

## Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Budaya Indonesia Berbasis Android (Studi : TK Jombor 1 Sukoharjo)

**Apni Tri Gunarsih**

STMIK AMIKOM Surakarta

**Widiyanto Hadi**

STMIK AMIKOM Surakarta

**Muhammad Setiyawan**

STMIK AMIKOM Surakarta

Jl. Veteran, Dusun I, Singopuran, Kec. Kartasura, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah 57164

Korespondensi penulis: [apni.tg@gmail.com](mailto:apni.tg@gmail.com), [widiyantohadi@gmail.com](mailto:widiyantohadi@gmail.com),

**Abstract.** *This research is a study aimed at developing media interactive study of Indonesian cultural materials based on androids, This interactive study media discussion is using interactive android-based androids. The research uses prototyping methods. The data analysis technique that the author used was a swot data analysis technique. Swot is to evaluate strength (strengths), Weaknesses, Opportunities and threats. To conclude the research on products made then there must be a test. The test used was the black box testing. The results of implementation are obtained from the interactive learning media of Indonesian cultural material based on Android, which consists of eight main menus namely: custom fashion, The custom house, Traditional weapons and local songs on students tk jombor 1 sukoharjo let the introduction of the Indonesian culture with user response very well proven by the index score of 90% respondents agree if this application is very helpful as an interactive media of Indonesian culture learning.*

**Keywords:** *Indonesian culture, The interactive media, and prototyping.*

**Abstrak.** Penelitian ini merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif materi Budaya Indonesia berbasis android, pembahasan media pembelajaran interaktif ini dengan menggunakan interaktif berbasis android. Penelitian ini menggunakan metode Prototyping. Teknik analisis data yang penulis gunakan yaitu teknik analisis data SWOT. SWOT adalah untuk mengevaluasi kekuatan (strengths), kelemahan (weaknesses), peluang (opportunities) dan ancaman (threats). Untuk menyimpulkan penelitian terhadap produk yang dibuat maka harus ada pengujian. Pengujian yang dipakai yaitu pengujian *Black Box*. Hasil implementasi didapatkan dari media pembelajaran interaktif materi Budaya Indonesia berbasis android yang terdiri dari delapan menu utama yaitu: Busana Adat, Rumah Adat, Senjata Tradisional dan Lagu Daerah pada siswa TK Jombor 1 Sukoharjo biar pengenalan Budaya Indoensia dengan respon pengguna baik sekali dibuktikan dengan skor indeks 90% responden setuju jika apliaksi ini sangat membantu sebagai media interaktif pembelajaran Budaya Indonesia.

**Kata kunci:** Budaya Indonesia, Media Interaktif, Prototyping.

### LATAR BELAKANG

Indonesia sangat kaya akan budaya yang beraneka ragam, di setiap daerah di Indonesia pasti mempunyai kebudayaan tersendiri, seperti Karapan Sapi (Madura), Reog (Ponorogo), Ondel-ondel (Betawi), Ludruk (Jawa Timur), Wayang (Jawa Tengah), dan lain sebagainya. Sungguh kekayaan budaya yang tak ternilai harganya. Namun dibalik kekayaan itu ternyata malah pemerintah dan bangsa Indonesia sangat lemah mematenkannya. Beberapa tahun belakangan bangsa Indonesia dikagetkan dengan pengklaiman budaya yang dilakukan oleh Negeri Jiran. Seperti yang di utarakan oleh Hidayati, M.Hum selaku ketua PPM PGSD FIP

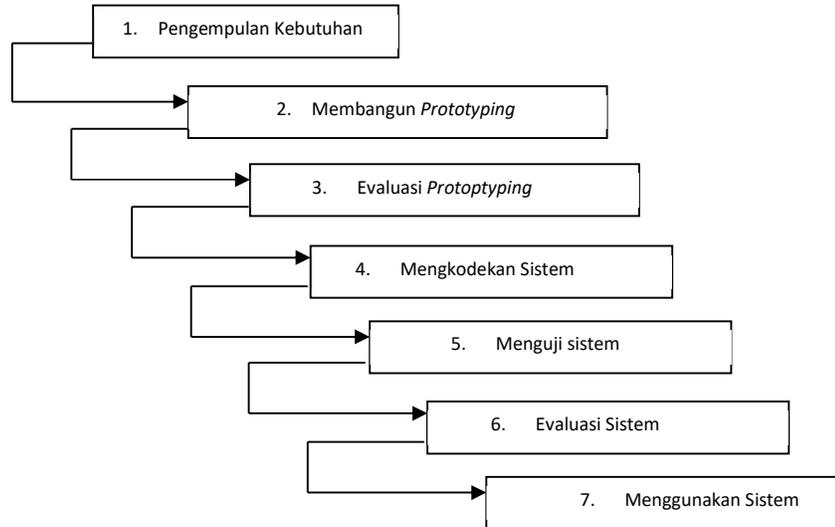
UNY yaitu kesulitan guru dalam memberikan pembelajaran yang aktif dan kreatif karena guru belum mempunyai model yang tepat media interaktif. Model ini yang akan dijadikan acuan bagi guru untuk memberikan sistem pembelajaran yang akan membuat peserta didik termotivasi untuk bersikap aktif dan kreatif di kelas (UNY, 2015). Berdasarkan data yang diambil penulis di TK Jombor 1 Sukoharjo, terdapat pernyataan Guru TK Jombor 1 Sukoharjo bahwa Guru mengalami kesusahan dalam memberi materi pengenalan ragam Budaya Indonesia kepada siswa sebesar 75% setuju dan 25% sangat setuju, kemudian pernyataan penyampaian materi pengenalan ragam Budaya Indonesia kepada siswa sangat membosankan bagi siswa sebesar 75% setuju 25% sangat setuju, kemudian Guru mengalami kesulitan dalam memberi evaluasi tentang ragam Budaya Indonesia kepada siswa berupa menjawab pertanyaan, tebak gambar, tebak lagu sebesar 75% menyatakan Setuju dan 25% sangat setuju, kemudian penyampaian materi pengenalan ragam Budaya Indonesia membutuhkan metode pembelajaran interaktif sebesar 100% sangat setuju, serta perlu dibutuhkan aplikasi metode pembelajaran interaktif yang mempermudah Guru sebesar 100% sangat setuju.

## **KAJIAN TEORITIS**

Media pembelajaran memakai pendekatan yang sistematis dalam rangka menganalisa dan memecahkan persoalan proses belajar. Media pembelajaran merupakan suatu bidang yang berkepentingan dengan pengembangan secara sistematis berbagai macam sumber belajar, termasuk didalamnya pengelolaan dan penggunaan sumber tersebut. Media pembelajaran merupakan suatu bidang profesi yang terbentuk dengan adanya usaha terorganisasikan dalam mengembangkan teori, melaksanakan penelitian, dan aplikasi praktis perluasan, serta peningkatan sumber belajar. Media pembelajaran beroperasi dalam seluruh bidang pendidikan secara rasional berkembang dan berintegrasi dalam berbagai kegiatan pendidikan (Miarso, 2019). Dapat dijelaskan disini bahwa multimedia merupakan gabungan data atau media untuk menyampaikan informasi sedemikian rupa sehingga disajikan dengan lebih menarik, Android adalah kombinasi dari komputer dan animasi (Hendrik, 2019)

## METODE PENELITIAN

Pada metode *prototyping* ini dibuat *prototipe* sistem sebagai perantara pengembang dan pengguna untuk melakukan intervensi dalam proses kegiatan pengembangan sistem informasi.



**Gambar 2.** Pengembangan Metode *Prototyping*

### Pengumpulan Data

#### a. Angket atau Kuisisioner

Angket atau kuisisioner akan di berikan kepada Tenaga Pendidik sekolah TK beserta siswa TK.

#### b. Wawancara

Teknik wawancara ini diterapkan kepada Tenaga Pendidik TK Jombor 1 Sukoharjo sebagai pengguna utama yang nantinya akan menggunakan aplikasi ini dan juga sudah memahami tentang penggunaan aplikasi mobile.

#### b. Pengumpulan Kebutuhan

Penulis bersama-sama mendefinisikan format seluruh perangkat lunak, mengidentifikasi semua kebutuhan, dan garis besar sistem yang akan dibuat.

#### c. Membangun *Prototyping*

Membangun *Prototyping* dengan membuat desain sementara yang berfokus pada materi pengenalan Budaya Indonesia pada siswa TK Jombor 1 Sukoharjo.

#### d. Evaluasi *Prototyping*

Evaluasi ini dilakukan oleh Sekolah TK Jombor 1 Sukoharjo, apakah *Prototyping* yang sudah dibangun sudah sesuai dengan keinginan Sekolah TK Jombor 1 Sukoharjo atau

belum. Jika sudah sesuai, maka langkah selanjutnya akan diambil. Namun jika tidak, Prototyping direvisi dengan mengulang langkah-langkah sebelumnya.

e. Mengkodekan Sistem

Dalam tahap ini Prototyping yang sudah di sepakati diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai.

f. Menguji sistem

Setelah sistem sudah menjadi suatu perangkat lunak yang siap pakai, kemudian dilakukan proses pengujian ini dilakukan dengan *Black Box*.

g. Evaluasi Sistem

Sekolah TK Jombor 1 Sukoharjo mengevaluasi apakah perangkat lunak yang telah selesai memenuhi harapan penulis.

h. Menggunakan Sistem

Aplikasi diuji dan disetujui oleh TK Jombor 1 Sukoharjo siap pakai.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Analisis SWOT

<p><b>Strengths (Kekuatan)</b></p>	<p>a. Dapat menyimpan lagu berbagai daerah menjadi satu, tidak susah mencari lagu daerah. b. Memiliki Gadget pembelajaran sendiri. c. Tenaga Pendidik memiliki latar belakang Pendidikan Guru dan Pendidikan Anak Usia Dini.</p>
<p><b>Weakness (Kelemahan)</b></p>	<p>a. Guru Sekolah TK Jombor 1 Sukoharjo susah mencari gambar rumah adat, senjata tradisional, baju adat serta lagu daerah yang sebanyak 38 Provinsi di Negara Indonesia. b. Guru TK Jombor 1 Sukoharjo susah memberikan pendidikan simulasi dengan alat peraga rumah adat, senjata tradisional, baju adat serta lagu daerah. c. Siswa TK tidak bisa mengikuti bernyanyi jika Guru sekali menyampaikan karena tidak bisa di ulang.</p>
<p><b>Opportunities (Peluang)</b></p>	<p>a. Tenaga Pendidik selalu <i>update</i> (melek) teknologi terkini. b. Memberikan terobosan baru dalam dunia pendidikan dan memperkenalkan para anak didik taman kanak-kanak tentang dunia informatika melalui perancangan media pembelajaran dengan metode interaktif untuk taman kanak-kanak dengan berbasis android. c. Membantu proses belajar mengajar d. Kemajuan teknologi informatika yang canggih dan berdayaguna menciptakan para anak didik TK Jombor 1 Sukoharjo yang berkualitas.</p>
<p><b>Threats (Ancaman)</b></p>	<p>a. Apabila siswa tidak mengetahui akibat melanggar lalu lintas bisa berakibat kecelakaan. b. Siswa bisa membahayakan orang lain dan diri sendiri akibat pelanggaran lalu lintas. c. Kurangnya fleksibel dalam perkembangan peraturan lalu lintas.</p>

Data yang diperoleh adalah penilaian aplikasi oleh user pengguna yaitu Guru dan siswa berupa isian angket sebanyak 5 pernyataan masing-masing kuisioner sebelum ada aplikasi dan sesudah ada aplikasi. Data hasil uji coba hasil setelah ada aplikasi dapat dilihat di Tabel berikut :

No	PERNYATAAN	TS		KS		S		SS		TOTAL	
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
1.	Apakah media media pembelajaran Ragam Budaya Indonesia menyenangkan?					30	61%	20	39%	50	100%
2.	Apakah media pembelajaran Ragam Budaya Indonesia berbasis android menarik ?			1	2%	19	38%	30	60%	50	100%
3.	Apakah media pembelajaran Ragam Budaya Indonesia berbasis android sudah cukup untuk media pembelajaran?			1	2%	32	64%	27	34%	50	100%
4.	Apakah media pembelajaran Ragam Budaya Indonesia berbasis android ingin mengenal budaya lagi ?					29	59%	21	41%	50	100%
5.	Apakah media pembelajaran Ragam Budaya Indonesia berbasis android lebih menarik?					21	41%	29	59%	50	100%

**Rumus:  $T \times P_n$** 

T : Total jumlah responden yang memilih

$P_n$ : Pilihan angka skor likert

Responden yang menjawab sangat setuju (skor 4) =  $127 \times 4 = 508$

Responden yang menjawab setuju (skor 3) =  $131 \times 3 = 393$

Responden yang menjawab kurang setuju (skor 2) =  $2 \times 2 = 4$

Responden yang menjawab tidak setuju (skor 1) =  $0 \times 1 = 0$

Semua hasil dijumlahkan, total skor = 905

### **Interpretasi Skor Perhitungan**

Y = skor tertinggi likert x jumlah responden x jumlah pertanyaan

=  $4 \times 50 \times 5 = 1.000$

X = skor terendah likert x jumlah responden x jumlah pertanyaan

=  $1 \times 50 \times 5 = 250$

### **Rumus Interval**

I =  $100 / \text{Jumlah Skor}$

Maka =  $100 / 4 = 25$  (intervalnya jarak dari terendah 0% hingga tertinggi 100%)

Berikut kriteria interpretasi skor berdasarkan interval

Angka 0% – 24,99% = Tidak Setuju

Angka 25% – 49,99% = Kurang Setuju

Angka 50% – 74,99% = Setuju

Angka 75% – 100% = Sangat Setuju

### **Penyelesaian Akhir**

Rumus Indeks % =  $\text{Total Skor} / Y \times 100$

=  $955 / 1.000 \times 100$

= 95,5 % (Sangat Setuju).

Maka, hasil untuk setelah ada aplikasi berada dalam kategori Sangat Setuju (Sangat Baik).

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada aplikasi ragam budaya Indonesia, dapat diambil kesimpulan yaitu Aplikasi ragam budaya Indonesia berbasis android dapat menggantikan bahan ajar dari kertas berbagai gambar yang mudah rusak dan hilang. Aplikasi media pembelajaran interaktif ragam budaya Indonesia berbasis android di dapat hasil respon Aplikasi dari Pengguna setelah aplikasi di praktekkan langsung di ruang kelas dengan indeks skor sebesar 95% menunjukkan siswa sangat setuju dan antusias dengan adanya aplikasi media pembelajaran interaktif ini.

## Saran

Beberapa saran untuk penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut : Pengembang selanjutnya diharapkan bisa menggunakan animasi 3D untuk model materi rumah adat, pakaian adat, senjata tradisional. Pengembang selanjutnya diharapkan bisa melanjutkan pembuatan ke operasi system smartphone berbasis Ios.

## DAFTAR REFERENSI

- Andira, W. (2018). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kesenian Dan Kebudayaan Sumatera Selatan Pada Anak Usia 5-6 Tahun*. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Booch, G. (1999). *The Unifed Modeling Language User Guide*. Addison Wesley.
- dkk, R. (2019). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Emzir. (2015). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Erik, S. (2020). *Tujuh Hari Mahir Program Android*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Fathonah, M. F. (2020). Efektivitas Media Audio Visual Terhadap Kecerdasan Anak Usia Dini.
- Hayati, E. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI*. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan .
- Hendrik. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta:: Rineka Cipta.
- Hofstetter. ( 2001). *Multimedia Interaktif*. Jakarta: : Yudistira .
- Hofstetter. (2021). *Multimedia Interaktif*. Jakarta: Yudistira.
- Lestari, L. (2019). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Keragaman Budaya Indonesia (Kabin) Untuk Siswa Kelas IV SDN 1 Trirenggo Bantul Yogyakarta*. Jurusan Teknologi Pendidikan FIP UNY.
- Munir, P. D. (2008). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Jakarta: Penerbit Alfabeta.
- Ningsih, S. (2022). *Implementasi Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Akidah Akhlak Di Sekolah Smp Muhammadiyah 02 Medan*. Sumatera Utara: Universitas Muhammadiyah.
- Nugroho, A. (2019). *Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML dan JAVA*. Yogyakarta: Andi Offset.

- Ogedebe. (2012). Software Prototyping: A Strategy to Use When User Lacks Data Processing Experience. *ARPN Journal of Systems and Software*, Vol.2, No.6.
- Ragil, W. (2020). *Analisis menggunakan Metode Pieces*. Jakarta: Cetakan ke 3.
- Ramansyah, W. (2014). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash CS3 Pada Kelas 1 SDN Bancaran 3 Bangkalan*. Bangkalan: Jurnal Ilmiah Edutic, Vol. 1 No. 1 .
- Saputro, A. (2018). *Panduan Praktis Membuat Mini Games Android Menggunakan Adobe Animate CC*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.
- Setiyawan, M. (2019). *Implementasi Gamification pada Aplikasi Perkuliahan Mahasiswa dengan Metode Feature Driven Development (Studi Kasus: AMIK Cipta Darma Surakarta)*. Yogyakarta: Program Studi S2 Teknik Informatika Universitas Amikom.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulasma, G. (2020). *Budaya Tanah Nusantara*. Yogyakarta: Gramedia.
- Suyanto, M. (2004). *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Wibawanto, W. (2019). *Membuat Berbagai Game Android dengan Adobe Animate*. Yogyakarta : Penerbit :Andi .
- Z.T, R. H. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Keragaman Budaya Dan Bangsa Di Wilayah Indonesia Menggunakan Macromedia Flash Kelas V SD/MI*. Lampung: UIN Raden Intan.