

RANCANG BANGUN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN BUDAYA SULAWESI SELATAN BERBASIS MULTIMEDIA

Idris, Rusmala, Abdul Zahir

kebotidris@gmail.com, rusmalaoddang@yahoo.com, abdulzahir86@gmail.com

Universitas Cokroaminoto Palopo

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk membuat dan mengimplementasikan multimedia interaktif. Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Budaya Sulawesi Selatan Berbasis Multimedia menggunakan *Adobe Flash Professional CS6* yang berbasis multimedia sehingga nantinya dapat menjadi aplikasi yang berguna untuk siswa siswi khususnya siswa siswi Sekolah Dasar Islam Kawarrang Sulawesi Selatan. Metode penelitian yang dilakukan pada sistem ini yaitu menggunakan metode observasi, metode wawancara dan metode studi pustaka, dimana menggunakan metode observasi, metode wawancara dan metode studi pustaka ini melakukan pengamatan langsung pada SD Islam Kawarrang Sulawesi Selatan agar mendapatkan data yang terkait dengan penelitian. Teknik yang di gunakan pada sistem ini yaitu pengujian *black box testing*. Hasil yang di diharapkan dari adanya aplikasi media pembelajaran pengenalan budaya sulawesi selatan berbasis multimedia ini dapat memberikan kemudahan bagi siswa dan siswi pada Sekolah Dasar Islam Kawarrang Sulawesi Selatan dalam proses pembelajaran..

Kata Kunci: aplikasi, multimedia, seni budaya, *research and develoment*

1. Pendahuluan

1.1 Latar belakang

Sekolah merupakan tempat utama menuntut ilmu bagi seorang pelajar. Pelajar mendapatkan ilmu dengan bantuan guru sebagai media penyampaian materi[1]. Metode penyampaian yang dilakukan oleh guru masih menggunakan cara yang konvensional. Metode tersebut menjadi salah satu faktor yang dapat menurunkan semangat belajar siswa karena merasa bosan karena hanya memperhatikan dan mendengarkan guru saja. Seharusnya dengan teknologi yang ada saat ini guru dapat meningkatkan kualitas media pembelajaran yang lebih komunikatif dan interaktif, maka aplikasi perangkat lunak dalam media pembelajaran dengan bantuan komputer berbasis multimedia sangat diperlukan.

Seperti halnya di Sekolah Dasar Islam Kawarrang yang terletak di desa Ujung Bassiang, Kabupaten Luwu, Sulawesi Selatan terdapat satu Mata Pelajaran yaitu Pelajaran Seni Budaya. Dimana dalam pelajaran tersebut terdapat beberapa materi yang mempelajari tentang seni budaya atau

kebudayaan Indonesia dari berbagai suku dan adat misalnya tentang rumah adat, pakaian adat, tarian, alat musik,, ataupun adat istiadat yang lainnya.

Guru seni budaya sering kali hanya menjelaskan macam-macam budayanya sebatas gambar dan namanya saja. Biasanya guru memulai pelajaran bercerita, atau bahkan membacakan apa yang tertulis dalam buku ajar dan akhirnya langsung menutup pelajaran begitu bel akhir pelajaran berbunyi. Namun, dalam pembahasan ini ditekankan agar para siswa sekolah dasar Islam Kawarrang mendapatkan informasi tentang budaya, dan diupayakan juga dapat melihat bentuk rumah adat secara visual sehingga para siswa dapat mudah mengetahui dan memahami bentuk rumah adat yang ada di Sulawesi Selatan.

Hasil perancangan ini adalah sebuah media penunjang pembelajaran berbasis multimedia interaktif pengenalan budaya sulawesi selatan yang dikhususkan untuk anak usia 6-15 tahun. Dan pada sekolah dasar Islam Kawarrang yang terletak di desa Ujung Bassiang, Kabupaten Luwu terdapat satu

mata pelajaran yaitu pelajaran seni budaya pada kelas 5. Multimedia interaktif ini sangat berhubungan dengan mata pelajaran tersebut. Multimedia interaktif ini dipilih karena memiliki keunggulan dibandingkan dengan media lain yaitu dapat menggabungkan elemen grafis, audio, animasi, video dan terjadinya interaksi antara pengguna dengan media sehingga lebih komunikatif. Namun dari kelebihan tersebut media ini juga mempunyai keterbatasan yaitu hanya bisa digunakan dengan bantuan piranti komputer.

Adanya media pembelajaran ini diharapkan para siswa sekolah dasar Islam Kawarrang lebih mengenal secara visual tentang pembelajaran budaya yang ada di daerahnya masing-masing khususnya di Sulawesi Selatan. Media pembelajaran ini juga bisa menjadi alternatif bagi para siswa yang ingin melihat rumah adat yang ada di Sulawesi Selatan tanpa harus melihat langsung ke daerahnya masing-masing.

Peneliti melihat potensi untuk mengembangkan media pembelajaran ini dengan menggunakan multimedia. Seperti diketahui bersama bahwa multimedia berkembang dengan pesat seiring dengan perkembangan teknologi. Dengan multimedia akan dapat dibuat media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Penggunaan multimedia mampu membuat suatu terobosan baru dalam menciptakan dinamika kemas data dan informasi dengan cara yang berbeda, bukan dengan teks statis tetapi dengan animasi teks, gambar, suara, serta video.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan masalah adalah bagaimana merancang dan membangun aplikasi media pembelajaran seni budaya berbasis multimedia?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas maka tujuan penelitian yang akan dilakukan adalah untuk merancang

dan membangun aplikasi media pembelajaran seni budaya berbasis multimedia.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Bagi Peneliti

- Sebagai syarat kelulusan menjadi sarjana
- Menerapkan ilmu yang diperoleh dibangku kuliah.
- Dapat membandingkan teori-teori yang didapat pada kenyataan sebenarnya.

2. Manfaat Bagi Sekolah

- Membantu para siswa dalam mengenal budaya dan mengenal rumah adat yang ada di Sulawesi Selatan.
- Mengenalkan teknologi komputer kepada para siswa.

3. Manfaat Bagi Universitas

- Mengetahui seberapa jauh mahasiswa menguasai materi yang diberikan khususnya pada mata kuliah Desain Grafis, Desain Komunikasi Visual dan Multimedia.
- Sebagai bahan acuan angkatan-angkatan berikutnya.

2. Landasan Teori

2.1 Aplikasi

Aplikasi berasal dari kata *application* yaitu bentuk benda dari kata kerja *to apply* yang dalam Bahasa Indonesia berarti pengolah. Secara istilah, aplikasi komputer adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer menggunakan kemampuan komputer langsung untuk melakukan perintah yang dilakukan pengguna [2]. Pengertian lain dari aplikasi adalah suatu program siap pakai yang dapat digunakan untuk menjalankan perintah dari pengguna aplikasi dengan tujuan mendapatkan hasil yang lebih akurat sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut. Dapat disimpulkan bahwa aplikasi adalah penggunaan dalam suatu komputer, instruksi (*instruction*) atau pernyataan (*statement*) yang disusun sedemikian rupa sehingga komputer dapat memproses *input* menjadi *output*.

2.2 Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan aplikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran,

dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, ketrampilan dan sikap) sertadapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan, dan terkendali [3].

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar [4].

Terdapat dua fungsi utama media pembelajaran yang perlu diketahui. Fungsi pertama media adalah sebagai alat bantu pembelajaran dan fungsi yang kedua adalah sebagai media sumber belajar [5].

2.3 Seni Budaya

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 [6].

2.4 Budaya

Budaya adalah pikiran, akal budi. Budaya 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. Budaya atau kebudayaan dapat diartikan sebagai suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya terbentuk dari beberapa unsur diantaranya sistem agama dan politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan dan karya seni [6].

2.5 Multimedia

Multimedia di tinjau dari bahasanya terdiri dari 2 kata, yaitu multi dan media. Multi memiliki arti banyak atau lebih dari satu. Sedangkan media merupakan bentuk jamak dari medium, juga diartikan sebagai saran, wadah atau alat. Istilah multimedia

sendiri dapat diartikan sebagai transmisi data dan manipulasi semua bentuk informasi, baik berbentuk kata-kata, gambar, video, music , angka , atau tulisan tangan di mana dalam dunia komputer, bentuk informasi tersebut diolah dari dan dalam bentuk data digital [7].

Manfaat multimedia digunakan sebagai alat untuk bersaing dalam perusahaan. Dengan multimedia dalam penyampaian makna, kata - kata dalam suatu aplikasi bisa menjadi pemicu yang dapat digunakan untuk memperluas cakupan teks atau memeriksa suatu topik tertentu secara lebih luas [8].

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Jenis Penelitian

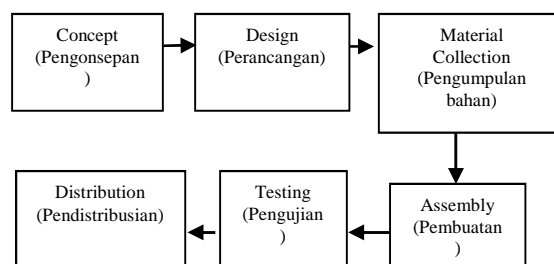
Jenis penelitian yang digunakan yaitu menggunakan metode *Research and Development (R&D)* penelitian ini sesuai dengan tujuan penelitian yang ingin dicapai. Model yang digunakan adalah *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*.

Metodologi pengembangan multimedia tersebut terdiri dari enam tahap, yaitu konsep (*concept*), perancangan (*design*), pengumpulan materi (*material collecting*), pembuatan (*assembly*), pengujian (*testing*), dan distribusi (*distribution*). Keenam tahap ini tidak harus berurutan dalam prakteknya, tahap-tahap tersebut dapat saling bertukar posisi [1].

3.2 Objek Penelitian

Tempat peneltian ini dilakukan di Sekolah Dasar Islam Kawarrang Jl. Desa Ujung Bassiang, Kabupaten Luwu. Dimana materi dalam media pembelajaran mengikuti kurikulum mata pelajaran pendidikan seni budaya.

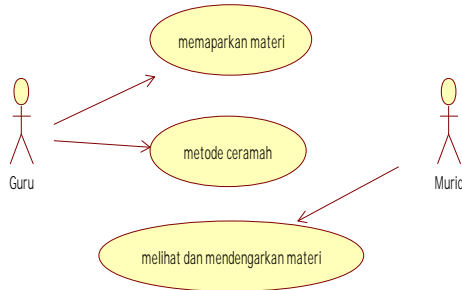
3.3 Tahap Penelitian



Gambar 1. Tahap Penelitian

3.4 Sistem Yang Sedang Berjalan

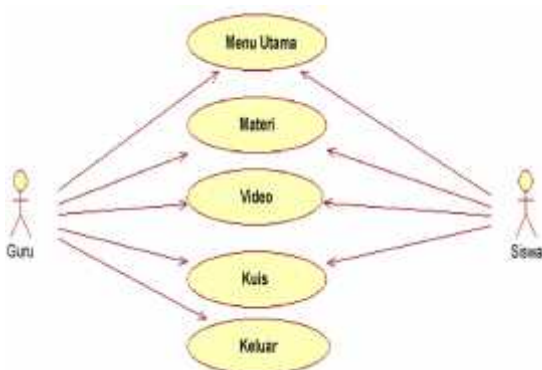
Analisis sistem yang berjalan pada pada Sekolah Dasar Islam Kawarrang Ujung Bassiang Sulawesi Selatan pada mata pelajaran Seni Budaya khususnya pada pengenalan budaya hanya menggunakan buku dan materinya dijelaskan oleh guru dan didengarkan oleh siswa.



Gambar 2. Sistem yang berjalan

3.5 Sistem Yang Diusulkan

Untuk Analisis system yang diusulkan pengguna dapat menjalankan aplikasi yang menyediakan beberapa konten menu seperti menu utama, materi, video, kuis, petunjuk dan keluar. Adapun yang memebedakan pembelajaran metode ceramah dengan menggunakan papan tulis, buku dan gambar dengan media yang diusulkan yaitu tampilan media yang berebeda. Pada media yang diusulkan terdapat sebuah animasi, suara, video, gambar dan teks yang disatukan menjadi sebuah aplikasi multimedia pembelajaran.



Gambar 3. Sistem yang diusulkan

3.6 Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan aplikasi pengenalan budaya sulawesi selatan bagi sekolah dasar yang disesuaikan dengan kurikulum pada mata pelajaran seni budaya.



Gambar 4. Tampilan menu utama

3.7 Pengujian

Pengujian diperlukan sebagai salah satu tahapan implementasi untuk menguji tingkat keakuratan dan tingkat minimal kesalahan perangkat lunak yang dibuat. Pengujian pada aplikasi ini dilakukan dengan menggunakan metode pengujian *blackbox*.

3.8 Pembahasan Penelitian

Aplikasi pengenalan budaya sulawesi selatan berbasis multimedia ini dibuat hanya untuk peserta didik kelas V pada Sekolah Dasar Islam Kawarrang Sulawesi Selatan, aplikasi ini dibuat guna mempermudah cara belajar mengajar antara guru dan siswa, dengan adanya aplikasi ini guru lebih mudah mengajar dan tidak perlu lagi menulis di papan tulis. Dari hasil penelitian aplikasi ini telah dinilai tingkat keefektifan, kualitas dan kevalidannya. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi tersebut benar-benar layak untuk dijadikan salah satu media pembelajaran.

Pada aplikasi ini pembuatan interface menggunakan perangkat lunak *Corel Draw X7* dan *Adobe Flash CS6*. Di mana *Corel Draw X7* berfungsi sebagai tempat membuat gambar-gambar yang akan digunakan pada aplikasi. Selanjutnya pada *Adobe Flash CS6* berfungsi sebagai media untuk membuat aplikasi tersebut. Tahapan pembuatan

aplikasi pada *Adobe Flash CS6* yaitu yang pertama membuka aplikasi *Adobe Flash CS6* dan memilih *action script* yang ingin digunakan selanjutnya mengatur ukuran lembar kerja yang akan digunakan. Langkah selanjutnya yaitu membuat tampilan menu-menu dengan *tools* yang ada pada aplikasi. Kemudian memasukkan materi, gambar, video, dan audio yang dibutuhkan dengan cara memilih *import to library*. Kemudian menghubungkan antar satu halaman dengan halaman yang lainnya dengan menggunakan *action script*.

Pada aplikasi ini terdapat beberapa menu diantaranya menu informasi suku luwu, suku toraja, suku massenrempelu, suku bugis, suku makassar, menu bantuan, dan menu keluar. Pada menu informasi suku terdapat materi mengenai informasi suku, baju adat, senjata tradisional, rumah adat, lagu tradisional dan juga dilengkapi audio dan video animasi.

Presentase hasil penilaian aplikasi pengenalan budaya sulawesi selatan untuk anak ini adalah sebesar 88.5 %. Hal ini menunjukkan bahwa menurut guru agama islam dan siswa kelas V di Sekolah Dasar Islam Kawarrang Sulawesi Selatan aplikasi ini sangat baik untuk diterapkan dalam proses belajar mengajar di sekolah.

3.9 Analisis Kepuasan

Ada 8 indikator yang digunakan untuk mengukur kepuasan siswa yaitu :

a. Kemudahan penggunaan aplikasi

Untuk kemudahan aplikasi 100% siswa sangat setuju dalam kemudahan menggunakan aplikasi dari 15 siswa menjawab sangat setuju dan sisanya 0.

b. Ketertarikan siswa

Untuk ketertarikan siswa 87 % sangat setuju dan 13% setuju dari 13 siswa menjawab sangat setuju, 2 siswa menjawab setuju dan sisanya 0

c. Kelayakan media

Untuk kelayakan media sebagai media pembelajaran 87% sangat setuju dan 13% setuju dari 13 siswa menjawab sangat setuju, 2 siswa menjawab setuju dan sisanya 0.

d. Tingkat daya tarik media

Untuk tingkat daya tarik siswa terhadap media 67% sangat setuju dan 33% setuju dari 10 siswa menjawab sangat setuju, 5 siswa menjawab setuju dan sisanya 0

e. Keefektifan

Untuk keefektifan media untuk siswa 80 % sangat setuju dan 20% setuju dari 12 siswa menjawab sangat setuju. 3 siswa menjawab setuju dan sisanya 0

f. Kelengkapan media

Untuk kelengkapan media 100% sangat setuju dari 15 siswa menjawab sangat setuju dan sisanya 0.

g. Evaluasi materi

Untuk hasil evaluasi materi 100% kurang setuju dari 15 siswa menjawab kurang setuju dan sisanya 0.

h. Alternatif media belajar

Untuk alternatif media belajar 100% sangat setuju dari 15 siswa menjawab sangat setuju dan sisanya 0.

4. Kesimpulan dan Saran

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian aplikasi pengenalan budaya sulawesi selatan berbasis multimedia dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi pengenalan budaya Sulawesi Selatan menyediakan beberapa menu seperti menu materi, video, kuis, latihan, petunjuk, dan keluar. Dimana aplikasi ini di buat menggunakan *adobe flash professionl cs6* sedangkan *CorelDraw* digunakan untuk membantu untuk megedit gambar untuk mempercantik tampilan.
2. Hasil dari respon siswa terhadap media pembelajaran memberikan respon yang baik terhadap media pembelajaran yang sebagian siswa menjawab "sangat setuju" terhadap media yang akan digunakan guru sebagai pendamping dalam belajar mengajar.
3. Hasil dari implementasi menggunakan lembar angket menunjukkan respon guru yang positif terhadap media pembelajaran yang sebagian menjawab "Setuju".

Sehingga media pembelajaran yang dibuat dikatakan baik dan dapat digunakan sebagai pendamping dalam belajar mengajar selain menggunakan buku panduan.

5.1 Saran

Besar harapan penulis kiranya saran dan kritik yang bersifat merancang dan membangun dapat disimpulkan kepada penulis. Adapun saran yang dapat penulis sarankan yaitu:

1. Pengguna media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar perlu dikembangkan

agar dapat menunjang pengguna. metode mengajar yang digunakan dalam pembelajaran, dikarenakan media merupakan alat bantu guru yang dapat memperjelas, mempermudah, mempercepat penyampaian pesan atau materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

2. Aplikasi telah diuji tetapi tidak menutup kemungkinan terjadi kesalahan pada sistem, oleh karena itu diharapkan untuk penelitian selanjutnya dapat lebih mengembangkan aplikasi yang ada.

Daftar Pustaka

- [1] A. R. Dewi, R. R. Isnanto, and K. T. Martono, "Aplikasi Multimedia sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Budaya di Indonesia menggunakan Unity Engine untuk Sekolah Dasar," *J. Teknol. dan Sist. Komput.*, vol. 3 (4), pp. 471–480, 2015.
- [2] I. Priana and L. Fitriani, "Perancangan Aplikasi Perangkat Lunak Pengelolaan Data Bank Sampah Di Pt. Inpower Karya Mandiri Garut.," *J. Algoritm.*, vol. 13 (2), pp. 407–413, 2016.
- [3] A. Zahir, Jusrianto, and Alam, "Media Pembelajaran Pengetahuan Komputer Berbasis Online Pada Universitas Cokroaminoto Palopo," *J. Prosiding, Semant.*, p. 64, 2017.
- [4] S. Alwi, "Problematika Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran.," *ITQAN J. Ilmu-Ilmu Kependidikan*, vol. 8 (2), pp. 145–167, 2017.
- [5] A. Gunawan, "Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Melalui Penggunaan Media Pendidikan Dalam Pembelajaran IPS SD," *Pedagog. J. Penelit. Pendidik.*, vol. 3 (2), 2016.
- [6] I. Wahyudi, S. Bahri, and P. Handayani, "Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Budaya Indonesia," *J. Tek. Komput.*, vol. 5 (1), 2019.
- [7] Darma, J. S, and S. Ananda, *Buku Pintar Menguasai Internet*. Jakarta: Mediakita, 2009.
- [8] M. Suyanto, *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Penerbit ANDI, 2003.