

APLIKASI PENGENALAN BAHASA SUNDA BERBASIS MULTIMEDIA DENGAN KONSEP V.I.S.U.A.L.S

Nur Komalasari¹, Eka Wahyu Hidayat², Aldy Putra Aldya³

^{1,2,3}Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik
Universitas Siliwangi
Tasikmalaya, Indonesia

e-mail: nkomalasari517@gmail.com¹, ekawahyu@unsil.ac.id², aldy@unsil.ac.id³

Abstrak

Bahasa Sunda merupakan bahasa yang unik dengan tingkatan-tingkatan berbahasa atau lebih dikenal dengan istilah *undak usuk basa* Sunda. Banyaknya generasi muda zaman sekarang, khususnya anak-anak yang tidak mengetahui bahasa Sunda meski tinggal dan tumbuh ditanah Sunda. Perlu adanya inovasi yang dapat memperkenalkan bahasa Sunda dengan memanfaatkan kemajuan teknologi yang terus berkembang saat ini. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membangun sebuah aplikasi pengenalan bahasa Sunda berbasis multimedia dengan konsep V.I.S.U.A.L.S yang dapat digunakan untuk media belajar. Metode dalam pengembangan aplikasi ini menggunakan metode pengembangan multimedia versi Luther-Sutopo. Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan, dari hasil pengujian alpha dan beta semua fungsionalitas aplikasi media pembelajaran sudah berjalan dengan baik dengan nilai persentase sebesar 90,03% dari pengguna. Hasil ini menunjukkan bahwa aplikasi pengenalan bahasa Sunda yang dihasilkan sangat baik dan layak untuk digunakan sebagai media bantu untuk belajar.

Kata kunci: Bahasa Sunda, Luther-Sutopo, Multimedia, VISUALS

Abstract

Sundanese is a unique language with a level of language or better known as the Sundanese undak usuk. many young people today, especially children who do not know Sundanese even though they live and grow in Sundanese soil. There needs to be innovations that can introduce Sundanese language by utilizing technological advances that continue to develop at this time. The purpose of this study is to build a multimedia-based Sundanese language introduction application with the concept of V.I.S.U.A.L.S which can be used for learning media. The method in developing this application uses the Luther-Sutopo version of the multimedia development method. Based on testing that has been done, from the results of alpha and beta testing all learning media application functionality has run well with a percentage value of 90.03% of users. These results indicate that the Sundanese language recognition application produced is very good and feasible to be used as a media aids for learning.

Keywords : Multimedia, Luther-Sutopo, Sundanese, VISUALS

PENDAHULUAN

Indonesia memiliki berbagai macam bahasa daerah, salah satunya adalah bahasa Sunda yang berasal dari Jawa Barat. Bahasa Sunda merupakan bahasa yang unik dengan tingkatan-tingkatan berbahasa, atau lebih dikenal dengan istilah *undak usuk* yang nyaris tidak dimiliki oleh bahasa lain. Namun, dari banyaknya

undak usuk basa Sunda, tidak semua mengetahui secara mendalam unsur budaya bahasa Sunda. *Undak usuk basa* dapat diartikan sebagai strata bahasa, tingkatan berbahasa, atau tata krama dalam berbahasa. Secara garis besar, *undak usuk* dibagi menjadi tiga bagian, yaitu bahasa halus, bahasa sedang, dan bahasa kasar. bahasa halus digunakan jika seseorang

berbicara dengan seseorang yang lebih tua, bahasa sedang digunakan jika seseorang berbicara dengan teman sebaya, dan bahasa kasar digunakan kepada binatang atau ketika seseorang sedang marah [1].

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran, pengajar dan bahan ajarnya. Komunikasi tersebut dapat berjalan dengan bantuan sarana untuk menyampaikan pesan. Bentuk stimulus yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah suara, penglihatan dan gerakan [2].

Multimedia pembelajaran adalah aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan sehingga secara sengaja proses pembelajaran terjadi [3].

Multimedia merupakan kombinasi dari teks, gambar, seni grafik, suara, animasi dan elemen-elemen video yang dimanipulasi secara digital. Tampilan dan cita rasa dari proyek multimedia harus menyenangkan, estetis, mengandung dan memikat. Proyek harus memuat konsistensi visual, hanya dengan menggunakan elemen-elemen yang mendukung pesan keseluruhan dari program [4].

Anak-anak zaman sekarang kurang mengetahui akan budaya kebahasaan Sunda, terutama mengenai bahasa Sunda halus, hal ini akan menyebabkan terancamnya eksistensi bahasa Sunda dimasa yang akan datang. Inovasi yang dapat memperkenalkan bahasa Sunda dengan memanfaatkan teknologi informasi kedalam dunia pendidikan perlu dilakukan untuk mempermudah seseorang dalam memahami sebuah informasi. Penggunaan teknologi yang berkembang saat ini merupakan salah satu kebutuhan manusia dalam mengakses informasi secara cepat dan mudah dilakukan.

Solusi untuk menyelesaikan masalah tersebut adalah perlu dibuat media pembelajaran bahasa Sunda dengan memanfaatkan kemajuan teknologi yang terus berkembang berupa *smartphone* berbasis android yang sifatnya mudah

dibawa dan digunakan oleh penggunanya, dan dengan menerapkan konsep VISUALS supaya meningkatkan daya tarik anak-anak untuk belajar bahasa Sunda.

Aplikasi Pengenalan Bahasa Sunda yang akan dibangun ini diharapkan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dalam membantu pembelajaran pengenalan bahasa Sunda.

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu bagaimana menerapkan konsep VISUALS untuk meningkatkan daya tarik belajar bahasa Sunda, yang dapat diimplementasikan pada sistem operasi android. Tujuan dari penelitian ini yaitu menerapkan konsep VISUALS untuk meningkatkan daya tarik belajar bahasa Sunda yang dapat diimplementasikan pada sistem operasi android.

Konsep V.I.S.U.A.L.S

Materi-materi yang terkumpul disajikan dengan bahasa yang sederhana dan komunikatif dilengkapi dengan komponen-komponen multimedia lainnya dengan memperhatikan konsep VISUALS [5], yaitu:

- (1) *Visible* atau mudah dilihat, yaitu materi yang disajikan secara visual terlihat jelas, tingkat keterbacaan tinggi, resolusi atau ketajaman grafis tinggi, mengandung satu makna.
- (2) *Interesting* atau menarik, yaitu isi pesan sesuai dengan kebutuhan audien, tampilan baik dan memikat sehingga menimbulkan rasa ingin tahu, dan berusaha menjaga kelangsungan proses komunikasi atau interaksi dan belajar.
- (3) *Simpel* atau sederhana, yaitu pesan terfokus, pemilihan kata, huruf, gambar tidak mengubah makna pesan, bahasa dan tampilan lugas.
- (4) *Usefull* atau berguna, yaitu sesuai dengan kebutuhan audien dan tujuan pembelajaran maupun hasil belajar yang diinginkan.
- (5) *Accurate* atau tepat, yaitu isi pesan mempunyai makna yang tepat, sesuai dengan kebutuhan, penyampaiannya cermat, didasarkan pada sumber yang dapat di pertanggung jawabkan.

(6) *Legitimate* atau benar, yaitu isi pesan benar, disusun secara logis, mengikuti kaidah keilmuan, dan masuk akal.

(7) *Structure* atau terstruktur, yaitu rangkaian pesan disampaikan secara sistematis, dengan urutan-urutan yang logis dan mudah dipahami.

Penelitian Terkait

Adapun teori yang mendasari penelitian aplikasi pengenalan bahasa Sunda berbasis multimedia dengan konsep VISUALS yaitu :

(1) Fitra, Nurhadi dan Irawan (2014) membuat penelitian berjudul *Perancangan Aplikasi Perangkat Ajar Pengenalan Anggota Tubuh Manusia Berbasis Android*. Metode yang digunakan adalah waterfall. Kelebihan aplikasi ini adalah antarmuka yang didesain secara sederhana dan tidak menggunakan banyak layar, sehingga tidak membingungkan pengguna. Kekurangan aplikasi ini adalah media pembelajaran ini dirancang hanya membahas tentang pengenalan anggota tubuh manusia saja. Menyimpulkan bahwa aplikasi ini membantu orang tua mengajari anak-anak mereka belajar mengenal organ tubuh manusia tanpa terbatas waktu dan tempat belajar [6].

(2) Nurul Fitriyani, Dewi Tresnawati dan Nahdi Hadiyanto (2014), membuat penelitian yang berjudul *Pengembangan Aplikasi Pengenalan Huruf, Angka dan Warna untuk Anak Usia Dini Berbasis Android*. Metode yang digunakan adalah metode pengembangan versi Luther-Sutopo. Kelebihan aplikasi ini adalah aplikasi ini berguna untuk membantu anak usia dini untuk mengenal angka, huruf dan warna dengan bahasa Indonesia dan Inggris. Kekurangan aplikasi ini adalah tampilan aplikasi kurang menarik tanpa adanya *background* [7].

(3) Erdisna dan Arif Rahman (2015), membuat penelitian yang berjudul *Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Untuk Taman Kanak – Kanak Menggunakan Adobe Flash CS3*. Metode yang digunakan adalah penelitian lapangan, penelitian perpustakaan dan penelitian laboratorium.

Kelebihan aplikasi ini adalah dapat menjadi panduan dan pelengkap pada proses belajar mengajar karena cukup interaktif dan menarik bagi pengguna. Kekurangan aplikasi ini adalah tidak adanya fitur audio atau musik sehingga pengguna akan merasa bosan. Menyimpulkan bahwa aplikasi ini dapat menjadi alternatif lain dalam proses belajar sehingga bisa dijadikan sarana untuk mempermudah guru dalam proses belajar mengajar [8]

(4) Dedi Gunawan dan Fitri Kurniawan (2016), membuat penelitian yang berjudul *Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Pengenalan Satwa Bagi Anak Usia Dini*. Metode yang digunakan adalah metode pengembangan perangkat lunak waterfall. Kelebihan aplikasi ini adalah menampilkan animasi, nama dan suara hewan. Kekurangan aplikasi ini adalah aplikasi ini masih berbasis desktop sehingga untuk menggunakan aplikasi ini harus menggunakan laptop atau komputer. Menyimpulkan bahwa aplikasi ini membantu pengguna untuk belajar tentang pengenalan hewan [9].

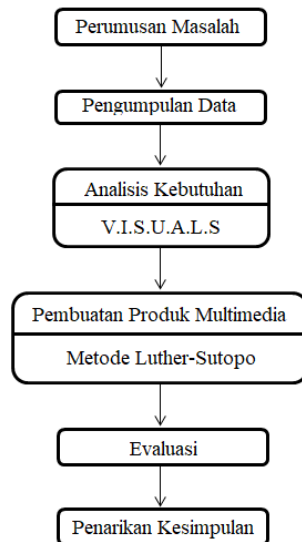
(5) Rita Sri Ernawati, Eka Wahyu Hidayat dan Alam Rahmatulloh pada tahun 2017 membuat penelitian berjudul *Implementasi Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Aksara Sunda Berbasis Android*. Metode yang digunakan adalah metode versi Luther-Sutopo. Kelebihan aplikasi ini adalah program mudah untuk digunakan karena informasi pada saat 3D muncul dapat ditampilkan dengan baik disertai keterangan pada objek dan suara pelafalan dengan persentase penilaian mencapai 100%. Informasi yang terdapat pada aplikasi mudah dipahami dengan perolehan persentase 86%. Tampilan *user interface* dinilai cukup menarik dengan dilengkapi *background* yang sesuai dengan konten. Objek 3D dari masing-masing aksara, ditampilkan dalam *marker* yang berbeda sesuai dengan kelompoknya. Produk multimedia ini dilengkapi dengan buku saku untuk menambah informasi mengenai aplikasi *Augmented Reality* aksara sunda. Kekurangan aplikasi ini adalah tata letak maupun desain pada

tombol yang kurang sesuai dengan dan kurang menarik dengan perolehan persentase 67%. Informasi pada masing-masing objek aksara dinilai belum lengkap. Aplikasi ini belum ada fasilitas untuk cara penulisan huruf aksara sunda maupun penggabungan aksara. Jarak untuk melakukan pemindaian pada *marker* tidak dapat dilakukan terlalu jauh maupun pengaruh dari keadaan cahaya pada saat scan *marker*. Aplikasi tidak bisa berjalan dibawah OS android *jelly bean*, tidak tersediannya control untuk mengatur *pause* maupun *play* pada *background*. Menyimpulkan bahwa penggunaan

teknologi *augmented reality* dapat membantu manusia dalam segala bidang diantaranya dunia pendidikan yang dalam hal ini yaitu pengenalan aksara sunda [10].

METODE

Alur metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari beberapa tahap yaitu: tahap perumusan masalah, pengumpulan data, analisis kebutuhan, metode Luther-Sutopo, evaluasi dan penarikan kesimpulan. Alur metodologi penelitian yang digunakan dapat dilihat pada Gambar.1



Gambar 1. Alur Metode Penelitian

Perumusan masalah dilakukan dengan observasi di lingkungan sekitar dan dengan menganalisis aplikasi yang sudah ada. Analisis yang dilakukan mencakup tentang kelebihan dan kekurangan aplikasi. Pengumpulan data ditujukan untuk mengumpulkan data dan bahan apa saja yang akan mendukung dalam pembuatan aplikasi ini.

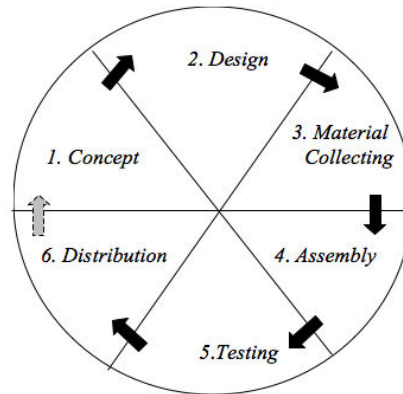
Ada dua tahapan pengumpulan data yaitu, observasi dan studi pustaka. Observasi dilakukan dengan cara menganalisis aplikasi yang sejenis, yang sudah dibuat oleh orang lain. Analisis yang dilakukan mencakup tentang kelebihan dan kekurangan aplikasi, kemudian dibandingkan dengan aplikasi yang akan

dibuat. sedangkan studi pustaka dilakukan dengan cara mengumpulkan data dan mempelajari data-data yang berhubungan dengan penelitian ini, seperti teori-teori dasar multimedia dan metode pengembangannya, serta teori yang digunakan sebagai bahan untuk proses pembangunan aplikasi ini dari berbagai media seperti buku dan internet.

Analisis Kebutuhan dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan guna pembangunan aplikasi pengenalan bahasa Sunda diantaranya kebutuhan konsep V.I.S.U.A.L.S., kebutuhan data seperti data materi bahasa Sunda, data gambar dan data suara, dan kebutuhan sistem.

Sedangkan metode perancangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode rekayasa perangkat lunak berbasis multimedia versi Luther-Sutopo, metode ini dianggap paling tepat dan sederhana karena memiliki tahapan yang jelas, yang sesuai dengan tahapan

dilapangan dan didalamnya terdapat tahapan *material collecting* atau tahap pengumpulan bahan. Membuat suatu produk multimedia dengan menggunakan metode ini harus melalui enam tahapan yang harus dilakukan secara berurutan bisa dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Versi Luther-Sutopo [11]

(1) Konsep (*Concept*), tahapan konsep merupakan tahapan awal dalam pembuatan aplikasi yang bertujuan untuk membuat sebuah konsep dari aplikasi.

(2) Perancangan (*Design*), Tahapan ini merupakan tahapan pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, antarmuka dan elemen-elemen pendukung. Tahapan ini meliputi perancangan *storyboard* dan struktur navigasi aplikasi.

(3) Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*), tahapan ini adalah tahapan untuk pengumpulan bahan yang dibutuhkan pada aplikasi yaitu elemen-elemen multimedia yang terdiri dari gambar, audio, text, dan interaktivitas, tahapan ini dilakukan secara paralel dengan tahap *Assembly*.

(4) Pemasangan Elemen Multimedia (*Assembly*), tahapan ini adalah proses penggabungan semua material yang telah dibuat dan dikumpulkan kedalam proyek berdasarkan tahapan design seperti yang ada pada *storyboard*.

(5) Pengujian (*Testing*), tahapan pengujian ini dilakukan pengujian aplikasi yang telah dibuat untuk melihat kemungkinan adanya kesalahan.

(6) Distribusi (*Distribution*), tahapan ini adalah tahapan akhir dari pembuatan aplikasi multimedia, yaitu distribusi yang akan dilakukan dengan mendistribusikan aplikasi berbasis android kepada pengguna kedalam *mobile Handphone*.

Tahapan evaluasi dilakukan setelah semua proses pembuatan aplikasi berhasil dilakukan, diantaranya yaitu menjelaskan hasil uji fungsionalitas dan uji kelayakan terhadap aplikasi. Tahapan penarikan Kesimpulan ini adalah tahapan penarikan kesimpulan dari pembuatan aplikasi Bahasa Sunda yang telah dibangun.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Metode pengembangan aplikasi versi Luther-Sutopo *Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, dan Distribution*.

Concept

Aplikasi ini dibuat untuk memberikan solusi atau alternatif bagi anak-anak untuk mendapatkan informasi tentang pengenalan bahasa Sunda dengan mudah dan menarik yang bisa digunakan di *android*. Aplikasi ini berjudul Belajar bahasa Sunda, dengan sasaran pengguna anak-anak, durasi tak

terbatas (*unlimited*), elemen multimedia yang digunakan text, audio, gambar dan interaktivitas.

Gambaran aplikasi bertujuan untuk memberikan informasi tentang pengenalan bahasa Sunda sederhana. aplikasi ini dapat membantu pengguna khususnya anak-anak untuk mengenal beberapa materi tentang bahasa Sunda yang dilengkapi dengan gambar animasi 2D, cara menggunakannya yaitu memilih salah satu materi yang telah disediakan yang nantinya akan menampilkan gambar dan suara dari materi yang telah dipilih oleh pengguna.

Konten aplikasi pengenalan bahasa Sunda ini terdiri dari 2 konten utama, yaitu konten belajar yang berisi materi tentang

bahasa Sunda dan konten kuis yang berisi permainan tebak gambar. Pada konten belajar terdapat 5 materi bahasa Sunda sederhana diantaranya yaitu anggota tubuh, angka, buah, hewan dan warna. Sedangkan pada konten kuis dari masing-masing materi pembahasan terdapat 10 pertanyaan tebak gambar. Selain 2 konten utama, ada konten informasi yang berisi tentang informasi aplikasi dan pembuat aplikasi.

Design

Tahapan design ini harus dilakukan secara rinci yang dimulai pada gambaran awal produk.

Tabel 1. Storyboard Ringkas

<i>Splash</i>	<i>opening</i> dan tampil logo aplikasi
<i>Scene 1</i>	Tampilan menu utama dengan pilihan belajar, kuis, info dan keluar
<i>Scene 2</i>	Tampilan menu belajar
<i>Scene 2.1</i>	Tampilan belajar warna
<i>Scene 2.2</i>	Tampilan belajar angka
<i>Scene 2.3</i>	Tampilan belajar buah
<i>Scene 2.4</i>	Tampilan belajar hewan
<i>Scene 2.5</i>	Tampilan belajar anggota tubuh
<i>Scene 3</i>	Tampilan menu kuis
<i>Scene 4</i>	Tampilan menu informasi
<i>Scene 5</i>	Tampilan keluar aplikasi

Kebutuhan gambar pada aplikasi ini menggunakan gambar dengan beberapa ukuran, diantaranya yaitu gambar untuk setiap materi berukuran 57x57 pixel, untuk *background* berukuran 695x457 pixel, gambar *desain* untuk menu materi dan kuis berukuran 600x600 pixel, gambar materi *pop up* berukuran 161x161, gambar *button* informasi, *exit* dan *back* berukuran 295x288, gambar *button* untuk belajar dan kuis berukuran 481x150, gambar logo untuk judul berukuran 600x100, gambar logo untuk aplikasi berukuran 2175x1982 dan gambar untuk soal tebak gambar berukuran 161x161 pixel.

Material Collecting

Dalam pembuatan aplikasi ini bahan dikumpulkan. Untuk gambar materi-materi pada aplikasi dibuat sendiri menggunakan *Adobe Photoshop*, sedangkan gambar untuk *background* di dapat dari internet. Dan suara materi didapat dari hasil perekaman dari suara Vina Yustika Dewi menggunakan ponsel.

Assambly

Proses pemasangan menggunakan bahasa pemrograman *Java Script* yang merupakan bahasa pemrograman dalam Android Studio. Adapun hasil pemasangan pada tahap ini dapat dilihat pada gambar 3 sampai gambar 7



Gambar 3. menu utama

Gambar 3 merupakan tampilan pertama ketika aplikasi mulai dijalankan, pada tampilan ini terdapat 4 tombol navigasi, yaitu tombol “Belajar” berfungsi untuk memulai aplikasi, tombol “Kuis” untuk

menampilkan kuis tebak gambar, tombol “i” berfungsi untuk menampilkan informasi aplikasi dan pembuat aplikasi, dan tombol “X” berfungsi untuk mengakhiri aplikasi.



Gambar 4. menu belajar

Gambar 4 merupakan tampilan untuk menampilkan 5 materi bahasa sunda yaitu materi warna, angka, buah, hewan dan anggota tubuh dan terdapat tombol *i* di sebelah kiri bawah yang berfungsi untuk

melihat informasi tentang aplikasi dan tombol X di sebelah kanan bawah yang berfungsi untuk kembali ke scene sebelumnya.



Gambar 5. belajar warna

Gambar 5 berisi tentang materi warna, terdapat 10 macam jenis warna, kemudian jika salah satu gambar di tekan

maka akan mengeluarkan suara dari warna tersebut.



Gambar 6. menu kuis

Gambar 6 berisi tentang kuis tebak-tebakan dari setiap materi bahasa Sunda yaitu tebak warna, tebak angka, tebak

buah, tebak hewan dan tebak anggota tubuh, dan dari setiap kuis terdapat 10 soal tebak.



Gambar 7. Kuis tebak warna

Gambar 7 berisi tentang kuis tebak warna, dari setiap soal terdapat satu soal dan 3 pilihan jawaban, dimana jika pengguna menjawab dengan benar maka akan mengeluarkan suara “bener” dan mendapatkan skor 10 poin, tetapi jika pengguna menjawab salah maka akan mengeluarkan suara “ya salah” dan skor dikurangi 5 poin.

Testing

Produk yang telah dibuat kemudian dilakukan *testing* untuk melihat kemungkinan adanya kesalahan atau *error* dengan menggunakan metode pengujian *alpha* (*alpha testing*) dan pengujian *beta* (*beta testing*).

Pengujian Alpha dilakukan oleh pengembang dengan metode *Black-Box Testing*. Metode ini digunakan untuk memeriksa fungsionalitas dari aplikasi yang telah dibuat. Proses semua pengujian yang ada diaplikasi sudah diperiksa secara fungsional dan hasilnya diterima. Pengujian *alpha* secara keseluruhan dapat diterima dan layak untuk di distribusikan.

Pengujian *beta test* ini dilakukan pengambilan data dengan menggunakan metode *survey* berupa pengisian kuesioner kepada pengguna akhir. Tujuan dari penyebaran kuesioner ini adalah untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna. Pengujian *beta test* yang dilakukan untuk mendapatkan fungsi dengan mempertimbangkan aspek pembelajaran informasi yaitu VISUALS. Rancangan pertanyaan-pertanyaan pada kuesioner dengan pendekatan VISUALS.

Pengujian ini dilakukan dengan cara penyebaran kuesioner, dengan pengambilan sampel menggunakan teknik *simple random sampling* karena yang menjadi populasi dalam penelitian ini tidak terlalu besar dimana populasi ditentukan yaitu guru dan murid Sekolah Dasar Negeri Sindangrasa, maka dalam penetapan besar kecilnya sampel tidak menggunakan perhitungan statistik. penetapan besar-kecilnya sampel tidaklah ada suatu ketetapan yang mutlak, artinya tidak ada suatu ketentuan berapa persen suatu sampel harus diambil [12]. Oleh karena itu, pengujian ini mengambil sampel

sebanyak 30% dari jumlah populasi sehingga jumlah sampelnya adalah $30\% \times 100 = 30$ orang.

Pertanyaan kuesioner

1. Aspek *visible* / mudah dilihat
 - a. Apakah aplikasi dapat menampilkan gambar, animasi, *background*, dan suara dengan jelas ?
 - b. Apakah pemilihan warna, tulisan dan ukuran tulisan pada aplikasi terlihat jelas dan mudah dibaca ?
 - c. Apakah tata letak dan tombol navigasi berfungsi dengan baik ?
2. Aspek *interesting* / menarik
 - a. Apakah aplikasi dapat menampilkan gambar, animasi, *background*, dan suara dengan jelas ?
 - b. Apakah pemilihan warna, tulisan dan ukuran tulisan pada aplikasi terlihat jelas dan mudah dibaca ?
 - c. Apakah tata letak dan tombol navigasi berfungsi dengan baik ?
3. Aspek *simple* / sederhana
 - a. Apakah materi yang disajikan sudah sesuai dengan kebutuhan ?
 - b. Apakah pemilihan jenis tulisan sudah sesuai ?
 - c. Apakah pemilihan gambar, animasi dan suara sudah sesuai ?
4. Aspek *usefull* / berguna
 - a. Apakah aplikasi ini dapat dijadikan media bantu untuk belajar ?
- b. Apakah aplikasi ini cukup mudah untuk digunakan ?
- c. Apakah aplikasi bermanfaat untuk anak-anak yang ingin mengetahui tentang bahasa sunda ?
5. Aspek *accurate* / tepat
 - a. Apakah materi yang disajikan sudah sesuai dan dapat diterima dengan jelas?
 - b. Apakah aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan ?
 - c. Apakah dengan menggunakan aplikasi ini membuat pengguna lebih praktis dalam mempelajari bahasa sunda ?
6. Aspek *legitimate* / benar
 - a. Apakah informasi yang disediakan oleh aplikasi ini mudah dimengerti ?
 - b. Apakah dengan adanya latihan soal-soal pada aplikasi dapat membantu memahami materi bahasa sunda ?
 - c. Apakah latihan soal sesuai dengan materi yang ada pada aplikasi ?
7. Aspek *structure* / terstruktur
 - a. Apakah secara keseluruhan penggunaan aplikasi ini memuaskan?
 - b. Apakah materi pada aplikasi disajikan dengan sistematis ?
 - c. Apakah secara keseluruhan aplikasi ini mudah untuk dipahami ?

Tabel 2 Hasil Keusioner VISUALS

Aspek	Skor	Skor max	%
<i>Visible</i>	407	450	90,44
<i>Interesting</i>	419	450	93,11
<i>Simple</i>	392	450	87,11
<i>Usefull</i>	439	450	97,55
<i>Accurate</i>	382	450	84,88
<i>Legitimate</i>	395	450	87,77
<i>Structure</i>	402	450	89,33

Perhitungan persentase kualitas perangkat lunak secara keseluruhan dari

data hasil pengujian beta menggunakan rumus :

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100 \%$$

Berdasarkan hasil perhitungan presentase pada tabel di atas, dari setiap responden dengan sampel sebanyak 30 orang di dapatkan hasil presentase sebesar 90,03 %. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi pengenalan bahasa Sunda tergolong sangat layak untuk digunakan, dan mampu diterima dengan baik.

Distribution

Aplikasi yang telah selesai di buat di publish kedalam file berekstensi *.apk dengan ukuran aplikasi sebesar 10,06 MB. Aplikasi ini dapat dijalankan di *mobile smartphone* dengan sistem operasi android.

Evaluasi

Tahap evaluasi menjelaskan hasil uji fungsionalitas dan uji kelayakan terhadap aplikasi. Berdasarkan uji fungsionalitas menggunakan pengujian *blackbox* respon dari aplikasi menunjukkan hasil pengujian/*output* telah sesuai dengan hasil yang diharapkan pada aplikasi (terpenuhi). Sedangkan berdasarkan uji kelayakan menggunakan pengujian *beta test* menunjukkan hasil sebesar 90,03%, kemudian dilakukan perbandingan dengan tabel skala persentase. Hasil yang didapatkan setelah membandingkan persentase kelayakan perangkat lunak dapat disimpulkan bahwa kualitas perangkat lunak pengenalan bahasa Sunda memiliki kategori "sangat layak" untuk digunakan atau didistribusikan.

SIMPULAN

Dari aplikasi yang telah dibuat didapat beberapa kelebihan dari aplikasi pengenalan bahasa Sunda yaitu, Aplikasi pengenalan bahasa Sunda dapat dijadikan media bantu belajar, dengan persentase penilaian mencapai 97,55%, tampilan interface, gambar dan animasi dinilai cukup menarik, dengan persentase penilaian mencapai 93,11%, dan aplikasi dapat memberikan keterbacaan yang jelas pada gambar, tulisan, suara dan tombol navigasi, dengan persentase penilaian mencapai

90,44%. Serta ada beberapa kekurangan dari aplikasi pengenalan bahasa Sunda yaitu, materi bahasa Sunda yang ditampilkan terbatas dan Informasi pada masing-masing materi bahasa Sunda belum cukup lengkap.

Kesimpulan dari penelitian ini yaitu, telah berhasil membuat aplikasi pengenalan bahasa Sunda dengan menerapkan konsep VISUALS sebagai peningkatan daya tarik belajar bahasa Sunda. Dan berhasil mengimplementasikan aplikasi pengenalan bahasa Sunda pada *smartphone* android versi 6.0 (*Marshmallow*). Hasil presentase responden pengujian yang dilakukan dengan aspek pengujian berupa *visible, interesting, simple, usefull, accurate, legitimate dan structure* sebesar 90,03%. Aplikasi pengenalan bahasa Sunda berbasis android ini dapat diterima dengan baik dan bisa dijadikan alat bantu untuk belajar mengenal bahasa Sunda. Adapun saran pengembangan yang dapat dilakukan pada penelitian yang akan mendatang materi pada aplikasi pengenalan bahasa Sunda bisa dikembangkan dengan menambahkan isi atau materi yang lebih banyak lagi dan menambahkan aksara Sunda pada setiap materinya. Serta aplikasi pengenalan ini dapat dilengkapi dengan menggunakan animasi 3 dimensi agar lebih menarik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penyelesaian penelitian ini banyak mendapat pengarahan, nasihat, dukungan moral dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa terima kepada Allah SWT yang telah memberikan kelancaran selama penyelesaian penelitian ini. Dosen pembimbing, orangtua, dan sahabat yang telah memberikan ilmu, wawasan, motivasi, serta bimbingan dan bantuan kepada penulis.

REFERENSI

- [1] Batara, P. (2014). Bahasa Sunda; Undak Usuk Basa dan Perkembangannya. Wacana [online]. Tersedia: <http://www.wacana.co/2014/09/bahasa->

- sunda-undak-usuk-basa-dan-perkembangannya/.
- [2] Sanaky, H. A. H. (2011). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safirina Insania Press.
- [3] Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- [4] T. Vaughan, *Multimedia Making It Work*, Sixth Edition, New York: McGraw-Hill Companies, 2004.
- [5] Hidayat, E. W., Irawan, E. P. (2013). *Prototype Informasi Digital Jurusan Teknik Informatika UNSIL Berbasis Multimedia*. *Jurnal Konferensi Nasional Sistem Informasi 2013, KNSI* – 344.
- [6] Fitra., Nurhadi., Irawan. (2014). *Perancangan Aplikasi Perangkat Ajar Pengenalan Anggota Tubuh Manusia Berbasis Android*. *Jurnal Ilmiah Media Processor*, ISSN 1907-6738 Vol. 9, No. 1. Pp. 89-97.
- [7] Fitriyani, N., Tresnawati, D., & Hadiyanto, N. (2014). *Pengembangan Aplikasi Pengenalan Huruf, Angka dan Warna untuk Anak Usia Dini Berbasis Android*. *Jurnal STT-Garut*, ISSN 2302-7339, Vol. 11, No. 1.
- [8] Erdisna., Rahman, A. (2015). *Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Untuk Taman Kanak-Kanak Menggunakan Adobe Flash CS3*. *Jurnal KomTekIn Fakultas Ilmu Komputer*, ISSN 2356-0010 Vol. 2, No. 1, pp. 25-33.
- [9] Gunawan, D., Kurniawan, F. (2016). *Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Pengenalan Satwa Bagi Anak Usia Dini*. *Duta.com*, ISSN 2086-9436 Vol. 10, No. 1, pp. 69– 77.
- [10] Ernawati, R. S., Hidayat. E. W., & Rahmatullah. A. (2017). *Implementasi Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Aksara Sunda Berbasis Android*. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, e-ISSN 2443-2229, Vol. 3 No.7, pp. 512-523.
- [11] Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi Offset.
- [12] Margono. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta