

Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Budaya Indonesia

Indra Wahyudi¹, Syamsul Bahri², Popon Handayani³

¹STMIK Nusa Mandiri

Jl. Damai No.8 Warung Jati Barat, Jakarta Selatan

Indrawahyudi252@gmail.com

²Universitas Bina Sarana Informatika

Jl. Kamal Raya No.18 Ringroad Barat Cengkareng, Jakarta Barat

Syamsul@bsi.ac.id

³STMIK Nusa Mandiri

Jl. Damai No.8 Warung Jati Barat, Jakarta Selatan

Popon.pph@nusamandiri.ac.id

Cara Sitasi: Wahyudi, I., Bahri, S., & Handayani, P. (2019). Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Budaya Indonesia. *Jurnal Teknik Komputer*, 71-76. doi:10.31294/jtk.v4i2

Abstract - Indonesia is an archipelagic country that has a great diversity of tribes, arts and cultures. The word art and culture are two things that are interrelated and cannot be separated, because each art must have a distinctive culture. But most of us don't know that. Therefore we need to cultivate a sense of nationalism and love for the homeland from an early age, especially children of primary school age. Most schools only use book media to study it so that students get bored quickly, there are many ways that should be done by teachers, one of which is to use headphone media, or commonly called interactive multimedia. The development of interactive media which is part of the information delivery media which is currently a new alternative method that can be used as a means of delivering information in a form that is fun, interesting, easy to understand, and clear, multimedia that is generally known is a variety of graphic combinations, text, sound, video, and animation. This active multimedia learning model is very effective because of the many elements of animation. by utilizing this interactive animation application introducing Indonesian arts and culture created as a solution so students are interested and not easily bored while studying, besides it also makes it easier for students to know and know Indonesian art and culture that are very diverse. This can also make students more love and proud of the culture that Indonesia has.

Keywords: Application, Multimedia, Culture

PENDAHULUAN

Metode ceramah ini lah yang masih digunakan oleh guru pada Sekolah Dasar Negeri (SDN) Tanjung Tasikmalaya. Dalam proses belajar mengajarnya, guru merasa masih kesulitan dalam penyampaian materi seni dan budaya di tiap provinsi Indonesia, ditambah lagi materi yang kurang lengkap. Hal ini berdampak siswa kurang memahami materi yang diberikan oleh guru, adanya aplikasi ini di khususkan untuk kelas 1 sampai kelas 3 untuk penambahan materi tentang pengenalan budaya Indonesia selain buku yang ada di sekolah dasar.

Proses belajar mengajar yang masih menggunakan metode ceramah, mendengarkan dan menulis dipapan tulis tanpa media pembelajaran berdampak pada kurangnya materi yang diterima oleh peserta didik, hal ini karena dirasa sangat membosankan. Oleh karena itu dengan bantuan media pembelajaran interaktif akan sangat

membantu proses belajar siswa dalam memahami konsep-konsep tersebut. Selain untuk membantu peserta didik dalam belajar, media juga dapat dijadikan alat untuk menambah daya tarik proses pembelajaran. (sumanto, 2018)

Proses pembelajaran yang selama ini berlangsung masih sangat sederhana, dimana guru menjelaskan materi pengenalan budaya berdasarkan buku teks/buku panduan pengajaran dan siswa menyimaknya. Hal ini memang terlihat sangat mudah, tetapi kurang menarik sehingga siswa cenderung kurang bersemangat dan mudah bosan terhadap pelajaran tersebut. (Siti Nurajizah, 2017)

Proses pembelajaran yang masih digunakan dan diterapkan di sekolah dasar Swasta Singosari selama ini masih cenderung menggunakan metode konvensional yaitu pendidik memberikan ceramah secara teoritis kepada peserta didik, memberikan tugas kemudian memberikan tes akhir, begitulah aktivitas ini berjalan terus menerus. Cara pembelajaran seperti ini membuat siswa mudah

bosan, waktu yang terbatas dan juga pengajar (guru) tidak mampu mengetahui sejauh mana peserta didiknya memahami apa yang dijelaskan olehnya, fasilitas yang kurang juga menghambat kemaksimalan pengajaran ini yaitu kurangnya alat peraga ataupun contoh langsung dari materi yang dijelaskan oleh pengajar. (Anna Romince Sidabutar, 2014)

Indonesia merupakan negara kepulauan yang memiliki banyak keanekaragaman suku, seni dan budaya. Sehingga kita perlu menjaga kelestariannya. Tetapi kebanyakan kita kurang mengetahui hal tersebut. Oleh karena itu perlu kita tanamkan rasa nasionalisme dan cinta tanah air sejak dini khususnya anak-anak usia sekolah dasar melalui pembelajaran kesenian dan kebudayaan. Kata seni dan budaya merupakan dua hal yang saling berkaitan dan tidak dapat terpisahkan, karena pada setiap seni pasti mempunyai kebudayaan yang khas. Begitu juga sebaliknya, pada setiap kebudayaan pasti mempunyai nilai seni yang begitu indah dan tidak ternilai harganya.

Seni budaya merupakan suatu segala sesuatu yang diciptakan manusia tentang cara hidup berkembang secara bersama pada suatu kelompok yang memiliki unsur keindahan (estetika) secara turun temurun dari generasi ke generasi. Nah, kalau di artikan secara terpisah, pengertian seni budaya adalah sebagai berikut.

Pengertian seni secara umum adalah segala sesuatu yang dibuat manusia yang memiliki unsur keindahan yang mampu membangkitkan perasaan orang lain.

Adapun istilah seni berasal dari kata sansakerta dari kata sani yang mempunyai arti persembahan, pemujaan dan pelayanan yang erat hubungannya dengan suatu upacara keagamaan yang disebut dengan kesenian.

Kebudayaan merupakan hasil interaksi kehidupan bersama. Manusia sebagai anggota masyarakat senantiasa mengalami perubahan-perubahan. Suatu gerak konjungsi atau perubahan naik turunnya gelombang kebudayaan suatu masyarakat dalam kurun waktu tertentu disebut dinamika kebudayaan. Dalam proses perkembangannya, kreativitas dan tingkat peradaban masyarakat sebagai pemilikinya sehingga kemajuan kebudayaan yang ada pada suatu masyarakat sesungguhnya merupakan suatu cermin dari kemajuan peradaban masyarakat tersebut. (H.Muhammad Bahar Akkase Teng, 2017)

Pembelajaran animasi interaktif mengenal kebudayaan di khusus kan untuk sekolah dasar. Karena banyaknya siswa tidak mengenal kesenian dan kebudayaan indonesia. Bila kita tengok pada dunia pendidikan, khususnya tingkat sekolah dasar, semua siswa pasti mendapatkan materi pembelajaran mengenai kebudayaan. Kebanyakan sekolah hanya menggunakan media buku untuk mempelajarinya sehingga siswa cepat bosan dengan pembelajaran

yang hanya menggunakan media buku. Banyak sekali cara lain yang semestinya dilakukan oleh kalangan guru, salah satunya adalah dengan penambahan Materi menggunakan media *headphone*, atau biasa yang disebut dengan multimedia interaktif.

Perkembangan media interaktif yang merupakan bagian dari media penyampaian informasi saat ini merupakan suatu metode alternatif baru yang bisa dijadikan sebagai alat penyampaian informasi. Secara sederhana, multimedia diartikan sebagai lebih dari satu media. Arti multimedia yang umumnya dikenal ini adalah berbagai macam kombinasi grafik, text, suara, video, dan animasi. Pengabungan ini merupakan satu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau isi pelajaran. Multimedia bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas. Maka dengan memanfaatkan aplikasi animasi interaktif sebagai media informasi, kebudayaan indonesia dapat disampaikan dengan menggunakan cara yang mudah dan menarik.

2. Metode Penelitian

2.1. Teknik Pengumpulan Data

Menurut (Linda Sari Dewi, Ester Arisawati, 2017) Menyimpulkan bahwa : “Ada beberapa metode pengumpulan data yang dipergunakan untuk mendapatkan keterangan-keterangan guna untuk memenuhi kebutuhan.” dalam penyusunan Karya ilmiah ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi
Yaitu dengan melakukan pengamatan, pencatatan dan pengumpulan data yang dibutuhkan. Pengamatan dilakukan dengan melihat langsung kegiatan anak sekolah dasar di SDN Tanjung Tasikmalaya.
2. Wawancara
Teknik ini dimaksudkan untuk memperoleh penjelasan secara menyeluruh dan mendalam. Dengan wawancara mendalam diharapkan teridentifikasi berbagai kelebihan, kelemahan, ataupun hambatan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran penulis mewawancarai semua guru di SDN Tanjung Tasikmalaya.
3. Studi Pustaka
Studi pustaka merupakan sebuah metode untuk menggali informasi dan data yang sudah ada terutama dokumen atau catatan mengenai pembelajaran. Metode studi pustaka digunakan untuk membantu penulis dalam penyusunan skripsi yang ditunjang dengan beberapa buku dan literatur, termasuk data yang berasal dari internet atau website dan lain-lain.

Pada metode ini penulis mengumpulkan data dari membaca dan mempelajari buku-buku referensi seperti buku metode penelitian, buku Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak, buku *Adobe Flash* serta

meninjau jurnal lain yang sekiranya berhubungan dengan materi yang penulis bahas. (sumanto, 2018)

2.2. Model pengembangan Sistem

Menurut (Linda Sari Dewi, Ester Arisawati, 2017) Menyimpulkan bahwa : “Model pengembangan sistem yang penulis gunakan dalam penulisan yaitu model waterfall.” Model waterfall menyedikan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari :

1. Analisa Kebutuhan Sistem

Analisa merupakan tahapan awal yang dilakukan oleh peneliti dalam mengembangkan sistem. Dalam analisa ini harus mendapatkan beberapa hal yang dianggap menunjang penelitian yang dilakukan, seperti : mencari permasalahan yang ada, mengumpulkan data (data fisik, non fisik), wawancara dan lain-lain. Dalam tahap awal ini penulis dituntut agar benar-benar melakukan penelitian yang terarah untuk membangun media pembelajaran ini.

2. Desain

Desain yang dimaksud bukan hanya tampilan atau interfacenya saja, tetapi yang dimaksud desain dalam model ini adalah desain sistem yang meliputi, alur kerja sistem, cara pengoprasian sistem, hasil keluar (output) dengan menggunakan metode-metode yang disesuaikan dengan analisa kebutuhan pada tahap awal untuk menyelesaikan permasalahan dalam pembuatan media pembelajaran secara interaktif ini. Sehingga pihak yang terlibat dalam pembuatan kode program akan dipermudah karena sudah terarah seperti apa sistem ini akan berjalan dan seperti apa alur yang ada didalam sistem maupun diluar sistem.

3. Code generation

Bagian pengodean merupakan bagian para programmer untuk memasukan *script* kode yang ada pada program *Flash* untuk menghasilkan aplikasi yang telah di desain, kemudian dilakukan pengujian untuk mengetahui apakah masih ada kesalahan pada aplikasi yang akan dibuat. Bagian pengodean merupakan bagian para programmer untuk memasukan *script* kode yang ada pada program *Flash* untuk menghasilkan aplikasi yang telah di desain, kemudian dilakukan pengujian untuk mengetahui apakah masih ada kesalahan pada aplikasi yang akan dibuat.

4. Testing

Tahap ini adalah tahap testing atau pengujian yang artinya sistem yang telah dibuat dari hasil analisa masalah yang telah melalui tahap-tahap desain, pengodean barulah masuk kedalam tahap pengujian sistem, sehingga akan dapat diketahui seperti apa hasil akhir kinerja sistem yang baru dibuat ini dibandingkan dengan sistem yang lama, kemudian dapat diketahui pula apakah

dalam sistem yang baru ini masih ada kelemahan atau tidak.

5. Support

Tahapan ini tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke user. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan ini dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari tahap analisa spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak baru.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Analisa Kebutuhan software

Di dalam dunia pendidikan, komputer dapat dimanfaatkan sebagai media untuk menyampaikan materi pembelajaran pada anak didik yaitu menjadi media pembelajaran, Android memiliki keunggulan dalam hal interaksi, menumbuhkan minat belajar dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan anak. Saat ini yang perlu menjadi perhatian bagi orang tua ataupun guru adalah bagaimana cara memperkenalkan android kepada anak. Melalui program aplikasi (software) yang bersifat Edutainment yaitu perpaduan antara education (pendidikan) dan entertainment (hiburan).

Aplikasi multimedia pembelajaran pengenalan budaya ini ditujukan untuk anak-anak usia dini, khususnya berusia 7 hingga 10 tahun agar menarik minat anak-anak untuk belajar lebih dini. Selain itu juga sebagai media alternatif pembelajaran selain buku dan lainnya. Aplikasi multimedia ini disajikan dengan obyek-obyek yang menarik sehingga tidak membosankan dan memudahkan pengguna untuk memahami materi yang disajikan dalam aplikasi pembelajaran Pengenalan budaya ini.

Penyajian antar muka aplikasi ini menggunakan animasi, suara dan gambar-gambar yang menarik perhatian anak-anak. Pembuatan aplikasi multimedia animasi interaktif Pembelajaran Pengenalan budaya untuk anak usia dini menggunakan Unity dan dengan aplikasi pendukung yaitu CorelDraw X7, Adobe Photoshop CS.

3.2. Perancang Perangkat Lunak

3.2.1. Rancangan storyboard

Berikut ini adalah gambaran dari storyboard Perancangan Program Animasi Interaktif Pembelajaran pengenalan budaya Pada Anak Usia sekolah dasar.

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam frame ini sudah memilih salah satu provinsi yang akan di lihat adat istiadat terdiri dari Pakaian, Alat music,Rumah, Senjata dan Tarian		Nama provinsi dan nama pakaian

Gambar III.1. Storyboard Pakaian Adat Istiadat

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam frame ini kelanjutan dari frame sebelumnya hanya difokuskan ke Alat Musik sebagai tampilan utamanya		1. Nama provinsi dan nama alat musik

Gambar III.2. Storyboard Alat Musik

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam frame ini kelanjutan dari frame sebelumnya hanya difokuskan ke Senjata Tradisional sebagai tampilan utamanya		Nama provinsi dan nama senjata

Gambar III.3. Storyboard Senjata

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam frame ini kelanjutan dari frame sebelumnya hanya frame ini difokuskan ke Tarian tradisional sebagai tampilan utamanya		1. Nama provinsi dan nama tarian

Gambar III.4. Storyboard Tarian Tradisional

VISUAL	SKETSA	AUDIO
Dalam frame ini sejarah dari semua kategori tentang kebudayaan indonesia		1. Nama provinsi, nama kategori, dan sejarahnya

Gambar III.5. Storyboard Sejarah

3.3. Implementasi dan Pengujian Unit

3.3.1. Implementasi Rancangan Antar Muka

Implementasi rancangan antar muka pada aplikasi pengenalan budaya berdasarkan rancangan antar muka.

1. Tampilan Loading dan Judul

Tampilan ini berisi tentang loading dan judul program animasi yang sedang dimainkan.



Gambar III.6. Implementasi judul

2. Tampilan Pulau

Tampilan menu pulau jawa ini berisi 6 tombol menu dengan gambar pakaian adat istiadat sebagai simbol provinsinya. diantaranya : Banten,



Jakarta, Jawa barat, Jawa tengah, Yogyakarta, Jawa timur.

Gambar III.7.
Implementasi Pulau

3. Tampilan Pakaian Adatistiadat

Tampilan menu pulau jawa ini berisi 5 tombol menu diantaranya: sejarah pakaian adatistiadat, rumah adatistiadat, alat music tradisional, senjata tradisional dan tarian tradisional.



Gambar III.30.
Implementasi Pakaian Adat istiadat

4. Tampilan Senjata Tradisional

Tampilan menu pulau jawa ini berisi 5 tombol menu diantaranya: sejarah senjata tradisional, pakaian adatistiadat, rumah adatistiadat, alat music tradisional dan tarian tradisional.



Gambar III.33.
Implementasi Senjata Tradisional

5. Tampilan Tarian Tradisional

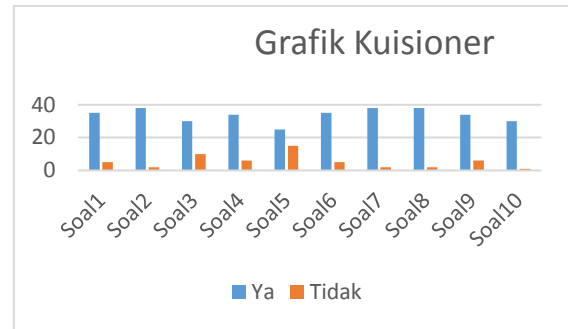
Tampilan menu pulau jawa ini berisi 5 tombol menu diantaranya: sejarah tarian tradisional, pakaian adatistiadat, rumah adatistiadat, alat music tradisional dan senjata tradisional.



Gambar III.34.
Implementasi Tarian Tradisional

A. Hasil Pengolahan Data Kuesioner

Pada pembuatan program animasi interaktif ini dilakukan wawancara langsung dengan siswa/siswi dan pada guru di SDN Tanjung Tasikmalaya 10 mengenai program animasi yang telah dibuat. Kuesioner diberikan kepada 30 siswa/siswi tentang bagaimana pendapat mereka setelah menjalankan program animasi interaktif, yang terdiri dari 10 pertanyaan. Berikut ini adalah bagan dari Kuesioner Aplikasi Pembelajaran untuk siswa/siswi :



Gambar III.39.
Tampil Grafik Kuesioner para Guru dan siswa/siswi

Dari hasil kuesioner pada gambar 38 dapat diambil kesimpulan bahwa sebagian besar siswa/siswi dapat menggunakan aplikasi ini dengan mudah, dapat membantu dalam pelajaran pengenalan budaya indonesia, lebih tertarik didalam pelajaran ini, dapat membuat para siswa/siswi lebih kreatif dalam proses belajar dan meningkatkan minat belajar siswa sehingga meningkatnya pengetahuan siswa/siswi akan budaya indonesia

3. Kesimpulan

Berdasarkan urutan yang telah dibahas pada sebelumnya, penulis mencoba untuk menarik kesimpulan mengenai Multimedia Interaktif Media Pembelajaran Seni dan Budaya ini yaitu :

1. Game edukasi pengenalan budaya Indonesia sangat membutuhkan untuk siswa sekolah dasar dalam penyampaian materi pembelajaran seni dan budaya agar sistem pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, mudah, dan efektif guna meningkatkan pola belajar anak menjadi lebih tertarik dalam kebudayaan sendiri yakni Indonesia.
2. Dengan dibuatnya game edukasi, para pendidik (guru/wali murid) maupun siswa (pengguna) dapat dengan mudah mengulang kembali materi-materi pembelajaran dan latihan soal kapanpun dan dimanapun.
3. Pengujian game edukasi ini sudah di tentukan adanya blackbox jadi perintah-perintahnya sudah sesuai.
4. hasil dari game edukasi ini berupa kuisisioner memberikan nilai positif kepada guru-guru dan siswa.

4.1. Saran

Multimedia interaktif pembelajaran seni dan budaya yang dibuat merupakan salah satu pemanfaatan teknologi komputer yang dikemas dalam media pembelajaran interaktif, hal ini merupakan salah satu cara dalam meningkatkan pola belajar siswa. Namun penulis juga menyadari masih terdapat kekurangan dalam pembuatan aplikasi ini.

1. Perlu adanya ditambahkan banyak soal setiap kategori-kategori yang sudah di tentukan sehingga

setiap soalnya lebih mengenal langsung oleh siswa, sehingga guru dapat menambah soal latihan sesuai keinginan.

2. Pembuatan animasi yang lebih menarik lagi, seperti dalam bentuk 3 dimensi sehingga menjadikan aplikasi ini lebih terlihat menarik.

3. Diperlukan responden lebih banyak lagi dalam pengujian aplikasi multimedia interaktif, sehingga menghasilkan data yang lebih akurat

REFERENSI

Akhmad Dharma Kasma. (2015). *Trik Kolaborasi Android Dengan PHP & MySQL*. (Lukmanul Hakim, Ed.). Yogyakarta: LOKOMEDIA.

Anna Romince Sidabutar. (2014). Kebudayaan Daerah Di Indonesia Menggunakan Macromedia Flash Dengan Metode Computer Based Instruction, *IV*(September), 38–45.

H.Muhammad Bahar Akkase Teng. (2017). Filsafat Kebudayaan Dan Sastra (Dalam Perspektif Sejarah). *Jurnal Ilmu Budaya*, 5, 69–75.

Linda Sari Dewi, Ester Arisawati, E. G. Sihombing. (2017). Animasi interaktif kesenian dan kebudayaan jawa barat untuk sekolah dasar, *1*(2), 144–157.

Muthia, D. (2015). Pengembangan Aplikasi Pengenalan Lingkungan Sekitar Dengan Menggunakan Engine Unity 3D. *Jurnal Majalah Ilmiah Pawiyatan*, Vol. XXII(oktober), 12–21.

Siti Nurajizah, S. N. (2017). Pengenalan Budaya Daerah Di Pulau Jawa Berbasis Multimedia Dengan Pendekatan Computer Assisted Instruction, *02*(01), 1–7.

Sri Ariyati, T. M. (2016). Perancangan Animasi Interaktif Pembelajaran Asmaul Husna. *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*, II(1), 116–121.

sumanto, E. P. A. S. (2018). MULTIMEDIA INTERAKTIF PENGENALAN SENI DAN BUDAYA INDONESIA PADA SDN, *3*(1), 10–18.

Tubagus Zulfri, Dony Saputra, S. T. (2014). DESAIN PORTAL EDUTAINMENT BUDAYA INDONESIA SEBAGAI SARANA SELF-DIRECT LEARNING SISWA, *2014*(Sentika).

Biodata Penulis

Indra Wahyudi, S.Kom Menyelesaikan program Strata 1 di STMIK Nusa Mandiri dengan bidang Sistem Informasi. Tertarik dan minat pada bidang aplikasi dan sistem informasi.

H.Syamsul Bahri, S.Kom, MM, M.Kom Menyelesaikan program studi S1 dan S2 pada STMIK Budi Luhur dengan bidang Komputerisasi Akuntansi dan Magister Manajemen serta melanjutkan kembali Strata 2 pada STMIK Nusa Mandiri dengan bidang Ilmu Komputer

Popon Handayani, M.Kom Menyelesaikan program strata 1 dan 2 di STMIK Nusa Mandiri dengan bidang Sistem Informasi dan Ilmu Komputer. Dosen di STMIK Nusa Mandiri dengan jabatan fungsional Asisten Ahli, tertarik dan minat pada bidang aplikasi dan sistem informasi.