

PERANCANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN PAKAIAN ADAT ASLI INDONESIA BERBASIS MULTIMEDIA DAN WEB MENERAPKAN METODE COMPUTER ASSISTED INSTRUCTION (CAI)

Gamrina Sagala¹, M Mesran¹, Dian U Sutiksno², Yuhandri³, Suginam¹

¹STMIK Budi Darma, Medan, Indonesia

²Politeknik Negeri Ambon, Indonesia

³Universitas Putra Indonesia YPTK Padang, Indonesia

ABSTRAK

Pakaian adat merupakan simbol kebudayaan yang dimiliki oleh suatu daerah. Pakaian adat juga dapat menjadi simbol yang dimiliki daerah tersebut. Sehingga dengan mengetahui nama dari suatu pakaian adat dapat mewakili suatu daerah dari pakaian adat tersebut berasal. Setiap daerah di Indonesia mempunyai pakaian adat yang berbeda-beda. Biasanya pakaian adat dikenakan untuk memperingati hari besar misalnya, hari kelahiran, pernikahan, kematian, ataupun hari-hari besar keagamaan. Setiap daerah memiliki pengertian pakaian adat sendiri-sendiri. Pentingnya mengenal pakaian adat Asli Indonesia membuat penulis tertarik untuk membuat suatu aplikasi pembelajaran yang digunakan oleh peserta didik dalam mempelajari kebudayaan suatu daerah. Proses pembelajaran yang dibuat akan lebih menarik apabila diterapkannya suatu metode sebagai alat bantu didalam melakukan pembelajaran. Pada penelitian ini peneliti tertarik untuk menggunakan metode CAI (Computer Assisted Instruction), yang didalamnya terdapat materi, drill/practice, simulasi dan game.

Kata Kunci: Pakaian Adat, Computer Assisted Instruction, CAI

I. PENDAHULUAN

Teknologi komputer yang berkembang yang pesat saat ini, banyak menarik perhatian masyarakat luas. Perkembangan tersebut sangat dinamis diiringi perkembangan zaman sehingga informasi yang dihasilkan cepat dan akurat serta tidak memerlukan waktu lama untuk menggali dan menemukan informasi yang dibutuhkan. Mulai dari sebuah perkantoran yang menggunakan komputer untuk sebuah sistem informasi yang berguna untuk perusahaan tersebut dalam menyelesaikan semua pekerjaan yang ada, seperti menyimpan semua berkas-berkas penting sampai pembuatan laporan, hingga perusahaan-perusahaan yang besar dan terkenal.

Indonesia merupakan Negara dengan beraneka ragam suku dan kebudayaan. Jika dicermati banyak sekali aneka ragam budaya dan kesenian yang terdapat di Indonesia, salah satunya pakaian adat yang terdapat pada 33 daerah di Indonesia. Pakaian adat menjadi salah satu ciri khas budaya daerah masing-masing yang memiliki suatu arti tersendiri. Pakaian adat adalah warisan yang secara turun temurun diwariskan oleh nenek moyang, misalnya dalam acara pernikahan.

Di Indonesia terdapat berbagai ragam jenis pakaian adat dan perbedaan sehingga dapat diaplikasikan dalam suatu ilmu teknologi dan mendapat perancangan tentang pakaian adat. Untuk memahami pakaian adat asli Indonesia terlebih dahulu harus memahami beberapa istilah umum yang sering digunakan untuk menunjukkan arah dan kedudukan dari pakaian adat asli Indonesia.

Permasalahan yang ditemui pada saat ini adalah banyak diantara kita yang kurang memahami dan tidak mengerti tentang pentingnya kita mengenal pakaian adat, sehingga kita sedikit kesulitan mengetahui perbedaan antara suku yang satu dengan yang lainnya. Sebagai manusia modern tentunya kita perlu mengetahui apa saja bagian-bagian penting dalam pakaian adat. Hal tersebut tentunya bagian dari dampak

positif yang akan didapatkan selain menambah wawasan tentang pakaian adat.

Untuk mengatasi masalah diatas dibutuhkan suatu cara yaitu dengan menggunakan metode *Computer Assisted Instruction* (CAI) atau mengajar pengguna dengan menggunakan bantuan komputer, dimana komputer sebagai sarana utama atau alat bantu yang menampilkan objek yang diajarkan kepada pengguna.

Metode CAI adalah sebuah bentuk pembelajaran yang menggunakan/memanfaatkan komputer sebagai media pembelajaran. Metode ini menggunakan tahap pembelajaran yang didalamnya terdapat materi, *drill/practice*, simulasi dan game. Proses pembelajaran akan lebih menarik dikarenakan dengan menggunakan teknologi komputer yang mengutamakan *user interface* yang lebih *friendly* membuat kita lebih giat dan semangat dalam belajar.

Diterapkannya metode CAI pada pembelajaran ini tentunya untuk memberikan dan mengatur bentuk pembelajaran secara bertahap dan terperinci. Sehingga peserta atau pengguna dapat memahami topik pembelajaran secara keseluruhan. Pada bagian model dan latihan yang terdapat pada metode CAI akan membantu pengguna untuk mengetahui seberapa paham pengguna tentang materi yang ada pada pembelajaran dengan menggunakan metode CAI. Pemberian nilai juga akan berpengaruh pada minat belajar pengguna. Setiap pengguna akan berusaha untuk mendapatkan nilai terbaik pada pembelajaran.

Selain itu di dunia pendidikan pakaian adat sudah sangat jarang diajarkan baik mengenai sejarah, fungsi dan lain sebagainya sehingga banyak pakaian adat yang hilang bahkan tidak dikenal oleh anak Indonesia lagi. Kita akui pelestarian pusaka rakyat Indonesia termasuk pemahaman dan penghargaan terhadap kekayaan pusaka sering kali diabaikan oleh banyak orang. Hanya sedikit yang memiliki kesadaran untuk mengenal, memahami dan melestarikan pakaian adat rakyat Indonesia yang mempunyai nilai yang lumayan

tinggi. Masyarakat harus mulai berperan aktif dalam pelestarian pakaian adat dan memulainya dari memahami pusaka peninggalan nenek moyangnya sendiri.

II. TEORITIS

A. Pembelajaran

Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik. Proses Pembelajaran dapat merupakan bagian bantuan yang diberikan oleh seorang pendidik kepada peserta didiknya. Dari suatu pembelajaran terjadi bisa diperoleh ilmu pengetahuan, kemampuan dari aspek yang dipelajari, etika, serta pembentukan karakter dan kepercayaan terhadap peserta didik.

B. Pembelajaran Berbasis Komputer

Pengajaran berbantuan komputer merupakan kegiatan pembelajaran yang mengaplikasikan komputer sebagai salah satu bagian integral dari sistem pembelajaran. Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran bertujuan membantu peserta didik didalam melangsungkan kegiatan belajarnya. Dari kegiatan pembelajaran berbasis komputer terjadi pola interaksi dua arah melalui terminal computer.

C. Computer Assisted Instruction (CAI)

Computer Assisted Instruction (CAI) merupakan suatu kegiatan yang mengaplikasikan komputer sebagai bagian integral dalam sistem pembelajaran terhadap proses belajar dan mengajar dengan tujuan membantu siswa dalam belajarnya sehingga bisa melalui interaksi dua arah antara peserta didik melalui terminal komputer dengan pengajar.

D. Pakaian Adat

Pakaian adat merupakan suatu pakaian yang digunakan masyarakat di suatu daerah tertentu saat melakukan acara, kelahiran, ritual, penyambutan tamu, pagelaran seni budaya. Pakaian adat juga dijadikan simbol kebudayaan dari suatu daerah.

Dari pakaian adat juga masyarakat dapat menunjukkan nama daerah yang merupakan asal dari pakaian adat tersebut. Setiap daerah yang berada di Indonesia memiliki pakaian adat yang berbeda-beda. Pakaian adat tersebut biasanya digunakan dalam kegiatan memperingati hari besar seperti kelahiran, pernikahan, kematian, serta hari-hari besar keagamaan. Sebagai simbol, pakaian adat memang dijadikan penanda dalam suatu kegiatan.

III. ANALISA DAN PEMBAHASAN

Proses pembelajaran merupakan suatu proses yang di dalamnya terdapat peserta didik, pendidik dan sumber atau bahan belajar pada suatu lingkungan belajar. Penyampaian materi yang baik akan membuat peserta didik merasa tertarik untuk mempelajari materi yang disampaikan oleh pengajar. Selain mengajarkan materi ajar kepada peserta didik, sebaiknya juga dilakukan test atau ujian sesuai dengan materi yang disampaikan untuk mengetahui seberapa paham peserta

didik mengerti tentang materi yang disampaikan pendidik.

Penerapan Metode CAI (*Computer Assisted Instruction*)

Bentuk implementasi dari metode CAI, yaitu:

1. Materi

Materi yang disajikan dalam tutorial adalah materi yang telah dibahas ataupun yang belum dibahas. Berikut contoh materi yang akan disajikan dalam aplikasi yaitu materi pengenalan pakaian adat batak mandailing dan beserta kelengkapannya.

2. Latihan dan Praktik (*Drill*)

Dalam bentuk latihan dan praktik ini aplikasi akan menampilkan beberapa soal-soal yang akan dijawab oleh peserta. Dan sistem akan secara otomatis akan memberi *feedback* kepada peserta jika soal dijawab benar ataupun salah. Setelah semua soal selesai dikerjakan maka akan tampil jumlah skor yang didapatkan oleh peserta.

3. Game

Bentuk *game* dalam aplikasi ini menampilkan game berupa pemilihan aksesoris yang sesuai dengan pakaian ataupun menebak aksesoris seharusnya digunakan oleh pria atau wanita. Pada *game* ini akan melatih peserta lebih mengingat dengan jelas setiap aksesoris dan kelengkapan dari pakaian adat Batak Mandailing.

IV. IMPLEMENTASI

Aplikasi pembelajaran pakaian adat Batak Mandailing yang telah dirancang merupakan aplikasi berbasis *website*. Berikut ini hasil dari implementasi program keseluruhan yang telah dirancang penulis adalah:

a. Menu Utama

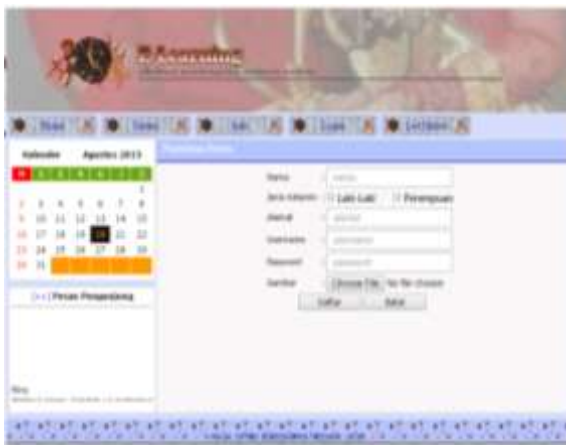


Gambar 1. Tampilan Menu Utama

b. Form Login dan Pendaftaran



Gambar 2. Form Login



Gambar 3. Pendaftaran Peserta Didik

c. Halaman Materi Peserta Didik



Gambar 4. Halaman Materi Peserta Didik

d. Halaman Soal Peserta Didik



Gambar 5 Halaman Soal Peserta Didik

e. Halaman Materi Admin



Gambar 6. Halaman Materi Admin

f. Halaman Soal Admin



Gambar 7. Halaman Soal Admin

g. Halaman Info Admin



Gambar 8. Halaman Info Admin

h. Halaman Game



Gambar 9. Halaman Game

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian analisa dan perancangan aplikasi pembelajaran dasar-dasar elektronika maka terdapat beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh penulis, proses pembelajaran pakaian adat Batak Mandailing masih dilakukan dengan cara manual tanpa bantuan komputer dan hanya menggunakan buku dengan sumber yang terbatas.
2. Pecancangan aplikasi pembelajaran pakaian adat Batak Mandailing dengan menggunakan metode CAI menggunakan *Software* Notepad++ sebagai editor, MySQL sebagai wadah penyimpanan data dan *browser* chrome, mozilla firefox, internet explorer sebagai wadah untuk menjalankan aplikasi.
3. Penerapan metode CAI (*Computer Assisted Instruction*) dalam proses pembelajaran dapat memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran. Penerapan metode dengan mengurutkan materi dan soal yang akan diakses oleh peserta. Dimana bentuk pembelajaran lebih terurut dan mudah untuk dipahami.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Jogiyanto HM. (2005). Analisis & Desain. Yogyakarta: AndiOffset.
- [2] Kristanto. (1994). Konsep dan Perancangan Database. Yogyakarta: Andi.
- [3] Sugiarti. Y. (2013). Analisis & Perancangan UML.
- [4] Sugiarti. Y. (2014). Analisis & Perancangan UML. Jakarta: Graha Ilmu.
- [5] Shneiderman. (1998). Desain Antarmuka Interaktif.
- [6] Tri Daryanto. (2005). Sistem Multimedia dan Aplikasinya. Jakarta: Graha Ilmu.
- [7] Purwanto Y. (2010). Pemograman Web Dengan PHP.
- [8] Muhammad Irsyad. Perancangan Website Sekolah Pada Subsistem User Interface. ISSN: 2302-7339 Vol. 09.
- [9] ISO 13407:1999 Human Centered Design Process.
- [10] <http://www.pariwisatasumut.net/2014/11/7-pakaian-adat-dari-sumatera-utara.html>, Diakses pada tanggal: 17 Mei 2015.
- [11] J. Simarmata, *Pengenalan Teknologi Komputer dan Informasi*. Yogyakarta: Andi, 2006.
- [12] M. H. Batubara, M. Mesran, A. H. Sihite, and I. Saputra, "APLIKASI PEMBELAJARAN TEKNIK MESIN OTOMOTIF KENDARAAN RINGAN DENGAN METODE COMPUTER ASSISTED INSTRUCTION (STUDI KASUS : SMK SWASTA KARYA PENDIDIK)," *Maj. Ilm. INTI*, vol. 12, pp. 266–270, 2017.
- [13] J. Simarmata, *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: Andi Offset, 2015.