

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR PEMBELAJARAN BAHASA SUNDA BERBATUAN MEDIA *MICROSOFT SWAY* PADA MATERI

Resyi A. Gani

PGSD, Universitas Pakuan, Bogor
resyi@unpak.ac.id

Nur Hikmah

PGSD, Universitas Pakuan, Bogor
nur.hikmah@unpak.ac.id

Arin Fajar Siswono

arinsisworo01@gmail.com

Fatimah Nur Faizzah

fatimahnurfaizzah@gmail.com

Abstract: Research on the development of Lontara script reading and writing books aims to improve the ability to read and write Lontara script in elementary school students in phase C (class V). This type of research is R&D and uses the ADDIE. This research trial was carried out according to the initial observation location, namely at SDN 106, Barru Regency. The subjects of this research were 17 class V students (phase C). The instruments of this research are tests, questionnaires, interviews and observations. Data was analyzed qualitatively and quantitatively. The cultural expert validation results showed 92% in the very feasible category, the linguist validation results showed 94% in the very feasible category, and the material content validation results showed 90% in the very feasible category. Initial trial results showed that the ability to read and write the Lontara script reached 87% of the category. very good, and in the results of the final trial (large group trial) the students' ability to read and write the Lontara script reached 89.3% in the very good category. This achievement shows that the Lontara script reading and writing textbook is suitable for use as teaching material in improving the Lontara' script reading and writing skills of class V elementary school students (phase C).

Keyword : Reading and Writing, Lontara Script, Bugis Culture

Abstrak : Penelitian pengembangan buku baca tulis aksara lontara' bertujuan untuk meningkatkan kemampuan baca tulis aksara lontara' pada siswa sekolah dasar kelas fase C (kelas V). Jenis penelitian ini adalah R & D dan menggunakan model ADDIE. Uji coba penelitian ini direalisasikan sesuai tempat observasi awal yaitu di SDN 106 Kabupaten Barru. Subjek penelitian ini adalah 17 siswa kelas V (fase C). Instrument penelitian ini adalah tes, angket, wawancara, dan observasi. Data dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil validasi ahli budaya menunjukkan 92% kategori sangat layak, hasil vvalidasi ahli bahasa menunjukkan 94% kategori sangat layak, dan hasil validasi isi materi menunjukkan 90% dengan kategori sangat layak. Hasil uji coba awal menunjukkan kemampuan baca tulis aksara lontara mencapai 87% kategori sangat baik, dan pada hasil uji coba akhir (uji coba kelompok besar) kemampuan baca tulis aksara lontara' siswa berhasil mencapai 89,3% kategori sangat baik. capaian ini menunjukkan bahwa buku ajar baca tulis aksara lontara' layak digunakan sebagai bahan ajar dalam meningkatkan kemampuan baca tulis aksara lontara' siswa sekolah dasar kelas V (fase C).

Kata Kunci : Baca Tulis, Aksara Lontara', Budaya Bugis

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Sunda merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dengan kurikulum pendidikan di setiap sekolah atau Universitas yang ada mata kuliahnya khususnya semester VII di Universitas Pakuan Bogor Indonesia. Pembelajaran Bahasa Sunda sangat penting dalam rangka mengembangkan daya fikir mahasiswa, untuk menjadi seorang guru yang mempunyai legalitas dan profesional.

Tujuan pembelajaran yang berada di dalam mata kuliah Pembelajaran Bahasa Sunda yaitu supaya mahasiswa mempunyai pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baik. Selain itu, supaya mahasiswa mempunyai kepekaan rasa, terampil dan apresiatif. Selama ini, kegiatan pembelajaran mencakup terhadap kecerdasan intelektual, sedangkan kecerdasan emosional dan kreatifitas belum banyak ke terima oleh mahasiswa secara optimal.

Keprofesionalan Dosen Bahasa dan Seni Sunda begitu diperlukan dalam rangka menyampaikan bahan ajar sesuai dengan kebutuhan mahasiswa yang disesuaikan dengan perkembangan jiwanya. Fungsi Pembelajaran bahasa dan Seni Sunda, yaitu: 1) Merupakan sarana untuk membina sosial budaya daerah Jawa Barat, 2) Sarana untuk meningkatkan pengetahuan,

keterampilan, dan sikap dalam rangka menghidupkan kembali serta mengembangkan budaya Sunda.

3) Sarana untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap untuk mencapai dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan Seni Sunda, 4) Sarana untuk menumbuhkan Bahasa Indonesia terdapat empat aspek pada keterampilan bahasanya, meliputi: (1) keterampilan menyimak ataupun mendengarkannya, (2) keterampilan dalam bicara, (3) keterampilan dalam membacanya, (4) keterampilan dalam menulisnya. Mendengar maupun berbicara yakni aspek keterampilan bahasa lainnya dalam bentuk lisan, akan tapi membaca serta menulis yakni keterampilan Bahasa dalam bentuk tulisan, menulis penting bagi mahasiswa dapat mengungkapkan perasaan, pengalaman dan ide-idenya.

Pembelajaran Bahasa Sunda mempunyai kedudukan sebagai pembelajaran muatan lokal di wilayah provinsi Jawa Barat. kedudukan itu merupakan kegiatan kurikuler dalam rangka mengembangkan kemampuan yang disesuaikan dengan ciri khas atau keadaan daerah. Oleh sebab itu, Pembelajaran bahasa dan Seni Sunda sangat penting untuk kehidupan sosial budaya Sunda dalam rangka membina dan mengembangkan kesenian Sunda. Fungsi Pembelajaran bahasa dan Seni

Sunda, yaitu: 1) Merupakan sarana untuk membina sosial budaya daerah Jawa Barat, 2) Sarana untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam rangka menghidupkan kembali serta mengembangkan budaya Sunda, 3). Sarana untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap untuk mencapai dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan Seni Sunda, 4) Sarana untuk menumbuhkan pemakaian bahasa Sunda dalam setiap keperluan, 5) Sarana untuk mengembangkan daya pikir, dan 6) Sarana untuk memahami terhadap macam-macam atau ragam budaya Sunda.

Ada beberapa faktor yang dapat membuat proses pembelajaran berlangsung lebih efektif, salah satunya adalah media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan membantu guru menyampaikan pembelajaran atau memberikan penguatan terhadap materi yang disampaikan. Gagne (Sadiman, 2009: 6) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs (Sadiman, 2009: 6) berpendapat

bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.

Tujuan khusus penelitian ini yaitu untuk memperoleh deskripsi analisis kualitatif dan kuantitatif mengenai tingkat kepuasan, keefektifan penggunaan *microsoft Sway* sebagai media pembelajaran Bahasa Sunda pada materi Pupuh. Karena selama ini media yang digunakan bahan ajar media *powerpoint* dengan metode ceramah yang disajikan bentuk data olah angka.

Test kepuasan dengan indicator yang sesuai kebutuhan. Sebagaimana keterpakaian jangka panjang memberikan keterampilan dosen dan mahasiswa dalam penerapan multimedia aplikasi *microsoft sway* diharapkan bisa membantu kerapaian tujuan pembelajaran secara interaktif.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti dengan mahasiswa PGSD semester VII menyatakan mahasiswa merasa kesulitan dan kurang memahami dalam menganalisis materi, karena mahasiswa tidak terbiasa dengan tembang pupuh meskipun mahasiswa tersebut tinggal di Jawa Barat. Oleh

karena itu peneliti ingin menyelesaikan masalah tersebut dengan cara mengemas materi bahan ajar menggunakan *microsoft Sway*. Dengan begitu para mahasiswa, diharapkan mampu dan mengenal tentang bahasa dan seni Sunda untuk dijadikan bahan pengajaran yang lebih baik dan di simulasikan ke sekolah dasar..

Berdasarkan fakta hasil penelitian Resyi dan Mulyana, 2023 yang menjadikan penyebab masalah penelitian ini diadakan dalam pengamatan di kelas VI SD Negeri Julang pada pengamatan kegiatan belajar di kelas pada saat pembelajaran bahasa Sunda materi menentukan kosakata yang nantinya akan dibuat sebuah kalimat, terdapat peserta didik yang kurang bersemangat dan terlihat bosan karena tidak adanya media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Sunda, pembelajaran yang diterapkan sifatnya masih verbalis serta terpusat dengan guru, berfokus pada buku ketika menjelaskan materi menentukan kosakata yang nantinya akan dibuat sebuah kalimat yang bersifat abstrak, guru belum mampu berinovasi dalam membuat hal baru dalam variasi gaya belajar.

Permasalahan ini dapat diatasi dengan menambahkan variasi saat berada di kelasnya berupa penggunaan media variasi pembelajaran yang menyenangkan serta tidak membosankan, media pembelajaran tersebut juga harus merangsang supaya mahasiswa aktif saat aktivitas belajarnya, maka media yang dipergunakannya yakni media yang berbentuk mengemas materi bahan ajar, kuis, tembang pupuh dan evaluasi. Media tersebut haruslah memuat materi yang ada dalam kurikulum sehingga dapat memenuhi kesesuaian dalam penerapan perangkat pembelajaran atau RPP.

Peran penting dalam menunjang pembelajaran peserta didik adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Menurut Hamid et al., (2020), media pembelajaran yakni seluruh sesuatu yang berkaitan tentang manusia, benda maupun lingkungannya dan dapat dipergunakan agar disampaikan atau disalurkan pesan saat belajar, dengan begitu dapat terangsangnya pusat perhatian, keminatan serta perasaan peserta didik ketika aktivitas belajar agar tujuannya dapat tercapai. Menurut Utsman dan Nidar (2020) Media dianggap sangat penting untuk

memenuhi tujuan yang ingin dicapai selama proses belajar mengajar. Media digunakan agar siswa dapat berpartisipasi dengan antusias dalam proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penggunaan metode dalam penelitian ini yakni *Research and Development* (Penelitian dan Pengembangan). Menurut Sugiyono (2017), *Research and Development*, mempunyai dua kata yakni *Research* (Penelitian)& *Development* (Pengembangan). Aktivitas pertama yakni melaksanakan penelitian serta studi literatur agar dihasilkannya produk dari rancangan tertentu, maupun aktivitas kedua yakni pengembangan dalam pengujian efektifitas, rancangan validitas yang sudah dibuatnya dengan begitu jadi terujinya sebuah produk serta didapatkan manfaat pada luasnya masyarakat.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, Menurut Soesilo & Munthe (2020) model pengembangan ADDIE memiliki kelebihan antara lain lebih sederhana, teratur, dan banyak digunakan dalam membuat program ataupun produk pembelajaran secara efektif dan

tervalidasi oleh ahli.

Selain itu, peneliti menggunakan teknik analisis kuantitatif untuk menganalisis data validator dan responden. Analisis kuantitatif diperoleh dari data pengumpulan angket, yang berupa angka. Menurut Arikunto (2012) untuk menentukan persentase dapat menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum X}{\sum X1} X 100\%$$

Keterangan:

P : persentase kelayakan

$\sum X$: jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)

$\sum X1$: jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Untuk menafsirkan hasil analisis data, digunakan interpretasi sebagai berikut:

Tabel 1. Kualifikasi Tingkat Kelayakan berdasarkan persentase rerata

No	Tingkat pencapaian (100%)	Kualifikasi	Keterangan
1	90 – 100 %	Sangat Baik	Sangat layak, tidak perlu revisi
2	75 – 89 %	Baik	Layak, direvisi seperlunya
3	65 – 74 %	Cukup	Cukup layak, cukup banyak direvisi
4	55 – 64 %	Kurang	Kurang layak, banyak yang harus direvisi
5	0 – 54 %	Sangat Kurang	Tidak layak, harus direvisi total

(Puspasari, 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan

Pada penelitian pengembangan ini menghasilkan produk terakhir yaitu

media pembelajaran menggunakan *Microsoft Sway* dengan fitur. Setelah melewati beberapa tahapan serta revisi disesuaikan dari masukan disertai saran melalui para pakar.

1. Validasi Pakar Media

Tahap pertama dimulai dengan tahap analisis untuk menganalisis media pembelajaran yang digunakan untuk masukkan sebagai pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *Microsoft Sway*. Didapat dari validasi pakar media Ibu Resyi A. Gani, S. Kom., M.Pd., aspek yang diamati, terdapat pada Tabel 2, berikut:

Tabel 2. Validasi Pakar Media *Microsoft Sway*

No.	Aspek	Indikator	Rata-rata Skor (%)	Kriteria
1.	Kurikulum	Pembelajaran Seni Pupuh Menganalisis pupuh	100	Sangat Layak
2	Pembelajaran	Media slide pembelajaran interaktif berbasis <i>website- Microsoft Sway</i> . Merancang media pembelajaran interaktif berbasis <i>website – Microsoft Sway</i> .	84	Sangat Layak
3	Tampilan media	Desain cover/home screen media pembelajaran interaktif Penulisan judul pada media Gambar, teks, dokumen, video, bagan, rekaman. Kombinasi warna menarik	86	Sangat Layak
5.	Isi media	Ketepatan gambar dengan materi Ahur materi menarik Mengandung unsur hiburan	80	Layak
6.	Fungsi media	Sebagai sumber belajar Penyampaian materi mudah dipahami Menciptakan pembelajaran interaktif dan rasa senang	88.6	Sangat Layak
Presentase Keseluruhan			87,72%	Sangat Layak

Tahap *Design* (Desain/Perancangan) Perancangan bahan ajar berbantuan *microsoft sway* dengan memnfaatkan fitur gambar, teks, dokumen, video, bagan, rekaman. Di mulai pada menelaah kurikulum pembelajaran bahasa Sunda dan budaya sunda dan media

pembelajaran interaktif pada semeseter Gasal 2023-2024 menghasilkan rerata skor 100 pada kriteia sangat layak untuk di rancang, pada konten pembelajaran rerata skor 84 pridakat sangat layak, aspek tampilan media rerata skor 86 predikat sangat layak, Isi media dengan rerata skor 80 predikat layak, aspek fungsi media predikat 88,6 pada predikat sangat layak. Dijumlah secara keseluruhan maka menghasilkan hasil persentase 84,43% dengan predikat sangat layak. Ahli media memberikan komentar “*Good to go*”.

2. Validasi Pakar Materi

Ahli materi bahasa sunda pupuh oleh dosen PGSD yaitu Rini Sri Indriani, M.Pd. dapat mencermati aspek yang terkait konten dan materi pada Tabel 2., berikut

Tabel 2. Validasi Pakar Materi

No.	Aspek	Indikator	Rerata Skor (%)	Kriteria
1.	Kesesuaian materi pembelajaran	Kesesuaian materi yang dijabarkan dengan <i>CPMK</i> Materi yang dijabarkan sesuai dengan Indikator dan <i>Sub-CPMK</i> Kesuain materi dan tujuan pembelajaran Kesesuaian media pembelajaran yang dipilih. Materi yang dijabarkan sesuai dengankemampuan kelas	90	Sangat Layak
2.	Isi/Materi	Kemudahan memahami materi dalam media pembelajaran Kelengkapan materi dalam media Kejelasan penyampaian materi Penyajian konten materi yang menarik Keterkaitan materi dalam kehidupan Keterkaitan dengan kebutuhan materi dalam dunia kerja	80	Sangat Layak
3.	Bahasa	Bahasa mudah dipahami peserta didik	91	Sangat Layak
4.	Penyajian	Di sampaikan dengan lugas, menarik Analisis materi dan serai contoh Analisis studi kasus materi	84	Sangat Layak
Presentase Keseluruhan			86,25%	Sangat Layak

Sesuai dengan tabel 2 dapat dilihat bahwa aspek kesusai materi pembelajaran menghasilkan rerata skor 90 mendapatkan predikat sangat layak,

aspek isi/materi menghasilkan rerata skor 80 mendapatkan predikat sangat layak, aspek bahasa menghasilkan rerata skor 91 mendapatkan predikat layak, aspek penyajian menghasilkan rerata skor 84, mendapatkan predikat sangat layak. Apabila dijumlah secara keseluruhan maka menghasilkan hasil persentase 86,25% dengan predikat sangat layak. Ahli materi mempunyai masukan agar memperbaiki kembali produk tersebut yakni memberikan kolom jawaban pada materi dalam buku jenis modul bahan ajar pupuh.

3. Validasi Pakar Bahasa

Validasi pakar bahasa dilakukan oleh dosen program studi Pendidikan Bahasa Indonesia yaitu Ibu Ainiyah Ekowati, M.Pd, berikut ini yakni hasil dari penilaian pakar bahasa yang di peroleh dapat terlihat melalui Tabel 3, berikut:

Tabel 3. Validasi Pakar Bahasa

No.	Aspek yang dinilai	Rata-Rata Skor%	Kriteria
1	Lugas	93,33	Sangat Layak
2	Komunikatif	100	Sangat Layak
3	Interaktif	90	Sangat Layak
4.	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa	100	Sangat Layak
5.	Penggunaan istilah, simbol atau ikon	100	Sangat Layak
	Persentase Keseluruhan	96,66%	Sangat Layak

Sesuai dengan Tabel 3 dapat dilihat bahwa aspek lugas menghasilkan rerata skor 93,33 mendapatkan predikat sangat layak, aspek komunikatif menghasilkan rerata skor 100 mendapatkan predikat sangat layak, aspek interaktif menghasilkan rerata skor 90 mendapatkan predikat sangat layak, aspek kesesuaian dengan kaidah bahasa menghasilkan rerata skor 100 mendapatkan predikat sangat layak, dan aspek penggunaan istilah, simbol, atau ikon menghasilkan rerata skor 100 mendapatkan predikat sangat layak. Apabila dijumlah secara keseluruhan maka menghasilkan hasil persentase 96,66% dengan predikat sangat layak. Ahli bahasa mempunyai masukan agar diperbaiki dari produk tersebut yakni sempurnakan sesuai saran ataupun catatan.

Berdasarkan dari hasil divalidasi melalui pakar media dengan tabel 4.1, pakar materi dengan tabel 4.2, serta pakar bahasa dengan tabel 4.4 yang sudah dikonversikan dari rumusan dihitungnya penyesuaian dari tabel mampu menyimpulkan bahwasanya hasil rerata skor pakar media 84,43% mendapatkan kriteria Sangat Layak, hasil rerata skor pakar materi yakni 87,77% mendapatkan kategori Sangat Layak, hasil rerata

pakar bahasa 96,66% mendapatkan kriteria Sangat Layak. Maka diambil kesimpulan dari hasil validasi para ahli bahwa bahan ajar modul merupakan media pembelajaran yang menggunakan website *Microsoft Sway* adalah layak dan mendapatkan pengujian pada mahasiswa.

4. Ujicoba Kelompok Kecil

Kelayakan media perlu dilakukan dengan pengujian pada kelompok mahasiswa berdasarkan kelas semester Gasal 2023-2024 didapatkan hasil kelompok kecil pada Tabel 4, berikut:

Tabel 4. Ujicoba Kelompok Kecil

No.	Aspek	Rerata Skor (%)	Kriteria Kevalidan
1	Kelayakan Materi	83	Sangat Layak
2	Kelayakan Kefrafikan (Perpaduan materi, video, audio, hyperlink-link, dokumen, gambar, bagan, rekaman, youtube)	85	Sangat Layak
3	Kelayakan Penyajian	84	Sangat Layak
4	Kelayakan Kebahasaan	82	Sangat Layak
Presentase Keseluruhan		83,50%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil penilaian menguji cobakan kelompok kecil pada tabel 4 secara keseluruhan angket hasil mengujicobakan kelompok kecil dengan perolehan rerata skor 83,50% mendapatkan kategori Sangat Layak. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa bahan ajar e-modul berbantuan

media website Microsoft layak dan dapat digunakan pada uji kelompok besar.

5. Ujicoba Kelompok Besar

Peneliti melakukan perhitungan dari instrumen yang telah diisi oleh 20 kelompok mahasiswa yang terdiri dari 3 kelas yang dapat dilihat dapat dicermati pada Tabel 5, berikut:

Tabel 5 Uji Coba Kelompok Besar

No.	Aspek	Rerata Skor (%)	Kriteria Kevalidan
1	Kelayakan Materi	81	Sangat Layak
2	Kelayakan Kefrafikan (Perpaduan materi, video, audio, hyperlink-link, dokumen, gambar, bagan, rekaman, youtube)	86	Sangat Layak
3	Kelayakan Penyajian	84	Sangat Layak
4	Kelayakan Kebahasaan	83	Sangat Layak
Presentase Keseluruhan		84,25%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil penilaian menguji cobakan kelompok besar dari Tabel 5. Secara keseluruhan angket hasil mengujicoba kelompok besar dengan perolehan rerata skor 84,25% mendapatkan kategori Sangat Layak.

Sedangkan tingkat tercapai penggunaan rancangan bahan ajar pembelajaran sunda materi pupuh berbantuan microsoft sway menghasilkan 89, 11% dengan kriteria sangat baik, dapat dicermati pada Tabel. 6:

Tabel 6 Tingkat ketercapaian penggunaan rancangan media	
Aspek	Presentase rerat
Skor presentase (%)	
Skor Total	
Skor Maksimal	
Keseluruhan Penggunaan rancangan media	85

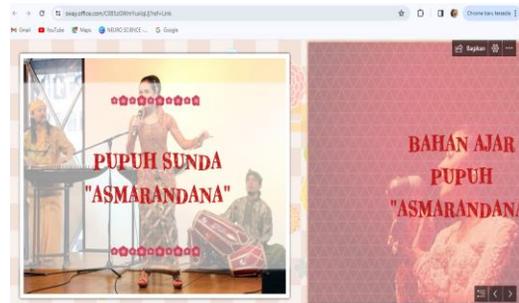
Maka dapat diambil kesimpulan bahwa bahan ajar berbantuan website *Microsoft Sway* digunakan dalam pembelajaran kelas pada mata kuliah pembelajaran bahasa sunda dan budaya sunda.

PEMBAHASAN

Analisis kebutuhan pada kurikulum pada mata kuliah bahasa sunda dan budaya sunda. Pada tahap ini, analisis dilakukan dengan melihat kondisi kegiatan pembelajaran berlangsung dan mengamati penggunaan sumber belajar dan media yang digunakan dosen Bahasa Sunda serta melaksanakan wawancara langsung selama proses pembelajaran, sehingga ditemukan penggunaan media pembelajaran yang masih menggunakan media slide(PPT) *Microsoft Office PowerPoint* saja dan buku cetak.

Proses pengembangan media ini dibuat dengan desain tampilan yang menarik karena terdapat gambar, teks, dokumen, hyperlink media lain, audio, video, bagan, rekaman, evaluasi form, slide ppt, yang mampu membuat mahasiswa lebih aktif dan antusias

ketika belajar materi pupuh. Dapat dicermati pada Gambar 2. Berikut.



Gambar 2.1 Bahan Ajar Berbantuan Dokumen Microsoft Sway

Sumber: Resyi dan Tim Kelas A, B, C
https://drive.google.com/drive/folders/1_PeEUBN0eAiZR07E6HTdeeLODAAaIsmO?usp=sharing



Gambar 2.2 Publikasi – Microsoft Sway

https://www.youtube.com/watch?v=cnJ_8ckNytI

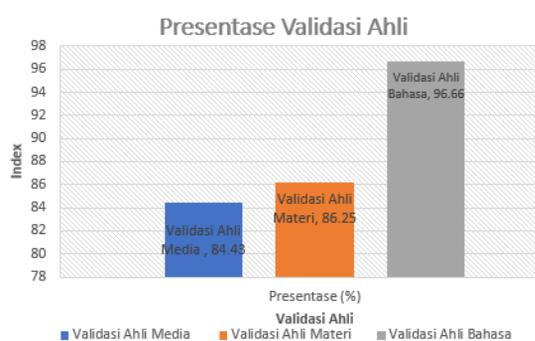
Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi (Falahudin, 2014).

Media pembelajaran secara keseluruhan adalah suatu alat maupun bahan yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber belajar.



Gambar 2.3 Evaluasi Non-test Microsoft Sway <https://sway.office.com/C085zGWmYuxlqLlj?ref=Link>

Tabulasi hasil validasi oleh para ahli disajikan dalam bentuk diagram pada gambar 3 berikut:



Gambar 3. Grafik Validasi Para Ahli

Media pembelajaran interaktif memuat komponen yang menarik, bisa berupa audio maupun visual. Menurut Gani et al., (2022) media pembelajaran interaktif yaitu media yang memuat komponen audio-visual (suara dan tampilan) untuk penyampaian materi pembelajaran sehingga dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar. Hal ini didukung oleh pendapat Wibawanto (2017) media pembelajaran interaktif

adalah media kreatif yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik sehingga proses belajar mengajar lebih efektif, efisien, dan menyenangkan.

Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara yang mampu membuat peserta didik lebih mandiri. Menurut Yermiandhoko, et al., (2021) media pembelajaran interaktif dapat dirancang untuk pembelajaran personal tanpa melibatkan pendidik, sehingga peserta didik dapat memperoleh pengetahuan secara mandiri.

Kurikulum Media Pembelajaran SD

Pada mata kuliah media pembelajaran SD mahasiswa di bebaskan sebesar 3 sks semester Gasal 2023-2024 berlangsung saat ini., pada penugasan pada pencapaian kompetensi kemampuan mahasiswa dapat dicermati Gambar 4, berikut:

5	Sub-CPMK 5: Mampu Merancang struktur presentasi media <i>slide</i> pembelajaran interaktif [C4, A3, P3]	Merancang struktur presentasi media <i>slide</i> pembelajaran interaktif	Kriteria: Penguasaan konsep, ketramampilan menganalisis Bentuk: Diskusi, Tanya jawab, mengerjakan LKM	Bentuk Pembelajaran : Mendiskusikan Merancang struktur presentasi media <i>slide</i> pembelajaran interaktif. Metode : Eksplorasi, Diskusi, PBB Tugas : menganalisis konsep KPS dan implementasinya dalam pembelajaran IPA SD dan beberapa jurnal ilmiah $(BT\ 1x60') + (BM\ 1x60') + (TM\ 1x50')$	ei-learning, LMS unpak	Merancang struktur presentasi media <i>slide</i> pembelajaran interaktif	5
6	Sub-CPMK 6: Mampu merancang struktur presentasi aplikasi media <i>slide</i> pembelajaran interaktif [C5, A3, P3]	merancang struktur presentasi aplikasi media <i>slide</i> pembelajaran interaktif	Kriteria: Penguasaan konsep, ketramampilan merancang Bentuk: Diskusi, Tanya jawab, merancang struktur presentasi aplikasi media <i>slide</i>	Bentuk Pembelajaran : Mendiskusikan rancangan struktur presentasi aplikasi media <i>slide</i> pembelajaran interaktif. Metode : Eksplorasi, Diskusi, PBB Tugas : merancang struktur presentasi aplikasi media <i>slide</i> berbasis pembelajaran interaktif. $(BT\ 1x60') + (BM\ 1x60') + (TM\ 1x50')$	ei-learning, LMS unpak	Merancang struktur presentasi aplikasi media <i>slide</i> pembelajaran interaktif	5

Gambar 4. RPP Media Pembelajaran SD

Jenis Pupuh Sunda

Pupuh Sunda sendiri dibagi ke dalam dua bagian besar, yaitu sekar ageung dan sekar alit. (1) Sekar Ageung merupakan pupuh sunda yang dapat ditembangkan (dinyanyikan) dengan menggunakan lebih dari satu jenis lagu (pembagian lagunya bermacam-macam). Yang termasuk ke dalam Sekar Ageung yaitu Pupuh Kinanti, Pupuh Sinom, Pupuh Dangdanggula, dan Pupuh Asmarandana. (2) Sekar Alit Pupuh Sekar Alit merupakan pupuh sunda yang hanya dapat ditembangkan (dinyanyikan) dengan satu jenis lagu saja (pembagian lagunya sejenis). Pupuh yang termasuk ke dalam sekar alit yaitu Pupuh Balakbak, Pupuh Durma, Pupuh Gambuh, Pupuh Gurisa, Pupuh Juru Demung, Pupuh Ladrang, Pupuh Lambang, Pupuh Magatru, Pupuh Maskumambang, Pupuh Mijil, Pupuh Pangkur, Pupuh Pucung, dan Pupuh Wirangrong. Yang diterapkan dalam penelitian kali ini materi Bahasa Sunda yaitu materi Pupuh, E Kosasih (2023).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan dan uji coba terbatas media bahan ajar menggunakan *Microsoft Sway* pada materi Pupuh lingkungan sahabat kita menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan*

Evaluation) menunjukkan hasil kelayakan media tersebut yang dibuktikan dengan penilaian oleh para ahli.

Tahap *analysis* dimulai dengan observasi dan wawancara. Tahap *design* yaitu membuat rancangan produk atau desain dengan tampilan yang menarik. Tahap *development* yaitu tahap pengembangan produk yang sudah dirancang sebelumnya kemudian dilakukan uji validasi. Hasil validasi akhir menurut ahli media mendapatkan penilaian sebesar 84,43%, pada ahli bahasa mendapatkan penilaian sebesar 96,66%, dan ahli materi mendapatkan penilaian sebesar 86,25%.

Berdasarkan uji coba implementasi prodak terbatas yang dilakukan kepada mahasiswa pada tahap ini dilakukan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Uji coba kelompok kecil dilakukan oleh 20 mahasiswa kelas A. Uji coba kelompok besar dilakukan oleh 20 kelompok kelas A,B,C, terdiri 4-5 anggota dalam kelompok.

Sedangkan pembuatan rancangan bahan ajar bahasa sunda materi pupuh berbantuan *microsoft sway* memperoleh 89,11% dengan kriteria sangat baik. Uji coba dilaksanakan melalui pemberian kuesioner agar diketahui kevalidan produk yang dikembangkannya sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.

Dalam tahapan evaluasi melaksanakan perbaikan secara keseluruhan dimulai tahapan

pertama hingga tahapan terakhir dan memperoleh produk akhir bahan ajar berbantuan *microsoft sway* dari penelitian *research and development*.

DAFTAR PUSTAKA

- E. Kosasih. 2003. *Panglengkep Pangajaran Pupuh*. Bandung: CV Walatra.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat. 2017. *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Bahasa dan Sastra Sunda*. Bandung.
- Efendi, S. (2019). *Penerapan Pembelajaran Berbasis Komputer Dalam Meningkatkan Profesionalisme Guru Di Sma Negeri 6 Bulukumba*. *Jurnal Kependidikan Media*; Vol 5, No 2 (2016): *Jurnal Kependidikan Media*; 33-46 ; 2089-8444.
<https://journal.unismuh.ac.id/index.php/media/article/view/2630>.
- Ekadjati S, Edi. (2000). *Masyarakat Sunda dan Kebudayaan*. Jakarta: Giri Mukti.
- Ekadjati S, Edi. (2015). *Kebudayaan Sunda (suatu Pendekatan Sejarah)*. Bandung: Pustaka Jaya.
- E. Kosasih. 2014. *Panglengkep Pangajaran Pupuh*. Bandung: CV Walatra.
- Eric Kunto Aribowo, 2020. *Cara Baru Menyajikan Presentasi Dengan Multikonten. (Gambar, Suara, Tautan, Dan Video)*