

Apresiasi Program Budaya Berbasis Budaya Tombulu untuk Pendukung Pembelajaran Mulok di Tingkat Sekolah Dasar

Reynoldus Andrias Sahulata

Universitas Klabat, Jl. Arnold Mononutu, Airmadidi, Minahasa Utara, Manado 95371

Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Klabat

e-mail: rey_sahulata@unklab.ac.id

Abstrak

Kemampuan berbahasa daerah khususnya bahasa daerah Tombulu yaitu salah satu etnik Minahasa di Sulawesi Utara dikalangan anak pada tingkat Sekolah Dasar usia enam tahun sampai dua belas tahun, perlu mendapatkan perhatian yang serius, hal ini disebabkan penggunaan bahasa daerah Tombulu dalam keseharian anak yang sudah hampir tidak pernah digunakan dan jika hal ini dibiarkan maka bahasa daerah Tombulu berpotensi punah, karna tidak ada yang dapat menggunakannya. Oleh sebab itu di Sekolah Dasar khususnya di kota Tomohon, kota dimana enik budaya Tombulu berlaku, maka pada Mulok yang diberikan kepada para peserta didik adalah bahasa daerah Tombulu dan Budaya daerah Tombulu dalam bentuk tarian dan lagu-lagu daerah. Agar penyampaian materi Bahasa dan Budaya Tombulu lebih menarik yang pada gilirannya meningkatkan kecintaan dan penghargaan terhadap Budaya Tombulu, maka disajikan dalam bentuk audio visual sebagai pendukung dari buku pelajaran dalam bentuk cetakan. Dengan melakukan observasi pada pengguna anak Sekolah Dasar di Tomohon, wawancara dengan guru yang mengajar Mulok, maka dibuatlah Program untuk meningkatkan Apresiasi Budaya Tombul yang disesuaikan dengan keperluan di Sekolah Dasar yang berpijak pada penggunaan Rekayasa Perangkat Lunak yang menerapkan metode Spiral, Sehingga minat terhadap Bahasa dan Budaya Tombulu dapat diberikan kepada peserta didik, lebih efektif.

Kata kunci— Budaya Bahasa Tombulu, Mulok SD, Multi Media

Abstract

Proficiency in particular areas of regional languages Tombulu which one ethnic Minahasa in North Sulawesi among children at the elementary school level aged six to twelve years old, need serious attention, this is due to the use of regional languages Tombulu in everyday life of children who have hardly ever used and if this is allowed then the local language Tombulu potentially extinct, because no one can use it. Therefore, in an elementary school, especially in Tomohon city, a city where culture Enik Tombulu apply, then the Mulok given to the students is the local language and culture Tombulu area in the form of dances and folk songs. In order for the delivery of content Language and Culture Tombulu more attractive, which in turn increase the love and appreciation of the culture Tombulu, then presented in the form of audio-visual as a supporter of textbooks in the formation of mold. By making observations at the elementary school children in Tomohon, interviews with teachers who teach Mulok, then made program of to increase Cultural Appreciation Tombul tailored to the needs at the elementary school which is based on the use of software engineering applying methods Spiral, so interest in the language and culture Tombulu can be given to learners, more effectively.

Keywords— The local language and culture Tombulu, the Mulok elementary school, Multi Media

1. PENDAHULUAN

Kemampuan dan tingkat pemahaman dalam penggunaan bahasa daerah merupakan pembentukan jati diri dari bangsa Indonesia yang dikemas dalam bingkai Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI), dimana bahasa daerah Tombulu adalah satu diantara 300 kelompok etnik atau suku bangsa di Indonesia atau lebih tepatnya ada 1.340 suku bangsa berdasarkan hasil sensus BPS tahun 2010 yang telah dirilis, dimana bahasa ini digunakan oleh salah satu suku dari 9 suku yang ada di Minahasa dan suku Tombulu dan ini berkontribusi sebesar 20% dalam tatanan kehidupan etnik Minahasa [1]. Oleh karena itu maka tidaklah berlebihan jika bahasa dan budaya etnik Tombulu diberikan disekolah-sekolah dasar sebagai bahan ajaran muatan lokal (Mulok) untuk diperkenalkan dan diajarkan kepada para peserta didik untuk meningkatkan apresiasi anak bangsa dalam hal menumbuh kembangkan kearifan budah lokal sebagai identitas suatu bangsa.

Berdasarkan hasil survei yang dikeluarkan oleh *Southeast Asian Minister of Education Organization Regional Centre for Quality Improvement of Teachers and Education Personnel (SEAMEO QITEP)* [2] yang disampaikan dalam seminar di Jakarta pada tanggal 24 dan 25 September 2014 didapati bahwa, eksistensi penggunaan bahasa daerah Tombulu terlihat dan dirasakan sudah berkurang terutama dikalangan anak usia sekolah dasar, karena mereka lebih mengetahui bahasa Indonesia yang berlogat Manado, dibanding dengan bahasa ibu (Mother Tongue) mereka yaitu bahasa Tombulu.

Berdasarkan akan hal tersebut serta dengan didasari Peraturan Menteri Pendidikan dan Budaya Republik Indonesia Tentang Muatan Lokal Kurikulum 2013 No. 79 Tahun 2014 khususnya pada pasal 4 ayat 1 butir a. Seni Budaya, d. Bahasa dan/ atau, e. Tehnologi, maka untuk mempertahankan jati diri bangsa melalui pelestarian budaya dan bahasa daerah dan untuk melaksanakan PermenDikBud No. 79 Tahun 2014 khususnya pada pasal 4 ayat 1 butir a,d dan e [3], serta untuk menjawab hasil survei yang dilakukan oleh SEAMEO QITEP maka dibuatlah penelitian ini untuk kebutuhan peserta didik ditingkat sekolah dasar dalam mengapresiasi serta menunjang penyampaian mulok dengan menggunakan Personal Komputer sebagai media untuk mempelajari budaya dan bahasa daerah Tombulu.

Penggunaan Personal Komputer didasari oleh lingkup pengajaran yang disampaikan di dalam kelas pada saat menyampaikan pelajaran budaya dan bahasa daerah, sehingga diposisikan sebagai salah satu media didalam pembelajaran atau sebagai pelengkap dari media pembelajaran yang sudah ada yaitu dengan menggunakan buku ajar yang sudah ada.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah dengan menggunakan metode pendekatan RPL atau Rekayasa Perangkat Lunak. Pada metode ini digunakan untuk melakukan pengembangan suatu perangkat lunak dengan cara agar peneliti dapat membangun, memelihara aplikasi yang dibangun, memiliki manajemen dalam suatu organisasi untuk membuat aplikasi, profesional dan berkualitas [4].

Dalam menggunakan metode RPL peneliti dapat melakukan perubahan dalam aplikasi dengan maksud untuk mengembangkan aplikasi yang sudah dibangun, memelihara aplikasi dan membangun kembali aplikasi dengan prinsip rekayasa sehingga dapat menghasilkan aplikasi yang efisien dan efektif.

Penelitian ini menggunakan metode rekayasa perangkat lunak sebagai prosedur dalam memecahkan suatu masalah yang dihadapi, dengan metode ini penulis akan membangun sebuah aplikasi untuk mengapresiasi dalam bentuk Program Budaya Berbasis Budaya Tombulu untuk Pendukung Pembelajaran Mulok di Tingkat Sekolah Dasar di Kotamadya Tomohon.

2.1 Instrumentasi

Pada bagian ini menjelaskan bagaimana teknik yang dilakukan peneliti dalam mengumpulkan data yang memungkinkan penelitian dapat dilakukan[5].

2.1.1 Teknik Observasi

Dalam metode ini, peneliti melakukan observasi ke tempat penelitian yang memiliki data yang akurat dan spesifik untuk mendukung penelitian ini. Tempat yang di observasi adalah SD GMIM Kumelembuai, dan SD INPRES Tomohon.

Peneliti langsung mengamati bagaimana penggunaan bahasa daerah Tombulu dalam keseharian digunakan serta bagaimana pengajar mengajarkan dan menyampaikan materi ajar budaya dan bahasa Tombulu di Sekolah

Tujuan dari observasi ini adalah agar peneliti bisa mengetahui secara pasti bagaimana interaksi sosial dalam menggunakan bahasa Tombulu serta permasalahannya sehingga bahasa ini perlu diajarkan ke peserta didik, agar tidak punah di tanah tempat ia dilahirkan.

2.1.2 Teknik Wawancara

Wawancara merupakan teknik yang dilakukan untuk mendapatkan informasi dari nara sumber yang berkompeten dalam hal ini adalah para pengajar di SD GMIM Kumelembuai, dan SD INPRES di Tomohon, dimana dari hasil wawancara ini akan mengarahkan peneliti membangun aplikasi yang sesuai dengan yang dibutuhkan dalam rangka turut secara aktif menjaga dan menghidupkan penggunaan budaya dan bahasa Tombulu.

2.1.3 Studi Literatur

Dalam studi literatur yaitu dengan membaca literatur yang berhubungan dengan kajian budaya dan pengembangan budaya dan bahasa Tombulu, serta peraturan pemerintah yang mendukung terselenggaranya penggunaan bahasa dan budaya Tombulu, baik dalam bentuk formal maupun secara informal dalam keseharian yang dikemas dalam bentuk-bentuk tertulis ataupun lisan.

2.2 Jenis Dan Sumber Data

Dalam penelitian ini ada dua jenis data yang digunakan yaitu :

1. Data Primer, yaitu data yang diperoleh dengan melakukan pengamatan langsung pada objek yang diteliti dan wawancara langsung. Dalam hal ini peneliti langsung mengamati apa yang sedang terjadi pada keseharian di tempat bahasa Tombulu dilahirkan yaitu di kota Tomohon, serta bagaimana instansi yang terkait melakukan pembinaan, dalam hal ini Sekolah Dasar di Tomohon.
2. Data Sekunder, yaitu data yang diperoleh dalam bentuk catatan-catatan, jurnal, laporan-laporan, buku-buku, majalah-majalah, atau koran-koran yang melaporkan dan mencatat akan semua yang terjadi terhadap perkembangan dan eksistensi budaya dan bahasa Tombulu.

2.3 Prosedur Pengumpulan Data

Dalam mencapai tujuan penelitian, dibutuhkan beberapa prosedur sebagai berikut :

1. Mendatangi objek dari penelitian secara langsung di SD GMIM Kumelembuai, dan SD INPRES di kota Tomohon.

2. Melakukan wawancara untuk mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan dalam penelitian ini kepada guru yang mengajarkan bahasa dan budaya Tombulu.
3. Mengamati bagaimana interaksi sosial keseharian yang terjadi dalam hal penggunaan bahasa dan budaya Tombulu.
4. Peneliti meminta masukan dan arahan agar pembuatan aplikasi bisa sampai ke sasaran yaitu para peserta didik di tingkat Sekolah Dasar di kota Tomohon.

2.4 Lingkungan Pengembangan *software* dan *hardware*

Dalam pengembangan aplikasi berbasis *desk top* ini, peneliti menggunakan *software* dan *hardware* sebagai berikut:

Software:

1. *Microsoft Windows 8*
2. *Microsoft Office Word 2013*
3. *Macromedia Flash MX*
4. *Cool Edit Pro*
5. *Keyman*
6. *Font Java*
7. *MagicDraw UML 16.1 SP1*

Hardware:

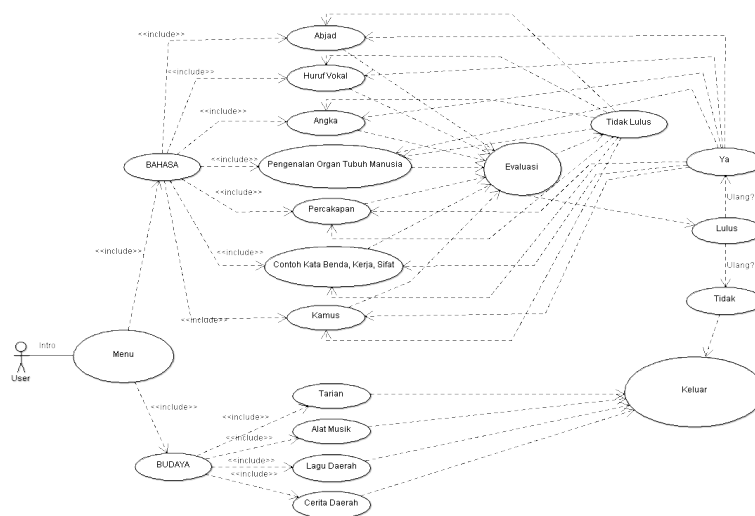
1. Laptop Acer V5-471
2. *Processor Intel i5 1.80GHz*
3. RAM 4 GB
- Harddisk 500 GB*

2.5 Analisis Sistem

Dalam pembuatan aplikasi ini, peneliti menggunakan *Unified Modelling Language* (UML) diagram yang terdiri dari *Use Case Diagram*, *Class Diagram*, *Sequence Diagram* dan *Activity Diagram* [6] [7], dengan masing-masing diagram dapat diuraikan sebagai berikut :

2.5.1 *Use Case Diagram*

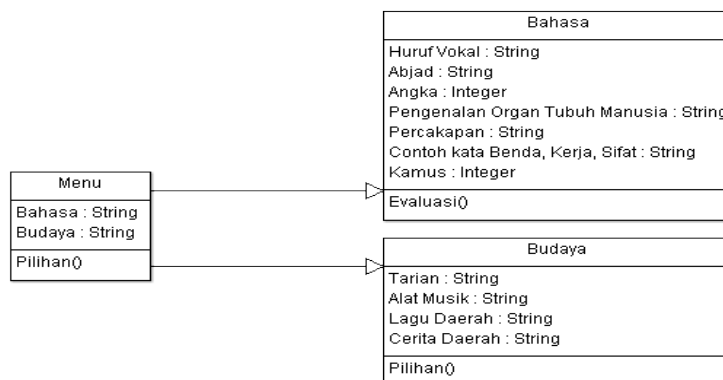
Peneliti menggunakan *use case* diagram untuk memberikan gambaran bagaimana terjadinya proses interaksi antara *user* dan sistem. *Use case* diagram merupakan sekumpulan *scenario* yang dihubungkan satu sama lain dengan satu tujuan yang sama dari user. Fitur-fitur yang terdapat pada *use case* diagram terdiri dari *use case* dan *actor*, dimana *actor* bertugas untuk merepresentasikan orang atau *device* yang terlibat dalam sistem sedangkan *use case* untuk merepresentasikan operasi-operasi atau proses-proses yang dilakukan oleh *actor*.



Gambar 1 Use Case Diagram Aplikasi Budaya dan Bahasa Tombulu

2.5.2 Class Diagram

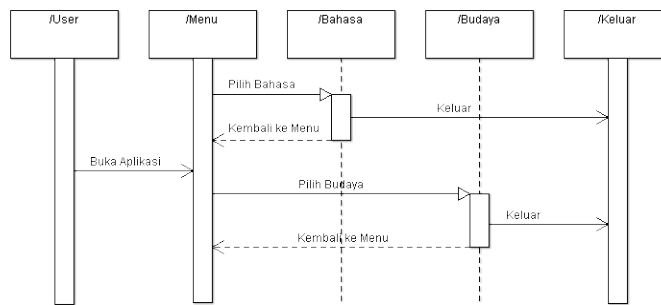
Pada *Class Diagram* yang terdiri dari beberapa class untuk melihat fungsi dan logika untuk melakukan *controller* terhadap model dan *view* pada aplikasi yang dibuat.



Gambar 2 Class Diagram Aplikasi Budaya dan Bahasa Tombulu

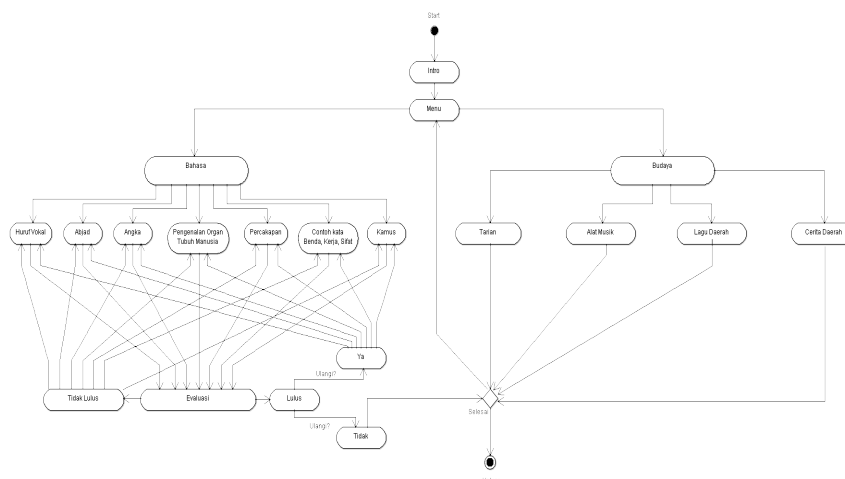
2.5.3 Sequence Diagram

sequence Diagram merupakan urutan-urutan yang terjadi pada aplikasi yang berjalan dalam rancangan yang dibuat disesuaikan dengan yang telah dirancang pada *use care* aplikasi.

Gambar 3 *Sequence Diagram* Aplikasi Budaya dan Bahasa Tombulu

2.5.3 Activity Diagram

Activity diagram, merupakan gambaran alur kerja dari aplikasi yang dibuat. Peneliti menggunakan *activity diagram* untuk menggambarkan proses yang terjadi sampai selesai aplikasi berjalan.

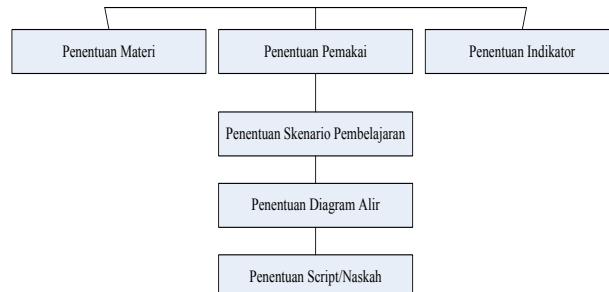
Gambar 4 *Activity Diagram* Aplikasi Budaya dan Bahasa Tombulu

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pembuatan aplikasi dilakukan serangkaian persiapan dan kegiatan yang dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Penentuan kriteria materi pengajaran yang akan dibuat pada aplikasi (**Educational Criteria**) yang terdiri atas : materi pembelajaran, Kurikulum yang digunakan dalam hal ini adalah kurikulum Mulok tahun 2013, Isi materi, model interaksi yang digunakan serta penanganan Masalah.
2. Tampilan Program (**Cosmetics**) dengan menitik beratkan pada : pewarnaan, pemakaian kata dan bahasa, pemakaian tombol interaktif, disain grafis yang digunakan, animasi atau video yang digunakan, efek suara yang dihasilkan, tombol icon atau menu yang digunakan, disain *interface* yang digunakan.

3. Kualitas Teknis (*Technical Quality*) dimana pada bagian ini melibatkan : pengoperasian program, respons pengguna, tingkat keamanan program dan fasilitas program.
4. Prosedur kerja, akan disajikan dalam bentuk bagan arus sebagai berikut :



Gambar 5 Prosedur Kerja

5. Pembuatan materi aplikasi Budaya dan Bahasa Tombulu [8] yang dapat diutarakan sebagai berikut : untuk Menu Bahasa, Jika inputan yang dipilih “Bahasa” maka akan ditampilkan uraian yang pertama yaitu Huruf Vokal dalam bahasa Tombulu, dan diikuti Abjad, Angka 1-10, Pengenalan organ tubuh manusia, percakapan singkat, contoh kata benda dan kata sifat serta evaluasi materi. Setelah proses selesai akan dilanjutkan ke menu Budaya. Apabila menginginkan finish maka *user* akan keluar dari program.

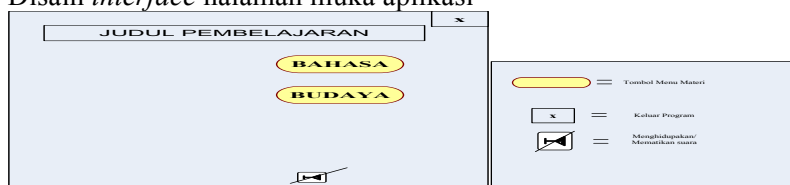
Untuk Menu Budaya terdiri atas : Jika inputan yang dipilih “Budaya” maka akan ditampilkan uraian yang pertama yaitu pengenalan Tarian Daerah, Alat Musik, Lagu Daerah dan Cerita Daerah. Setelah proses selesai Setelah proses selesai, apabila menginginkan finish maka *user* akan keluar dari program seutuhnya, dan jika tidak menginginkan finish maka *user* dapat kembali ke menu utama.

6. Membuat Script / Format Naskah yang dapat diutarakan sebagai berikut : Format naskah berisi desain tampilan pada layar monitor. Desain tampilan sekurang – kurangnya memuat informasi tentang judul materi, nama frame / file, nomor frame / file, halaman, kotak tampilan jika dilihat dilayar komputer, teks narasi, keterangan tampilan, dan keterangan tentang gambar, animasi atau video.

3.1 Perancangan Interface

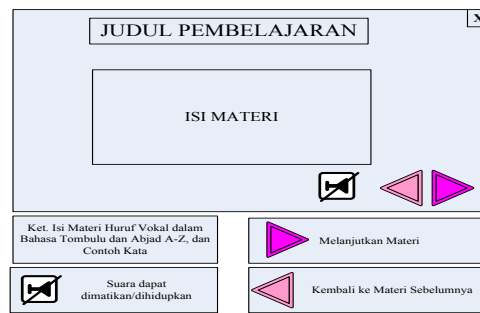
Pada perancangan *Interface* aplikasi Budaya dan Bahasa Tombulu dapat dijelaskan sebagai berikut :

Disain *interface* halaman muka aplikasi



Gambar 6 Form Naskah M

Disain *interface* belajar huruf



Gambar 7 Form Huruf Vokal dan Abjad

Disain *interface* belajar angka



Gambar 8 Form Angka 1-10

Disain *interface* belajar Organ Tubuh Manusia



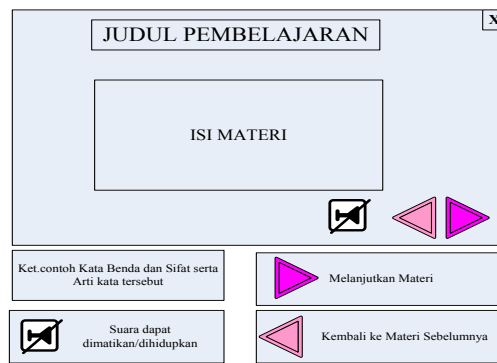
Gambar 9 Form Organ Tubuh Manusia

Disain *interface* belajar Dialog Singkat



Gambar 10 Form Dialog singkat

Disain *interface* belajar kata benda dan kata sifat dalam Bahasa Tombulu



Gambar 11 Kata Benda dan Kata Sifat

Disain *interface* belajar Budaya Tombulu



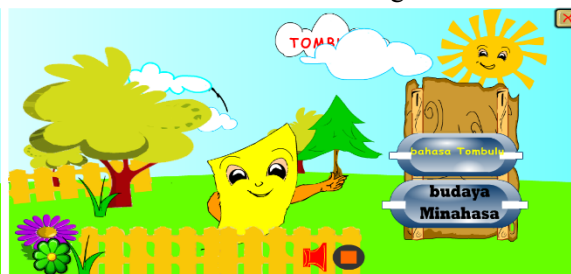
Gambar 12 Form Menu Budaya Tombulu

3.2 Tampilan Program Pembelajaran Bahasa Tombulu

Tampilan dari program pembelajaran Bahasa Daerah Tombulu adalah sebagai berikut :



Gambar 13. Menu memulai aplikasi



Gambar 14 Menu utama aplikasi

Pada saat program pertama kali dijalankan, tampilannya berupa intro yang digambarkan pada gambar 13. Setelah itu pengguna dihadapkan pada pilihan berlanjut dengan menekan tombol masuk atau mulai menuju menu utama atau keluar dari program tersebut.

Gambar 14 Menunjukkan Menu Utama yang menampilkan dua menu utama yaitu materi Bahasa Tombulu dan Budaya Minahasa.

Gambar 15 menjelaskan lima huruf vocal dalam Bahasa Tombulu dan contoh kata huruf tersebut, serta cara melafalkannya.



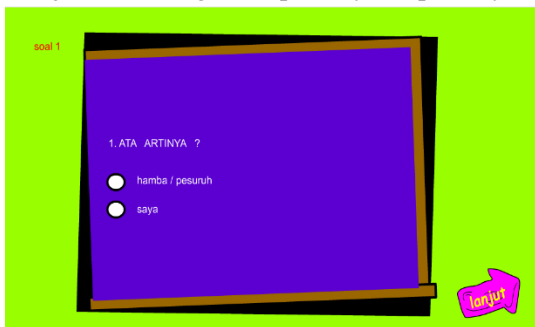
Gambar 15 menu huruf vocal Tombulu



Gambar 16 menu Belajar angka Bahasa Tombulu

Gambar 16 menampilkan 10 angka dalam Bahasa Tombulu dan disertai dengan animasi dan suara.

Pada bagian akhir dari aplikasi Pembelajaran Bahasa Tombulu, pengguna diberikan menu untuk menjalankan evaluasi terhadap semua materi pembelajaran yang telah dilakukan, dengan cara menjawab serangkaian pertanyaan-pertanyaan yang diberikan, yang terlihat pada gambar 17.



Gambar 17 menu Evaluasi



Gambar 18 menu Budaya Masyarakat Tombulu

Sedangkan pada materi pembelajaran Budaya Tombulu pengguna aplikasi diberikan materi Budaya Tombulu berupa Tarian yang menjadi tarian utama masyarakat Tombulu, alat musik khas masyarakat Tombulu, cerita rakyat yang menjadi legenda pada masyarakat Tombulu dan lagu-lagu yang amat populer pada masyarakat Tombulu, semua itu di sajikan secara interaktif dan dilengkapi keterangan dalam bahasa Tombulu dan visualisasinya. Aktifitas tersebut terlihat pada gambar 18.

4. KESIMPULAN

Dari hasil apresiasi program budaya berbasis budaya Tombulu yang diakses dengan aplikasi dapat disimpulkan, sebagai berikut :

1. Aplikasi yang dibuat, berdasarkan Mulok yang mengaju pada kurikulum Sekolah Dasar 2013.
2. Materi yang disajikan dalam bentuk animasi yang dilengkapi dengan suara penutur asli suku enik Tombulu.
3. Penyajiannya terbagi atas pembelajaran Bahasa Tombulu dan Budaya Tombulu.
4. Materi yang diberikan pada pembelajaran Bahasa Tombulu terdiri atas pengenalan serta melafalkan huruf vokal dan konsonan, angka, pengenalan organ tubuh manusia, percakapan keseharian, contoh kata kerja, kata sifat dan kata benda, kamus kata sebanyak 200 kata, serta evaluasi terhadap materi yang telah diberikan.
5. Materi dalam budaya Tombulu terdiri atas : tarian, alat musik, cerita rakyat dan lagu daerah masyarakat Tombulu.
6. Perlu adanya pengembangan terhadap materi dan pemeriksaan terhadap materi yang mungkin belum ada pada aplikasi ini, seperti tata bahasa yang digunakan dan pengisi suara penyaji materi lebih dari satu orang, sehingga lebih teras interaktif pada saat penyampaian materi.

5. SARAN

Dalam penelitian ini ada hal yang perlu mendapatkan perhatian untuk perbaikan dari pengembangan apresiasi dari aplikasi ini adalah :

1. Penyajian taks yang digunakan lebih terarah yaitu dengan menyandingkan kata atau materi pembelajaran dalam bahasa Tombulu dan bahasa Indonesia dalam satu tampilan.
2. Melibatkan lebih dari satu penutur asli Tombulu agar lebih interaktif dalam penyampaian.
3. Menyediakan aplikasi yang berbasis aplikasi berjalan, agar dapat dipelajari dimana saja.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Klabat yang telah memberikan dukungan financial terhadap penelitian ini.

Juga kepada Ibu Eva Tulong yang membantu mulai dari awal pembuatan aplikasi ini sampai dapat terselesaikannya penelitian ini, terutama dalam penyusunan dan dalam penuturan penyajian materi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Badan Pusat Statistik, Edisi tahun 2010, *Kata log BPS Publikasi Daerah*,.
- [2] *Southeast Asian Minister of Education Organization Regional Centre for Quality Improvement of Teachers and Education Personnel (SEAMEO QITEP)*, diakses tgl. 25 September 2014, qitepinmath.org/link/20100321YcGEs/Links.
- [3] www.slideshare.net/wincibal/permen-nomor-79-tahun-2014-mulok-kurikulum-2013, diakses tgl. 25 September 2014.
- [4] Roger.S. Presman. 2010, *Rekayasa Perangkat Lunak*, Edisi 7, Penerbit Andi, Yogyakarta.
- [5] Hermanto, Hery, 2010, *Menyiapkan Karya Tulis Ilmiah*, Trans Info Media, Jakarta

-
- [6] The Pennsylvania State University, 2008, Web [Online]. Available *Http://www.personal.psu.edu/~glh10/ist110/topic/topic07_05.html*].
- [7] Dharwiyanti, Sri & Wahono, Romi S. *Pengantar Unified Modeling Language (UML)*.
- [8] Montori, Soleman, 2000, *Budaya Daerah Sulawesi Utara*, Manado