

Media Pembelajaran Geguritan Bali Berbasis Android

Ketut Artaye¹⁾, Komang Wijane²⁾

Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya

Jl. Zainal Abidin Pagar Alam No.93 Labuhan Ratu Bandar Lampung 35142

Telp. (0721)787214, 781310, Fax (0721) 700261

e-mail : artajaya@ darmajaya.ac.id¹⁾, komang.wijane96@gmail.com²⁾

Abstrak

Geguritan merupakan salah satu bentuk dari karya sastra tradisional Bali klasik. Geguritan berbentuk puisi yang dapat dinyanyikan dalam berbagai tembang yang disebut dengan pupuh. Pupuh adalah bentuk lagu yang terikat oleh pada lingsa. merupakan sebuah tembang macepat yang berarti membaca syair tembang atas empat suku kata yang memiliki kisah atau makna. Geguritan terdapat dalam matakuliah jurusan pendidikan agama Hindu pada Sekolah Tinggi Agama Hindu Lampung. Namum, dewasa ini kesenian tembang khususnya pupuh kurang diminati oleh anak-anak dan remaja. Selain karena pelajaran metembang hanya berbobot 2 sks pada mata kuliah geguritan, materi yang memaparkan pupuh juga sedikit. Berdasarkan hal tersebut dibutuhkan media pembelajaran yang efektif dan sesuai perkembangan zaman baik bagi mahasiswa dalam menunjang proses perkuliahan maupun masyarakat umum.

Kata kunci: *Geguritan, Media Pembelajaran, Mobile*

1. Pendahuluan

Pada era teknologi informasi yang telah berkembang dengan pesat terdapat sistem operasi yang berkembang antara lain *mobile phone* dan *smartphone*. *Smartphone* sebagai produk *mobile phone* dewasa ini lebih berkembang dan lebih diminati penggunaannya oleh masyarakat karena beragam fitur dapat ditampilkan untuk memenuhi kebutuhan dan daya tarik tersendiri bagi masyarakat penggunaannya. Sistem operasi Android merupakan salah satu sistem operasi yang dewasa ini tengah berkembang di masyarakat. Terdapat keunggulan dari sistem operasi ini antara lain android bersifat *open source* (sistem terbuka) sehingga banyak aplikasi yang dapat digunakan oleh *smartphone android*. Sejalan dengan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan sekarang ini muncul teknologi baru dimana kegiatan belajar mengajar tidak hanya menggunakan media cetak namun menggunakan, media pembelajaran elektronik khususnya berbasis android.

Geguritan adalah suatu karya sastra tradisional yang mempunyai sistem konvensi sastra tertentu yang cukup ketat. *Geguritan* dibentuk oleh pupuh - pupuh, pupuh tersebut diikat oleh beberapa syarat yang biasanya disebut dengan padalingsa, yaitu banyaknya baris dalam tiap - tiap bait (pada), banyaknya suku kata dalam tiap - tiap baris (carik), dan bunyi akhir tiap - tiap barisnya. Dalam Kamus Bahasa Bali Indonesia diuraikan secara etimologi kata *geguritan* berasal dari kata *gurit* yang artinya karang, gubah, sadur, selanjutnya *ngurit* berarti mengubah magurit, *kagurit* berarti digubah *gurita* berarti digubahnya *guritan* artinya gubahan, saduran, karangan *gaguritan* berarti saduran cerita yang berbentuk tembang (pupuh). *Geguritan* mulai muncul pada tahun 1929 di majalah *Kejawen* dengan terbitnya tiga buah judul *geguritan*, pada tahun 1930-1940 terbit tujuh buah karya lainnya.

Pada umumnya *geguritan* digunakan untuk mengungkapkan sebuah kisah atau cerita tentang dongeng, kisah - kisah sejarah, legenda, ajaran agama, moral dan sebagainya. Selain itu di dalam suatu *geguritan* ada yang memakai satu jenis pupuh, dan ada yang memakai banyak jenis pupuh. *Geguritan* yang memakai satu jenis pupuh misalnya *Geguritan Jayaprana (Ginada)*, *Geguritan Basur (Ginada)*, *Geguritan Luh Raras (Ginada)*, dan lain - lain, sedangkan yang memakai banyak jenis pupuh adalah *Geguritan Sudamala*, dan sebagainya. Oleh karena itu karya sastra *Geguritan* merupakan karya sastra yang memegang peranan penting dalam

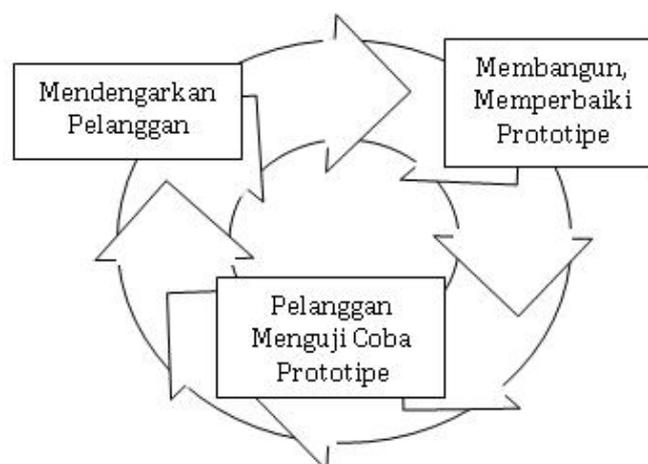
pembinaan moral spiritual masyarakat Bali pada khususnya. Akan tetapi di jaman modern ini *geguritan* sudah sangat jarang yang melantungkannya terutama pada generasi muda, dan di sekolah - sekolah juga tidak ada yang memberikan pembelajaran tentang *geguritan* ini. Kita bias lihat *geguritan* saat ini sudah mulai dilupakan, karena tidak adalagi yang melantungkan/menyanyikannya terutama pemudanya. Dalam kuliah umum matakuliah pendidikan Agama Hindu juga *gegutitan* tidak masuk dalam kurikulum, itu juga penyebabnya *geguritan* sekarang banyak dilupakan, sehingga banyak mahasiswa tidak bisa untuk melantungkan/menyanyikannya. Ada juga yang belajar *geguritan* tetapi hanya menggunakan media cetak seperti buku sehingga kurang menarik, mengingat mahasiswa lebih suka hal-hal yang menarik. Banyak fasilitas yang dapat digunakan untuk membantu mahasiswa dan dosen dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satunya dengan memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang dengan sangat pesat saat ini. *Android* merupakan salah satu contoh teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk membuat sebuah media pembelajaran alternatif. Karena di jaman sekarang ini banyak mahasiswa yang sudah menggunakan *smartphone* untuk berkomunikasi dengan orang tuanya ataupun hanya sekedar hiburan, sedangkan aplikasi yang menawarkan fasilitas pembelajaran sangatlah minim sehingga semakin diperlukannya aplikasi - aplikasi yang menunjang pembelajaran dalam bidang *geguritan* bali ini.

Berdasarkan Latar Belakang di atas perlu di Bangun Media Pembelajaran *Geguritan* Bali Berbasis *Android*. Media pembelajaran *geguritan* bali berbasis android ini membuat masyarakat lebih tertarik untuk melantungkan *geguritan* bali agar budaya tetap terjaga walaupun di jaman modern seperti sekarang.

2. Metologi Penelitian

2.1 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode pengembangan perangkat lunak diperlukan untuk memudahkan penulis dalam merancang dan membuat sebuah aplikasi media pembelajaran *Geguritan* Bali. Metode yang digunakan penulis adalah model *prototype*. *Prototype* model dimulai dengan mengumpulkan kebutuhan, pengembang dan pelanggan bertemu dan mendefinisikan objek keseluruhan dari perangkat lunak, mengidentifikasi segala kebutuhan yang diketahui dan kemudian melakukan “perancangan kilat”. Perancangan kilat berfokus pada penyajian dari aspek-aspek perangkat lunak tersebut yang akan nampak bagi pelanggan atau pemakai (contohnya pendekatan input dan format output). Perancangan kilat membawa kepada kontruksi sebuah *prototype*. *Prototype* tersebut dievaluasi oleh pelanggan dan dipakai untuk menyaring kebutuhan pengembangan perangkat lunak, seperti gambar 1 berikut :



Gambar 1. *Prototype* paradigma

2.2 Pengumpulan Kebutuhan

Tahap pengumpulan kebutuhan pada penelitian ini diantaranya melakukan pengumpulan materi- materi yang di dapat pada saat penelitian.

- a. Studi pustaka (*Library Research*)
Studi keputusan dilakukan dengan cara membaca, mengutip dan membuat catatan yang bersumber pada bahan - bahan yang mendukung dan berkaitan dengan penelitian ini khususnya dalam pengembangan Aplikasi media pembelajaran.
- b. Wawancara
Dalam teknik wawancara ini penulis melakukan wawancara secara langsung yang berkaitan dengan masalah sistem pembelajaran untuk pembelajaran *Geguritan* Bali.
- c. Observasi
Pengumpulan data dengan cara mengadakan penelitian dilapangan dengan pengamatan terhadap *geguritan* bali untuk mendapatkan data yang akurat.

Tahapan pengumpulan kebutuhan ini juga dilaksanakan analisis terhadap data yang dibutuhkan seperti yang sudah disebutkan diatas, adapun tahapan dalam analisis tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan
Sistem pembelajaran yang digunakan pada saat ini kebanyakan menggunakan media cetak untuk materi-materi yang diajarkan. Dampak yang di timbulkan terhadap peserta didik dengan *system* pembelajaran yang sedang berjalan sekarang ini yaitu peserta didik merasa jenuh dan bosan, karena system pembelajaran sekarang yang monoton. Oleh karena itu di butuhkan media-media pembelajran yang lebih efektif serta tidak membosankan bagi peserta didik.
- 2) Software untuk pembuatan aplikasi ini adalah menggunakan dua perangkat lunak, yang pertama perangkat lunak untuk proses pembuatan aplikasi dan kedua perangkat lunak untuk penerapan aplikasi.
 - a. Perangkat lunak untuk pembuatan
Software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi adalah:
Sistem Operasi, Untuk penggunaan sistem operasi menggunakan *Windows 10 (64bit)*.
Aplikasi *Android Studio Versi 3.0*.
Adobe Photoshop CS 7 dan CorelDRAW x7, merupakan aplikasi pendukung dalam membuat desain.
Format Factory untuk mengubah format suara.
 - b. Perangkat lunak untuk penerapan
Software yang digunakan untuk penerapan aplikasi adalah *Android 4.4 (KitKat)*
 - c. Analisis Kebutuhan Perangkat Keras
Adapun spesifikasi perangkat keras yang digunakan untuk mendukung perancangan program adalah sebagai berikut :
Processor AMD A9-9420 RADEON R5,3.00 GHz
Monitor 14"
Ram 4 Gb
Harddisk 500 Gb
Keyboard dan mouse optik
Smartphone Android
Kabel USB
 - d. Analisis Kebutuhan Sumber Daya Manusia
User atau pengguna untuk aplikasi ini adalah semua kalangan. Pengguna disini tidak dituntut untuk mengerti bagaimana program berjalan tetapi pengguna dituntut hanya

mengerti menggunakan aplikasi ini setelah terinstal pada *smartphone Android* pengguna.

3. Hasil dan Pembahasan

Media pembelajaran *Geguritan* ini dapat di-install pada perangkat Android dengan OS (operating sistem) minimal Android versi 2.2 (Froyo: Frozen Yoghurt). Berikut ini adalah hasil print screen dari media pembelajaran *Geguritan* yang telah dibuat.

3.1 Tampilan *Splash Screen*

Tampilan *splash screen* hanya tampilan saat aplikasi pertama dijalankan dengan durai 3000 ms/3detik, tampilan *splash screen* dapat dilihat pada gambar 2 di bawah ini:

Geguritan Bali



Created By : Mang.Jane @2018

Gambar 2. Tampilan *Splash Screen*

3.2 Tampilan *Menu Utama*

Halaman *menu* utama ini berisikan empat *button menu* yang dapat di akses. Terlampir pada gambar 3 sebagai berikut ini:



Gambar 3. Tampilan Menu Utama

Menu button tersebut diantaranya :

1. *Button geguritan*, berfungsi untuk menampilkan halaman *geguritan* yang berisikan pengantar *geguritan*.
2. *Button kaidah macapat*, berfungsi untuk menampilkan halaman kaidah *macapat* yang berisikan kaidah prosodi *macapat*.
3. *Button pupuh*, untuk menampilkan *menu pupuh* yang berisikan sepuluh *button* jenis *pupuh*.
4. *Button about* aplikasi, menampilkan halaman profil *developer*, profil pembimbing dan tentang aplikasi.

3.3 Tampilan Menu *Pupuh*

Halaman ini berisikan sepuluh *button* jenis *pupuh* yang mana akan menampilkan fungsi/karakter dari *pupuh* dan *button play*, berikut ini adalah tampilan dari isi menu *pupuh*, yang dapat dilihat pada gambar 4 berikut:



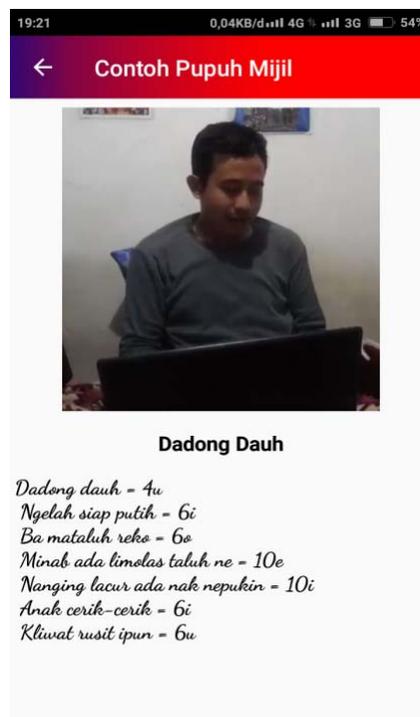
Gambar 4. Menu *Pupuh*

Apabila kita memilih salah satu *button* dari jenis *pupuh* tersebut, maka terdapat tampilan informasi fungsi/karakter dari *pupuh* dan *button play*, yang dapat dilihat dalam gambar 5 berikut ini:



Gambar 5. Jenis Pupuh Mijil

Selanjutnya apabila kita memilih *button play*, maka akan tampil *vidio* contoh geguritan bali dengan *pupuh mijil*, yang dapat dilihat dalam gambar 6 berikut :



Gambar 6. Contoh Video Pupuh Mijil

4. Simpulan

Media pembelajaran geguritan berbasis android ini dibuat menggunakan android studio versi 3.1.4 for Windows 64-bit. Media ini mengemas pembelajaran geguritan berbasis android baik secara materi maupun contoh pelantunan pupuh-pupuh dalam geguritan, sehingga sangat mudah untuk dipelajari serta dapat dibuka kapan dan dimana saja, tanpa terbatas oleh ruang dan waktu.

Daftar Pustaka

- [1] Daryanto. Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. Jakarta: Gava Media. 2013.
- [2] Herry, A. K. Media Pembelajaran. Universitas Negeri Makasar; 2007.
- [3] Pressman. R. S. Rekayasa perangkat lunak pendekatan praktisi buku 1. (Alih Bahasa Tim Penerjemah Andi). Yogyakarta: Andi Publishing. 2002.
- [4] I Made Surada. Geguritan Pengantar Agama Hindu. Surabaya: Paramita. 2009.
- [5] F Fitria, MAE Ya. *Model Analisis Sistem Aplikasi Media Ajar Online Sebagai Strategi Penguatan Daya Saing Sumber Daya Manusia*. E-Proceedings KNS&I STIKOM Bali. 2017: 43-48.