



**PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN PUPUJIAN SUNDA
DI SMPN 2 KRAMATMULYA KELAS VII**

Opah Ropiah[✉], Ipan Ripai²

Article Information

Article History:

Accepted May 2020

Approved June 2020

Published July 2020

Keywords:*Interactive multimedia, Sundanese pupujian*

How to Cite:

Opah Ropiah dan Ipan Ripai
(2020). Pengaruh Penggunaan
Multimedia Interaktif
Terhadap Kemampuan
Pemahaman Pupujian Sunda Di
SMPN 2 Kramatmulya Kelas VII:
Jurnal Dimensi Pendidikan dan
Pembelajaran Universitas
Muhammadiyah Ponorogo, Vol 8
No 3: Juni 2020: Halaman 125 -
130.

Abstrak

Materi pupujian Sunda merupakan suatu bagian dari mata pelajaran bahasa Sunda di tingkat SMP kelas VII. Pupujian Sunda merupakan sastra lisan yang harus dilestarikan. Di dalam pupujian Sunda terdapat nilai-nilai pendidikan yang bisa dijadikan pedoman untuk berperilaku. Tujuan dari penelitian ini yaitu mendeskripsikan pengaruh media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam memahami pupujian Sunda. Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian eksperimen dengan desain *pretest-posttest one sample group*. Lokasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu SMPN 2 Kramatmulya Kabupaten Kuningan. Sampel penelitiannya yaitu kelas VII. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan pemahaman pupujian Sunda di SMPN 2 Kramatmulya kelas VII. Hal ini dilihat dari pengujian rerata nilai siswa sebelum perlakuan (*pretest*) dan rerata nilai siswa setelah perlakuan (*posttest*) dengan menggunakan uji-t. Dari hasil pengujian diketahui bahwa nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0,001. Hal ini berarti Sig.(2-tailed) < 0,05. Dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rerata nilai siswa sebelum dan setelah belajar dengan menggunakan media pembelajaran *Pupujian Sunda* berbasis multimedia interaktif.

Abstract

Sundanese pupujian (praise) material is a part of Sundanese language subjects in junior high school grade VII. Sundanese praise is an oral literature that must be preserved. In Sundanese praise there are educational values that can be used as guidelines for behavior. This study aim to describe the effect of interactive multimedia-based learning media in understanding Sundanese praise by using experimental study. Experimental desain used in this study is pretest-posttest one sample group design. This research was done in grade VII students in the junior high school 2 Kramatmulya. The results showed that using interactive multimedia significantly could increased student's understanding of Sundanese praise. T-test was conducted on the pretest and posttest data of the study. From the test results it is known that the Sig. (2-tailed) value of 0.001. This means Sig (2-tailed) < 0.05. It can be concluded that there are differences in the mean scores of students before and after learning by using Sundanese Pupujian learning media based on interactive multimedia.

PENDAHULUAN

Mata pelajaran Bahasa Sunda merupakan salah satu mata pelajaran muatan lokal yang ada di SMP. Selain di SMP, muatan Bahasa Sunda ada di SD/MI, SMP/MTs, dan SMA/MA/MAK. Pelestarian bahasa Sunda tertuang dalam materi yang disampaikan oleh guru kepada murid dalam mata pelajaran muatan lokal tersebut. Selain itu, pemeliharaan bahasa Sunda bisa dijabarkan dari peraturan Pemerintah Republik Indonesia nomor 32 tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan, Bab III Pasal 7 ayat 3-8 yang mengungkapkan bahwa dari SD/MI, SMP/MTs., dan SMA/MA diberikan pengajaran muatan lokal yang relevan dan rekomendasi UNESCO tahun 1999 tentang “pemeliharaan bahasa-bahasa ibu di dunia”. Mata pelajaran muatan lokal yang ada di Jawa Barat salah satunya yaitu mata pelajaran Bahasa Sunda. Bahasa Sunda merupakan identitas masyarakat Sunda. Hilangnya bahasa Sunda maka akan hilang juga identitas orang Sunda. Pemertahanan bahasa Sunda yaitu dengan dimasukkannya mata pelajaran pada kurikulum di sekolah-sekolah. Bahasa Sunda tertuang dalam kurikulum tingkat daerah. Kurikulum tingkat daerah diberlakukan sesuai kebijakan daerah masing-masing.

Identitas masyarakat Sunda yang menggunakan bahasa Sunda bisa terlihat dari komunikasi sehari-hari, karya sastra, dan kebudayaan yang ada di suatu daerah. Salah satu pemertahanan bahasa Sunda yang masih berkembang di masyarakat yaitu adanya pupujian Sunda dan pupujian pun masuk di dalam kurikulum yang tertuang dalam materi. Pupujian Sunda merupakan sastra lisan. sebagai sastra lisan maka perlu adanya dokumentasi pupujian dalam bentuk tulisan agar pemertahanan bahasa Sunda dalam pupujian tidak hilang.

Dewasa ini, pupujian Sunda sudah jarang dikenal oleh masyarakat terutama anak muda yang berada di kota. Beda halnya dengan di desa yang masih melantunkan pupujian Sunda saat

menunggu waktu shalat. Mengingat pentingnya nilai-nilai agama dan nilai-nilai pendidikan dalam pupujian, maka pupujian harus didokumentasikan agar jangan sampai punah. Meskipun begitu, sudah ada beberapa pupujian Sunda yang diupload di youtube tapi jenisnya belum beragam. Selain didokumentasikan, pupujian juga harus ditransferkan ke generasi muda. Transfer ilmu yang paling efektif bisa dilakukan di sekolah formal.

Agar pupujian Sunda disukai oleh siswa dan tidak membuat jenuh di saat KBM, sehingga dibutuhkan adanya media pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting sebagai media dalam menyampaikan pesan dari guru kepada murid. Media pembelajaran merupakan fasilitas atau perantara agar materi yang disampaikan saat proses pembelajaran bisa lebih mudah dimengerti. Salah satu inovasi dari media yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu multimedia interaktif. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yaitu media pembelajaran yang menampilkan pupujian dalam bentuk gambar, teks, grafik, dan video. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran multimedia interaktif dalam memahami pupujian Sunda.

KAJIAN PUSTAKA

Kedudukan Mata Pelajaran Bahasa dan Sastra Daerah (Sunda)

Setiap mata pelajaran mempunyai kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD), begitu pun dengan mata pelajaran bahasa Sunda. KIKD mata pelajaran Bahasa dan Sastra Daerah (Sunda) adalah program untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap bahasa dan sastra Sunda (Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat, 2017:21). Adapun Kompetensi dasarnya yaitu: “3.7 mengidentifikasi bentuk, struktur dan isi teks pupujian sesuai dengan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan”. Sedangkan

Kompetensi Dasar lainnya yaitu: “4.7 Melantunkan pupujian sesuai dengan ciri khas daerah masing-masing sesuai dengan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan” (Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat, 2017: 24). Dari kompetensi inti dan kompetensi dasar tentang pupujian Sunda menjelaskan bahwa di dalam pupujian Sunda terdapat struktur teks, isi teks, unsur kebahasaan, dan fungsi sosial, selain itu, pupujian harus bisa dilantunkan sesuai dengan ciri has di masing-masing daerahnya.

Pupujian Sunda

Menurut Danadibrata (2006:546), “*pupujian sabangsa kakawihan maksudna muji kana kapunjulan Kangjeng Nabi Muhammad SAW*”. Pupujian merupakan nyanyian atau lagu-lagu untuk memuji keagungan dan kelebihan yang dimiliki oleh Nabi Muhammad SAW. Sedangkan menurut Iskandarwassid (2003:120), pupujian merupakan “panyelang”. Dilihat dari medianya, pupujian berkembang dalam tradisi lisan (*dikawihkeun*) dan dihapalkan oleh yang mendengarkan. Oleh karena itu pupujian wacananya pendek dan sedikit. Pupujian dalam bahasa Sunda disebut juga nadoman, yaitu untaian kata-kata yang terikat oleh *padalisan* (larik, baris) dan *pada* (bait) (Koswara, 2010:1779). Kadang-kadang pupujian dibedakan dengan istilah nadoman, pupujian diartikan sebagai puisi yang isinya puji-puji kepada Allah sedangkan nadoman diartikan sebagai puisi yang isinya mengenai ajaran keagamaan (Koswara, 2010:1779).

Pupujian merupakan puisi tradisonal atau sastra buhun. Hal ini sesuai dengan pendapat Isnendes (2010,73) bahwa pupujian yaitu puisi tradisional yang isinya memuji keagungan Tuhan, sholawat kepada nabi, peringatan, atau perintah menjalankan ibadah (shalat, puasa, dll). Rosidi dkk (2000:527) mengemukakan bahwa pupujian merupakan *basa ugeran* yang berupa puji-puja, do’a, nasihat, tafsir Al Qur’an, keterangan tentang hadis,

riwayat Rasulullah, uraian tentang fikih atau bab agama lainnya yang biasanya dinyanyikan di mesjid-mesjid atau pesantren-pesantren pada saat menunggu shalat berjamaah, antara adzan dengan iqomah.

Bentuk pupujian umumnya merupakan syair yang setiap bait terdiri dari empat baris dan setiap akhirnya mempunyai purwakanti (Rosidi, 2011:89). Selain itu, pupujian bisa dibentuk dari dua, enam, dan delapan baris. Biasanya jumlah setiap baris tidak ada yang ganjil. Purwakanti dalam pupujian pun banyak yang tidak memenuhi ketentuan penulisan. Dari uraian tersebut menjelaskan bahwa pupujian merupakan sastra lama karena terikat oleh aturan penulisan.

Rusyana (Rosidi dkk., 2000:527) menjelaskan bahwa isi pupujian dibagi menjadi enam, yaitu: 1) memuji Allah SWT, 2) shalawat kepada Rasulullah, 3) do’a dan taubat kepada Allah, 4) meminta safaat kepada Rasulullah, 5) menasehati umat agar menjalankan ibadah dan amal sholeh serta menjauhi kemaksiatan, dan 6) pelajaran mengenai agama tentang keimanan, rukun Islam, fikih, akhlak, tarikh, tafsir Al-Qur’an, sorof, dan lain-lain. Hal ini menunjukkan bahwa pupujian mempunyai nilai-nilai pendidikan dan nilai agama yang sangat banyak untuk diamalkan dan dilaksanakan di kehidupan sehari-hari.

Pentingnya pendidikan agama terdapat pada UU Nomor 2 Tahun 1989 pasal 39 ayat 2 bahwa:

“pendidikan agama merupakan usaha untuk memperkuat iman dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa sesuai dengan agama yang dianut peserta didiknya yang bersangkutan, dengan memperhatikan tuntutan untuk menghormati agama lain dalam hubungan kerukunan antarumat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan persatuan nasional” (Hasbullah, 2013:179).

Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif

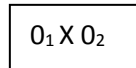
Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran (Sutikno, 2014:28). Media pembelajaran merupakan satu kesatuan yang tidak bisa dipisahkan saat mengajar. Kedudukannya sangat penting karena sangat membantu guru dalam menyampaikna materi dan bagi siswa bisa mempermudah siswa untuk memahami materi yang disampaikan.

Menurut Susilana dan Riyana (2008:5), media berasal dari kata Latin yaitu bentuk jamak dari kata “medium”. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar. Gerlach dan Ely (Arsyad, 2014:3) mengemukakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Menurut Arsyad, (2014:74-76), kriteria yang harus diperhatikan dalam memilih media yaitu: 1) sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai; 2) tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi; 3) praktis, luwes, dan bertahan; 4) guru terampil menggunakannya; 5) pengelompokan sasaran; dan 6) mutu teknis.

Media pembelajaran mempunyai beberapa macam diantaranya media visual, audio, dan audio-visual (Ruhimat, dkk., 2013:162-163). Munir (Novaliendry, 2013: 110) menyatakan bahwa “istilah multimedia sekarang ini digunakan untuk memberi gambaran terhadap suatu sistem yang menggunakan komputer dimana semua media seperti teks, grafik, suara, multimedia interaktif dan video berada dalam satu *software* komputer”. Jadi, media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yaitu media pembelajaran yang menggunakan berbagai jenis media seperti gambar, teks, multimedia interaktif, grafik, dan video.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian eksperimen dengan desain *pretest-posttest one sample group*. Adapun desain penelitian yang akan dilaksanakan digambarkan dalam bentuk gambar berikut ini:



Keterangan:

X : *Treatment* yang diberikan

O_1 : Nilai *pretest* (sebelum diberi *treatment*)

O_2 : Nilai *posttest* (setelah diberi *treatment*)

Lokasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu SMPN 2 Kramatmulya Kabupaten Kuningan. Subyek atau sampel penelitiannya yaitu kelas VII. Data penelitian dikumpulkan menggunakan instrumen tes kemampuan pemahaman pupujian Sunda. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dan statistik. Pengolahan data menggunakan *software* statistik SPSS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *Pupujian Sunda* berbasis multimedia interaktif sementara variabel terikatnya adalah kemampuan pemahaman *pupujian Sunda* siswa SMP.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan menggunakan desain penelitian *pretest-posttest one sample group*. Siswa diberikan test pemahaman konsep *pupujian Sunda* siswa SMP sebelum dan sesudah perlakuan. Adapun hasil *pretest* dan *posttest* ditampilkan sebagaimana berikut ini.

Tabel 1. Hasil *Pretest* dan *Posttest*

		Pretest	Posttest
N	Valid	32	32
	Missing	0	0

Mean	54.34	62.94
Median	53.00	63.50
Mode	60	53 ^a
Std. Deviation	13.736	14.529
Variance	188.684	211.093
Minimum	20	40
Maximum	80	87
Sum	1739	2014

Berknaan dengan tujuan penelitian, untuk mengetahui bahwa penerapan media pembelajaran Pupujuan Sunda berbasis multimedia interaktif dapat memberikan dampak terhadap kemampuan pemahaman Pupujuan Sunda siswa SMP maka diperlukan pengujian statistika terhadap rerata hasil *pretest* dan *posttest*. Pengujian dilakukan dengan menggunakan uji-t untuk sampel berpasangan apabila data memenuhi asumsi normal dan menggunakan uji Wilcoxon apabila tidak terpenuhi asumsi normal.

Sebelum dilakukan pengujian terhadap rerata, terlebih dahulu harus ditunjukkan bahwa data memenuhi asumsi normal atau tidak. Pengujian normalitas data dilakukan dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk*. Kriteria dalam pengujian ini adalah data berdistribusi normal jika nilai Sig. > 0,05. Adapun hasil pengujian normalitas di tampilkan pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Hasil Pengujian Normalitas

	Ke l.	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statis tic	df	Sig.	Statis tic	df	Sig.
Da - tes ta t	Pre	.153	32	.056	.963	32	.341

Po stt est	.128	32	.198	.944	32	.097
------------	------	----	------	------	----	------

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil pengujian diperoleh nilai Sig. pada pretest sebesar 0,341 sementara pada posttest sebesar 0,097. Pada pretest dan posttest diketahui nilai Sig. > 0,05 sehingga disimpulkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal.

Setelah memenuhi asumsi normal, pengujian rerata dapat dilanjutkan dengan menggunakan uji-t untuk sampel berpasangan. Pengujian ini dilakukan dengan memperbandingkan rerata hasil pretest dan rerata hasil posttest. Kriteria penerimaan hipotesis dalam pengujian ini adalah tolak H0 jika Sig. (2-tailed) < 0,05. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

- H0 : Tidak ada perbedaan rerata nilai siswa sebelum dan setelah belajar dengan menggunakan media pembelajaran *Pupujuan Sunda* berbasis multimedia interaktif.
- H1 : Ada perbedaan rerata nilai siswa sebelum dan setelah belajar dengan menggunakan media pembelajaran *Pupujuan Sunda* berbasis multimedia interaktif.

Hasil pengujian rerata nilai siswa sebelum perlakuan (*pretest*) dan rerata nilai siswa setelah perlakuan (*posttest*) dengan menggunakan uji-t untuk sampel berpasangan ditambihkan pada tabel berikut ini.

Tabel 3. Hasil Pengujian Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Pair 1		
Pretest - Posttest		
Paired	Mean	-8.594

Differences	Std. Dev	12.914
	Std. Error Mean	2.283
95% Confidence Interval of the Difference	Lower	-13.250
	Upper	-3.938
T		-3.764
Df		31
Sig. (2-tailed)		.001

Dari hasil pengujian diketahui bahwa nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0,001. Hal ini berarti Sig.(2-tailed) < 0,05. Berdasarkan kriteria penerimaan hipotesis maka H0 ditolak. Oleh sebab itu dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rerata nilai siswa sebelum dan setelah belajar dengan menggunakan media pembelajaran *Pupujian Sunda* berbasis multimedia interaktif.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengolahan data dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan pemahaman pupujian Sunda di SMPN 2 Kramatmulya kelas VII. Selain itu, multimedia interaktif membuat siswa aktif dan interaktif di kelas karena diimbangi dengan kuis. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat dijadikan alternatif media pembelajaran untuk pemahaman pupujian dalam mata pelajaran bahasa Sunda.

DAFTAR RUJUKAN

Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Danadibrata, R.A. 2006. *Kamus Basa Sunda*. Bandung: PT Kiblat Buku Utama.
- Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat. 2017. *Kurikulum Tingkat Daerah Muatan Lokal Mata Pelajaran Bahasa dan Sastra Sunda Berbasis Kurikulum 2013 Revisi 2017 Janjang SD/MI*. Bandung: Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat.
- Hasbullah. 2013. *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Iskandarwassid. 2003. *Kamus Istilah Sastra*. Bandung: CV Geger Sunten.
- Isnendes, Retty. 2010. *Teori sastra*. Bandung: JPBD FPBS UPI.
- Koswara, Dedi. 2010. *Sastra Sunda Buhun*. Bandung: JPBD FPBS UPI.
- Novaliendry, Dony. 2013. Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN 1 RAO). *Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan*, 6 (2), 106-118. http://www.academia.edu/download/49833523/10-Vol6No2Sep2013-Dony_Novaliendry.pdf. diakses 1 Agustus 2018.
- Rosidi, Ajip, dkk. (2000). *Ensiklopedi Sunda Alam, Manusia, dan Budaya Termasuk Budaya Cirebon dan Betawi*. Jakarta: Pustaka jaya.
- Rosidi, Ajip. 2011. *Sawér jeung Pupujian*. Bandung: PT Kiblat buku Utama.
- Ruhimat, dkk. 2013. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung: Jurusan Kurtekpen FIP UPI.
- Susilana, Rusi & Cepi Riyana. 2008. *Media Pembelajaran (Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian)*. Bandung: Kurtekpen FIP UPI.
- Sutiko, Sobry. 2014. *Metode dan Model-model Pembelajaran*. Lombok: Holistica.