



Aplikasi Pembelajaran Bahasa Bali Berbasis Interaktif Multimedia

Putu Wirayudi Aditama
STMIK STIKOM Indonesia
Email: wirayudi.aditama@stiki-indonesia.ac.id

ABSTRAK

Peranan multimedia dalam pembelajaran sangatlah penting, terutama dalam mata pelajaran bahasa Bali. Peserta didik SMK TI Bali Global Jimbaran dalam menyerap pelajaran bahasa Bali masih sangat kurang sehingga hasil ulangan harian dan ujian akhir semester hanya masih dalam nilai KKM, yaitu dengan persentase 70% peserta didik hanya mampu mendapat hasil sesuai KKM dengan nilai 70. Media pembelajaran berbasis interaktif yang tepat akan sangat berperan dalam terciptanya tujuan pendidikan itu sendiri. Multimedia dianggap sebagai media pembelajaran yang menarik berdasarkan upaya yang menyentuh berbagai panca indra: penglihatan, pendengaran dan sentuhan. Dengan adanya aplikasi pembelajaran bahasa bali berbasis interaktif multimedia, diharapkan adanya peningkatan pemahaman siswa dan peningkatan nilai terhadap mata pelajaran bahasa Bali.

Kata Kunci : Multimedia, bahasa Bali, media pembelajaran.

ABSTRACT

The role of multimedia in learning is very important, especially in the eyes of Balinese language learning. SMK students in Bali Global Jimbaran in absorbing Balinese language lessons are still lacking so that the results of daily tests and final semester examinations are only within the KKM score, with a percentage of 70% of students being able to only get results according to the KKM with a value of 70. An appropriate interactive based learning media will be very instrumental in the creation of educational goals themselves. Multimedia is considered as an interesting learning media based on efforts that touch various senses: vision, hearing and touch. With the interactive multimedia-based Bali language learning application, it is hoped that there will be an increase in student understanding and an increase in value for Balinese subjects.

Keywords: multimedia, Balinese language, learning media.

PENDAHULUAN

Bahasa Bali merupakan bahasa yang digunakan oleh masyarakat Bali untuk berkomunikasi dan bertukar informasi, karena bahasa Bali merupakan bahasa ibu bagi masyarakat Bali. Bahasa Bali memiliki kedudukan yang tinggi pada masyarakat Bali, karena merupakan lambang identitas dan jati diri dari Pulau Bali tersebut. Adapun beberapa fungsi bahasa Bali yang sangat penting bagi masyarakat Bali, antara lain

sebagai lambang kembangan daerah Bali, sebagai alat komunikasi atau penghubung di masyarakat, dan sebagai identitas masyarakat Bali (Meliani dkk. 2013).

Pengajar pada SMK TI Bali Global Jimbaran yang menerapkan pembelajaran bahasa Bali pada mata pelajaran Bahasa Bali masih mengalami kesulitan dalam proses belajar mengajar. Pengajar sulit melakukan proses pembelajaran dikarenakan kemampuan siswa dalam menyerap pelajaran bahasa Bali dan aksara Bali masih sangat kurang, karena sebagian besar di daerah Jimbaran dan Nusa Dua adalah tempat pariwisata yang menyebabkan pencampuran bahasa antara penduduk lokal dengan tamu-tamu asing. Sehingga siswa dipengaruhi oleh lingkungan pariwisata yang kental. Media yang digunakan untuk pembelajaran juga masih sangat kurang, hanya terdiri dari media buku saja.

Untuk meningkatkan proses belajar mengajar, meningkatkan minat siswa terhadap bahasa Bali, dan untuk membudayakan bahasa Bali, maka dari permasalahan tersebut diperlukan adanya aplikasi pembelajaran bahasa Bali berbasis multimedia.

Media pembelajaran berbasis interaktif yang tepat akan sangat berperan dalam terciptanya tujuan pendidikan itu sendiri. Multimedia dianggap sebagai media pembelajaran yang menarik berdasarkan upaya yang menyentuh berbagai panca indra: penglihatan, pendengaran dan sentuhan (Munir. 2013).

Kelebihan dari aplikasi pembelajaran bahasa Bali berbasis multimedia interaktif adalah dari segi efektifitas proses belajar mengajar menjadi lebih menarik sehingga siswa mudah untuk menyerap cerita yang disampaikan, ekonomis dalam arti aplikasi pembelajaran lebih murah dibandingkan dengan media cetak, fleksibilitas dalam arti dapat diakses melalui laptop atau personal komputer dengan mudah, sehingga peserta didik tidak harus belajar menggunakan buku, *Usability* karena setelah membaca akan tertarik untuk membaca lagi.

PEMBAHASAN

Menurut Syamsu Rizal, Eko Retnadi dan Andri Ikhwana (Rizal dkk. 2013), aplikasi adalah penggunaan dalam suatu perangkat komputer, instruksi (instruction) atau pernyataan (statement) yang disusun hingga sedemikian rupa komputer dapat memproses masukan (input) menjadi keluaran (output) termasuk tabel dan gambar, serta dengan mengacu tata cara penulisan seperti yang telah disusun pada tulisan ini.

Bahasa merupakan lambang pada saat kita berkomunikasi, berbicara atau menulis. Bahasa Bali adalah sarana media komunikasi dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Bali. Tujuan dari pembelajaran bahasa salah satunya adalah kemampuan

berkomunikasi tercapai dengan optimal. Dalam berkomunikasi, tidak pernah lepas dengan sikap bahasa dan pola berbahasa yang diucapkan.

Multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang oleh disainer agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas pada penggunaannya (user). Pemanfaatan multimedia sangatlah banyak diantaranya untuk media pembelajaran, game, olahraga, film, medis, militer, bisnis, iklan atau promosi, dan lain-lain. Bila pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol multimedia tersebut, maka hal ini disebut multimedia interaktif (Pujiriyanto, 2005).

Francis M. Dwyer (Pujiriyanto, 2005, 6) menggambarkan bahwa manusia belajar 1% dilakukan melalui indra perasa (*taste*), 1,5% melalui sentuhan (*touch*), 3,5% melalui penciuman (*smell*), 11% melalui pendengaran (*hearing*), dan 83% melalui penglihatan. Manusia umumnya mengingat 10% dari apa yang pernah dibaca, 20% dari apa yang pernah didengar, 30% dari apa yang pernah dilihat, 50% dari apa yang pernah dilihat dan didengar, 70% dari apa yang pernah diperbincangkan dan 90% dari apa yang pernah dilakukan. Media interaktif memiliki unsur audio-visual (termasuk animasi) dan disebut interaktif karena media ini dirancang dengan melibatkan respon pemakai secara aktif. Dapat disimpulkan multimedia interaktif merupakan media penyampaian yang memiliki unsur audio-visual dan melibatkan respon pemakai secara aktif.

Adapun elemen-elemen yang terdapat dalam multimedia interaktif, dapat dilihat sebagai berikut (Pujiriyanto, 2005).

Grafik merupakan komponen penting dalam multimedia. Grafik berarti juga gambar (*image, picture, atau drawing*). Gambar merupakan sarana yang tepat untuk menyajikan informasi, apabila pengguna sangat berorientasi pada gambar yang bentuknya visual (*visual oriented*).

Ilustrasi secara harfiah berarti gambaran yang dipergunakan untuk menerangkan atau mengisi sesuatu. Dalam desain grafis, ilustrasi merupakan subjek tersendiri yang memiliki alur sejarah serta perkembangan yang spesifik atas jenis kegiatan seni itu.

Warna merupakan pelengkap gambar serta mewakili suasana kejiwaan pelukisnya dalam berkomunikasi. Warna juga merupakan unsur yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan penglihatan sehingga mampu merangsang munculnya rasa haru, sedih, gembira, mood atau semangat, dan yang lainnya.

Dalam desain grafis, tipografi didefinisikan sebagai suatu proses seni untuk menyusun bahan publikasi menggunakan huruf cetak.

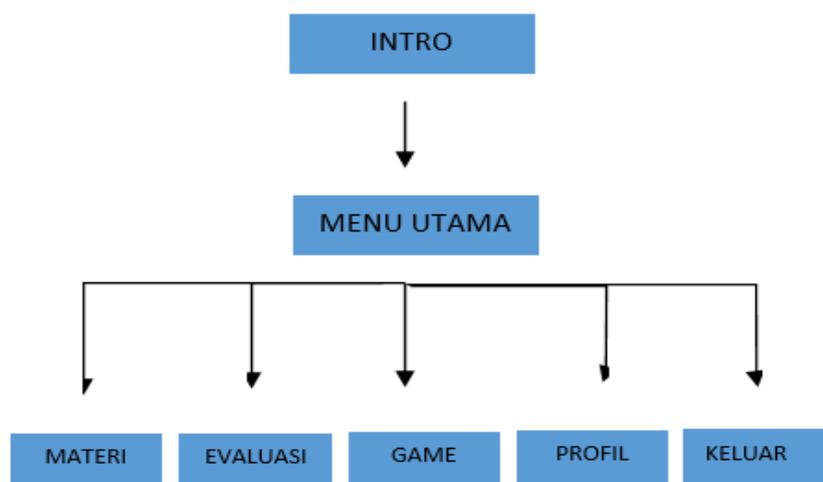
Penggunaan suara pada multimedia dapat berupa narasi, lagu, dan sound effect. Biasanya narasi ditampilkan bersama-sama dengan foto atau teks untuk lebih memperjelas informasi yang akan disampaikan.

Animasi digunakan untuk menjelaskan dan mensimulasikan sesuatu yang sulit dilakukan dengan video. Animasi berasal dari bahasa Yunani “anima” yang berarti member kehidupan, sedangkan digital bisa diartikan komputer atau alat elektronik yang canggih. Jadi animasi adalah memberikan sifat-sifat pada benda agar berkesan hidup dengan menggunakan computer dan alat-alat canggih lainnya

Konsep dan User Interface

Suatu perancangan aplikasi multimedia interaktif sangatlah penting untuk membuat konsep dasar perancangan terlebih dahulu. Hal ini dimaksudkan agar tujuan dan manfaat serta khalayak sasaran dapat terpenuhi dan memberikan informasi secara maksimal.

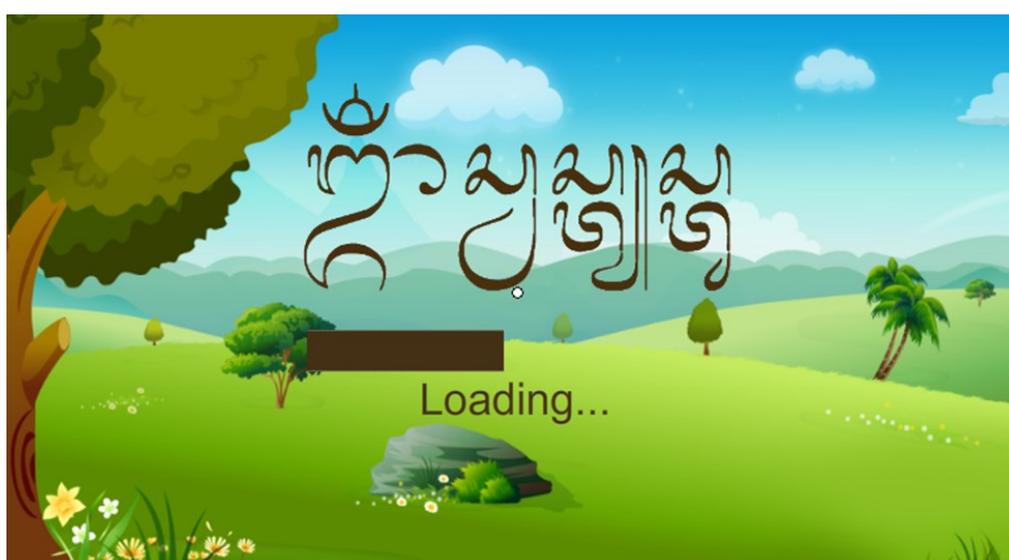
Konsep yang digunakan dalam perancangan tampilan media interaktif pembelajaran bahasa Bali ini yaitu menggunakan konsep *Metro Design*. Fokus utama dalam *Metro Design* adalah meningkatkan penggunaan pembaca dan pengamat dengan menampilkan desain yang rapi dan lebih menarik. *Metro design* lebih mengandalkan banyaknya grid layout yang simple. Metro tidak hanya fokus pada gambar dan bentuk yang mencolok saja, tetapi juga fokus pada penggunaan konten bahkan focus dengan keperluan navigasi juga.



Gambar 1. Struktur Menu

Struktur menu dari aplikasi media interaktif pembelajaran bahasa Bali, di mana alur menu ini dapat menjelaskan hubungan antar halaman dengan halaman lain. Dalam aplikasi ini terdapat lima buah menu utama yaitu menu Materi, evaluasi, game, profil dan keluar. Di bawah ini adalah struktur menu media interaktif.

Berikut adalah tampilan *user interface* dari aplikasi pembelajaran bahasa Bali berbasis media interaktif dan tampilan awal dari aplikasi. Kemudian gambar 2 sampai dengan gambar 6, akan diikuti oleh tampilan menu utama, menu materi, tampilan evaluasi, dan tampilan menu game.



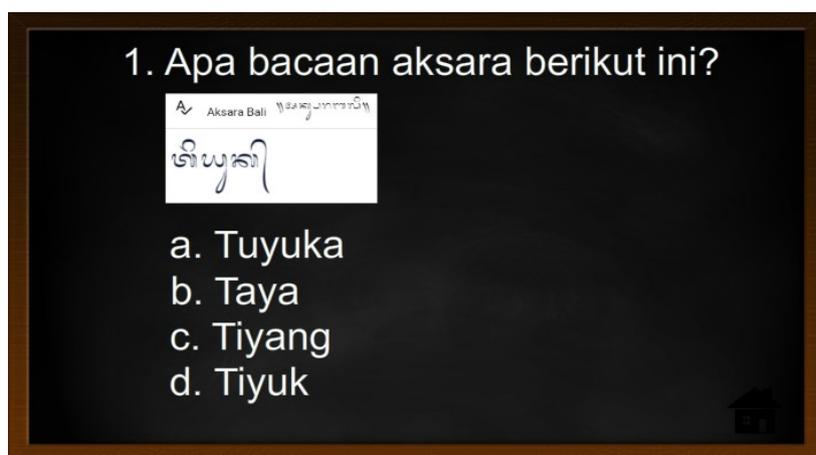
Gambar 2. Tampilan awal



Gambar 3. Menu Utama



Gambar 4. Menu Materi



Gambar 5. Menu Evaluasi



Gambar 6. Menu Game

Hasil Pengujian

Uji kelayakan disebarakan berupa kuisisioner kepada pihak guru di SMK TI Bali Global Jimbaran dan peserta didik kelas XI dengan jumlah responden sebanyak 20 orang.

Tabel 1. Daftar kuesioner uji kelayakan

No.	Pernyataan
1	Terdapat unsur pembelajaran dalam aplikasi ini
2	Penyampaian materi dan tampilan sangat menarik
3	Informasi dari bahasa Bali mudah untuk dipahami
4	Aplikasi ini bermanfaat bagi guru dan khususnya bagi siswa.

Tabel 2. Keterangan Pilihan jawaban

No.	Pilihan Jawaban
1.	Sangat Setuju (SS)
2.	Setuju (S)
3.	Netral (N)
4.	Tidak Setuju (TS)
5.	Sangat Tidak Setuju (STS)

Tabel 3. Hasil kuesioner uji kelayakan tanggapan responden media pembelajaran

No.	Pernyataan Nomor	Sangat Setuju (SS)	Setuju (S)	Netral (N)	Tidak Setuju (TS)	Sangat Tidak Setuju (STS)	Total
1.	1	17	3	0	0	0	20
2.	2	14	6	0	0	0	20
3.	3	13	4	2	0	0	20
4.	4	18	2	0	0	0	20
Total :		62	15	2	0	0	79

Tabel 3.4 Hasil perolehan kuesioner uji kelayakan dalam persen

Pernyataan Nomor	Sangat Setuju (SS)	Setuju (S)	Netral (N)	Tidak Setuju (TS)	Sangat Tidak Setuju (STS)	Total
1.	85%	15%	0%	0%	0%	100%
2.	70%	30%	0%	0%	0%	100%

3.	68%	21%	11%	0%	0%	100%
4.	90%	10%	0%	0%	0%	100%

Hasil pengujian kelayakan pada pihak-pihak terkait, disimpulkan bahwa aplikasi ini layak untuk dipublikasikan. Hal ini dibuktikan dengan persentase kelayakan yang tinggi. Hasil kuisisioner tersebut responden mendapat unsur pembelajaran yang menyenangkan, tampilan yang menarik, bahasa Bali mudah dipahami dan bermanfaat bagi peserta didik SMK TI Bali Global Jimbaran.

SIMPULAN

Aplikasi pembelajaran bahasa Bali berbasis media interaktif sangat membantu dalam proses pembelajaran di sekolah khususnya pada SMK TI Bali Global Jimbaran. Dari hasil pengujian aplikasi, peserta didik dan guru sangat setuju pada penilaian pertama sebanyak 85% sangat setuju dan setuju 15% dari 20 responden, kemudian pada penilaian kedua sebanyak 70% sangat setuju dan 30% setuju, penilaian ketiga sebanyak 68% sangat setuju, 21% setuju dan 11% netral, terakhir penilaian keempat sebanyak 90% sangat setuju dan 10% setuju. Pada hasil pengujian bahwa aplikasi berbasis media interaktif sangat efektif dalam membantu dalam proses pembelajaran. Sebelumnya pada proses pembelajaran siswa kesulitan dalam menyerap pelajaran bahasa Bali dikarenakan minimnya media yang mendukung dalam proses pembelajaran bahasa Bali.

DAFTAR PUSTAKA

- Meliani dkk. 2013. "Sikap Generasi Muda terhadap Bahasa Bali Di Destinasi Wisata Internasional Bali". Badung: Universitas Udayana, *Bahasa dan Seni*, Tahun 41, Nomor 2, Hal 159-162.
- Munir. 2013. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*, Bandung: Alfabeta.
- Pujiriyanto, 2005. *Desain Grafis Komputer (Teori Grafis Komputer)*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Rizal, dkk. 2013. "Pengembangan Aplikasi Pencarian Lokasi Objek Wisata Terdekat di Kabupaten Garut Berbasis Android". Garut: Sekolah Tinggi Teknologi Garut. ISSN : 2302-7339 Vol. 10 No. 1, Hal 2.