

APLIKASI PEMBELAJARAN AKSARA SUNDA

Anton Sahbana¹, Amir Murtako²

Universitas Pancasila Jakarta

Jl. Borobudur No. 7, RT.9/RW.2, Pegangsaan, Menteng,

Kota Jakarta Pusat, DKI Jakarta 10310

Email : piringpecah91@gmail.com¹, amir.murtako@univpancasila.ac.id²

ABSTRAK

Aplikasi Pembelajaran Aksara Sunda dibangun untuk mempermudah pembelajaran aksara sunda dan memberikan pengetahuan terhadap aksara sunda mulai dari sisi sejarah sampai pengenalan bentuk dan latihan penyusunannya yang di buat dengan bahasa pemrograman PHP. Metode yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah studi literatur dan wawancara. Dalam tahap perancangan penulis membuat perancangan terstruktur dengan menggunakan data flow diagram dan entity relationship diagram. Hasil dicapai dari pembuatan aplikasi ini adalah dapat mempermudah pengguna untuk belajar aksara sunda, mendapatkan informasi dan pengetahuan tentang sejarah aksara sunda, mendapatkan informasi dan pengetahuan tentang bentuk-bentuk huruf aksara sunda dan dapat melatih pengguna untuk menyusun huruf aksara sunda.

Kata kunci : aplikasi web, PHP, aksara Sunda

ABSTRACT

The Sundanese Script Learning application is built to facilitate the learning of Sundanese, the Sundanese script and provide knowledge to the Sundanese characters ranging from the historical to the introduction of the forms and exercises. This application made in PHP programming language. The method are used by the researchers in this study is a literature study and interview. In the design phase the authors make a structured design by using data flow diagram and dan entity relationship diagram. The results achieved for making of this application is to facilitate the users to learn Sundanese script, for get information and knowledge about the history of the Sundanese script and how about the shapes of letters of the Sundanese script and to practice the users to compose letters Sundanese script.

Keywords: web application, PHP, Sundanese script

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Aksara Sunda pada masa silam terdokumentasikan dalam bentuk prasasti-prasasti, piagam-piagam, dan naskah-naskah kuno yang ditulis pada batu-batu, lempengan-lempengan logam, dan aneka bahan naskah seperti daun lontar, daun nipah, kertas, dan lainnya. Sebagai contoh, prasasti-prasasti *kawali* di Ciamis dan prasasti *Batutulis* di Bogor ditulis menggunakan aksara Sunda; piagam *kebantenan* di Bekasi pun ditulis menggunakan aksara Sunda; sedangkan naskah-naskah Sunda kuno yang ditulis menggunakan aksara Sunda di antaranya yang terkenal ialah *Sanghyang, Siksakanda Ng Karesian, Carita Parahyangan, Kisah Bujanggamanik*, dan lainnya.

Banyak masyarakat Jawa Barat terutama masyarakat Sunda yang belum paham mengenai aksara Sunda. Padahal aksara Sunda merupakan salah satu warisan budaya masyarakat Sunda yang pelestariannya mesti dipertahankan sehingga tidak terjadi kepunahan dan hanya di pakai oleh kalangan masyarakat tertentu dan berbeda dengan jaman dulu yang dipakai dalam komunikasi di setiap pesan yang di sampaikan dalam interaksi di kalangan kerajaan-kerajaan Sunda pada masanya. Mudah-mudahan dengan adanya pembelajaran ini menjadikan masyarakat Jawa Barat terutama masyarakat Sunda menjadi lebih tahu dan lebih paham mengenai aksara Sunda.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah untuk membangun suatu aplikasi pembelajaran aksara Sunda yang lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh siapapun yang ingin belajar.

Berdasarkan Tujuan di atas, maka dapat dirumuskan adalah sebagai berikut:

- Bagaimana membuat suatu aplikasi yang dapat membantu kegiatan belajar aksara Sunda yang lebih menarik dan mudah dimengerti?
- Bagaimana penulisan aksara Sunda dengan bahasa latin dan dengan suara?

Dalam aplikasi pembelajaran aksara Sunda hanya terdapat 4 (empat) modul yaitu:

1. Menu sejarah yang menjelaskan tentang sejarah aksara Sunda pertama kali muncul dan dipakai.
2. Menu mengenal aksara Sunda adalah menjelaskan tentang pembuatan atau penulisan huruf-huruf aksara Sunda yang nantinya agar bisa dirangkai.
3. Menu menulis aksara Sunda adalah menjelaskan tentang bagaimana menyusun dari huruf-huruf aksara Sunda agar bisa menjadi satu kalimat dan memiliki arti sehingga bisa dimengerti.
4. Menu Latihan yaitu bagaimana pengguna belajar merangkai kata menggunakan aksara Sunda sehingga apabila benar maka akan muncul arti dari pertanyaan tersebut dengan adanya tulisan indonesia dan dengan adanya suara.

II. METODE PENELITIAN

1. Tahap Pengumpulan Data

a. Metode Wawancara (*Interview*)

Disini penulis mengadakan tanya jawab secara langsung kepada guru bahasa sunda dan mahasiswa sastra sunda yang berhubungan langsung dengan masalah pembelajaran aksara sunda.

b. Studi Pustaka

Untuk melengkapi data yang diperlukan maka penulis juga menggunakan referensi buku dengan membaca dan buku pedoman yang berkaitan dengan penulisan ini.

2. Tahap Pengolahan Data

a. Analisa desain

Menganalisa semua informasi yang terkait dengan aplikasi pembelajaran aksara Sunda mulai dari yang masih menggunakan manual cara pembelajarannya, mengidentifikasi masalah dan merumuskan solusi secara konseptual.

Setelah melakukan analisis sistem, penulis melakukan perancangan sistem baru yang merupakan solusi dari masalah yang didefinisikan sebelumnya. Pendekatan yang dipakai adalah dengan menggunakan metode pendekatan terstruktur menggunakan diagram antara lain: DFD, kamus data, bagan terstruktur, ERD.

b. Implementasi

Model dan rancangan aplikasi yang telah dibuat diimplementasikan dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP4, HTML5 dan menggunakan database MySQL.

AKSARA SUNDA

1. Aksara Sunda

Aksara Sunda adalah aksara *Sunda* kuno yang telah distandardisasi sistem tata tulisnya sesuai dengan perkembangan bahasa Sunda yang digunakan oleh masyarakat Sunda sekarang ini dan sekaligus sudah diresmikan penggunaannya oleh pemerintah Provinsi Jawa Barat untuk kepentingan masyarakat banyak.

2. Aksara Papasangan

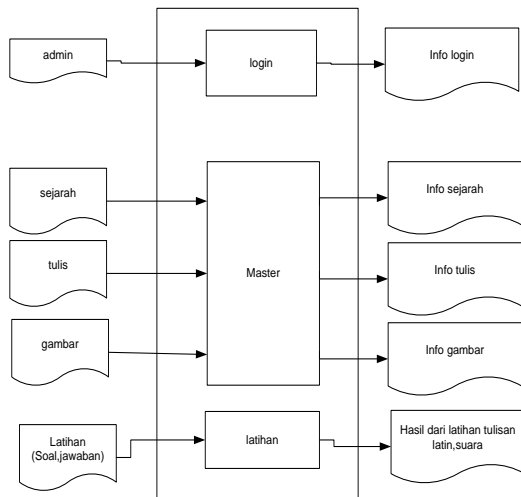
Sehubungan dengan aksara Sunda tidak mempunyai lambing bunyi konsonan secara mandiri, maka untuk penulisan konsonan rangkap atau gugus konsonan di tengah kata dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu dengan cara menggunakan *rarangke'n pamae'h* atau juga dengan cara menggunakan aksara pasangan. Dalam sistem tata tulis aksara Sunda kuno dikenal adanya aksara *pasangan*. Pengertian aksara *pasangan* di sini ialah aksara *ngalagena* yang berfungsi menghilangkan bunyi vokal /a/ aksara *ngalagena* sebelumnya. Tujuan digunakannya aksara *pasangan* di antaranya ialah untuk menghemat ruang tulisan dan juga menghindari penggunaan *rarangke'n pamae'h* di tengah kata.

Adapun cara penulisan aksara pasangan ialah dengan menyandingkan dua buah aksara *ngalagena*, bunyi vokal /a/ aksara *ngalagena* yang pertama *dipae'h* (mati atau menjadi hilang) oleh aksara *ngalagena* sesudahnya yang menjadi aksara *pasangan*. Dalam hal ini aksara *swara* tidak bisa menjadi aksara *pasangan*, yaitu aksara *ngalagena* /ya/, /ra/, dan /la/ karena sudah tersedia *rarangke'n pamingkal*, *panyakra*, dan *panyiku* untuk menambah bunyi konsonan /+y+/, /+r/, dan /+l+ di antara bunyi konsonan dan bunyi vokal /a/ aksara *ngalagena* sebelumnya.

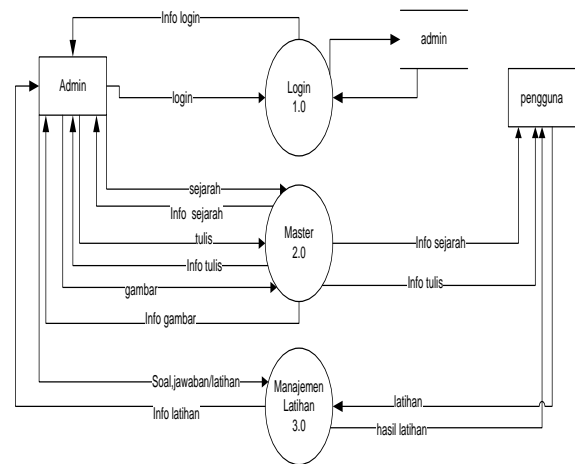
III. PERANCANGAN DAN DESAIN APLIKASI

1. Arsitektur Perangkat Lunak

Secara umum arsitektur perangkat lunak dapat digambarkan dengan perancangan sistem dengan menganalisa input, aliran data, output seperti dibawah ini:



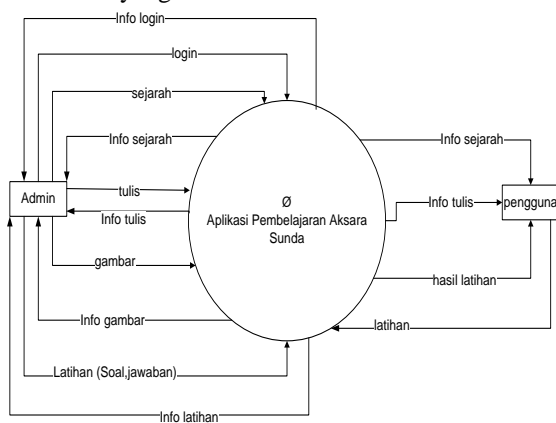
Gambar 1 Arsitektur Perangkat Lunak



Gambar 3 DFD Level 0

2. Diagram Konteks

Berikut ini adalah diagram konteks dari sistem yang akan dibuat :



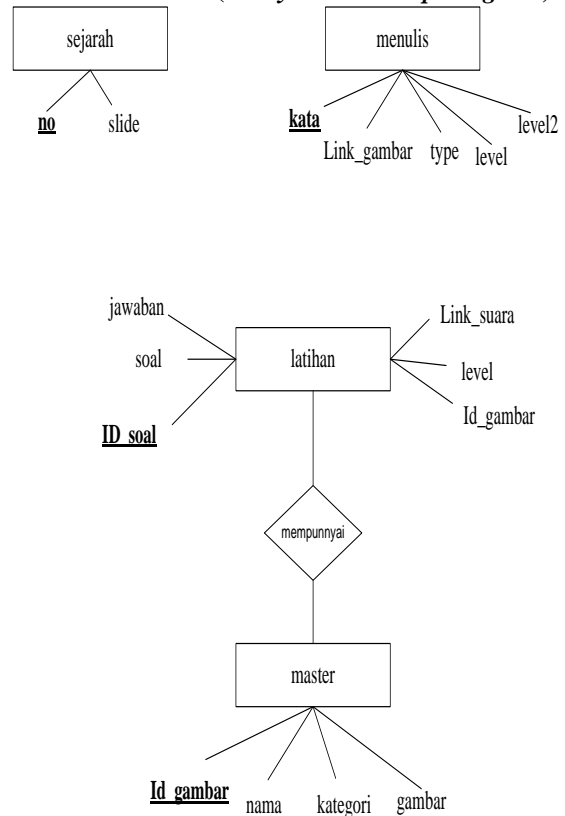
Gambar 2 Diagram Konteks

3. Data Flow Diagram (DFD) Level 0

Berikut ini adalah DFD level 0 yang merupakan turunan dari diagram konteks untuk dekomposisi proses yang disebut subproses dan merupakan uraian dari proses yang ada didalam sistem.

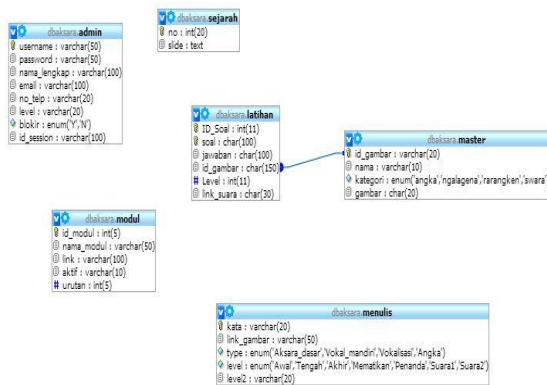
4. Perancangan Basis Data

a. ERD(Entity Relationship Diagram)



Gambar 9 Entity Relationship Diagram

b. Relasi Antar Tabel



Gambar 10 Relasi Tabel

IV. IMPLEMENTASI PROGRAM

1. Tampilan Menu Utama



Gambar 11 Tampilan Menu Utama

2. Tampilan Sejarah Aksara Sunda



Gambar 12 Tampilan Menu Sejarah Aksara Sunda

3. Menu Mengenal Aksara Sunda



Gambar 13 Tampilan Menu Mengenal Aksara Sunda

4. Menu Menulis Aksara Sunda



Gambar 14 Tampilan Menu Menulis Aksara Sunda

5. Menu Latihan

a. Menu Tingkat Kesulitan



Gambar 15 Tampilan Menu Tingkat Kesulitan

b. Menu Mengerjakan Soal



Gambar 16 Tampilan Menu Mengerjakan Soal


6. Administrasi (Backoffice)

a. Menu Admin



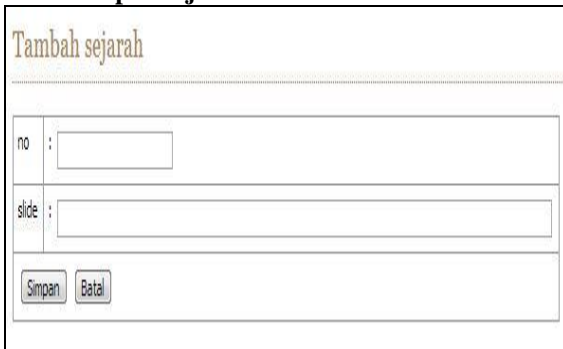
Gambar 17 Tampilan Menu Admin

b. Input Modul



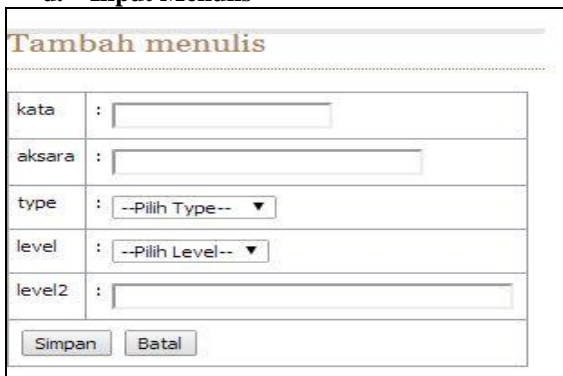
Gambar 18 Tampilan Input modul

c. Input Sejarah



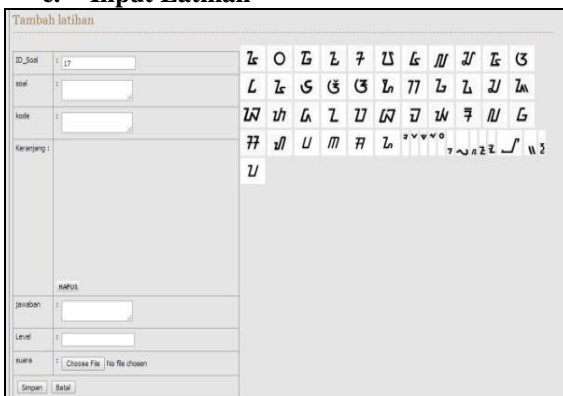
Gambar 19 Tampilan Input sejarah

d. Input Menulis



Gambar 20 Tampilan Input menulis

e. Input Latihan



Gambar 21 Tampilan Input latihan

V. KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari Aplikasi Pembelajaran Aksara Sunda ini adalah :

Aplikasi Pembelajaran Aksara Sunda dapat mempermudah pengguna untuk belajar aksara sunda sebagai berikut:

- Mendapatkan informasi dan pengetahuan tentang sejarah aksara sunda
- Mendapatkan informasi dan pengetahuan tentang bentuk-bentuk huruf aksara sunda
- Dapat melatih pengguna untuk menyusun huruf aksara sunda

DAFTAR PUSTAKA

1. Ahmadi, Abu dan Uhbiyati, Nur. (2007). *Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
2. Binanto, Iwan.(2010). *Multimedia Digital Dasar Teori Dan Pengembanganya*. Yogyakarta: Cv. Andi Offset.
3. Hendratman, Hendi. (2011). *The Magic Of Macromedia Director*. Badung: Informatika.
4. Kadir, Abdul. (2013). *Form Zero To A Pro Html 5*.Yogyakarta: Cv. Andi Offset.
5. Kurnia. (2012). *Aksara Sunda Jeung Unak Anik Bahasa Sunda*. Ciamis: Cv. Tiga Putra.
6. Munawar, T. Munawar. (2009). *Panduan Baca Tulis Aksara Sunda*. Bandung: Yrama Widya.
7. Nugraha. (2008). *Ngamumule Bahasa Sunda 1200 Paribahasa Jeung Babasan Sunda*. Bandung: Cv.Yrama Widya.
8. Purwanto, Yudhi. (2001). *Pemrograman Web dengan PHP*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
9. Tarigan, Hendry Guntur, Prof. Dr.(1979). *Membaca*. Bandung: Angkasa.