapaukke, Desa Lapaukke Kecamatan Pammana, Kab. Wajo. Waktu penelitian akan dilakukan di semester genap tahun ajaran 2020/2021. Kegiatan ini diawali dengan mengadakan observasi ke lokasi penelitian yaitu di UPT SD Negeri 296 Lapaukke, Desa Lapaukke Kecamatan Pammana, Kab. Wajo. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan, adalah: 1) Pengamatan (Observasi). Pada penelitian ini dilakukan pengamatan pada UPT Sekolah Dasar Negeri 296 Lapaukke, Desa Lapaukke Kecamatan Pammana, Kab. Wajo terutama pada siswa yang ada di sekolah tersebut untuk mengetahui seberapa jauh mereka telah memahami budaya Bugis dan Aksara Lontara melalui media pembelajaran ini. 2) Wawancara (interview). Wawancara merupakan komunikasi secara lisan yang dilakukan antara kedua belah pihak untuk mengumpulkan informasi penting yang dibutuhkan. Dalam hal ini, peneliti melakukan wawancara langsung terhadap pihak sekolah yang ada di UPT Sekolah Dasar Negeri 296 Lapaukke, Desa Lapaukke Kecamatan Pammana, Kab. Wajo, dan 3) Studi Pustaka

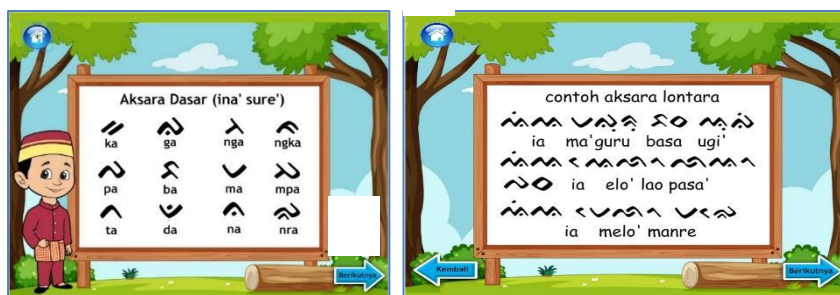
Hasil dan Pembahasan

Implementasi aplikasi Media Pembelajaran Aksara Lontara dan Budaya Bugis tentu diharapkan bisa membantu demi kemudahan bagi guru dan siswa dalam penggunaan aplikasi yang telah dibuat ini. Penyajian aplikasi dengan menggunakan Adobe Flash CS6 diharapkan dapat memberikan navigasi yang lebih nyata untuk guru dan lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Halaman utama yang merupakan halaman yang pertama kali akan muncul ketika guru dan siswa menggunakan aplikasi. Halaman utama menampilkan nama dari aplikasi serta lima tombol navigasi antara lain aksara, budaya, evaluasi, tentang dan tombol tutup (*close*). Tombol navigasi akan berfungsi mengarahkan ke masing-masing halaman selain tombol tutup (*close*) yang berfungsi untuk menutup aplikasi.



Gambar 1 Halaman Utama

Halaman utama yang merupakan halaman yang pertama kali akan muncul ketika guru dan siswa menggunakan aplikasi. Halaman utama menampilkan nama dari aplikasi serta lima tombol navigasi antara lain aksara, budaya, evaluasi, tentang dan tombol tutup (*close*). Tombol navigasi akan berfungsi mengarahkan ke masing-masing halaman selain tombol tutup (*close*) yang berfungsi untuk menutup aplikasi.



Gambar 2 Halaman Aksara dasar 1

Halaman aksara merupakan halaman yang berisi materi aksara lontara, halaman ini terdiri dari lima halaman yaitu (1) Halaman Aksara dasar (Ina' Sure'), (2) Halaman Diakritik (Ana' Sure'), (3) Halaman Contoh aksara lontara. Setiap halaman terdapat tombol navigasi yang berfungsi untuk menuju halaman berikutnya, kembali dan tombol halaman utama (menu). Implementasi Halaman Evaluasi. Halaman evaluasi merupakan halaman uji coba pemahaman aksara lontara siswa setelah memahami materi yang terdapat pada halaman aksara. Dalam hal ini terdapat lima soal pilihan ganda tentang aksara lontara, guru dapat menambahkan soal atau mengganti soal latihan apabila di inginkan. Setelah soal telah dijawab semua oleh siswa maka pada halaman akhir akan memunculkan nilai (score) siswa yang telah melakukan evaluasi.



Gambar 4.6 Halaman evaluasi dan Nilai

Implementasi Halaman Budaya. Halaman budaya merupakan halaman yang berisikan budaya dari suku bugis Sulawesi Selatan yang berformat video. Pada halaman ini guru dan siswa dapat melihat budaya dari suku bugis seperti rumah adat, pakaian, senjata, alat musik dan lain-lain.



Gambar 4.8 Halaman budaya

Implementasi Halaman Tentang. Halaman tentang merupakan halaman yang berisikan profil dari pembuat aplikasi media pembelajaran aksara lontara Sulawesi Selatan. Pengujian. Setelah melakukan pengujian, apakah aplikasi berjalan seperti yang diharapkan atau tidak. Hasil dari Beta testing aplikasi yang dilakukan dengan metode black box. Pengujian layer interface kedua yaitu pengujian kontrol navigasi tiap-tiap halaman layer. Tombol navigasi aksara berhasil menuju halaman aksara.

Tabel 4.1 Hasil Uji layer interface

No	Item Uji	Detail Pengujian	Ket
1	Animation atas	Animation menu	sukses
2	Animation selesai	Animation menu	sukses
3	Animation error	Animation menu	sukses
4	Menu navigation aksara Lontara	Memunculkan menu aksara	sukses
5	Menu navigation evaluasi	Memunculkan menu evaluasi	sukses
6	Menu navigation Budaya	Memunculkan menu budaya	sukses
7	Menu navigation tentang	Memunculkan menu tentang	sukses

Tombol navigasi untuk evaluasi juga berhasil menampilkan halaman evaluasi yang berisi soal-soal pilihan ganda aksara lontara. Tombol navigasi budaya juga berhasil menuju halaman budaya. Begitu juga dengan tombol navigasi tentang yang berhasil menampilkan halaman tentang. Tahap akhir dijelaskan tentang implementasi dari penggunaan aplikasi yang telah dirancang dan dibuat. Pembuatan Interface Halaman Utama. Interface halaman multimedia interaktif pada aplikasi ini dirancang dengan menggunakan Adobe Flash CS6.

Interface terdiri dari beberapa tombol (button) sehingga guru dan siswa dapat mengontrol konten dan mudah menuju halaman yang diinginkannya. Selain itu juga terdapat gambar latar rumah adat suku bugis dan sepasang muda-mudi dengan pakaian adat suku bugis untuk memperindah tampilan. Setelah pembuatan interface langkah selanjutnya yaitu dengan mengekspor aplikasi menjadi bentuk Apk agar digunakan dalam perangkat android. Dengan langkah seperti pada gambar diatas dan gambar selanjutnya.

Kesimpulan

Media pembelajaran Aksara Lontara dan Budaya Bugis dapat digunakan pada saat pembelajaran Seni dan Budaya pada siswa kelas V dan VI UPT SD Negeri 296 Lapaukke. Pengajar menjelaskan tentang huruf Lontara dan Budaya Bugis yang terdapat pada media pembelajaran Seni Budaya. Dengan menggunakan media pembelajaran, siswa menjadi lebih mudah dalam memahami materi Aksara Lontara dan Budaya Bugis. Penggunaan media pembelajaran Aksara Lontara dan Budaya Bugis, lebih efektif dalam mengelola pembelajaran materi Aksara Lontara dan Budaya Bugis. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan pemahaman siswa kelas V dan VI UPT Sekolah Dasar Negeri 296 Lapaukke pada materi pokok Aksara Lontara dari 47,91% menjadi 79,79%. Halaman utama yang merupakan halaman yang pertama kali akan muncul ketika guru dan siswa menggunakan aplikasi. Halaman utama menampilkan nama dari aplikasi serta lima tombol navigasi antara lain aksara, budaya, evaluasi, tentang dan tombol tutup (close). Tombol navigasi akan berfungsi mengarahkan ke masing-masing halaman selain tombol tutup (close) yang berfungsi untuk menutup aplikasi.

Acknowledgment

-

Daftar Pustaka

- Abdillah, M. Y., & Aditya, D. K. (2019). Perancangan Media Pembelajaran Kreatif Untuk Belajar Aksara Lontara. *eProceedings of Art & Design*, 6(2).
- Ahmad, A. A. (2010). Pengembangan multimedia interaktif untuk pembelajaran tipografi. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 16(6), 675-683.
- Baharuddin, M. R., & Anggraini, R. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Microsoft Excel pada Mata Kuliah Perangkat Lunak Aplikasi. *Jurnal Literasi Digital*, 1(2), 94-101.
- Fitriani. (2017). Rekonstruksi Penggunaan Aksara Lontara Bahasa Bugis Dusun Ballewe Desa Binuang Kecamatan Balusu Kabupaten Barru. Makassar: Unismuh.

- Hidayah, Sofiyatul. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Adobe Flash CS6 untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Kompetensi Dasar Menganalisis Peran, Fungsi, dan Manfaat Pajak (Studi Kasus Siswa Kelas XI IPS 1 MAN Jember Semester Genap Tahun Ajaran 2016/2017). *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, dan Ilmu Sosial* 11(1).
- Kilawati, A., & Yanti, R. (2021). Aktualisasi Baca Tulis Aksara Lontara Melalui Aplikasi Bugis Keyboard Berbasis Android. *Jurnal Literasi Digital*, 1(1), 50–55.
- Mardika, I Nyoman. (2008). Pengembangan Multimedia dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris di SD. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Parkay, F. W & Stanford, B. H. (1998). *Becoming a teacher: Accepting the challenge of a profession*. Needham Heights, MA: Allyn & Bacon.
- Radjab, Mase. Abd. (2013). Kamus Bahasa Bugis Indonesia. Makassar: Gemilang Utama
- Rezeki, Sri. (2018). Pemanfaatan Adobe Flash CS6 Berbasis Problem Based Learning pada Materi Fungsi Komposisi dan Invers. *Jurnal Pendidikan Tambusai* 2(4)
- Romawati, Ega Feri. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Mobile Pengenalan Huruf Jawa (Aksara Jawa) Berbasis Android. *Jurnal Computer Science and Information Technology* 1(2), 93-100.
- Sidin, U. S. (2016). Media Edukasi Pengenalan Huruf Lontara Makassar Berbasis HTML5. *Jurnal semanTIK*, 2(2).
- Supriono, (2016). Rancang Bangun Media Pembelajaran dan Game Edukatif Pengenalan Aksara Jawa “PANDAWA”. *Journal The 4th University Research Colloquium-ISSN 2407-9189*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Syamsuryani, A., Alimuddin, A., & Aswar, A. Perancangan Media Interaktif Kamus Bahasa Bugis untuk Pembelajaran Bahasa Daerah. *Jurnal Imajinasi*, 1(1), 14-24.
- Trisianto, Chrissantus. (2018). Penggunaan Metode Waterfall untuk Pengembangan Sistem Monitoring dan Evaluasi Pengembangan Pedesaan. *Jurnal ESIT* 12 (1), 8-22.
- Wabdillah, W., & Imran, I. (2018). Aplikasi Media Pembelajaran Lontara Bugis Pada Anak Usia Dini Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *Inspiration: Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 8(2), 135-143.
- Wijaanti & Hakim. (2012). Media Pembelajaran Interaktif Aksara Jawa Berbasis Flash. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi* 3(2)
- Zulkarnain, Ahmad Danial, Jatmikowati, & Tri Endang. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Adobe Flash CS6 Berbasis Android Pokok Bahasan Segitiga. *Jurnal Gammath*, 3(1).