



Seminar Nasional 2020

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
STKIP PGRI Bandar Lampung

***“Transformasi Pendidikan Dasar di
Era Disrupsi dalam Pengembangan
Karakter”***

**PEMBELAJARAN AKSARA LAMPUNG MELALUI MULTI
MEDIA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR
DI PROVINSI LAMPUNG**

oleh:

Dr. Dharlinda Suri, M.M.

Aula LPMP Lampung

6 Maret 2020

PEMBELAJARAN AKSARA LAMPUNG MELALUI MULTI MEDIA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR DI PROVINSI LAMPUNG

Dharlinda Suri

STKIP PGRI Bandar Lampung

dharlindas@yahoo.com

Abstrak: Guru harus mampu mengintegrasikan materi pembelajaran dengan contoh konkret yang sesuai dengan budaya daerah setempat. Selain perlu memasukkan unsur budaya lokal dalam bahan ajar elektronik berbasis budaya lokal yang akan dikembangkan, pemilihan bahan ajar dianggap penting. Pembelajaran ini akan lebih menarik jika kehadiran teknologi multimedia membuka era baru dalam perkembangan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar. Dalam pembelajaran ini teknologi multimedia yang digunakan adalah Animasi Pengenalan Aksara Lampung. Pada umumnya pembelajaran aksara Lampung disekolah dasar masih banyak yang terpusat pada guru sehingga kegiatan belajar mengajar lebih menekankan kepada pengajaran bukan pembelajaran. Peran guru sangat menjadi dominan dan peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran. Siswa akan lebih memahami materi pembelajaran apabila guru mampu mengintegrasikan materi pembelajaran sesuai budaya daerah. Bahan ajar yang dinilai mampu menarik perhatian siswa adalah bahan ajar elektronik berupa animasi pembelajaran aksara Lampung untuk Sekolah Dasar.

Kata Kunci: aksara Lampung, multimedia, media

PENDAHULUAN

Akhir-akhir ini budaya lokal daerah Lampung semakin ditinggalkan atau tidak dikenal oleh generasi muda mereka lebih mengikuti budaya asing. Pada umumnya Siswa Sekolah Dasar lebih senang menari tarian asing daripada tarian daerah Lampung, Begitu juga dalam hal bahasa, mereka lebih senang mempelajari bahasa asing daripada bahasa daerahnya sendiri.

Berangkat dari keprihatinan bahwa generasi muda pada saat ini banyak yang tidak lagi mengenal budayanya sendiri. Dalam kenyataannya anak-anak saat ini hidup di zaman globalisasi, teknologi informasi semakin canggih, Zaman yang serba cepat yang menumbuhkan budaya instant, budaya yang besar pengaruhnya terhadap perkembangan peradaban yang berdampak pada perkembangan sosial dan emosional masyarakatnya. Budaya ini merambah pada semua aspek, baik itu politik, ekonomi, sosial maupun budaya itu sendiri. Sebagai bangsa yang memiliki sangat banyak kekayaan dan keragaman, diantaranya kekayaan dan keragaman budaya lokal akan terisolasi dengan sendirinya manakala kita tidak sejak dini menanamkan tekad kuat untuk memperkuat dan melestarikan budaya lokal kita yang kaya akan nilai-nilai luhur. Kehawatiran terhadap dampak pendidikan global yang entah disadari atau tidak terdapat didalamnya lambat laun akan menggeser posisi dan daya tawar budaya lokal

Timbul pertanyaan mengapa hal ini bisa terjadi ?. Jawaban yang tepat adalah sarana dan pembinaan budaya Lampung belum berkembang secara baik dan tetap. Hal ini sangat bertentangan dengan Peraturan Daerah Provinsi Lampung Nomor 2 tahun 2008 Tentang Pemeliharaan Budaya Lampung. Dalam pasal 7 dikemukakan bahwa: "Bahasa dan Aksara Lampung sebagai unsur kebudayaan budaya wajib dikembangkan. Selanjutnya dalam pasal 8 pada point e

dinyatakan bahwa Pengenalan bahasa dan aksara Lampung mulai jenjang Taman Kanak-Kanak, sekolah Dasar dan Sekolah Menengah yang pelaksanaannya disesuaikan dengan ketentuan yang diberlakukan di daerah, kondisi dan keperluan”.

Pendidikan Sekolah Dasar sebagai salah satu kunci penentu masa depan bangsa memegang peranan penting dalam menguatkan nilai-nilai budaya lokal. Sebagian besar Pembelajaran aksara Lampung di Sekolah Dasar yang diberikan guru belum menggunakan multi media, pembelajaran masih menggunakan cara konvensional. Hal ini menyebabkan pembelajaran aksara Lampung tidak menarik dan membosankan siswa yang akhirnya pembelajaran aksara Lampung ini menimbulkan beban bagi siswa setiap pembelajaran ini berlangsung.

Berdasarkan permasalahan di atas maka salah satu upaya yang perlu dilakukan adalah guru harus mampu mengintegrasikan materi pembelajaran dengan contoh konkret yang sesuai dengan budaya daerah tempat tinggal mereka. Selain perlu memasukkan unsur budaya lokal dalam bahan ajar elektronik berbasis budaya lokal yang akan dikembangkan, pemilihan jenis bahan ajar juga dianggap sangat penting. Jenis bahan ajar elektronik yang dikembangkan harus mampu menarik perhatian siswa untuk mengikuti pelajaran.

Pembelajaran ini akan lebih menarik jika kehadiran teknologi multimedia membuka era baru dalam perkembangan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar. Rusman, dkk. (2012:60) menyatakan bahwa Pembelajaran berbasis multimedia adalah kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (Video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool

yang memungkinkan pemakai untuk melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.

Dalam pembelajaran ini teknologi multimedia yang digunakan adalah Animasi Pengenalan Aksara Lampung untuk siswa Sekolah Dasar kelas I. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dikemukakan Schade (dalam Munir: 2003) telah menyatakan bahwa daya ingat bagi orang yang membaca sendiri adalah yang terendah (1%) Daya ingat ini bisa ditingkatkan sehingga (25%-30%) dengan adanya bantuan alat pengajaran lain, seperti televisi dan Video. Selanjutnya dalam penelitian Al-Seghayer (Dalam Munir :2003) menyatakan bahwa klip video memberikan kesan yang lebih bermakna terhadap penguasaan kata (90%) dibandingkan dengan gambar (76%) dan teks (60%).

Berdasarkan hasil penelitian di atas, Pembelajaran Aksara Lampung akan lebih efektif bila disampaikan melalui teknologi multimedia. Melalui teknologi multimedia, diharapkan pembelajaran muatan lokal daerah Lampung ini siswa Sekolah Dasar di Provinsi Lampung dapat menjalani proses pembelajaran yang menyenangkan. Sehingga kedepan dapat mempersiapkan anak-anak daerah Lampung yang berwawasan multikultural sedini mungkin. Hal ini sangat penting untuk menjamin pembentukan karakter anak daerah Lampung yang toleran dan memiliki kepercayaan diri sebagai bangsa yang unggul dan bermartabat.

KAJIAN TEORI

Peserta didik banyak yang beranggapan jika aksara Lampung merupakan pelajaran yang sulit. Namun pada hakikatnya aksara Lampung akan terasa mudah dan menyenangkan jika dikemas dengan proses pembelajaran yang menarik dan mudah ditanggapi oleh peserta didik. Disinilah

guru dituntut untuk membuat proses pembelajaran menjadi baik dan menarik.

Pada umumnya pembelajaran aksara Lampung disekolah dasar masih banyak yang terpusat pada guru sehingga kegiatan belajar mengajar lebih menekankan kepada pengajaran bukan pembelajaran. Peran guru sangat menjadi dominan dan peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran. Kebanyakan guru hanya mengajar dengan mentransfer ilmunya ke peserta didik tanpa melihat kemampuan peserta didik yang berbeda satu sama lain. Proses menghafal seakan menjadi aktivitas yang utama sebagai medium pendekatan antara materi dan peserta didik. Pembelajaran seperti ini yang terasa melelahkan membuat peserta didik menjadi bosan. Belajar aksara Lampung seakan tidak memunculkan rasa kesadaran dan partisipasi, melainkan hanya sebuah keterpaksaan.

Agar pembelajaran dapat berpusat pada peserta didik, guru perlu memilih pendekatan pembelajaran yang memerlukan keterlibatan peserta didik secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Salah satu pendekatan pembelajaran yang lebih terpusat kepada peserta didik adalah pendekatan kontekstual. Pendekatan kontekstual akan membuat peserta didik belajar aksara Lampung dengan nyaman dan menyenangkan.

Menurut Cahyo (2013:150), Pembelajaran kontekstual (*contextual teaching and learning/CTL*) merupakan suatu proses pendidikan yang holistik dan bertujuan memotivasi siswa untuk memahami makna materi pelajaran yang dipelajarinya dengan mengaitkan materi tersebut dengan konteks kehidupan mereka sehari-hari (konteks pribadi, sosial, dan kultural).

Menurut Yamin (2013:178), *Contextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan proses pembelajaran yang holistik dan bertujuan membantu peserta didik untuk memahami makna materi ajar dengan mengaitkannya terhadap konteks kehidupan mereka sehari-hari (konteks pribadi, sosial dan kultural), sehingga siswa memiliki pengetahuan/keterampilan yang dinamis dan fleksibel untuk mengkonstruksi sendiri secara aktif pemahannya.

Menurut Johnson (dalam Suyadi, 2013:81) strategi pembelajaran *contextual teaching and learning* (CTL) merupakan strategi pembelajaran yang menekankan pada proses keterlibatan peserta didik secara penuh untuk dapat menemukan hubungan antara materi yang dipelajari dengan realitas kehidupan nyata, sehingga mendorong peserta didik untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Dari berbagai defisini tersebut dapat disimpulkan, pendekatan kontekstual (*contextual teaching and learning*) adalah konsep pembelajaran yang menekankan keterlibatan seluruh peserta didik untuk memahami isi materi yang diberikan guru dengan mengaitkan materi pembelajaran kedalam konteks kehidupan nyata yang dialami peserta didik agar peserta didik dapat dengan mudah memahami isi materi yang diberikan guru, kemudian akan terwujudnya berbagai macam pemikiran dan berbagai pemahaman terhadap peserta didik.

Penyampaian Pembelajaran aksara Lampung hendaknya melalui proses konstruktivisme, Konstruktivisme sebagai salah satu pendekatan pembelajaran, merupakan pandangan filsafat yang dikemukakan oleh Glambatista Vico pada tahun 1700. Ia berpandangan bahwa “pengetahuan adalah hasil konstruksi manusia melalui interaksi dengan objek, fenomena, pengalaman dan lingkungan mereka” (Poedjiadi dalam

Rustandi, 2002 :8). Selanjutnya konstruktivisme dikembangkan oleh Piaget yang mengemukakan bahwa, "Setiap organisme menyusun pengalamannya dengan jalan menciptakan struktur mental (kognisi) dan menerapkan pengalaman ". (Suparno dalam Wita Sutrisno , 2001 :12). Dari pernyataan para ahli diatas, maka esensi pembelajaran dengan pendekatan konstruktivisme adalah ide atau gagasan harus siswa sendiri yang mengamati, menemukan, mentransformasi, dan menginterpretasi sendiri informasi miliknya. Denan perkataan lain konstruktivisme adalah teori perkembangan kognitif yang menekankan kepada siswa dalam membangun pemahaman mereka mengenai realita.

BAHAN AJAR PEMBELAJARAN AKSARA LAMPUNG

Menurut Hamdani (2011: 219) bahan ajar adalah alat dan/atau teks yang diperlukan oleh guru untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. Lestari (2013: 18) mengatakan bahwa bahan ajar merupakan seperangkat sarana atau alat pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi dan sub-kompetensi dengan segala kompleksitasnya. Selain itu Prastowo (2013: 297)

Dari pandangan mengenai pengertian bahan ajar tersebut dapat disimpulkan bahwa bahan ajar merupakan segala bahan (baik informasi, alat maupun teks) yang disusun secara sistematis yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai oleh peserta didik yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran.

Mulyasa (2015: 97) menjelaskan bahwa bahan ajar dibagi menjadi dua jenis yaitu 1) Bahan ajar cetak (*Materials*

Printed) dan 2) Bahan ajar elektronik (*Materials Electronic*). Bahan ajar yang dinilai mampu menarik perhatian siswa untuk mengikuti pelajaran adalah bahan ajar elektronik. Bahan ajar elektronik adalah seperangkat materi atau substansi pelajaran yang disusun secara runtut dan sistematis serta menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dalam kegiatan pembelajaran yang dikemas dalam interaktif multimedia (Abdillah, 2010). Bahan ajar elektronik dinilai mampu menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran karena terdapat unsur suara dan gambar dinamis.

Bahan ajar yang dianggap dapat menarik minat dan menyenangkan siswa sekolah dasar adalah bahan ajar aksara Lampung melalui Animasi. Dalam animasi ini, agar anak mengenal aksara Lampung lebih cepat, bertahan lama, dan mampu mengonstruksi sendiri pemahaman yang didapat, perlu diperkenalkan dengan cara yang mudah dikenal anak, yaitu memperkenalkan benda-benda di sekitar anak. Misalnya aksara **ka** ditampilkan gambat kambing, aksara **ga** dengan gambar gajah dan sebagainya.

Pengenalan nama-nama hewan di sekitar anak yang dihubungkan dengan aksara Lampung dimaksudkan untuk merangsang proses kognitif dalam diri anak agar terjadi proses secara cepat pemahaman aksara yang dipelajari.

SIMPULAN

Siswa Sekolah Dasar akan lebih memahami materi pembelajaran apabila guru mampu mengintegrasikan materi pembelajaran dengan contoh konkret yang sesuai dengan budaya daerah tempat tinggal mereka. Pemilihan jenis bahan ajar juga dianggap sangat penting. Jenis bahan ajar elektronik

yang dikembangkan harus mampu menarik perhatian siswa untuk mengikuti pelajaran.e

Bahan ajar yang dinilai mampu menarik perhatian siswa untuk mengikuti pelajaran Aksara Lampung adalah bahan ajar elektronik, yaitu berupa animasi pembelajaran aksara Lampung untuk Sekolah Dasar. Bahan ajar elektronik dinilai mampu menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran karena terdapat unsur suara dan gambar yang dinamis. Dapat disimpulkan bahwa bahan ajar elektronik multimedia berupa animasi pembelajaran aksara Lampung untuk siswa sekolah dasar dapat membantu guru dalam upaya pembelajaran aksara Lampung di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, A.N. (2010). Konsep bahan ajar elektronik dan ciri/karakteristik bahan ajar elektronik. Tersedia (Online), melalui <https://sites.google.com>elearningtp2010>, diakses 14 Februari 2020
- Cahyo, Agus N. (2013) *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar*. Jogjakarta: Penerbit Diva Press.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Johnson, E, B. (2011). *Contextual Teaching dan Learning Menjadikan Kegiatan Belajar Mengajar Mengasyikkan dan Bermakna*. Bandung: Kaifa Learning.
- Lestari, I. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Padang: Akademia Permata.
- Munir. (2003). Jurnal Pendidikan Mimbar Pendidikan No. 3 Tahun 2003, UPI

- Mulyasa, H.E. (2015). *Pengembangan Dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Prastowo, A. (2013). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Driva Pres.
- Peraturan Daerah Provinsi Lampung No 20 Tahun 2008 Tentang "Pemeliharaan Kebudayaan Lampung"
- Rusman, dkk. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Yamin. (2013). *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.

Lampiran

AKSARA LAMPUNG DALAM ANIMASI











