

## APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA SUNDA UNTUK MURID KELAS TK B SEMESTER 1 BERBASIS FLASH

Balya Hafizhan Mulki<sup>1</sup>, Purba Daru Kusuma<sup>2</sup>, Surya Michrandi Nasution<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Teknik Telekomunikasi, Fakultas Ilmu Terapan, Universitas Telkom

---

### Abstrak

Saat ini di jaman teknologi sudah sudah masuk ke berbagai bidang. Salah satunya komputer yang sudah sangat diminati anak usia dini untuk Permainan. Oleh karena itu, terciptalah pemikiran bermain sambil belajar. Permainan ini dapat mengembangkan potensi anak usia dini. Pengembangan bahasa adalah salah satu kemampuan yang harus dimiliki anak sejak usia dini. Pemakaian bahasa semenjak kecil adalah cerminan sifat dasar anak tersebut. Untuk itu, dalam proyek akhir ini dibuatlah aplikasi flash untuk pembelajaran bahasa Sunda. Aplikasi pembelajaran ini dirancang agar lebih interaktif, dinamis, dan menarik. Aplikasi pembelajaran bahasa sunda ini membantu melestarikan bahasa Sunda yang mulai hilang.

Pada umumnya pembelajaran bahasa Sunda terpaku pada buku yang kurang interaktif. Maka dari itu, dibuatlah aplikasi pembelajaran bahasa sunda untuk anak TK B semester 1 berbasis flash. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah Actionscript. Software Adobe Flash digunakan untuk membuat gambar maupun animasi gambar vektor. Selain itu dengan adanya Actionscript dapat membuat permainan dan mendukung untuk berbagai animasi yang menarik dan interaktif.

Aplikasi ini dapat membuat anak-anak dapat lebih tertarik untuk mempelajari bahasa Sunda. Aplikasi ini dibuat oleh satu kelompok dan dibagi persemester. Aplikasi ini dibuat semenarik dan semudah mungkin untuk di gunakan dan juga menggunakan bahasa sunda dasar.

**Kata Kunci :** Adobe Flash, Actionscript, Bahasa Sunda.

---

### Abstract

Currently in the era, the technology has already entered into different fields. The computer is already very interested in early childhood for the game. Therefore, creating thought to play while learning. This game can develop the potential of early childhood. Development of language skills is one of the must-have children from an early age. Small since the use of language is a reflection of the nature of the child. Therefore, in this final project flash application was made for learning language. The application designed to be more interactive, dynamic, and interesting. The application would be help preserve the Sundanese which began to disappear.

Sundanese language learning in general glued to the book that is less interactive. Thus, they invented the Flash-based Sunda Language Learning Application for B First Semester Kinrergarten Student for final project. Programming language used in making this application is Actionscript. Adobe Flash software used to create animated images and vector images. In addition with Actionscript can make a game for a variety of interesting and interactive animations.

This application can make children more interested to learn the language. This application is made by group and divided persemester. This application is made as attractive and as easy as possible for the use and also use the basic Sundanese.

**Keywords :** Adobe Flash, Actionscript, Sundanese.

---

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Bahasa adalah pengetahuan yang harus dipupuk semenjak kecil. Karena bahasa adalah salah satu cerminan karakter seseorang nantinya. Dengan memperbanyak kosakata yang maka seorang anak akan mulai membangunnya untuk kalimat interaksi. Selain itu bahasa juga mencerminkan pemikirannya. Oleh karena itu, pendidikan bahasa harus di optimalkan semenjak dini. Pada era ini, mempelajari bahasa daerah dipandang sebagai sesuatu hal yang dipandang sebelah mata. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa sebaiknya di kenalkan sejak usia dini. Karena pada pada usai dini seorang anak mampu menangkap sesuatu dengan cepat. Selain itu saat kanak-kanak juga seseorang kurang mengetahui apa yang di minatnya.

Berdasarkan hasil penelitian-penelitian sebelumnya, tidak diragukan lagi bahwa *game* edukasi dapat menunjang proses pendidikan (Marsh, dkk, 2005; Clark, 2006). *Game* edukasi unggul dalam beberapa aspek jika dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Salah satu keunggulan yang signifikan adalah adanya animasi yang dapat meningkatkan daya ingat sehingga anak dapat menyimpan materi pelajaran dalam waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode pengajaran konvensional (Clark, 2006).<sup>[8]</sup>

Adobe Flash merupakan *software* multi fungsi. Terlepas dari fungsi awalnya, yaitu mempermudah pembuatan animasi *web*, ternyata Adobe Flash berkembang pesat hingga dapat dimanfaatkan sebagai *software* multi media yang luar biasa. Bahkan Adobe Flash dengan *actionscript*-nya dapat dimanfaatkan menjadi program pembuat *game* atau CD *interaktif* yang mudah dan efektif.

Berdasarkan penjelasan di atas, pemanfaatan teknologi komputer sebagai media pembelajaran bahasa untuk anak usia dini sangat diperlukan, khususnya bahasa Sunda untuk anak TK B semester 1. Kelas TK B adalah lanjutan dari kelas TK A. Kelas TK A sudah dapat membaca huruf.

Berdasarkan penjelasan di atas, pemanfaatan teknologi komputer sebagai media pembelajaran bahasa untuk anak usia dini sangat diperlukan. Pada proyek akhir kali ini

# BAB I PENDAHULUAN

---

penulis akan membuat aplikasi pembelajaran untuk anak TK B semester 1 berbasis Flash.

## 1.2 Tujuan Proyek Akhir

Proyek Akhir ini memiliki tujuan yaitu:

1. Membuat aplikasi pembelajaran bahasa Sunda untuk murid TK B semester 1 yang dapat menarik perhatian anak-anak agar ingin bermain sambil belajar.
2. Dapat membantu atau mempermudah anak usia dini di daerah Bandung dan sekitarnya untuk mempelajari bahasa Sunda.
3. Membuat permainan sesuai dengan kompetensi dasar TK/RA B Semester 1 tahun 2010 pada bagian 0.2.4, 0.2.6, 0.2.9.

## 1.3 Rumusan Masalah

Proyek akhir ini membuat suatu aplikasi pembelajaran bahasa Sunda untuk murid TK B semester 1 berbasis flash. Dalam pelaksanaannya ada permasalahan yang timbul, yaitu:

- a. Bagaimana cara membuat aplikasi pembelajaran bahasa Sunda untuk murid TK B semester 1 berbasis flash yang dapat menarik anak usia dini bermain sambil belajar dan dapat mempermudah anak usia dini mempelajari bahasa Sunda?

## 1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah pada proyek akhir ini adalah:

- a. Membuat aplikasi pembelajaran bahasa sunda untuk murid TK B semester 1.
- b. Aplikasi flash ini hanya berisi pembelajaran bahasa Sunda saja.
- c. Bahasa sunda yang digunakan bersifat dasar.
- d. *Actionscript* yang digunakan adalah *Actionscript 2.0*.
- e. Aplikasi ini mengikuti standar kompetensi pembelajaran bahasa Sunda untuk murid TK B semester 1 kurikulum 2010.
- f. Aplikasi ini berkerja di perangkat komputer atau *PC* atau *NoteBook*.
- g. Aplikasi ini memerlukan bimbingan orang dewasa atau yang lebih mengetahui.

## BAB I PENDAHULUAN

---

### 1.5 Metodologi Penelitian

#### 1. Studi Literatur

Pencarian, pengumpulan literatur-literatur, dan mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan permasalahan Proyek Akhir ini. Literatur yang digunakan berasal dari internet, dan buku-buku pelajaran *Adobe Flash*.

#### 2. Analisis Masalah

Setelah pengumpulan data-data literatur, lalu menganalisis permasalahan apa saja yang dapat diatasi dengan adanya aplikasi ini.

#### 3. Perancangan Perangkat Lunak

Pada tahap ini dilaksanakan proses perancangan arsitektur perangkat lunak, perancangan animasi dan database.

#### 4. Implementasi

Pada tahap ini merupakan tahap untuk pembuatan perangkat lunak dari rancangan yang telah dibuat sebelumnya.

#### 5. Uji Coba dan Evaluasi

Pada tahap ini dilakukan pengujian kepada sistem yang telah dibuat dan mengevaluasi hasil pengujian untuk dilakukan perbaikan.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan proyek akhir ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang proyek akhir yang dikerjakan. Sistematika penulisan laporan proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan tentang latar belakang, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian dan sistematika penulisan

#### **BAB II DASAR TEORI**

Bab ini membahas dasar-dasar teori mengenai metode pembelajaran anak usia dini.

#### **BAB III PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI**

## BAB I PENDAHULUAN

---

Bab ini berisi tentang gambar perancangan serta implementasi pada sistem.

### **BAB IV PENGUJIAN DAN ANALISIS**

Bab ini berisi tentang pengujian dari perangkat lunak yang telah dibuat beserta analisis hasilnya

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang didapatkan selama proses perancangan dari sistem serta rencana pengembangan dari perangkat lunak di masa yang akan datang.



## BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

---

### BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai pada bab I serta hasil analisa pengujian *alpha* dan *beta* pada bab IV, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Dari hasil penelitian bahwa 100% dari empat belas responden menyukai aplikasi ini.
2. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa 93% dari empat belas responden dapat membantu anak usia dini untuk belajar bahasa sunda.
3. Aplikasi ini sudah mencakup standar kompetensi yang dituju mendeskripsikan gambar, belajar menyanyikan kawih sunda, dan memperkaya kosa kata bahasa sunda dari lingkungan sekitar.

#### 5.2 Saran

Saran untuk pengembangan aplikasi:

1. Konten untuk permainan menyanyikan kawih lebih diperbanyak.
2. Pengembangan materi untuk pengenalan aksara sunda.
3. Target cakupan aplikasi pembelajarannya lebih di perluas.

Telkom  
University

---

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Adobe Flash. *Using sounds in Flash*. [Online].  
[http://help.adobe.com/en\\_US/flash/cs/using/W5d60f23110762d6b883b18f10cb1fe1af6-7ce8a.html](http://help.adobe.com/en_US/flash/cs/using/W5d60f23110762d6b883b18f10cb1fe1af6-7ce8a.html). diakses 25 Juli 2012.
- [8] artikel non-persona. artikel non-tittle. USU. [Online].  
<http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/28348/5/Chapter%20I.pdf> .diunduh 24 Juli 2012.
- [4] artikel non-persona. *Model Pembelajaran Berbasis Alam Pendidikan Anak Usia Dini formal dan Nonformal*. [Online].  
<http://tunas63.wordpress.com/2009/07/23/kurikulumsilabusrpp-tkrapaud/>, diunduh 7 November 2011.
- [3] BADAN PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN PENDIDIKAN DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL. 2008. *Modul Metode Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. [Online].  
<http://images.irbah.multiply.multiplycontent.com/journal/item/3>. diunduh 14 November 2011.
- [2] Bort, Eric. 2008. *Adobe Flash Audio Problems and Solutions*. [Online].  
<http://clearlytrained.com/blog/2009/03/02/adobe-flash-audio-problems-and-solutions/>. diakses 16 Juli 2012.
- [5] Mardiani, Dewi. Senin. 21 Mei 2012 00:28 WIB. *Akhir Mei, Perda Bahasa Sunda Disahkan*. [Online]. <http://www.republika.co.id/berita/nasional/jawa-barat-nasional/12/05/20/m4bjvd-akhir-mei-perda-bahasa-sunda-disahkan>. diakses 18 Juli 2012.
- [7] Nalendra, Reza Buyung. 2011. *Pembuatan Game Anak-Anak Kindergarten "Seek and Seek" berbasis Flash*. [Online].  
[http://repository.amikom.ac.id/index.php/add\\_downloader/PUBLIKASI\\_07.12.2302.pdf/1362](http://repository.amikom.ac.id/index.php/add_downloader/PUBLIKASI_07.12.2302.pdf/1362). diunduh 24 Juni 2012.
- [6] Nur, Poppy sumaeni; Reni Kusnaeni dan Heni Fitriani. 2010. *Budak Motekar bahasa Sunda pikeun Murid Umur 4-5 Tahun Semester 2*. Erlangga: Jakarta. 30 halaman.
- [9] Wikipedia. 20.28, 14 Juli 2012. *Adobe Flash*. [Online].  
[http://id.wikipedia.org/wiki/Adobe\\_Flash](http://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash). diunduh 15 Juli 2012.