

**APLIKASI PEMBELAJARAN BUDAYA NUSANTARA
UNTUK SEKOLAH DASAR (SD) BERBASIS ANDROID****Ria**

Program Studi Teknik Informatika,
Fakultas Teknik,
Universitas Islam Kuantan Singingi, Indonesia
Jl. Gatot Subroto KM. 7 Kebun Nenas, Desa Jake, Kab. Kuantan Singingi

ABSTRAK

Penulisan ini menguraikan tentang metode perancangan dan pembuatan aplikasi pembelajaran budaya nusantara untuk anak usia sekolah dasar dengan memanfaatkan perkembanganteknologi yaitu melalui smartphoneberbasis android. Pembuatan aplikasi pembelajaran budaya ini dengan menggunakan software berbasis Java dan XML. Pengembangan aplikasi ini menggunakan model waterfall. Aplikasi ini menampilkan informasi tentang budaya nusantara yang akan dibagi ke dalam 7 kategori, yaitu :pakaian adat, rumah adat, tarian tradisional, senjata tradisional, alat musik daerah, lambang daerah, dan lagu daerah. Dimana masing-masing kategori diberikan 1 contoh dari setiap provinsi. Aplikasi ini juga dilengkapi dengan latihan-latihan soal, yang berisi pertanyaan seputar kebudayaan yang sudah dijelaskan pada materi dalam aplikasi tersebut. Dan pada aplikasi ini juga memberikan gambar peta dari pulau-pulau di Indonesia. Berdasarkan pada hasil uji coba, aplikasi ini dapat berjalan dengansangat baik pada perangkat berbasis android.

Kata Kunci : Aplikasi, Android, Budaya Nusantara

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah tiang pokok suatu bangsa. Tanpa pendidikan, manusia- manusia yang hidup di dalamnya tidak akan tumbuh berkualitas. Menurut Dr. Agus salim, MS(2007:148), Pendidikan adalah ilmu dari tiga unsur utama, yaitu hakikat objek, proses pencairan kebenaran dan kegunaan. Dengan menjalani proses tersebut pendidikan tumbuh menjadi ilmu pengetahuan dan akan berkembang serta memiliki otonomi yang kuat di struktur keilmuan, memiliki batas-batas yang jelas dan sistematis yang eksplisit. Pendidikan sendiri diwujudkan melalui suatu rangkaian proses pengembangan kemampuan serta perilaku individu agar dapat di manfaatkan dalam kehidupan manusia.

Pendidikan formal di indonesia secara umum dimulai dari pendidikan Anak Usia Dini kemudian dilanjutkan pada jenjang Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas. Sekolah Dasar merupakan jenjang pendidikan yang menjadi pilar atau tiang pendidikan selanjutnya. Tingkat pendidikan Sekolah Dasar merupakan pendidikan awal atau dasar, dimana anak mulai mengenal pendidikan yang sesungguhnya. Tidak seperti ditaman kanak-kanak yang pembelajaran cenderung berisi permainan. Pada tingkat pendidikan dasar ini anak mulai mengenal berbagai macam pengetahuan, sikap dan keterampilan. Anak mulai belajar beberapa mata pelajaran yang harus dikuasai seperti Matematika, Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Budaya daerah adalah suatu kebiasaan dalam wilayah atau daerah tertentu yang diwariskan secara turun temurun oleh generasi terdahulu pada generasi berikutnya pada ruang



lingkup daerah tersebut. Budaya daerah ini muncul saat penduduk suatu daerah telah memiliki pola pikir dan kehidupan sosial yang sama sehingga itu menjadi suatu kebiasaan yang membedakan mereka dengan penduduk-penduduk yang lain. Dari bermacam-macam budaya daerah tersebut maka munculah sesuatu yang disebut Budaya Nasional.

Pada zaman sekarang ini pengetahuan tentang budaya Indonesia sangatlah kurang, apalagi pada kalangan pemuda-pemuda Indonesia yang cenderung meniru budaya Barat atau lebih dikenalnya sebagai gaya kebarat-baratan dari pada budaya Indonesia itu sendiri. Padahal, kita tahu bahwa pemuda merupakan generasi penerus bangsa, jika mereka acuh terhadap budayanya sendiri, maka kelangsungan suatu negara akan rusak dan tidak terpeliharanya budaya Indonesia. Untuk itu pengenalan dan pemahaman tentang budaya Indonesia sangatlah penting sangat penting bagi para pemuda Indonesia, sebagai generasi penerus bangsa, terutama memperkenalkan keanekaragaman budaya Indonesia kepada anak, karena anak-anak juga sebagai generasi penerus bangsa.

Pengenalan terhadap budaya Indonesia kepada anak-anak berupa pengenalan pakaian adat, rumah adat, tari-tarian daerah, alat musik tradisional dll. Usia anak sekolah dasar merupakan suatu tahap kehidupan yang sangat penting dalam hal fisik anak, intelektual, emosional, dan pembangunan sosial.

Aplikasi pembelajaran berbasis mobile ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar anak-anak pada usia sekolah dasar sehingga dapat lebih mengenal budaya setiap provinsi yang terdapat di Indonesia. Selain itu juga mendorong mereka untuk lebih cinta dan menjaga warisan budaya Nusantara. Pembelajaran interaktif memiliki banyak keuntungan dalam proses dan hasil pembelajaran, khususnya pada kelas IV SD Negeri 002 Pasar Usang Baserah. Selain meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran juga meningkatkan motivasi dan daya dorong untuk terus belajar. Kemampuan multimedia yang meliputi unsur animasi, sound, grafis, dan teks menjadikan pembelajaran interaktif menjadi lebih hidup dan tidak membosankan bagi siswa. dan smartphone pun tidak hanya digunakan untuk bermain game oleh anak-anak tetapi menjadi media pembelajaran. Maka munculah sebuah gagasan untuk membuat sebuah media pembelajaran yang memuat materi pelajaran pada sub bab keempat tentang Keanekaragaman suku bangsa dan budaya pada materi pelajaran IPS untuk siswa sekolah dasar (SD) kelas IV.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Teknik Pengumpulan Data

Di dalam penelitian ini di butuhkan data-data pendukung yang di peroleh dengan suatu metode pengumpulan data yang relevan. Metode pengumpulan data yang di gunakan untuk memperoleh data-data adalah sebagai berikut:

1. Field research (penelitian lapangan)
 - a) Teknik observasi
Observasi merupakan teknik atau pendekatan untuk mendapatkan data primer dengan cara mengamati langsung objek datanya.
 - b) Teknik wawancara
Wawancara atau interview adalah komunikasi dua arah untuk mendapatkan data dari responden atau narasumber. Wawancara dapat berupa wawancara personal (tatap muka), intersep (secara tatap muka tetapi dilakukan di lokasi-lokasi umum), dan wawancara telepon.
2. Library research (studi perpustakaan)

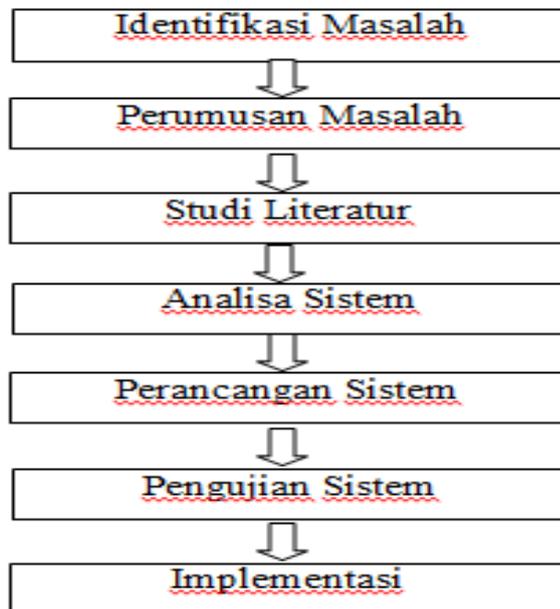
Dalam metode ini, pengumpulan data dilakukan dengan cara mempelajari buku-buku yang mendukung, termasuk di dalamnya literatur tentang penulisan dan mengenai hal-hal yang mendukung pembuatan, dan untuk mendapatkan landasan teori dalam penelitian.

3. Laboratorium (laboratory research)

Dalam metode ini pengumpulan data dilakukan pengolahan data, analisa dan perancangan sistim baru dengan menggunakan sarana yang ada. Selanjutnya dilakukan penelitian laboratorium untuk mempraktekkan secara langsung.

2.2 Rancangan Penelitian

Adapun alur dari rancangan penelitian ini dapat penulis uraikan sebagai berikut :



Gambar 1. Rancangan Penelitian

3 HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisa Sistem yang sedang berjalan

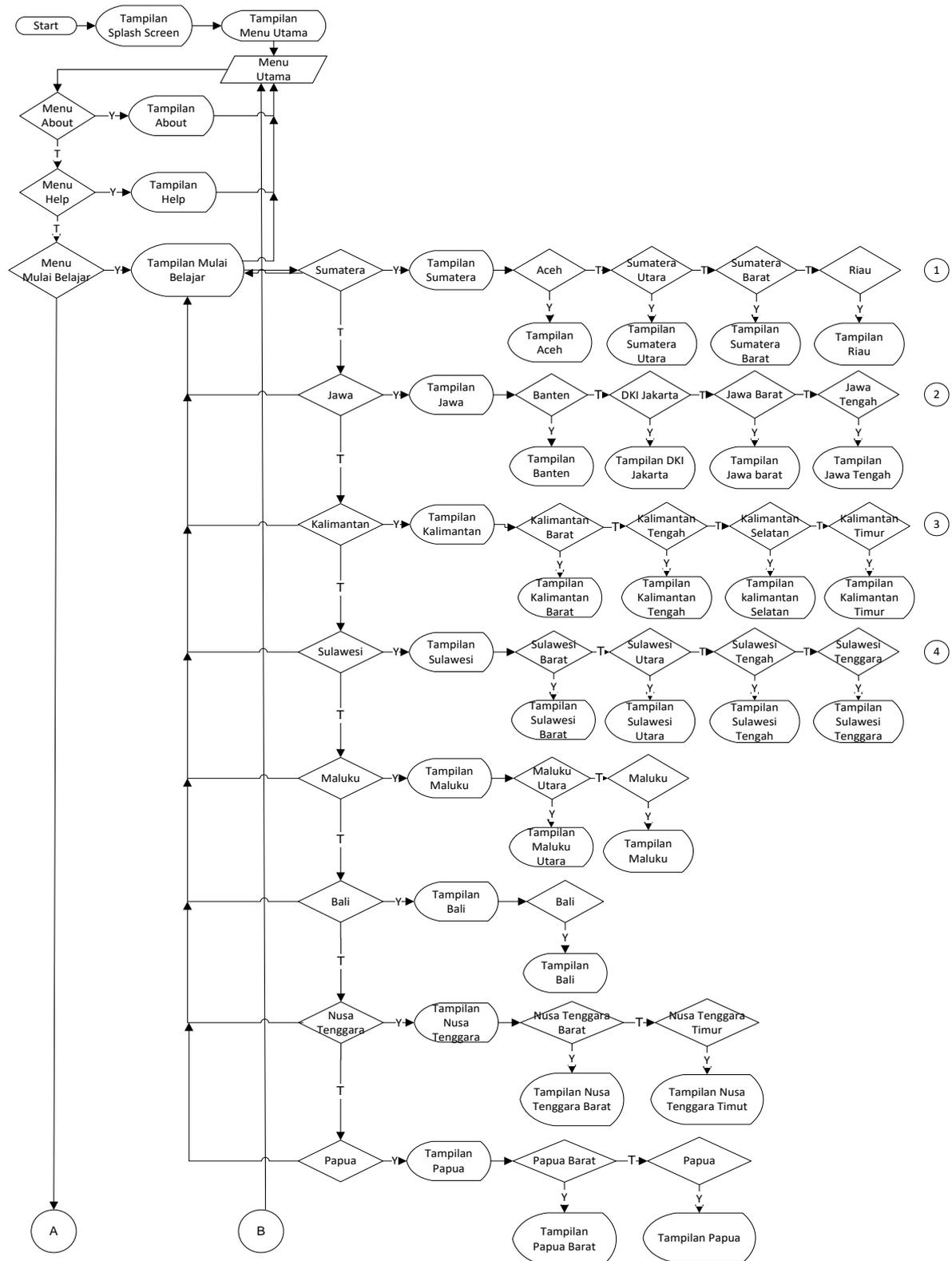
Aplikasi Budaya Nusantara merupakan media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang digunakan khusus untuk anak usia sekolah dasar kelas IV berbasis Android mobile. Aplikasi Budaya Nusantara ini diharapkan bisa membantu anak usia sekolah dasar untuk bisa mempelajari dan mengenal budaya-budaya Indonesia dengan lebih mudah dan menyenangkan. Aplikasi Budaya Nusantara dilengkapi dengan gambar-gambar yang menarik, sehingga minat anak untuk belajar budaya-budaya Indonesia semakin baik. Analisa merupakan tahap yang paling penting dalam merancang sebuah sistem karena analisa ini dapat dilihat bagaimana sistem yang sedang berjalan dan masalah-masalah apa saja yang dihadapi. Berikut adalah gambaran umum analisa sistem pada perancangan aplikasi pembelajaran budaya Nusantara untuk Sekolah Dasar (SD) berbasis android.

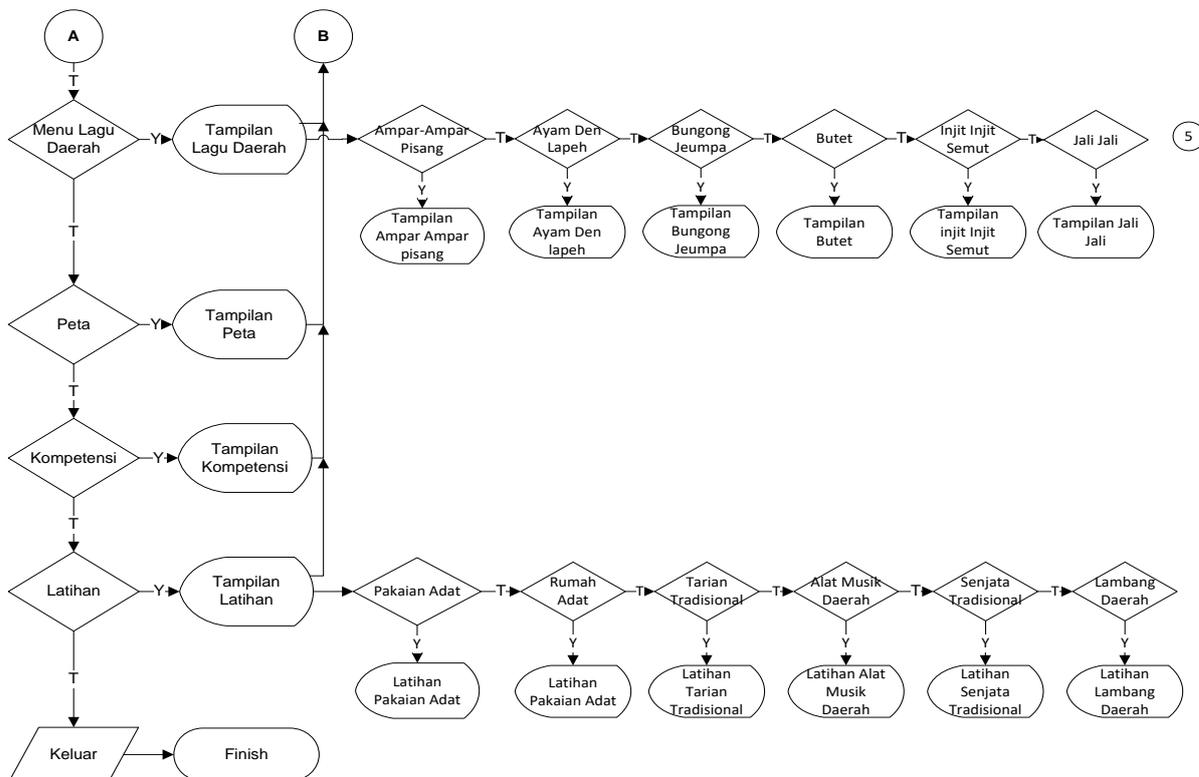
3.2 Flowchart

Aplikasi Budaya Nusantara dimulai dengan menampilkan *splashscreen*, kemudian berlanjut dengan menampilkan menu-menu utama yang terdapat di dalam aplikasi. Pada menu utama terdapat berbagai menu yang bisa dipilih oleh User yaitu menu *about*, *help*, Mulai Belajar, Lagu Daerah, PETA, Kompetensi, Latihan. Ketika anak atau *user* memilih salah satu



menu yang terdapat pada menu utama, maka akan muncul menu yang menampilkan objek sesuai dengan kategori yang telah dipilih. Untuk menjelaskan alur aplikasi Budaya Nusantara, maka dibuatlah *flowchart* pada gambar dibawah ini.

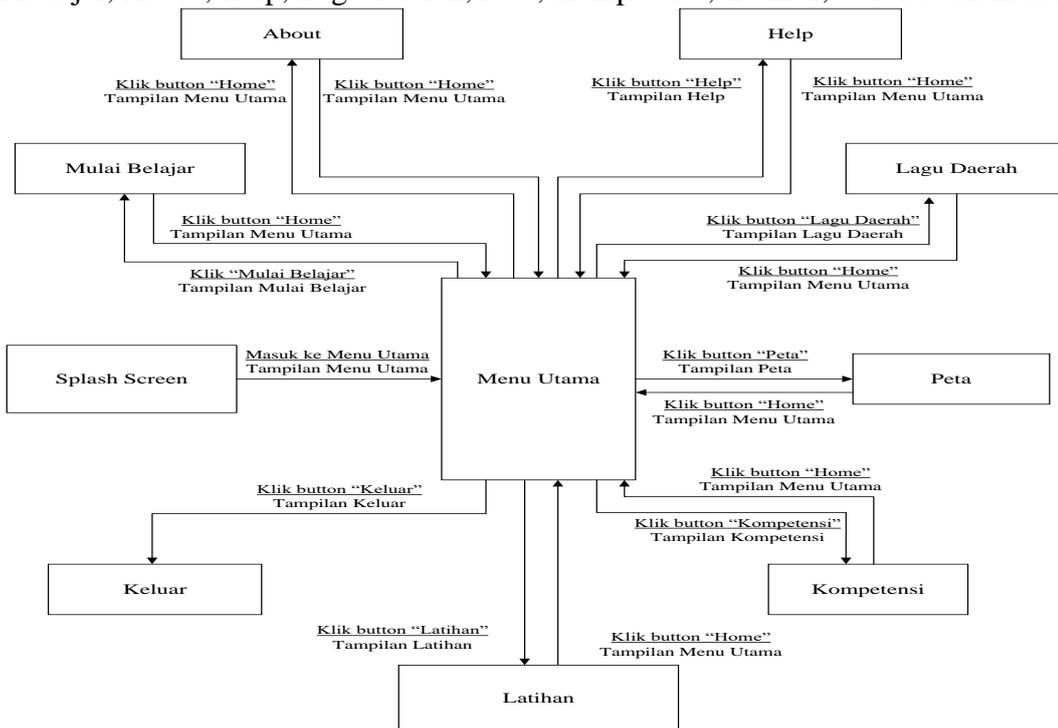




Gambar 2. Flowchart Program Aplikasi Budaya Nusantara

3.3 Rancangan STD Menu Utama

Pada rancangan STD dari menu utama Aplikasi Pembelajaran budaya nusantara untuk Sekolah Dasar (SD) berbasis Android dimana terdapat 8 Button dalam Menu Utama yaitu, Mulai Belajar, About, Help, Lagu Daerah, Peta, Kompetensi, Latihan, dan Button Keluar.



Gambar 3. Rancangan STD Menu Utama



3.4 Aplikasi *Front-End*

Tampilan program merupakan bentuk akhir dari program yang telah dieksekusi dan dijalankan pada *Smartphone*. Tampilan program terdiri dari tampilan *splashscreen*, tampilan menu utama, tampilan *about*, tampilan *help*, tampilan menu Mari Belajar, tampilan menu Lagu Daerah, tampilan menu Peta, tampilan menu Kompetensi, dan tampilan menu Latihan.

1. Tampilan Menu Utama

Setelah tampilan *splashscreen* selesai di *load*, maka muncul tampilan menu utama yang di dalam menu utama terdapat 5 pilihan menu pengelompokan objek yang mana di dalam masing-masing menu terdapat objek jika dipilih akan menampilkan beragam Budaya Indonesia. Menu utama juga terdapat menu *About* dan menu *Help* yang menampilkan tentang aplikasi dan petunjuk dari aplikasi Budaya Nusantara. Menu Utama juga terdapat tombol *exit* untuk keluar dari aplikasi Budaya Nusantara.



Gambar 4. Tampilan Menu Utama

2. Tampilan Menu Mari Belajar

Ketika menu Mari Belajar dipilih, maka *layout* dari tampilan mari belajar akan di *load* yang kemudian akan ditampilkan ke layar. Pada menu Mari Belajar terdapat Peta Indonesia yang jika user memilih salah satu pulau maka akan masuk ke dalam tampilan provinsi yang terdapat pada pulau yang dipilih sebelumnya. Dan jika button provinsi di pilih, maka *User* bisa memilih jenis budaya yang terdapat pada provinsi tersebut, seperti pakaian adat, rumah adat, tarian tradisional, senjata tradisional, lambing daerah.



Gambar 5. Tampilan Menu Mari Belajar



Ketika *user* memilih pulau sumatera, maka akan masuk pada tampilan seperti pada gambar dibawah ini.



Gambar 6. Tampilan Pada Menu Sumatera

Ketika *user* memilih salah satu provinsi, maka akan tampil pakaian adat, rumah adat, tarian tradisional, alat musik daerah, senjata tradisional, dan lambang dari daerah yang dipilih sebelumnya.



Gambar 7. Tampilan Pakaian Daerah



Gambar 8. Tampilan Rumah Adat



Gambar 9. Tampilan Tarian Tradisional



Gambar 10. Tampilan Alat Musik Tradisional



Gambar 11. Tampilan Senjata tradisional



Gambar 12. Tampilan Lambang Daerah

3. Tampilan Menu Lagu Daerah

Menu Lagu Daerah terdapat 12 judul lagu, pada menu lagu daerah *user* bisa memilih lagu daerah yang ingin diputarkan dengan *loadfile* mp3 yang akan memanggil *file* mp3 dan akan memutar judul lagu yang dipilih.



Gambar 13. Tampilan Menu Lagu Daerah

Ketika *user* memilih salah satu judul lagu, maka akan tampil seperti gambar dibawah ini.



Gambar 14. Tampilan lagu daerah yang diputarkan



4. Tampilan Menu Peta

Pada menu Peta terdapat gambar dari pulau-pulau yang terdapat di Indonesia, gambar Peta dapat ditampilkan ke layar dengan *slide* ke kanan untuk melihat gambar Peta selanjutnya dan *slide* ke kiri untuk gambar sebelumnya. Menu Peta juga terdapat *buttonhome* seperti pada menu-menu lainnya, ketika *buttonhome* disentuh maka akan menuju ke halaman menu utama.



Gambar 15. Tampilan Menu Peta

5. Tampilan Menu Latihan

Menu Latihan terdapat 6 (enam) kategori soal seputar budaya Indonesia yang terdapat pada menu mari belajar sebelumnya, pada menu ini ketika *user* menyentuh gambar kategori latihan kemudian mengisi pertanyaan yang terdapat pada layar *Smartphone*, soal latihan dapat ditampilkan ke layar dengan *slide* ke kanan untuk melihat soal dan tidak dapat kembali pada soal yang telah tampil sebelumnya.



Gambar 16. Tampilan Menu Latihan

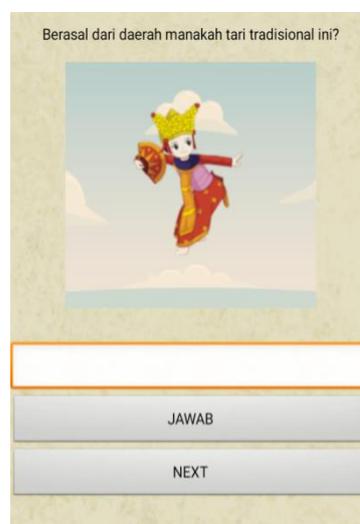
User dapat memilih salah satu kategori soal pada menu latihan, dan untuk mencoba latihan soal *user* dapat menjawab soal-soal yang terdapat pada latihan tersebut.



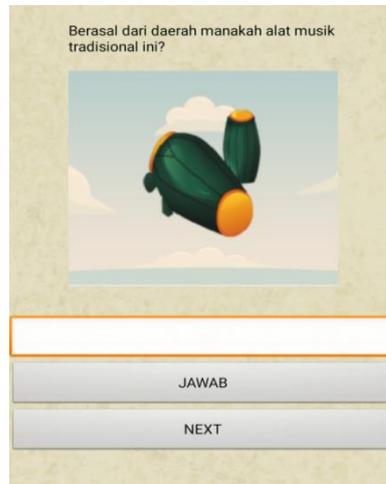
Gambar 17. Tampilan Menu Latihan Pakaian Adat



Gambar 18. Tampilan Menu Latihan Rumah Adat



Gambar 19. Tampilan Menu Latihan Tarian Tradisional



Gambar 20. Tampilan Menu Latihan Alat Musik Daerah



Gambar 21. Tampilan Menu Latihan Senjata Tradisional



Gambar 22. Tampilan Menu Latihan Lambang Daerah

Dan setelah menjawab pertanyaan-pertanyaan yang terdapat pada soal, *user* dapat melihat jumlah soal yang terjawab dengan benar.



Gambar 23. Tampilan Penilaian

4 PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian pembuatan aplikasi budaya nusantara untuk anak usia sekolah dasar berbasis android ini dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Aplikasi media pembelajaran budaya nusantara menjadi media yang interaktif dan mampu menarik minat belajar anak-anak usia sekolah dasar untuk mempelajari budaya nusantara dengan alat bantu android.
2. Aplikasi media pembelajaran budaya nusantara dapat digunakan untuk memperkenalkan budaya Indonesia secara menyenangkan dan mudah untuk dipahami anak sekolah dasar kelas IV dengan menggunakan android.
3. Berdasarkan pengujian, aplikasi ini sudah memenuhi tujuan dari rumusan masalah yang ingin dicapai oleh penulis.

4.2. Saran

Aplikasi ini selanjutnya disarankan untuk menggunakan data yang lebih lengkap sehingga informasi yang disajikan menjadi lebih baik dan lebih maksimal. Pengembangan aplikasi perlu penambahan variasi soal latihan untuk membuat aplikasi pembelajaran ini lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Muhamad. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif. Mata Kuliah Elektromagnetik.
- Andre, Petrus. 2017. Macam-macam Struktur Navigasi Pada Website. <http://www.andre.web.id/2014/05/struktur-navigasi-website.html>.
- Anwar, Badrul., H. Jaya, dan P. Indra Kusuma. 2014. Implementasi Location Based Service Berbasis Android Untuk Mengetahui Posisi User.
- Belia, 2017. Pengertian dan Penjelasan Kebudayaan Nasional. <http://www.cpuik.com/2013/08/pengertian-dan-penjelasan-kebudayaan.html>



Fabernainggolan. 2017. Eclipse dan Android SDK. <http://www.fabernainggolan.net/eclipse-dan-android-sdk>

Fatiharifah, 2017. Aku Cinta Indonesia. Laksana KIDZ. Yogyakarta.

Haswan, F., & Al-Hafiz, N. W. (2017). Aplikasi Game Edukasi Ilmu Pengetahuan Alam. Riau Journal Of Computer Science, 3(1), 31-40.

Hendra. 2017. Android Emulator Menggunakan Genymotion. <http://hendra.room318online.com/android-emulator-menggunakan-genymotion/> .