

# Media Pembelajaran “Kebudayaan Masyarakat Etnis Tionghoa Indonesia Berbasis Multimedia Interaktif”

Juharna<sup>1</sup>, Muhammad Iqbal Dzulhaq<sup>2</sup>, Lilis Lisnawati<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Dosen STMIK Bina Sarana Global, <sup>3</sup>Mahasiswa STMIK Bina Sarana Global

Email : <sup>1</sup>juharna@stmikglobal.ac.id, <sup>2</sup>miqbaldzulhaq@stmikglobal.ac.id, <sup>3</sup>lilis83@yahoo.com

**Abstrak**—Di Indonesia hidup banyak orang Tionghoa. Budayanya yang beragam dan unik perlu dilestarikan sehingga perlu dirancang aplikasi perangkat pembelajaran kebudayaan masyarakat etnis Tionghoa Indonesia berbasis multimedia interaktif. Perangkat ini dirancang berbasis 2D Animasi yaitu membuat media pembelajaran berbasis 2D dilengkapi dengan gambar, musik dan teks. Melalui perangkat media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu para siswa-siswi sekolah dasar untuk lebih mengetahui kebudayaan masyarakat etnis Tionghoa Indonesia. Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan memengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media. Antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pembelajaran berlangsung.

**Kata kunci**—Media, Pembelajaran, Etnis Tionghoa, Animasi.

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Di Indonesia hidup banyak orang Tionghoa Menurut Buku Manusia Dan Kebudayaan. Di Indonesia (2010:359) Masyarakat Tionghoa Indonesia saat ini ialah berada 2 ½ dari seluruh jumlah populasi Indonesia mereka hidup di tengah-tengah bangsa Indonesia mereka hidup dengan memegang tinggi kebudayaan dan kepercayaan, serta tradisi mereka.

Kelompok Tionghoa pada umumnya masih berpegang teguh kepada tradisi leluhur mereka. Kelompok Tionghoa menggunakan tradisi leluhur di dalam lingkungan kehidupan kelompok Tionghoa seperti di dalam upacara kematian, meminang, pernikahan, melahirkan, upacara, tolakbala dan upacara masih banyak lagi upacara lainnya.

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan memengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa, Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi,

dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Untuk menggunakan teknologi komputer yang bisa membantu mengatasi dan meningkatkan, yaitu dengan merancang suatu aplikasi perangkat media pembelajaran kebudayaan masyarakat etnis Tionghoa Indonesia berbasis multimedia interaktif perangkat ini dirancang berbasis 2D Animasi yaitu membuat media pembelajaran berbasis 2D Animasi dilengkapi dengan gambar, musik dan teks. Melalui perangkat media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu siswa-siswi sekolah dasar untuk lebih mengetahui kebudayaan masyarakat etnis Tionghoa di Indonesia serta berbagi ilmu kepada anak sekolah dasar.

Perangkat media pembelajaran berbasis multimedia ini merupakan salah satu alat bantu untuk meningkatkan kinerja belajar. Pada Aplikasi media pembelajaran ini juga berguna untuk pengetahuan siswa dan siswi sekolah dasar, serta pentingnya memindahkan ilmu pengetahuan kepada generasi muda, media pembelajaran ini juga menyajikan gambar-gambar yang menarik dan interaktif yang dapat menarik minat siswa-siswi untuk lebih mengetahui dan memahami budaya-budaya yang ada di Indonesia, sehingga diharapkan pula dapat memberikan nilai tambah bagi proses pembelajaran ilmu pengetahuan sosial dan menambah semangat para pelajar siswa-siswi dalam mengetahui kebudayaan masyarakat etnis Tionghoa Indonesia.

### B. Rumusan Masalah

Sebelum membuat media pembelajaran ini, kita harus mengetahui apa saja alasan, tujuan dan apa saja yang akan kita tampilkan dalam media pembelajaran ini seperti :

- Apakah proses penciptaan sebuah media pembelajaran sebagai alat bantu peserta didik berbantuan kreativitas dan pengetahuan media pembelajaran berbasis 2D Animasi ?
- Bagaimana mengembangkan sebuah media pembelajaran multimedia ?

## II. LANDASAN TEORI

### A. Pengertian Media

Azhar Arsyad, M.(2015 :3) Kata media berasal dari bahasa latin medius yang secara harafiah berarti tengah, perantara atau pengantar pesan. Dari pengirim kepada penerima pesan,

media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap atau dalam pengertian ini guru, buku, teks, dan lingkungan sekolah merupakan media dalam proses mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.

#### B. Pengertian Multimedia

Vaughan (2011:1) Multimedia didefinisikan sebagai perpaduan manipulasi digital dari teks, gambar, seni, grafis, suara, animasi dan elemen video yang dapat membuat pengguna mengontrol apa dan kapan salah satu dari elemen tersebut dapat digunakan.

#### C. Pengertian Media Pembelajaran

Kiras Saragih (2011:310) Media pembelajaran adalah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran bisa juga diartikan sebagai bentuk saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan, informasi, atau bahan pelajaran kepada penerima pesan atau pembelajaran.

#### D. Pengertian Animasi

Binanto (2010) Animasi adalah perubahan visual sepanjang waktu yang memberi kekuatan besar pada proyek multimedia dan halaman web yang dibuat. Banyak aplikasi multimedia menyediakan fasilitas animasi.

#### E. Pengertian UML “Unified Modeling Language”

Nugroho (2010:6) “ *Unified Modeling Language* adalah bahasa pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang berparadigma (berorientasi objek). Pemodelan (*modelling*) sesungguhnya digunakan untuk menyederhanakan masalah-masalah kompleks sedemikian rupa sehingga mudah dipelajari dan dipahami.

#### F. Pengertian Adobe Flash

Aero Jibril (2011:3) *Adobe Flash* adalah suatu program animasi grafis yang banyak digunakan oleh designer untuk menghasilkan karya-karya profesional, terlebih dibidang animasi.

#### G. Pengertian Storyboard

Untung,dkk (2010:187) *Storyboard* adalah rancangan berupa sket gambar, yang dilengkapi petunjuk atau catatan pengambilan gambar untuk kebutuhan Shooting. Selama proses produksi perancangan yang berhubungan dengan visualisasi yang akan dibuat membutuhkan Storyboard sebagai media terpadu.

#### H. Pengertian Etnis Tionghoa

Lim Sing Mij (2009:6) Istilah “*etnis Tionghoa*” mengacu pada sebuah kelompok orang dengan elemen budaya yang dikenali sebagai atau disebabkan oleh budaya Tionghoa. Kelompok tersebut secara sosial, mengidentifikasi oleh yang lainnya sebagai kelompok yang berbeda.

Koentjaraningrat (2010:353) Orang Tionghoa yang ada di Indonesia, sebenarnya tidak merupakan satu kelompok yang asal dari satu daerah di negara Cina, tetapi terdiri dari beberapa suku-bangsa yang berasal dari dua propinsi yaitu Fukien dan Kwangtung, yang sangat terpecah daerah-daerahnya, Setiap imigran ke Indonesia membawa kebudayaan suku-bangsanya sendiri-sendiri bersama dengan bahasanya. Ada empat bahasa Cina di Indonesia istilah bahasa Hokkien, Teo-Chiun, Hakka dan Kan-Ton yang demikian besar perbedaannya, sehingga pembicara dari yang lain.

#### I. Kuliner

Nio Joe Lan (2013:206) “Kue China atau Kue Keranjang” di jual dengan hitungan susun atau hitung kiloan orang pun boleh membelinya satu dua buah. Bisa dikatakan bahwa “Kue China” terhitung penemuan yang istimewa. Kue ini ternyata bisa disimpan lama tanpa jadi rusak. Beberapa bulan setelah tahun baru, orang masih bisa menikmati kue ini dengan menggorenya dan dilapisi terigu yang dicampur lada. Di Jakarta ada pula barang keperluan untuk sembahyang Tahun Baru Imlek Yang Khas, Yaitu ikan bandeng Arti ikan bandeng yang disejajarkan dengan “Kue China”, di kota Jakarta sangat besar pengaruhnya, bahkan bisa jadi sebuah peruntungan bisa putus, jika seorang pemuda melalaikan “kewajiban” nya untuk membawa “Kue China” dan Ikan Bandeng menjelang Tahun Baru pada calon mertuanya.

Nio Joe Lan (2013:227) “Kue Bulan” Kue ini bundar-gepeng menyerupai bentuk bulan. Terbuat dari pada terigu di dalamnya dipakailah isi. Isi ini di “Indonesia” kan Karena isi itu ada yang terdiri atas sari durian, sari cempedak, sari mangga, sari nanas dan sari buah-buahan lain. Kue Tjong Tjiu Pia Dengan sari buah-buahan yang disebutkan di atas ini dibuat oleh orang Tionghoa-Peranakan. Yang dibuat oleh orang Tionghoa Totok mempunyai “rasa” lain. Dan berbeda pula bentuknya. Kue ini merupakan satu di antara banyak sesajian pada sembahyang bulan delapan. Semacam “kue bulan”. Kue ini terbuat darikacang hijau, bentuknya juga bundar-gepeng,. Pinggirannya bergigi atau Pada sebelah mukanya terlukiskan seekor kelinci didawah sebatang pohon cassia. Ini mempunyai pertalian dengan kepercayaan Taoistis, bahwa satu di antara penghuni bulan adalah seekor kelinci. Dan kelinci ini sedang sibuk menggiling obat yang dapat membuat orang berumur panjang. “Kue Bulan” dibutuhkan untuk sembahyang bulan. Sembahyang ini dilakukan di halaman muka, dengan disinari bulan yang berwarna keperak-perakan. Malam pertengahan Musim Rontok sesungguhnya suatu malam yang istimewa bagi orang Tionghoa. Walaupun pesta Tjap Go Meh dirayakan pada tanggal 15 juga. Jadi pada suatu tanggal bulan sedang purnama, namun bulan Phe Gue Tjap Go dianggap lebih bagus bahkan yang terbagus orang keluarlah berpesiar.

### III. ANALISA SISTEM YANG BERJALAN

#### A. Prosedur Sistem Berjalan

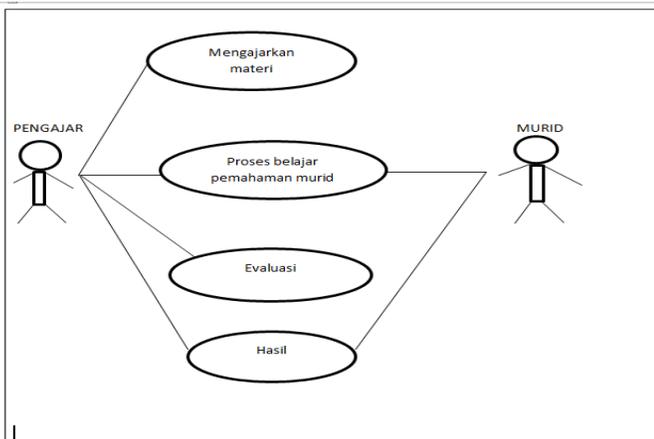
Ada beberapa prosedur yang harus dilakukan dalam melakukan kegiatan Media Pembelajaran Kebudayaan

Masyarakat Etnis Tionghoa Indonesia Berbasis Multimedia Interaktif Yaitu :

1. Pembelajaran bersifat manual dan konvensional.
2. Peserta didik harus berada dikelas dan terjadi komunikasi dua arah.
3. Siswa pergi kesekolah
4. Guru pergi kesekolah
5. Guru membaca buku
6. Siswa membaca buku
7. Gru mengajarkan
8. Siswa mempelajari

**B. Rancangan Sistem Berjalan**

*Use Case Diagram*



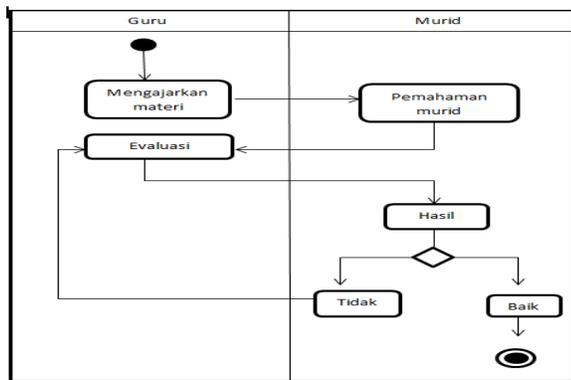
Gambar 1. Use Case Diagram Sistem Berjalan

Pada Gambar1. Use Case Diagram menjelaskan tentang sistem berjalan pada sekolah yang diteliti

Berdasarkan Gambar *Use Case Diagram* Berjalan Sistem Berjalan terdapat :

- a. Satu sistem yang mencakup kegiatan Belajar dengan sistem Manual, Konvensional dan Komunikasi dua arah.
- b. Terdapat dua aktor yang melakukan kegiatan di dalam sistem, yaitu Siswa dan Guru.
- c. Ada 4 *Use Case* yang dapat dilakukan oleh aktor tersebut.

**C. Activity Diagram Analisa Sistem Berjalan**



Gambar 2. Activity Diagram Sistem Berjalan

Pada Gambar 2. Activity Diagram Sistem Berjalan menjelaskan tentang sistem pembelajaran yang dilakukan pada sekolah yang diteliti.

**D. Analisa Sistem Berjalan**

Saat ini kebanyakan sistem yang berjalan untuk pembelajaran bagi anak sekolah dasar masih menggunakan sistem konvensional. Dimana anak belajar lewat buku dan mendapat penjelasan dari guru atau orangtua.

**IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

**A. Prosedur Sistem Usulan**

Prosedur yang harus dilakukan dalam melakukan kegiatan pembelajaran untuk anak sekolah dasar dalam sistem yang diusulkan :

Scene 1 ⇒ Menampilkan gambar depan pembukaan media pembelajaran selamat datang.

Scene 2 ⇒ Menggambarkan button menu utama pilihan media pembelajaran kebudayaan etnis tionghoa.

Scene 3 ⇒ Memperlihatkan menu pilihan menu kuliner.

Scene 4 ⇒ Menjelaskan button kue bulan di menu kuliner yang akan menampilkan gambar dan penjelasan tentang kue bulan.

Scene 5 ⇒ Menjelaskan button bakcang di menu kuliner yang akan menampilkan gambar dan penjelasan tentang bakcang tersebut.

Scene 6 ⇒ Menjelaskan button lumpiah di menu kuliner yang akan menampilkan gambar dan penjelasan tentang lumpiah tersebut.

Scene 7 ⇒ Menjelaskan button siomay di menu kuliner yang akan menampilkan gambar siomay dan penjelasan tersebut.

Scene 8 ⇒ Menjelaskan button bakpao di menu kuliner yang akan menampilkan gambar dan penjelasan tentang bakpao tersebut.

Scene 9 ⇒ Menjelaskan button mie di menu kuliner yang akan menampilkan gambar dan penjelasan tentang mie tersebut.

Scene 10 ⇒ Menjelaskan button tahu pong di menu kuliner yang akan menampilkan gambar dan penjelasan tentang tahu pong tersebut.

Scene 11 ⇒ Menjelaskan button bakso di menu kuliner yang akan menampilkan gambar dan penjelasan tentang bakso tersebut.

Scene 12 ⇒ Menjelaskan button kue keranjang di menu kuliner yang akan menampilkan gambar dan penjelasan tentang kue keranjang tersebut.

Scene 13 ⇒ Menjelaskan button menu kesenian pilihan media

pembelajaran kebudayaan etnis tionghoa.

Scene 14 ⇒ Menjelaskan button kesenian yaitu tarian tradisional tionghoa barongsai kebudayaan etnis tionghoa.

Scene 15 ⇒ Menggambarkan button menu kesenian yaitu pertunjukan wayang potehi (wayang boneka).

Scene 16 ⇒ Menggambarkan button pakaian cheongsam di menubaju adat mak akan menampilkan gambar dan penjelasan tentang pakaian cheongsam, khas tionghoa tersebut.

Scene 17 ⇒ Menggambarkan button menu perayaan pilihan pembelajaran kebudayaan etnis tionghoa.

Scene 18 ⇒ Menggambarkan button menu Perayaan yaitu tahun baru imlek beserta penjelasannya.

Scene 19 ⇒ Menggambarkan button menu kesenian yaitu festival lampion beserta isinya.

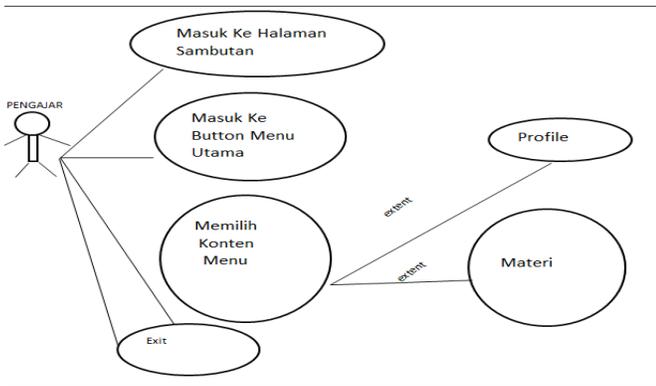
Scene 20 ⇒ Menggambarkan button menu kesenian yaitu menu kesenian yaitu hari raya cap go meh.

Scene 21 ⇒ Tombol latihan soal menampilkan soal-soal latihan.

Scene 22 ⇒ Tombol Exit (Kata Penutup)

**B. Rancangan Sistem Usulan**

**1. Use Case Diagram**

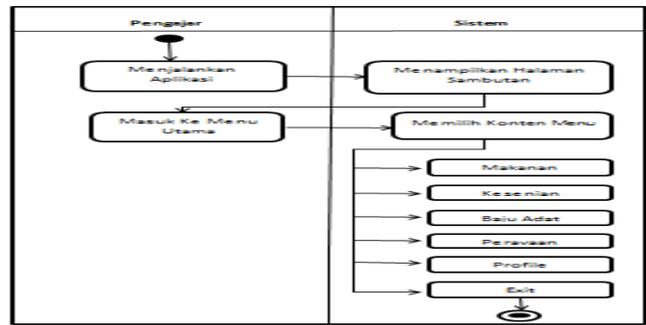


Gambar 3. Use Case Sistem Usulan

Pada Gambar 3. Use Case Sistem Usulan menjelaskan tentang kegiatan belajar yang akan di jalankan oleh actor

- Berdasarkan Use Case Sistem Usulan terdapat :
- a. Satu sistem yang mencakup kegiatan Belajar dengan sistem pilihan.
  - b. Terdapat dua actor yang melakukan kegiatan di dalam sistem, yaitu User dan sistem.
  - c. Ada 6 Use Case yang dapat dilakukan oleh actor tersebut.

**2. Actifity Diagram.**



Gambar 4. Actifity Diagram Sistem Usulan Pada Gambar 4 Activity Diagram Sistem Usulan menjelaskan tentang proses program yang akan dibuat.

Berdasarkan Gambar 4 Actifity Diagram Use Case Sistem Usulan terdapat :  
Button di setiap menu pilihan

**3. Prototype**



Gambar 5. Halaman Pembuka

Pada Gambar 5. Halaman Pembuka menampilkan kata sambutan selamat datang di media pembelajaran kebudayaan etnis tionghoa.



Gambar 6. Halaman Menu Utama

Pada Gambar 6. Halaman menu utama menampilkan Button pilihan menu-menu media pembelajaran kebudayaan etnis tionghoa.



Gambar 7. Halaman Menu Makanan

Pada Gambar 7. Halaman Menu Makanan menampilkan Button pilihan berbagai menu kuliner khas masyarakat etnis tionghoa.



Gambar 8. Halaman Menu Kesenian

Pada Gambar 8. Halaman menu kesenian menampilkan Button pilihan kesenian khas budaya tionghoa.



Gambar 9. Halaman Menu Baju Adat (Pakaian Cheongsam)

Pada Gambar 9. Halaman menu baju adat menampilkan penjelasan tentang pakaian cheongsam untuk kaum wanita tionghoa.



Gambar 10. Halaman Menu Perayaan

Pada Gambar 10. Halaman menu perayaan menampilkan button pilihan menu perayaan untuk etnis tionghoa.



Gambar 11 Halaman Menu Profile

Pada Gambar 11. Halaman menu profile menampilkan button pilihan menu profile yg terdiri dari profile sekolah yang diteliti dan profile penulis.



Gambar 12. Halaman Menu Latihan

Pada Gambar 12. Halaman Menu Latihan Soal menampilkan pilihan ya atau tidak jika memilih ya maka akan menampilkan soal-soal latihan dan jika memilih tidak maka akan keluar dan kembali ke menu utama.

## V. PENUTUP

### A. Kesimpulan

Berdasarkan dari pembahasan sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut. Yaitu :

1. Penulis telah merancang dan membangun media animasi pembelajaran kebudayaan masyarakat etnis tionghoa untuk anak sekolah dasar studi di SD Ekklecia dalam bentuk animasi 2D.
2. Dari hasil pengembangan produk pembelajaran kebudayaan etnis tionghoa untuk pembelajaran dan pengetahuan pada anak sekolah dasar di sekolah dasar ekklecia ini dapat disimpulkan bahwa telah menjadi salah satu alternatif baru sebagai media penyampaian informasi dan pembelajaran yang menarik serta dapat membantu pengajar dalam menyampaikan materi dalam proses belajar di sekolah dasar ekklecia.

### B. Saran

1. Dalam pembuatan rancangan media pembelajaran kebudayaan masyarakat etnis tionghoa indonesia berbasis multimedia interaktif ini berbasis CD interaktif, oleh karena itu penulis menyarankan agar rancangan media pembelajaran kebudayaan ini dapat ditingkatkan menjadi mobile berbasis android.
2. Sebaiknya rancang bangun media animasi pembelajaran berbasis multimedia kebudayaan masyarakat etnis tionghoa indonesia berbasis multimedia interaktif untuk pembelajaran

dan pengetahuan ini pada anak usia tingkat sd di SD Ekklecia dapat lebih interaktif dengan ditambahkan menu game

3. Sebaiknya pembuatan media pembelajaran kebudayaan masyarakat etnis tionghoa indonesia berbasis multimedia interaktif selanjutnya akan lebih menarik dengan bantuan animasi 3D.

#### **Daftar Pustaka**

- [1] A. Azhar,: *media pembelajaran*. PT Rajagrafindo Persada, Jakarta 2015.
- [2] I. Binanto, *Multimedia Digital : Dasar Teori dan Pengembangannya*, Andi, Yogyakarta, 2010.
- [3] Koentjaraningrat, *Manusia dan kebudayaan di indonesia*, Kepustakaan Populer Gramedia, Jakarta, 2013.
- [4] Lan, N. Joe, *Peradaban Tionghoa Selayang Pandang*, Kepustakaan Populer Gramedia Jakarta, 2013.