

MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BUDAYA INDONESIA PADA ANAK-ANAK

Ayu Aprilyana Kusuma Dewi¹, I Putu Eka Indrawan²

Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Teknik dan Informatika
Universitas PGRI Mahadewa Indonesia
Denpasar, Indonesia
E-mail : ayuapriyana@mahadewa.ac.id
putueka@mahadewa.ac.id

ABSTRAK

Multimedia pembelajaran interaktif budaya Indonesia pada anak-anak, tahapan yang digunakan yang meliputi: definisi masalah, analisis, desain sistem, implementasi dan pengujian. Sedangkan untuk perancangan menggunakan metode terstruktur yaitu menjelaskan tentang *struktur multimedia pembelajaran budaya interaktif budaya Indonesia pada anak-anak dan program flowchart*. Adapun kebutuhan dari perangkat lunak agar terciptanya suatu multimedia pembelajaran interaktif budaya Indonesia pada anak-anak dengan menggunakan software *swishmax 4*.

Dari semua tahapan tersebut diatas maka dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif budaya Indonesia pada anak-anak telah sesuai dengan kebutuhan.

Kata kunci : Multimedia, Interaktif, Budaya, SwishMax 4

ABSTRACT

Indonesian cultural interactive learning multimedia for children, the stage used include: problem definition, analysis, system design, implementation and testing. As for the design using a structured method that explains the structure of interactive multimedia learning Indonesian culture for children and flowchart programs. The need for software to create an interactive multimedia learning of Indonesian culture for children using swishmax 4 software. From all the stages mentioned above, it can be concluded that multimedia interactive learning of Indonesian culture in children is in accordance with the needs.

Key words : Multimedia, Interactive, Culture, SwishMax 4

1. PENDAHULUAN

Setiap suku di Indonesia memiliki kebudayaan yang berbeda-beda antar suku, keragaman budaya di Indonesia terdiri dari ragam pakaian adat, rumah adat, alat music, tari, senjata tradisional. Dengan keanekaragaman kebudayaannya Indonesia dapat dikatakan mempunyai keunggulan dibandingkan dengan negara lainnya, Indonesia mempunyai potret kebudayaan yang lengkap dan bervariasi. Dan tak kalah pentingnya, secara sosial budaya dan politik masyarakat Indonesia mempunyai jalinan sejarah dinamika interaksi antar kebudayaan yang dirangkai sejak dulu. Interaksi antar kebudayaan dijalan tidak hanya meliputi antar kelompok suku bangsa yang berbeda, namun juga meliputi antar peradaban yang ada di dunia.

Nilai-nilai budaya Indonesia saat ini mulai terkikis oleh masuknya budaya barat, pemerintah, masyarakat dan para pelaku budaya perlahan-lahan mulai meninggalkan budaya tradisional dengan alasan mengikuti arus globalisasi. Semakin terlupakannya budaya Indonesia memiliki dampak yang sangat merugikan bangsa Indonesia satu persatu mulai di akui oleh negara lain sebagai budaya tradisionalnya.

Dari penjelasan diatas maka perlu adanya suatu rekonstruksi dalam pembelajaran budaya untuk mengasah kembali nasionalisme dan menumbuhkan kecintaan pada budaya bangsa sendiri, rekonstruksi yang harus diperhatikan adalah dengan memodifikasi sumber pelajaran dan dengan inovasi dalam mengemas pembelajaran sehingga

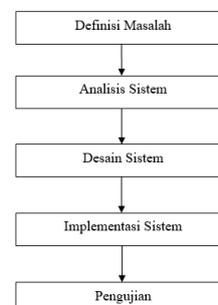
masyarakat Indonesia khususnya anak-anak mulai tertarik untuk mempelajari budaya bangsa sehingga kebudayaan tradisional bangsa dapat terus dipertahankan oleh bangsa Indonesia.

1.1 Rumusan

Mengacu pada pendahuluan diatas, maka rumusan masalah yang dapat diangkat pada penelitian ini adalah bagaimana merancang sebuah multimedia pembelajaran interaktif budaya Indonesia agar anak-anak menjadi lebih tertarik untuk belajar kebudayaan-kebudayaan yang ada di Indonesia

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan tahapan yang meliputi :



Gambar 1
Tahapan Penelitian

2.1 Tahap Definisi Masalah

Tahap ini sebagai penentuan hal-hal yang penting sebagai dasar permasalahan yang akan dianalisis dalam perancangan multimedia pembelajaran interaktif kebudayaan Indonesia pada anak-anak, tahap definisi masalah dilakukan dengan cara mengumpulkan data-data secara

tertulis maupun mengamati masalah proses pembelajaran budaya yang ada.

2.2 Tahap Analisis Sistem

Tahap ini dibutuhkan oleh sistem yang akan dibuat, Adapun data yang dibutuhkan antara lain data tentang kebudayaan yang dibutuhkan akan dianalisis dan didefinisikan sebagai kebutuhan dari pengguna untuk membangun sistem tersebut. Data-data yang dimaksud adalah data-data 33 provinsi di Indonesia beserta pakaian adat, rumah adat, senjata tradisional dan juga lagu daerah di tiap-tiap provinsi.

2.3 Tahap Desain Sistem

Tahap perencanaan dan perancangan sketsa dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif kebudayaan Indonesia pada anak-anak. Adapun desain yang dirancang yaitu struktur multimedia, desain interface dan alur program yang akan dibuat

2.4 Tahap Implementasi Sistem

Tahap perancangan program yang dilakukan dengan cara mentransformasikan hasil analisis dan data yang didapat pada tahap desain sebelumnya. Untuk implementasi ini menggunakan software *swishmax* 4 untuk pembuatan multimedia berbasis flash

2.5 Tahap Pengujian

Dilakukan kepada *user* yaitu siswa sekolah dasar (SD) kelas 3, 4, 5, 6 dan sekolah menengah pertama (SMP) kelas 7, 8 dan 9. Selain itu dilakukan pengujian kepada tenaga pengajar untuk mengetahui apakah multimedia pembelajaran interaktif kebudayaan

Indonesia pada anak-anak sudah dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran budaya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

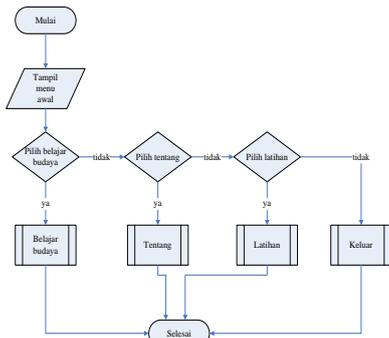
3.1 Analisa Sistem

Penggunaan teknologi pada proses pembelajaran budaya Indonesia masih menggunakan media pembelajaran sehingga kurang menarik minat para siswa, oleh sebab itu multimedia pembelajaran interaktif kebudayaan Indonesia ini diharapkan dapat membantu para siswa untuk mempelajari budaya dan juga memahaminya, karena dengan mengenalkan budaya yang ada di Indonesia akan membawa kepribadian bangsa Indonesia.

Pembelajaran budaya Indonesia pada jenjang sekolah dasar (SD) dan juga sekolah menengah pertama (SMP) kebanyakan mengajarkan tentang pakaian adat, rumah adat, senjata adat dan juga lagu daerah dari provinsi-provinsi yang ada di Indonesia, oleh karena itu data-data yang dibutuhkan dalam pembuatan multimedia pembelajaran interaktif kebudayaan Indonesia ini yaitu data pakaian adat, rumah ada, senjata tradisional dan juga lagu daerah yang nantinya akan diimplementasikan ke dalam multimedia.

Multimedia pembelajaran budaya ini menampilkan 1 data gambar dan juga keterangan budaya dari masing-masing provinsi yang ada di 33 provinsi seluruh Indonesia.

3.2 Flowchart Multimedia Interaktif Budaya Indonesia



Gambar 2
Flowchart Multimedia Interaktif

Flowchart menjelaskan alur program yaitu Ketika tampilan form utama, user dapat memilih “belajar budaya”, “tentang”, latihan” dan “keluar”.

3.3 Implementasi

Pada implementasi penerapan desain ke perangkat komputer dan software yang digunakan dalam pembuatan program adalah swishmax 4.



Gambar 3
Form Utama

Terdapat empat (4) tombol yang memiliki fungsi masing-masing, tombol yang terdapat di form utama yaitu tombol belajar budaya, tentang, latihan dan keluar.



Gambar 4
Form Provinsi

Form ini dapat memilih budaya-budaya yang ingin dipelajari dengan cara memilih pada tombol menu yang sudah disediakan, apabila user ingin mempelajari pakaian adat maka user dapat memilih tombol “pakaian”. Pada form provinsi Ketika dipanggil pertama kali gambar dan keterangan rumah adat dari provinsi tersebut akan muncul, apabila user ingin memilih provinsi lain maka user kembali ke form belajar budaya dengan cara memilih tombol keluar yang terletak di pojok kanan atas.



Gambar 5
Form Soal

Form soal user akan mengerjakan soal yang ditampilkan, user diberikan waktu untuk menyelesaikannya selama 20 menit dan jika user tidak dapat menyelesaikan soal dalam kurun waktu yang diberikan maka akan tampil “waktu telah habis”, user harus menjawab soal yang ditampilkan sebelum melanjutkan ke soal yang berikutnya. Soal yang diberikan bermacam-macam seperti isian, jawaban lebih dari satu, mencocokkan jawaban dengan soal dan pilihan ganda.

3.4 Uji Coba Sistem

Pada tabel ini dijelaskan mengenai hasil rata-rata dari pengujian yang telah dilakukan, yaitu :

Tabel 1
Uji Coba User

No	Kriteria	Sangat Setuju	Setuju	Ragu	Tidak Setuju
1	Program ini sebagai alat bantu pembelajaran budaya Indonesia	50%	50%	0%	0%
2	Dengan program ini akan lebih mudah mempelajari budaya	50%	50%	0%	0%
3.	Setelah menggunakan program ini menjadi lebih tahu mengenai budaya-budaya di Indonesia	33,33 %	66,66 %	0%	0%
4.	Program ini tidak ada kesulitan dalam penggunaan	50%	50%	0%	0%
5.	Materi disampaikan dengan jelas dan mudah diikuti	66,66 %	33,33 %	0%	0%
6.	Tampilan program interaktif dan menarik	0%	100%	0%	0%

Dari uji coba yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa “Multimedia Pembelajaran Interaktif Budaya Indonesia Pada Anak-Anak” sudah dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran kebudayaan dari 33 provinsi yang ada di Indonesia.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan yang dapat dicapai dari perancangan “Multimedia Pembelajaran Interaktif Budaya Indonesia pada Anak-Anak” telah dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran kebudayaan

Indonesia di dalam kelas. Dengan adanya multimedia pembelajaran budaya ini siswa-siswa sekolah dasar (SD) kelas 3, 4, 5 dan 6 serta siswa-siswi sekolah menengah pertama (SMP) kelas 7, 8 dan 9 dapat lebih tertarik untuk mempelajari budaya yang ada di Indonesia sehingga kebudayaan Indonesia dapat terus dilestarikan oleh para generasi muda.

Saran yang dapat diberikan dalam rangka menyempurnakan multimedia pembelajaran interaktif budaya Indonesia ini adalah pengembangan lanjutan yang lebih dari segi visual maupun data dari informasi setiap provinsi serta diharapkan dengan penyempurnaan tersebut dapat membuat *user* lebih tertarik untuk menggunakan multimedia pembelajaran ini.

5. RUJUKAN

- Arbito, D, dan D. Lestari (2011). Perancangan Media Pembelajaran Agama Islam “cara membaca huruf hijaiyah” Tingkat Sekolah Dasar di SD Negeri Karen. *Yogyakarta: STMIK AMIKOM Yogyakarta*.
- Ena, A.T. (2011). Membuat Media Pembelajaran Interaktif dengan Piranti Lunak Presentasi. *Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma Yogyakarta*.
- Jogiyanto, Hartono (2005). Analisi dan Desain Sistem Informasi Pendekatan Tersruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis. *Yogyakarta: Andi*.
- Mengenal Rumah Adat, Pakaian Adat, Tarian Adat dan Senjata Tradisional 33 Provinsi di Indonesia. *Jakarta: Penebar Cif*.
- Rahman, A. (2007). Pengembangan Media Pembelajaran Aksara Jawa Dengan Macromedia Flash Max.

- Semarang: Universitas Negeri Semarang.*
- SMK Negeri 1 Samarinda. (2008). Pengertian Kebudayaan dan Seni. <http://guruvulah.20m.com/pengertian-kebudayaan-dan-seni.pdf>.
- Sugeng, H.R. (2003). Rangkuman Pengetahuan Umum Lengkap Untuk Siswa SD Kelas IV, V, dan VI. Semarang: CV. Aneka Ilmu.