



Design and Manufacture Of Learning Media for Java's Various Cultures For Muhammadiyah Primary School Condongcatut Yogyakarta

Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Ragam Budaya Pulau Jawa untuk Sekolah Dasar Muhammadiyah Condongcatut Yogyakarta



**Irma Anggraini^a
Mei Parwanto Kurniawan^b**

irmaanggraini525@gmail.com, meikurniawan@amikom.ac.id

Article history:

Submitted: 2 February 2022
Revised: 11 February 2022
Accepted: 25 February 2022

Keywords:

Cultural Diversity, Elementary School, Interactive learning

Abstract

Goal to be achieved in this thesis is an interactive tutorial knowing cultural variety for primary school children muhammadiyah condongcatut. This background is based on information about the cultural diversity of java island such as traditional houses, traditional clothes, regional musical instruments, and regional songs to children of muhammadiyah condongcatut primary school. Elementary school is the beginning of formal education applied in Indonesia taken for 6 years, ranging from grade 1 to grade 6. Elementary school students are generally 7-12 years old, at this stage the science is the basic science that will continue developed until the first and upper school. In the scope of education in various cultures. Interactive multimedia is a media that consists of many components or media that are connected to each other and capable of each other. Teaching media in the form of interactive multimedia has the ability to store audio visual data, making interactive interactive multimedia interactive learning as a means of learning that is needed through the book and direct explanation without examples that are less easily digested by children, so it is expected the interactive media media are compulsory to improve learning outcomes can explain the interactive learning media is able to provide information with more interesting and fun than the content of prayer provided by educators.

Abstrak

Tujuan yang ingin dicapai dalam Skripsi ini adalah membuat interaktif

^a Akademi Kebidanan Kartika Mitra Husada, Medan

^b Sistem Informasi, Universitas Amikom Yogyakarta

pembelajaran Mengenal Ragam Budaya Untuk Anak Sekolah Dasar Muhammadiyah Condongcatur. Hal ini dilatar belakangi oleh kurangnya informasi pengenalan terhadap ragam budaya Pulau Jawa seperti halnya rumah adat, pakaian adat, alat musik daerah, dan lagu daerah kepada anak Sekolah Dasar Muhammadiyah Condongcatur. Sekolah Dasar adalah awal jenjang pendidikan formal yang diterapkan di Indonesia yang ditempuh selama 6 tahun, yaitu mulai dari kelas 1 hingga kelas 6. Pelajar sekolah dasar pada umumnya berusia diantara 7-12 tahun, pada tahap ini ilmu yang diajarkan adalah dasar ilmu yang kemudian akan terus dikembangkan hingga sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas. Dalam usia inilah pendidikan mengenai ragam budaya diperkenalkan yaitu dalam cabang mata pelajaran Seni Budaya. Multimedia Interaktif adalah suatu media yang terdiri dari banyak komponen atau media yang terhubung satu sama lain dan mampu berinteraksi. Pengajaran media dalam bentuk multimedia interaktif memiliki kemampuan untuk menyimpan audio visual data, membuat multimedia interaktif khususnya interaktif pembelajaran sebagai pendukung metode pembelajaran konvensional yang dulu disampaikan melalui buku dan penjelasan langsung tanpa contoh dianggap kurang mudah dicerna oleh anak-anak, sehingga diharapkan pemanfaatan media CD interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dapat menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif mampu memberikan informasi dengan lebih menarik dan menyenangkan dari pada harus mendengarkan materi yang diberikan oleh pendidik.

SMART : Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer © 2023.
This is an open access article under the CC BY-NC-SA license
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).

Corresponding author:

Irma Anggraini

Akademi Kebidanan Kartika Mitra Husada, Medan

Email address: irmaanggraini525@gmail.com

1 Pendahuluan

Pada era globalisasi seperti sekarang ini, teknologi informasi dan komunikasi berkembang sangat pesat. Hal tersebut berdampak dengan dunia pendidikan. Pembelajaran dengan alat bantu komputer mempunyai daya tarik untuk siswa – siswi dalam melakukan proses belajar. Dengan komputer ini dapat dirancang sebuah program pembelajaran sehingga siswa – siswi sekarang tidak ketinggalan zaman.

Berdasarkan penelitian di Sekolah Dasar Muhammadiyah Condongcatur masih terdapat proses belajar – mengajar dengan menggunakan buku paket. Terkadang buku paket tersebut tidak layak pakai dikarenakan banyak buku yang sudah robek.

Di sekolah tersebut juga terdapat beberapa komputer yang seharusnya dapat digunakan untuk proses belajar – mengajar tetapi permasalahannya beberapa pengguna tidak bisa menggunakan alat teknologi yang canggih tersebut. Metode mengajar guru juga monoton sehingga para siswa – siswi merasa bosan dalam melakukan proses belajar.

Berdasarkan permasalahan ini, peneliti ingin membuat suatu program atau suatu media pembelajaran dengan memanfaatkan komputer yang terdapat di lab multimedia SD Muhammadiyah Condongcatur. Peneliti disini akan merubah proses belajar – mengajar yang menarik untuk para siswa agar siswa tersebut tertarik dalam melakukan proses belajar. Pada rancangan tersebut, peneliti membuat design yang isinya merupakan gambar, suara ataupun teks.

Peneliti menyajikan materi tentang ragam budaya Pulau Jawa yang sangat perlu diketahui oleh para siswa – siswi. Banyak sekali para siswa yang belum mengenal adat – istiadat, lagu, pakaian dan lain-lain di Pulau Jawa itu sendiri. Maka dari itu Penelitian mengangkat tema yang berjudul “Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Ragam Budaya Pulau Jawa untuk Sekolah Dasar Muhammadiyah Condongcatur”.

2 Metodologi Penelitian

Tahap analisis dibutuhkan dalam mengidentifikasi suatu masalah, dalam penelitian ini dilakukan analisis terhadap kekuatan, kelemahan, kesempatan dan ancaman pada objek. Panduan ini disebut dengan SWOT analysis (Strength, Weakness, Opportunity, Threat).

Analisis SWOT digunakan karena SWOT analysis merupakan metode perencanaan strategis untuk mengevaluasi kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman dalam suatu proyek atau perusahaan. Pada dasarnya evaluasi ini berdasarkan faktor internal yaitu kekuatan dan kelemahan yang dimiliki dan faktor eksternal yaitu peluang dan ancaman dari lingkungan.

Kesesuaian yang baik akan memaksimalkan kekuatan dan peluang serta meminimalkan kelemahan dan ancaman. Analisis SWOT juga dapat digunakan untuk berbagai macam permasalahan, seperti menyusun strategi implementasi pemanfaatan teknologi informasi dan telekomunikasi

3. Hasil dan Pembahasan

Berikut adalah hasil dan pembahasan Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Ragam Budaya Pulau Jawa untuk Sekolah Dasar Muhammadiyah Condongcatur Yogyakarta.



Gambar 1. Menu Utama

Menu utama ini berfungsi sebagai menu awal dalam menjalankan media pembelajaran tersebut. Dalam menu utama ini terdapat 4 tombol yaitu tombol mulai, kuis, tentang dan keluar.



Gambar 2. Tampilan Menu Pilih Provinsi

Menu pilih provinsi ini berfungsi untuk memilih provinsi yang akan dipilih oleh pengguna. Terdapat 6 tombol pada pilih provinsi antara lain : Banten, DKI Jakarta, Jawa Barat, Jawa tengah, DI Yogyakarta dan Jawa Timur.



Gambar 3. Menu provinsi Banten

Menu provinsi Banten ini menampilkan profil dari provinsi Banten serta terdapat 4 tombol yaitu Rumah Adat, Pakaian Adat, Alat Musik dan Lagu Daerah



Gambar 4. Tampilan menu kuis

Menu kuis ini menampilkan 2 kuis yaitu kuis cocok nama dan gambar dan puzzle dan kedua tersebut dijadikan tombol yang nantinya dapat di klik dan pengguna dapat memainkan kuis tersebut.



Gambar 5. Menu Tentang

Menu tentang ini berisi informasi referensi materi yang diambil peneliti untuk membuat media pembelajaran tersebut.



Gambar 6. Menu Rumah Adat

Menu rumah adat ini menampilkan rumah adat di setiap provinsi di pulau Jawa dan terdapat tombol deskripsi untuk memberi keterangan.



Gambar 7. Menu Pakaian Adat

Menu pakaian adat ini menampilkan pakaian adat setiap provinsi di Pulau Jawa.



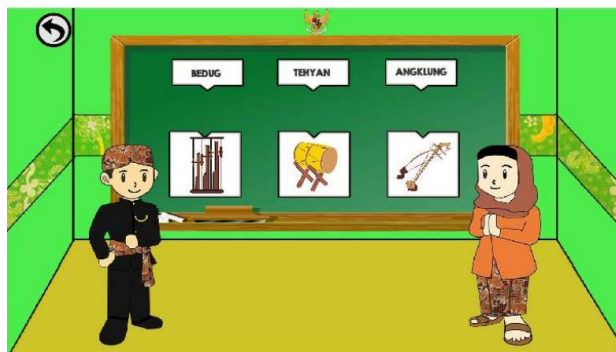
Gambar 8. Alat Musik Banten

Menu alat musik ini menampilkan alat musik di setiap provinsi di pulau Jawa dan terdapat tombol deskripsi untuk memberi keterangan.



Gambar 9. Menu Lagu Daerah

Menu lagu daerah ini menampilkan suara atau lagu daerah dan terdapat 2 tombol yaitu tombol on dan off untuk memulai dan menstop lagu.



Gambar 10. Menu Kuis

Menu kuis cocok nama & gambar ini menampilkan kuis yaitu cocok nama & gambar yang dapat di mainkan oleh pengguna.



Gambar 11. Menu Keluar

Menu keluar ini menandakan apakah pengguna ingin mengakhiri media pembelajaran atau tidak ? terdapat 2 tombol pada menu keluar yaitu Ya atau Tidak.

4 Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan dan uraian dari bab – bab sebelumnya, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan, pertama Media Pembelajaran ini memberikan manfaat kepada siswa – siswi Sekolah Dasar Muhammadiyah Condongcatur Yogyakarta untuk menunjang proses belajar mengajar. Guru disekolah dapat memanfaatkan media pembelajaran ini untuk menyampaikan materi kepada siswa/i. Dalam kegiatan belajar mengajar menggunakan media pembelajaran ini siswa/i lebih antusias demi meningkatkan motivasi siswa. Berdasarkan hasil 20 responden (siswa/i) tentang penelitian media pembelajaran yang diujikam melalui kuisisioner diperoleh persentase nilai sebesar 84,58% yang menyatakan bahwa aplikasi ini termasuk kategori sangat baik untuk digunakan pada SD Muhammadiyah Condongcatur Yogyakarta.

Saran

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam pembuatan Media Pembelajaran Ragam Budaya Pulau Jawa ini, untuk itu ada beberapa saran untuk pengembangan penelitian selanjutnya, yaitu Pada kuis puzzle diberikan tanda “True” or “False” sehingga bisa melatih keterampilan anak. Pengembangan aplikasi media pembelajaran ini dapat dikembangkan dengan memanfaatkan konsep mobile agar penggunaanya lebih praktis. Aplikasi media pembelajaran ini dapat dikembangkan sehingga materi – materi didalamnya dapat bertambah lagi.

5 Daftar Pustaka

- [1] [A. P. Sasmito and A. H. Irawan, "Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam untuk Siswa kelas 4 SD dengan Metode Learning The Actual Object," Jurnal SAINS dan SENI, 2012](#)
- [2] [J. "Media Interaktif Pembelajaran Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia menggunakan Aplikasi Adobe Flash pada Siswa Sekolah Luar Biasa Fajar Nugraha Yogyakarta," 2014](#)
- [3] [S. S. "Pembuatan Media Pembelajaran Pengenalan Macam – Macam Tarian Nusantara Berbasis Flash \(Studi Kasus : SDN Perumnas Condongcatur\)," 2017.](#)
- [4] [B. E. Purnama, Konsep Dasar Multimedia, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013.](#)
- [5] [A. Arsyad, Media Pembelajaran, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007.](#)
- [6] [D. Media Pembelajaran Edisi ke – 2 Revisi, Yogyakarta: Gava Media, 2008.](#)
- [7] [A. Memahami Teknik Dasar Pembuatan Game Berbasis Flash, Yogyakarta: Gava Media, 2008.](#)
- [8] [A. Saputro, Mudah Membuat Game Adventure Menggunakan Adobe Flash CS6 ActionScript 3.0, Yogyakarta: Penerbit Andi, 2016](#)
- [9] [Diana. \(2017\). Perancangan Sistem Informasi Absensi Guru Dan Siswa Berbasis Web Di Sweet School Batam.](#)