

PERAN MULTIMEDIA DALAM PEMBELAJARAN KEBUDAYAAN BETAWI BAGI SISWA SEKOLAH DASAR

Normah

Program Studi Teknik Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri Jakarta
Jl. Kramat Raya No.25 Jakarta Pusat
Normah.nor@bsi.ac.id

Abstract

In the midst of the development of the Jakarta city, The Betawi cultural has been slowly eroded the current globalization and modernization difficult unstoppable. The first step to preserve Betawi culture was introduced to the young generation of the Betawi culture early on. In the world of education, knowledge of the Betawi culture is already incorporated into the educational curriculum for elementary and Junior High School in subjects Education of cultural environment in Jakarta (PLBJ). In the process of analytical study to make elementary school students more interested and facilitate in learning the Betawi culture, needed learning assistive device technology-based Information that is animated by using multimedia or interactive learning applications are extremely useful as complementary media, additional, learning resources tools for teachers that can be a choice in conveying information to students. Assist the process of the transformation of knowledge becomes more clear, concise, easily, in an effort to increase interest in learning of students, as well as create a pleasant atmosphere of self-learning.

Keywords: Role Of Multimedia, Learning The Betawi Culture.

I. Pendahuluan

“Jakarta sebagai Ibukota memiliki kompleksitas permasalahan yang berbeda dengan daerah manapun di Indonesia. Tetapi Jakarta bagaimanapun memiliki penduduk inti, yaitu orang Betawi, yang eksistensi serta budayanya perlu terjaga sebagai jati diri sebuah suku bangsa. Di tengah perkembangan kota Jakarta dan arus globalisasi yang sulit terbendung, eksistensi budaya Betawi memunculkan persoalan tersendiri. Budaya Betawi secara perlahan sudah banyak tergerus akibat kebijakan yang tidak berpihak di tengah arus modernisasi. Yang paling gamblang antara lain, banyak kesenian Betawi yang matisuri karena tidak mendapat kesempatan atau ruang hidup dan berkembang di kampungnya sendiri. <http://lembagakebudayaanbetawi.com>.

Diungkapkan Dwisaputra et. al (2012), “semakin maraknya kebudayaan luar yang masuk ke Indonesia makin

mengancam kebudayaan tuan rumah. Sayangnya tidak ada kurikulum yang menjelaskan khusus tentang kebudayaan Indonesia secara menyeluruh di sekolah dasar. Pada hakikatnya mereka adalah generasi-generasi muda yang diharapkan nantinya dapat atau lebih mencintai dan melestarikan”. Dalam Dunia pendidikan kebudayaan Betawi sudah dimasukkan ke dalam kurikulum pendidikan untuk SD dan SMP dalam mata pelajaran Pendidikan Lingkungan Budaya Jakarta (PLBJ), diharapkan agar kebudayaan Betawi di Jakarta tetap lestari dengan cara mengenalkan keanekaragaman budaya Betawi sejak dini kepada generasi muda. kebudayaan Indonesia. Untuk membuat siswa SD lebih tertarik dan memudahkan dalam mempelajari kebudayaan Betawi, dibutuhkan perangkat bantu pembelajaran berbasis Teknologi Informasi yaitu dengan menggunakan

animasi multimedia atau aplikasi pembelajaran interaktif.

“Teknologi Informasi sebagai perangkat bantu dalam proses pembelajaran yang diciptakan untuk mempermudah manusia dalam memahami dan menguasai materi belajar, salah satunya yaitu animasi Multimedia, yang dapat memberikan kesan menyenangkan membantu proses pembelajaran dalam mengingatnya”, Suheri (2006).

II. Kajian Literatur Kebudayaan

“Para antropologi mengatakan bahwa kebudayaan merupakan keseluruhan kompleks yang di dalamnya meliputi pengetahuan, seni, moral, hokum, adat istiadat, dan setiap kemampuan atau kebiasaan yang dilakukan oleh seseorang sebagai anggota suatu masyarakat”, (Liliweri, 2007:11).

Kebudayaan Betawi

Kebudayaan Betawi merupakan sebuah kebudayaan yang dihasilkan melalui percampuran antar etnis dan suku bangsa, seperti portugis, arab, cina, belanda, dan bangsa-bangsa lainnya. Sebutan suku, orang, kaum Betawi, muncul dan mulai populer ketika Mohammad Husni Tamrin mendirikan perkumpulan "Kaum Betawi" pada tahun 1918. Meski ketika itu "penduduk asli belum dinamakan Betawi, tapi Kota Batavia disebut "negeri" Betawi. Sebagai kategori "suku" dimunculkan dalam sensus penduduk tahun 1930. Asal mula Betawi terdapat berbagai pendapat, yang mengatakan berasal dari kesalahan penyebutan kata Batavia menjadi Betawi.

Masyarakat Betawi secara geografis dibagi dua bagian, yaitu Tengah dan Pinggiran. Masyarakat Betawi Tengah meliputi wilayah yang dahulu menjadi Gemente Batavia minus Tanjung

Priok dan sekitarnya atau meliputi radius kurang lebih 7 km dari Monas, dipengaruhi kuat oleh budaya Melayu dan Agama Islam seperti terlihat dalam kesenian Samrah, Zapin dan berbagai macam Rebana. Dari segi bahasa, terdapat banyak perubahan vokal *a* dalam suku kata akhir bahasa Indonesia menjadi *e*, misal *guna* menjadi *gune*.

Masyarakat Betawi Pinggiran, sering disebut orang sebagai Betawi Ora yang dikelompokkan menjadi dua bagian yaitu bagian utara dan selatan. Kaum Betawi Ora dalam beberapa desa di sekitar Jakarta berasal dari orang Jawa yang bercampur dengan suku-suku lain. Sebagian besar mereka itu petani yang menanam padi, pohon buah dan sayur mayur. Bagian utara meliputi Jakarta Utara, Barat, Tangerang yang dipengaruhi kebudayaan Cina, misalnya musik Gambang Kromong, tari Coket dan teater Lenong. Bagian Selatan meliputi Jakarta Timur, Selatan, Bogor, dan Bekasi yang sangat dipengaruhi kuat oleh kebudayaan Jawa dan Sunda. Sub dialeknya merubah ucapan kata-kata yang memiliki akhir kata yang berhuruf *a* dengan *ah*, misal *gua* menjadi *guah*.

Mata pencaharian orang Betawi dapat dibedakan antara yang berdiam di tengah kota dan yang tinggal di pinggiran. Di daerah pinggiran sebagian besar adalah petani buah-buahan, petani sawah dan pemelihara ikan. Namun makin lama areal pertanian mereka makin menyempit, karena makin banyak yang dijual untuk pembangunan perumahan, industri, dan lain-lain. Akhirnya para petani ini pun mulai beralih pekerjaan menjadi buruh, pedagang, dan lain-lain.

Berdasarkan pemakaian logat bahasa, budaya Betawi dapat dikelompokkan menjadi empat, yaitu: Betawi Pesisir termasuk Betawi Pulo,

Betawi Tengah/Kota, Betawi Pinggir, Betawi Udik daerah perbatasan dengan wilayah budaya Sunda. Jika pemetaan budaya disusun berdasarkan intensitas transformasi budaya Barat, maka terbagi menjadi tiga, yaitu Betawi Indo, Betawi Tengah/Kota, Betawi Pesisir, Pinggir, Udik. Dalam kebudayaan Betawi terlihat jelas pengaruh kebudayaan Portugis, terutama dalam bahasa. Rupanya bahasa Portugis pernah mempunyai pengaruh yang berarti di kalangan masyarakat penghuni Jakarta. Pengaruh Portugis terasa pula dalam seni musik, tari-tarian, dan kesukaan akan pakaian hitam. Budaya Portugis ini masuk melalui orang *Moor* (dari kata Portugis *Mouro*, artinya "muslim"). Pengaruh Arab itu tampak dalam bahasa, kesenian dan tentunya dalam budaya Islam umumnya. Budaya Cina terserap terutama dalam bentuk bahasa, makanan dan kesenian. Dalam kesenian, pengaruh budaya Cina tercermin, misalnya pada irama lagu, alat dan nama alat musik, seperti kesenian Gambang Rancak. Pengaruh Belanda terasa antara lain dalam mata pencaharian, pendidikan, dan lain-lain. Hingga saat ini, unsur budaya asing lain dapat dirasakan di sana sini dalam budaya Betawi. (sumber artikel: www.jakarta.go.id)

Mata Pelajaran Pendidikan Lokal Kebudayaan Jakarta (PLBJ).

“Mata pelajaran kesenian Jakarta ditujukan untuk meningkatkan mutu kesenian serta membantu membentuk watak dan kepribadian peserta didik. Melalui guru, mata pelajaran ini diharapkan dapat membina peserta didik untuk mengetahui, memahami dan menerapkan kesenian Jakarta”, (Sumiyati, dkk, 2003:v). PLBJ dulu disebut PLKJ. PLBJ merupakan mata pelajaran muatan lokal yang wajib bagi sekolah dasar di Jakarta. Hal-hal yang dipelajari dalam PLBJ antara lain seperti

permainan tradisional, cerita rakyat, kesenian Jakarta dan masalah lingkungan seperti tata kota, air, polusi, sampah, dan sebagainya yang terjadi di Jakarta. Tujuannya agar para siswa-siswi mengenal lebih dalam budaya Jakarta. Jika sudah mengenal, maka tidak tertutup kemungkinan akan mencintai juga, sehingga budaya Jakarta dapat terus dilestarikan. Selain itu juga agar para siswa-siswi dapat menjaga lingkungan Jakarta ini.

Multimedia

Menurut Darma, et al, (2009:1) “Multimedia dapat diartikan sebagai transmisi data dan manipulasi semua bentuk informasi, baik berbentuk kata-kata, gambar, video, music, angka, atau tulisan tangan dimana dalam dunia komputer, bentuk informasi tersebut diolah dari dan dalam bentuk data digital”. Ada tiga jenis multimedia, yaitu:

1. Multimedia interaktif
pengguna dapat mengontrol apa dan kapan elemen-elemen multimedia akan dikirimkan atau ditampilkan.
2. Multimedia hiperaktif
mempunyai suatu struktur dari elemen-elemen yang terkait dengan pengguna yang dapat mengarahkannya, mempunyai banyak aturan (*link*) yang menghubungkan elemen-elemen multimedia yang ada.
3. Multimedia linear
pengguna hanya menjadi penonton dan menikmati produk multimedia yang disajikan dari awal hingga akhir.

Pembelajaran Berbasis Multimedia

Menurut Kariadinata (2012), “Multimedia merupakan salah satu bentuk teknologi komputer yang saat ini banyak digunakan dalam bidang pendidikan”. Menurut Munir dalam Kariadinata (2012) beberapa pakar diantaranya Furt, Haffors, Thomson dan Jayant mendefinisikan “multimedia

sebagai gabungan antara berbagai media seperti teks, numerik, grafik, gambar, animasi, video, fotografi, surat dan data yang dikendalikan dengan program komputer (dalam satu software digital) serta mempunyai kemampuan interaktif, menjadi salah satu alternatif yang baik sebagai alat bantu dalam pembelajaran”.

Menurut Jonassen dalam Kariadinata (2012), pembelajaran berbasis TIK (multimedia) dapat mendukung terjadinya proses belajar yang:

1. *Active*, siswa terlibat aktif karena proses belajar yang menarik dan bermakna.
2. *Constructive*, siswa menggabungkan konsep/ide baru ke dalam pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya untuk memahami makna yang selama ini ada dalam pikirannya.
3. *Collaborative*, siswa saling bekerja sama dalam suatu kelompok, berbagi ide, saran dan pengalaman.
4. *Intentional*, siswa aktif dan antusias berusaha mencapai tujuan yang diinginkannya.
5. *Conversational*, siswa melakukan proses sosial dan dialogis.
6. *Contextualized*, siswa melakukan proses belajar pada situasi yang bermakna.
7. *Reflective*, siswa menyadari apa yang telah dipelajari serta merenungkannya sebagai bagian dari proses belajar itu sendiri.

Proses pembelajaran berbasis multimedia dapat dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran yang dapat diterapkan sesuai dengan kemampuan sekolah dalam penyediaan sarana perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) menurut Nuruddin dalam Kariadinata (2012), yaitu:

1. Model Selektif (Klasikal), multimedia digunakan sebagai alat bantu pembelajaran di kelas (presentasi),

guru dapat menyajikan pointer-pointer materi. guru secara demonstrasi menyampaikan materi yang telah dibuat dalam bentuk CD interaktif Melalui komputer dan LCD Projector.

2. Model Sekuensial (Berurutan). siswa mendapat kesempatan melakukan sendiri, secara bergantian, menggunakan komputer untuk mengeksplorasi informasi yang dilakukan secara berurutan, yaitu penggunaan multimedia, belajar melalui buku, tatap muka dengan guru di kelas, dan diskusi kelompok.
3. Model Laboratorium (*Individual*). Multimedia digunakan sebagai media pembelajaran mandiri. setiap siswa dapat menggunakan perangkat komputer untuk mengakses materi ajar. Siswa juga dapat meng-*copy software* untuk digunakan di rumah sebagai bahan *remedial*. Selain itu siswa dapat menggunakan media internet di luar jam sekolah untuk menerima atau mengirim tugas, mencari bahan dari luar sekolah.

Menurut Rakim dalam Kariadinata (2012), pembelajaran berbasis multimedia memiliki kelebihan dan kekurangan, diantaranya yaitu:

1. Kelebihan
 - a. Sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif.
 - b. Mampu menimbulkan rasa senang selama pembelajaran berlangsung, sehingga akan menambah motivasi belajar siswa.
 - c. Mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung sehingga tercapai tujuan pembelajaran
 - d. Mampu memvisualisasikan materi yang abstrak.
 - e. Media penyimpanan yang relatif gampang dan fleksibel.

- f. Membawa obyek yang sukat didapat atau berbahaya ke dalam lingkungan belajar;
 - g. Menampilkan objek yang terlalu besar ke dalam kelas.
 - h. Menampilkan objek yang tidak dapat dilihat secara langsung.
2. Kekurangan
- a. Biaya relatif mahal untuk tahap awal.
 - b. Kemampuan SDM dalam penggunaan multimedia masih perlu ditingkatkan.
 - c. Belum memadainya perhatian dari pemerintah.
 - d. Belum memadainya infrastruktur untuk daerah tertentu.

III. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian lanjutan dari paper “Animasi Interaktif Pengenalan Kebudayaan Betawi”, pada paper ini aplikasi yang digunakan telah dikembangkan dan dibangun sesuai dengan kebutuhan pembelajaran bagi siswa sekolah dasar, dengan studi kasus riset yaitu siswa sekolah dasar SDN Grogol Selatan 03 Pagi. Aplikasi yang telah dibangun diimplementasikan dan diujikan di SDN Grogol Selatan 03 Pagi, dan diadakan pengambilan umpan balik (masukan dari siswa dan guru) untuk mengetahui dan mengukur sejauh mana manfaat penggunaan aplikasi multimedia dalam membantu proses belajar mengajar pada mata pelajaran PLBJ dalam mengenalkan kebudayaan betawi kepada siswa SD khususnya kelas IV, V, dan VI.

IV. Pembahasan

Dwisaputra (2012) mengungkapkan, “Semakin maraknya kebudayaan luar yang masuk ke Indonesia makin mengancam kebudayaan tuan rumah yaitu Indonesia menjadi menghilang ataupun diklaim oleh negara lain. Salah satu upaya untuk melestarikan kebudayaan tersebut yaitu

dengan mengenalkan kebudayaan Indonesia lebih dini kepada generasi-generasi muda yang diharapkan nantinya dapat atau lebih mencintai dan melestarikan kebudayaan Indonesia itu sendiri dan bisa mengangkat harkat derajat negara Indonesia di mata dunia. Sayangnya tidak ada kurikulum yang menjelaskan khusus tentang kebudayaan Indonesia secara menyeluruh di sekolah dasar. Siswa-siswa hanya mendapatkan pengetahuan tentang kebudayaan Indonesia hanya melalui pelajaran ilmu pengetahuan sosial. Ada cara untuk membuat tertarik dan memudahkan para siswa sekolah dasar untuk mempelajari tentang kebudayaan Indonesia, yaitu dengan cara menggunakan aplikasi pembelajaran interaktif kebudayaan Indonesia bagi anak-anak sekolah dasar, selain memberikan pelajaran tentang kebudayaan Indonesia secara lebih visual dan menarik tentunya aplikasi yang dibuat dapat membuat siswa sekolah dasar lebih tertarik, mencintai dan melestarikan kebudayaan Indonesia. Dan manfaat yang diperoleh dengan adanya aplikasi interaktif yaitu, memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi. Aplikasi berbasis multimedia lebih disenangi dan lebih mudah dimengerti oleh siswa oleh siswa SD”.

Dalam mencapai tujuan belajar, manusia dapat memanfaatkan Teknologi Informasi sebagai media yang menunjang terciptanya perangkat ajar. Sehingga manusia dipermudah dalam memperoleh hal-hal yang dia butuhkan terutama dalam memahami dan menguasai materi belajar. Salah satu elemen penting dari multimedia dalam bidang pembelajaran adalah animasi. Dengan adanya perangkat Animasi Multimedia Pembelajaran maka Porsentase daya ingat akan lebih tinggi ketika orang belajar dengan mendengar, melihat, dan melakukan. Bisa membantu proses

transformasi pengetahuan menjadi lebih jelas, singkat, mudah dan memberikan kesan menyenangkan.

Kariadinata (2012), menjelaskan bahwa “Multimedia merupakan salah satu sarana yang akan mempermudah proses belajar mengajar, dan dapat digunakan sebagai materi pembelajaran mandiri. Pembelajaran berbasis multimedia menunjang implementasi kurikulum, membantu upaya meningkatkan minat belajar, dan menjadi pelengkap sumber belajar. Kehadiran teknologi multimedia dalam pembelajaran hanya bertindak sebagai pelengkap, tambahan (suplemen) atau alat bantu bagi guru. Multimedia tidak akan mengambil alih peran dan fungsi guru, karena ada hal yang tidak dapat digantikan oleh multimedia. Multimedia hanya sebagai pilihan dalam menyampaikan informasi kepada siswa untuk menciptakan suasana belajar mandiri yang menyenangkan. Bila akan menerapkan pembelajaran berbasis multimedia ada tiga model yang dapat dipilih diantaranya model selektif, model sekuensial, dan model laboratorium. Kesemuanya itu tentunya disesuaikan dengan kondisi yang ada di sekolah. Sudah saatnya setiap sekolah mempersiapkan implementasi e-pembelajaran dengan memberdayakan seluruh potensi yang ada baik dari segi SDM, infrastruktur, dan biaya”.

Penelitian ini adalah penelitian lanjutan dari paper yang sebelumnya yang berjudul “Animasi Interaktif Pengenalan Kebudayaan Betawi”, dimana aplikasi yang sebelumnya telah dirancang, dikembangkan kembali dan disempurnakan dengan menetapkan materi-materi pembelajaran pilihan mengenai pengenalan kebudayaan Betawi yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran bagi siswa sekolah dasar, dengan studi kasus riset yaitu siswa sekolah dasar SDN Grogol Selatan 03

Pagi. Materi-materi tersebut penulis pilih berdasarkan hasil dari pengamatan dan wawancara mengenai kegiatan belajar mengajar mata pelajaran Pendidikan Lingkungan Budaya Jakarta (PLBJ) dan studi pustaka (SAP, Silabus maupun buku-buku mata pelajaran PLBJ yang sesuai dengan kurikulum yang diterapkan saat ini). Materi-materi pilihan tersebut meliputi peta Jakarta, wisata Jakarta, sejarah Betawi, tokoh Betawi, cerita rakyat, kesenian Betawi, makanan khas, rumah betawi, busana Betawi, senjata khas, sejarah transportasi Jakarta, tradisi Betawi, kamus Betawi, dan aplikasi ini dilengkapi pula dengan menu aplikasi uji pengetahuan yang dapat digunakan sebagai tolak ukur untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa mengenai kebudayaan Betawi. Berikut adalah rincian secara detail aplikasi yang telah dirancang:

1. Menu Opening

Menampilkan animasi pembuka aplikasi.



Gambar 1. Tampilan Menu Opening

2. Menu Panduan Penggunaan

Menampilkan informasi mengenai aplikasi pembelajaran ini dan tata cara penggunaannya.



Gambar 2. Tampilan Menu Panduan Penggunaan

3. Menu Utama

Terdapat beberapa menu aplikasi yaitu: peta Jakarta, wisata Jakarta, sejarah Betawi, tokoh Betawi, cerita rakyat, kesenian Betawi, makanan khas, rumah betawi, busana Betawi, senjata khas, sejarah transportasi Jakarta, tradisi Betawi, kamus Betawi, dan menu aplikasi uji pengetahuan.



Gambar 3. Tampilan Menu Utama

4. Menu Peta Jakarta

Menampilkan gambar peta DKI Jakarta. Gambar dibentuk menjadi beberapa potongan peta yang dapat diklik untuk menampilkan informasi bagian peta Jakarta yang di pilih.



Gambar 4. Tampilan Menu Peta Jakarta

5. Menu Informasi Peta Jakarta Barat

Menampilkan informasi peta Jakarta yang dipilih berikut dengan informasi tempat wisata di masing-masing daerah. Terdapat pula gambar peta Jakarta Barat yang dapat diklik untuk menampilkan peta Jakarta Barat Detail.



Gambar 5. Tampilan Menu Informasi Peta Jakarta Barat

6. Menu Detail Peta Jakarta Barat

Menampilkan gambar peta Jakarta Barat fullscreen.



Gambar 6. Tampilan Menu Detail Peta Jakarta Barat

7. Menu Wisata Jakarta Barat

Menampilkan beberapa tempat wisata yang terdapat pada wilayah Jakarta yang dipilih pengguna.



Gambar 7. Tampilan Menu Wisata Jakarta Barat

8. Menu Sejarah Betawi

Menampilkan informasi sejarah kota Jakarta, perkembangannya serta kebudayaan Betawi.



Gambar 8. Tampilan Menu Sejarah Betawi

9. Menu Tokoh Betawi

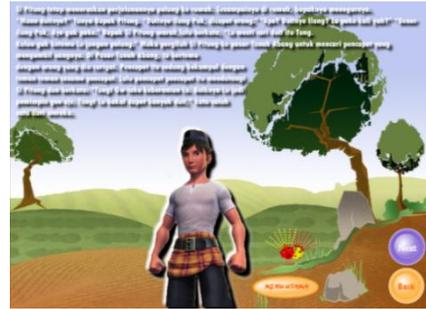
Menampilkan tokoh Betawi yang berjasa besar mengukir sejarah kebudayaan Betawi.



Gambar 9. Tampilan Menu Tokoh Betawi

10. Menu Cerita Rakyat

Menampilkan cerita rakyat Betawi pilihan.



Gambar 10. Tampilan Menu Cerita Rakyat

11. Menu Kesenian Betawi

Memuat informasi adat Betawi meliputi musik Betawi, lagu daerah, tarian, permainan rakyat, seni bela diri, pantun dan ondel-ondel.



Gambar 11. Tampilan Menu Kesenian Betawi

12. Menu Musik Betawi

Memuat informasi musik Betawi.



Gambar 12. Tampilan Menu Musik Betawi

13. Menu Lagu Daerah

Terdapat beberapa lagu Betawi yang dapat pengguna dengarkan beserta lirik lagunya.



Gambar 13. Tampilan Lagu Daerah

14. Menu Tarian

Memuat informasi tarian adat Betawi.



Gambar 14. Tampilan Menu Tarian

15. Menu Permainan Rakyat

Memuat informasi permainan tradisional rakyat Betawi.



Gambar 15. Tampilan Menu Permainan Rakyat

16. Menu Seni Bela Diri

Memuat informasi seni bela diri ala Betawi.



Gambar 16. Tampilan Seni Bela Diri

17. Menu Pantun

Menampilkan kesenian memantun yang diperagakan oleh tokoh abang Jakarta.



Gambar 17. Tampilan Menu Pantun

18. Menu Ondel-ondel

Memuat informasi kesenian ondel-ondel.



Gambar 18. Tampilan Menu Ondel-ondel

19. Menu Makanan Khas

Memuat informasi makanan dan minuman khas Betawi.



Gambar 19. Tampilan Menu Makanan Khas

20. Menu Rumah Betawi

Memuat informasi rumah adat Betawi.



Gambar 20. Tampilan Menu Rumah Betawi

21. Menu Busana Betawi

Menampilkan beberapa busana adat Betawi berdasarkan jenis kelamin dan umur yang memakainya.



Gambar 21. Tampilan Menu Busana Betawi

22. Menu Senjata Khas

Menampilkan beberapa senjata khas Betawi.





Gambar 22. Tampilan Menu Senjata khas

23. Menu Sejarah Transportasi Jakarta

Menampilkan informasi berbagai alat transportasi Jakarta.



Gambar 23. Tampilan Menu Sejarah Transportasi Jakarta

24. Menu Tradisi Betawi

Menampilkan informasi tradisi adat yang biasa dilakukan oleh rakyat Betawi.



Gambar 24. Tampilan Menu Tradisi Betawi

25. Menu Kamus Betawi

Menampilkan informasi bahasa Betawi beserta arti kata yang terkandung.



Gambar 25. Tampilan Menu Kamus Betawi

26. Menu Uji Pengetahuan

Terdiri dari 3 tipe soal (pilihan ganda, essay dan pernyataan untuk mengukur sejauhmana pengetahuan kebudayaan Betawi siswa).



Gambar 26. Tampilan Menu Uji Pengetahuan

Hasil Pengolahan Data Kuesioner Animasi Interaktif

Selanjutnya dilakukan pengujian secara objektif terhadap program aplikasi. Dimana 30 orang siswa yaitu 10 orang siswa kelas 4, 10 orang siswa kelas 5, 10 orang siswa kelas 6 dan 3 orang guru kelas SDN Grogol Selatan 03 Pagi mencoba aplikasi tersebut, kemudian mengisi kuesioner yang terdiri dari 10 pertanyaan untuk mengetahui pendapat mereka mengenai aplikasi pembelajaran interaktif ini dan bagaimana pengaruh

aplikasi terhadap proses pengajaran setelah aplikasi dijalankan.

Tabel 1. Data Hasil Kuesioner Siswa

No. Soal	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Apakah aplikasi ini mudah dipahami dan mudah digunakan?	17	13
2	Apakah tampilan gambar dan animasi yang terdapat pada aplikasi ini menarik?	28	2
3	Apakah video dan bahasa yang ada diaplikasi ini mudah dimengerti, dan suara terdengar jelas?	18	12
4	Apakah soal-soal yang ada di quiz interaktif mudah untuk dijawab?	24	6
5	Apakah soal-soal yang ada di quiz interaktif sesuai dengan materi pembelajaran yang disampaikan dalam aplikasi?	28	2
6	Apakah aplikasi ini menarik untuk di pelajari?	25	5
7	Apakah aplikasi ini dapat membantu siswa dalam mengenal kebudayaan betawi?	26	4
8	Setelah mencoba aplikasi ini apakah siswa lebih tertarik untuk mempelajari kebudayaan betawi dalam mata pelajaran PLBJ?	23	7
9	Apakah dengan adanya aplikasi ini belajar mata pelajaran PLBJ menjadi makin menyenangkan?	26	4
10	Apakah Aplikasi ini bermanfaat bagi siswa dan setuju apabila aplikasi ini dipublikasikan?	30	0
Total		245	55

Berdasarkan data hasil kuesioner, dapat dicari prosentase masing-masing jawaban dengan menggunakan rumus $Y = P/Q * 100\%$

Keterangan:

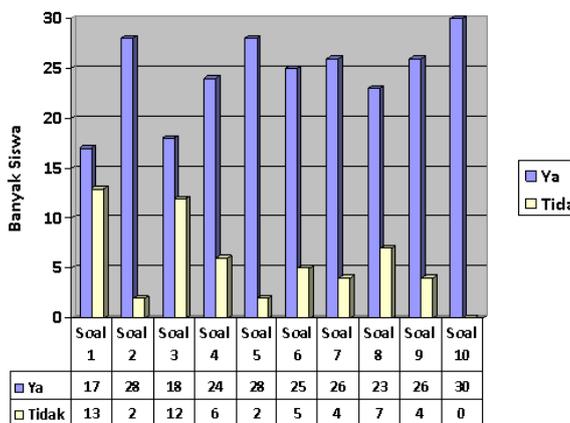
P = Banyaknya jawaban responden tiap soal

Q = Jumlah responden

Y = Nilai Prosentase

Tabel 2. Hasil Prosentase Kuesioner Siswa

No. Soal	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Apakah aplikasi ini mudah dipahami dan mudah digunakan?	56.67%	43.33%
2	Apakah tampilan gambar dan animasi yang terdapat pada aplikasi ini menarik?	93.33%	6.67%
3	Apakah video dan bahasa yang ada di aplikasi ini mudah dimengerti, dan suara terdengar jelas?	60%	40%
4	Apakah soal-soal yang ada di quiz interaktif mudah untuk dijawab?	80%	20%
5	Apakah soal-soal yang ada di quiz interaktif sesuai dengan materi pembelajaran yang disampaikan dalam aplikasi?	93.33%	6.67%
6	Apakah aplikasi ini menarik untuk di pelajari?	83.33%	16.67%
7	Apakah aplikasi ini dapat membantu siswa dalam mengenal kebudayaan betawi?	86.67%	13.33%
8	Setelah mencoba aplikasi ini apakah siswa lebih tertarik untuk mempelajari kebudayaan betawi dalam mata pelajaran PLBJ?	76.67%	23.33%
9	Apakah dengan adanya aplikasi ini belajar mata pelajaran PLBJ menjadi makin menyenangkan?	86.67%	13.33%
10	Apakah Aplikasi ini bermanfaat bagi siswa dan setuju apabila aplikasi ini dipublikasikan?	100%	0%
Total		81.67%	18.33%



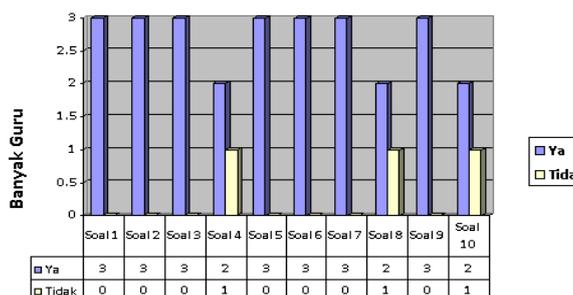
Gambar 27. Tampilan Kuesioner Siswa

Tabel 3. Data Hasil Kuesioner Guru

No. Soal	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Apakah aplikasi ini mudah dipahami dan mudah digunakan?	3	0
2	Apakah tampilan gambar dan animasi yang terdapat pada aplikasi ini menarik?	3	0
3	Apakah video dan bahasa yang ada di aplikasi ini mudah dimengerti, dan suara terdengar jelas?	3	0
4	Apakah soal-soal yang ada di quiz interaktif mudah untuk dijawab?	2	1
5	Apakah soal-soal yang ada di quiz interaktif sesuai dengan materi pembelajaran yang disampaikan dalam aplikasi?	3	0
6	Apakah aplikasi ini menarik untuk di pelajari?	3	0
7	Apakah aplikasi ini dapat membantu siswa dalam mengenal kebudayaan betawi?	3	0
8	Setelah mencoba aplikasi ini apakah siswa lebih tertarik untuk mempelajari kebudayaan betawi dalam mata pelajaran PLBJ?	2	1
9	Apakah dengan adanya aplikasi ini belajar mata pelajaran PLBJ menjadi makin menyenangkan?	3	0
10	Apakah Aplikasi ini bermanfaat bagi siswa dan setuju apabila aplikasi ini dipublikasikan?	2	1
Total		27	3

Tabel 4. Hasil Prosentase Kuesioner Guru:

No. Soal	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Apakah aplikasi ini mudah dipahami dan mudah digunakan?	100%	0%
2	Apakah tampilan gambar dan animasi yang terdapat pada aplikasi ini menarik?	100%	0%
3	Apakah video dan bahasa yang ada di aplikasi ini mudah dimengerti, dan suara terdengar jelas?	100%	0%
4	Apakah soal-soal yang ada di quiz interaktif mudah untuk dijawab?	66.67%	33.33%
5	Apakah soal-soal yang ada di quiz interaktif sesuai dengan materi pembelajaran yang disampaikan dalam aplikasi?	100%	0%
6	Apakah aplikasi ini menarik untuk di pelajari?	100%	0%
7	Apakah aplikasi ini dapat membantu siswa dalam mengenal kebudayaan betawi?	100%	0%
8	Setelah mencoba aplikasi ini apakah siswa lebih tertarik untuk mempelajari kebudayaan betawi dalam mata pelajaran PLBJ?	66.67%	33.33%
9	Apakah dengan adanya aplikasi ini belajar mata pelajaran PLBJ menjadi makin menyenangkan?	100%	0%
10	Apakah Aplikasi ini bermanfaat bagi siswa dan setuju apabila aplikasi ini dipublikasikan?	66.67%	33.33%
Total		90%	10%



Gambar 28. Grafik Kuesioner Siswa
V. Penutup

Berdasarkan hasil pengolahan data kuesioner aplikasi pembelajaran interaktif pengenalan kebudayaan Betawi didapatkan prosentase jawaban “YA” sebanyak 85.39% dari kuesioner siswa, dan sebanyak 90% dari kuesioner guru, dapat diambil beberapa kesimpulan antara lain:

1. Aplikasi ini mampu dijadikan sebagai media pembelajaran yang memberikan visualisasi dalam mengenalkan kebudayaan Betawi kepada siswa, menumbuhkan rasa keingintahuan tentang budaya Betawi sejak masih kecil dan membuat proses belajar menjadi menarik dan menyenangkan, yang diharapkan nantinya siswa dapat lebih mencintai dan melestarikan kebudayaan Betawi di Indonesia.
2. Aplikasi ini memberikan suatu media visual/perangkat ajar yang dapat menunjang materi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Lingkungan Budaya Jakarta, menunjang implementasi kurikulum, membantu upaya meningkatkan minat belajar dan menjadi pelengkap, tambahan/alat bantu sumber belajar bagi guru sebagai pilihan dalam menyampaikan informasi kepada siswa, serta untuk menciptakan suasana belajar mandiri yang menyenangkan.
3. Multimedia merupakan salah satu sarana yang akan mempermudah proses belajar mengajar, dan dapat digunakan sebagai materi pembelajaran mandiri. Pembelajaran

berbasis multimedia menunjang implementasi kurikulum, membantu upaya meningkatkan minat belajar, dan menjadi pelengkap sumber belajar. Kehadiran teknologi multimedia dalam pembelajaran hanya bertindak sebagai pelengkap, tambahan atau alat bantu bagi guru. Multimedia tidak akan mengambil alih peran dan fungsi guru, karena ada hal yang tidak dapat digantikan oleh multimedia. Multimedia hanya sebagai pilihan dalam menyampaikan informasi kepada siswa untuk menciptakan suasana belajar mandiri yang menyenangkan.

VI. Daftar Pustaka

- Darma, Jarot, dan Shenia Ananda. Buku Pintar Menguasai Multimedia. Media Kita: Jakarta. 2009.
- Dwisaputra, Shandika, Giva Andriana Mutiara, dan Bambang Pudjoatmodjo. 2012. Aplikasi Pembelajaran Interaktif Kebudayaan Indonesia Untuk Sekolah Dasar Kelas 1-4. Diambil dari: <http://repository.politeknitelkom.ac.id/Proyek%20Akhir/MI/>. (12 Juni 2012).
- Kariadinata, Rahayu. (2012). Penerapan Pembelajaran Berbasis Teknologi Multimedia. Jurnal Pendidikan dan Budaya Educare. Vol. 6, No. 2. Diambil dari: http://educare.efkipunla.net/index.php?option=com_search&Itemid=23&searchword=TEKNOLOGI+MULTIMEDIA&submit=Cari&searchphrase=exact&ordering=newest. (14 Juli 2012).
- Liliwari, Alo. Makna Budaya dalam Komunikasi Antarbudaya. Yogyakarta: LKIS Yogyakarta. 2007.
- Pernyataan Sikap Seniman Betawi. Diambil dari <http://lembagakebudayaanbetawi>.

com/headline/pernyataan-sikap-seniman-betawi.html. (06 Mei 2015).

VII. Daftar Riwayat Hidup Singkat Penulis

Normah, memperoleh gelar Master Komputer (M.Kom), Jurusan Magister Ilmu Komputer Program Pasca Sarjana STMIK Nusa Mandiri Jakarta, lulus tahun 2014. Saat ini menjadi Dosen di STMIK Nusa Mandiri (S1) Jakarta.