MEDIA PEMBELAJARAN

MENGENAL CIRI KHAS DAN KEBUDAYAAN INDONESIA

Nita Yuniarti (Peneliti)
Mahasiswa Jurusan Sistem Informasi, Universitas Komputer Indonesia
Angkatan 2013

Wahyuni, S.Si,MT (Pembimbing)
Dosen Jurusan Sistem Informasi,Universitas Komputer Indonesia

Abstract : Learning media is one of the options that can be used in the process of teaching and learning. Learning media is intended to help clarify the material presented in the usual learning methods. Media study also aimed to dispel a sense of kebosananan that arise due to the usual method of learning. It could be said that these learning media to reduce the sense of boredom and make learning more interesting and fun. The research method used is the method of observation and interview methods.

The method of observation is done by doing a direct observation to SDN Cimahi Standalone 1, while for the method of interview is to ask to the teachers who are in place. With regard to these applications are created using Adobe Flash CS6, and other media.

Expected by the existence of educational applications this can be used as alternative learning and media can help in the process of analytical study, especially in getting to know the characteristic and the culture about custom clothing, traditional house, regional dance, regional weapons and in each province that existed in Indonesia.

Keywords—Multimedia, Media Pembelajaran, Mengenal Ciri Khas dan Kebudayaan Indonesia

I. PENDAHULUAN

Pada era kemajuan teknologi saat ini, bidang pendidikan di Indonesia dipusatkan pada upaya peningkatan mutu pendidikan yang berkualitas. Sebagai ujung tombak pendidikan, seorang guru dituntut untuk memiliki kemampuan menyampaikan pembelajaran, mulai dari merencanakan bentuk kosep pembelajaran, mengevaluasi, dan memperbaiki sistem atau metode pembelajaran, hingga mempersiapkan media pembelajaran yang interaktif. Variasi pembelajaran pun dibutuhkan untuk menyediakan perbedaan gaya

belajar siswa yang meliputi visual (penglihatan), auditorial (pendengaran), maupun kinestetik (gerakan).

Sekolah SDN Cimahi Mandiri 1 adalah sekolah yang menerapkan pembelajaran secara tematik. Tematik itu sendiri menurut Poerwadarminta (1983) yaitu "Pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa".[1] Pembelajaran tematik ini merupakan salah satu dari model-model pembelajaran yang terpadu yang memberikan sistem pembelajaran yang menekankan siswa untuk belajar secara individual maupun secara kelompok.

SDN Cimahi Mandiri 1 ini adalah sekolah yang mengikuti kurikulum 2013. Hal yang diutamakan dalam kurikulum 2013 ini yaitu adanya keseimbangan dalam pemberian pengetahuan *soft skills* dan *hard skills* yang meliputi kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan. SBK adalah salah satu mata pelajaran yang ada di kurikulum 2013. Mata pelajaran SBK ini adalah mata pelajaran yang mengenalkan
tentang kebudayaan Indonesia. Indonesia sendiri memiliki beragam kebudayaan diantarannya suku, bahasa, ras, etnik, kesenian, cara berpakaian, dan lain-lain. Dalam mata pelajaran SBK yang ada di SDN Cimahi Mandiri 1, ada beberapa hal yang dipelajari yaitu mengenal tentang pakaian adat, rumah adat, tarian daerah, alat musik daerah, senjata daerah, lagu daerah, masakkan khas Indonesia, serta berbagai kebudayaan Indonesia lainnya. Proses kegiatan belajar mengajar dalam mata pelajaran SBK ini dibagi menjadi dua aspek yaitu teori dan praktek. Untuk praktek sendiri ada berbagai kegiatan belajar yang dilakukan seperti, menyanyi, menari, memasak, membatik dan lainnya. Sedangkan untuk teori sendiri guru akan menerangkan materi di dalam kelas, menulis di papan tulis, dan sesekali menggunakan LKS. Dalam proses penyampaian materi terkadang anak-anak merasa bosan dikarenakan penyampaianya yang hanya satu arah, menjadikan respon dari siswa kurang, serta siswa kurang memahami tentang mengenal kebudayaam Indonesia mengenai pakaian adat, rumah adat, tarian daerah, senjata daerah serta alat musik daerah dari masing-masing provinsi yang ada di Indonesia, hal tersebut juga dapat mempengaruhi keefektivitasan proses belajar mengajar karena siswa belum mengetahui semua kebudayaan yang ada di Indonesia. Materi yang disampaikan terlalu sedikit sehingga ketika materi pembelajaran habis, guru akan mengulang kembali materi pembelajaran serta mencari materi dari internet.

Metode pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran sangat menentukan tingkat keberhasilan peserta didik dalam memahami pelajaran. Hal ini menjadikan metode pembelajaran sangat berperan penting dalam kesuksesan dari proses belajar mengajar itu sendiri. Dalam hal ini anak-anak cenderung tidak menyukai metode pembelajaran yang monoton, seperti membaca atau mendengarkan guru melainkan lebih menyukai metode pembelajaran yang menyenangkan, terkadang siswa juga merasa jenuh dengan pembelajaran yang biasa. sehingga membutuhkan suatu media yang menarik perhatian siswa.. Adapun untuk membuat pembelajaran jadi menyenangkan serta dapat membuat menarik perhatian siswa, ada beberapa cara yang bisa dilakukan seperti, pemilihan metode yang baik dan tepat; pemilihan media yang tepat dan berkualitas; mengadakan sebuah simulasi; dan terakhir melakukan pendekatan terhadap para siswa.

Salah satu variasi dalam pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran. Menurut Azhar Arsyad (2002) yaitu "Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa" [2]. Pendapat Arsyad tentang manfaat media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat membantu proses belajar mengajar, serta penyampaian dan isi pelajaran pun dapat diterima dengan baik oleh siswa. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini memberikan nuansa baru dan bermanfaat bagi dunia pendidikan. Hal tersebut memungkinkan pemanfaatan teknologi sebagai sarana pembelajaran melalui inovasi-inovasi pembelajaran yang signifikan. Salah satunya ialah pemanfaatan media pembelajaran yang menggunakan komputer.

Untuk saat ini, kebanyakan sekolah masih menggunakan metode pembelajaran menggunakan media buku, walaupun sebenarnya di SDN Cimahi Mandiri 1 ini sudah menerapkan kegiatan prakteknya, akan tetapi masih belum ada pembelajaran menggunakan media lain seperti menggunakan media aplikasi komputer.

Berdasarkan hasil observasi, maka dibuatlah media pembelajaran yang nantinya dapat dijadikan media pembelajaran alternatif serta media penyampaian materi yang menyenangkan dan tidak monoton. Media pembelajaran edukasi ini dibuat untuk membantu belajar siswa dalam mengenal ciri khas dan kebudayaan Indonesia, khususnya dalam mata pelajaran SBK yang ada di SDN Cimahi Mandiri 1. Media pembelajaran ini mencakup rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, alat musik daerah, beserta lagu daerah yang ada di Indonesia.

Diharapkan dengan adanya aplikasi ini kegiatan belajar mengajar lebih efektif serta penyampaian materi yang ada menjadi lebih menarik, menyenangkan serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dan juga diharapkan dengan adanya aplikasi ini maka siswa bisa lebih mengenal ciri khas kebudayaan di masing-masing provinsi yang ada di Indonesia. Maka dari itu dalam penelitian ini peneliti akan membangun suatu aplikasi mengenai pengenalan ciri khas serta kebudayaan Indonesia. Adapun judul penelitian yang peneliti buat ialah **"Media Pembelajaran Mengenal Ciri Khas dan Kebudayaan Indonesia"**.

Berdasarkan latar belakang peneliti yang telah dikemukakan, peneliti mengidentifikasi masalah, diantaranya sebagai berikut :

a. Dalam proses penyampaian materi terkadang para siswa merasa jenuh dikarenakan penyampaianya yang hanya satu arah, menjadikan respon dari siswa kurang. Siswa juga masih kurang paham akan kebudayaan Indonesia mengenai pakaian adat, rumah adat, tarian daerah, senjata daerah serta alat musik daerah, hal tersebut dapat mempengaruhi keefektivitasan proses belajar mengajar karena siswa belum mengetahui semua kebudayaan yang ada di Indonesia.
b. Materi yang disampaikan terlalu sedikit sehingga ketika materi pembelajaran habis, guru akan mengulang kembali materi pembelajaran atau mencari materi di internet, sehingga terkadang membuat siswa menjadi bosan.

c. Anak-anak cenderung tidak menyukai metode pembelajaran yang monoton, seperti membaca atau mendengarkan guru melainkan lebih menyukai metode pembelajaran yang menyenangkan, terkadang siswa menjadi jenuh sehingga membutuhkan suatu media yang menarik perhatian siswa.

Berdasarkan identifikasi permasalahan tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat cara agar penyampaian materi tidak satu arah dan siswa dapat merespon dengan baik, serta siswa dapat memahami mengenai kebudayaan Indonesia.
2. Bagaimana solusi agar penyampaian materi tidak diulang-ulang ketika materi pembelajaran sudah habis, dan guru tidak perlu mencari dari internet.
3. Bagaimana solusi agar metode pembelajaran yang ada tidak monton dan bisa menjadi lebih menyenangkan serta bagaimana membuat media yang menarik perhatian siswa.

Adapun maksud dari penelitian ini adalah untuk merancang suatu aplikasi edukasi ini agar proses belajar mengajar menjadi lebih efektif serta penyampaian materi lebih menarik, menyenangkan serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya dalam mata pelajaran SBK. Diharapkan pula dengan adanya aplikasi ini juga siswa dapat lebih mengenal ciri khas kebudayaan di masing-masing provinsi yang ada di Indonesia.

Untuk tujuan penelitian sendiri ialah sebagai berikut :

1. Agar penyampaian materi tidak satu arah, dan siswa dapat merespon dengan baik, maka dibuat media pembelajaran altenatif dengan menggunakan *flash*. Dan juga diharapkan dengan adanya aplikasi ini maka siswa bisa lebih mengenal mengenai kebudayaan Indonesia serta ciri khas mengenai pakaian adat, rumah adat, tarian daerah, senjata daerah serta alat musik daerah di masing-masing provinsi yang ada di Indonesia, maka hal tersebut dapat mengefektivitaskan proses belajar mengajar.
2. Aplikasi ini dibuat sebagai alat bantu proses pembelajaran, agar guru tidak perlu mencari materi di internet ketika pembelajaran habis dan siswa tidak merasa bosan.
3. Aplikasi ini dibuat sebagai referensi serta pelengkap materi pembelajaran, yang juga dimaksudkan agar penyampaian materi pembelajaran menjadi tidak monoton dan menyenangkan serta dengan adanya media aplikasi ini siswa akan lebih tertarik untuk belajar.

Adapun kegunaan penelitian ini dibagi dua menjadi kegunaan penelitian akademis dan keguanaan praktis

1. Kegunaan Akademis

   Adapun kegunaan penelitian bagi akademis ialah :

   a. Bagi Pengembangan Ilmu

      Kegunaan penelitian bagi pengembangan ilmu ialah dapat mengimplementasikan ilmu dalam pembuatan aplikasi edukasi dengan menggunakan media *flash*. Hal tersebut bisa menjadi suatu media altenatif dalam proses belajar mengajar.

   b. Bagi Peneliti

      Kegunaan penelitian ini bagi peneliti ialah, peneliti bisa mempelajari ilmu tentang membuat aplikasi edukasi dengan menggunakan media *flash*.

   c. Bagi Peneliti Lain

Kegunaan penelitian ini bagi peneliti lain ialah diharapakan penelitian ini bisa menjadi referensi dan acuan bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian dengan pembahasan yang berhubungan.

2. Kegunaan Praktis

   Adapun kegunaan praktisnya ialah :

   a. Bagi SDN Cimahi Mandiri 1

      Kegunaan Praktis bagi SDN Cimahi Mandiri 1 ini sendiri ialah membuat media pembelajaran altenatif untuk membantu keefektivitasan dalam proses belajar mengajarnya dan membuat proses belajar mengajar menjadi menyenangkan, khususnya pada mata pelajaran SBK.

   b. Bagi Siswa

      Kegunaan Praktis bagi siswa itu sendiri ialah dapat menghilangkan rasa kejenuhan dan membuat proses belajar mengajar menjadi menyenangkan dan tidak monoton.

Agar masalah yang ditulis di laporan kerja praktek ini tidak terlalu luas dan menyimpang dari topik penulisan laporan, maka saya sebagai penulis laporan perlu membatasi permasalahan dalam laporan ini. Adapun batasan masalah dari penelitian ini ialah :

1. Penelitian ini hanya sebatas pada mata pelajaran SBK
2. Modul aplikasi ini banyak mengambil pada buku tematik kelas 4 tema 1 dan 7
3. Aplikasi ini bisa digunakan untuk kelas 4 akan tetapi bisa juga digunakan untuk kelas 1 sampai kelas 6 sebagai pengetahuan tentang mengenal kebudayaan Indoensia.
4. Modul yang ada aplikasi tersebut hanya sebatas materi, video, lagu daerah serta permainan.
5. Pada modul materi terdapat 34provinsi sub menu yang menjelaskan mengenai pakaian adat, rumah adat, tarian daerah, senjata daerah serta alat musik daerah.
6. Pada modul video terdapat 3 sub menu video yang terdiri dari video batik 1, video batik 2 serta video dokumentasi.
7. Pada modul lagu daerah terdapat 15 sub menu lagu daerah.
8. Sedangkan untuk permainan terdiri dari tebak gambar, tebak lagu dan permainan benar atau salah, yang masing-masingnya dibagi menjadi dua tingkatan yaitu mudah dan sulit.
9. Untuk video tarian serta suara alat musik daerah dibatasi hanya 2 provinsi yaitu provinsi jawa barat dan bali
10. Pembuatan aplikasi ini hanya digunakan sebagai media pembelajaran altenatif dan bukan untuk mengganti metode pembelajaran yang ada.

II. KAJIAN PUSTAKA

Pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa (Poerwadaminta : 1983)

Kebudayaan merupakan keseluruhan yang kompleks, yang di dalamnya terkandung pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, dan kemampuan-kemampuan lain yang didapat seseorang sebagai anggota masyarakat (Tylor, E.B : 1871)

Pembelian adalah serangkaian tindakan untuk mendapatkan produk dan jasa melalui penukaran, dengan maksud untuk digunakan sendiri atau dijual kembali. (Mulyadi : 2008)

Media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna. Berdasarkan definisi tersebut, media pembelajaran memiliki manfaat yang besar dalam memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran. (Latuheru, JD : 1988)

Multimedia adalah berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video, animasi. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang bersama-sama menampilkan informasi, pesan atau isi pelajaran. (Arsyad, A : 2002)

Adobe Flash CS6 merupakan sebuah *software* yang di desain khusus oleh *Adobe* dan program aplikasi standar *authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs *web* atau aplikasi pembelajaran yang interaktif dan dinamis. *Adobe Flash* CS6 ini menyediakan berbagai macam fitur yang akan sangat membantu para animator untuk membuat animasi menjadi semakin mudah dan menarik. *Adobe Flash* CS6 telah mampu membuat dan mengolah teks maupun objek dengan efek tiga dimensi, sehingga tampilan tampak lebih menarik. (Hidayatullah Priyanto. M. Amrullah Akbar, Zaki Rahim : 2008)

III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Objek penelitian ini ialah di Sekolah Dasar Negeri Cimahi Mandiri 1 Provinsi Jawa Barat yang bergerak dalam bidang Pendidikan. Adapun objek dari aktivitas yang diteliti ialah prosedur kegiatan proses belajar mengajar materi serta praktek yang ada di SDN Cimahi Mandiri 1 di kota Bandung, Jawa Barat.

Metode Penelitian yang dipilih ialah menggunakan metode penelitian kualitatif dengan metode tindakan. Alasan dipilihnya kedua metode ini ialah bertujuan untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya perilaku, persepsi dan motivasi. Sedangkan untuk penelitian metode tindakan yaitu agar peneliti dapat memecahkan suatau permasalah atau perbaikan dengan cara mengembangkan keterampilan-keterampilan baru atau cara pendekatan baru.

Adapun untuk metode pengumpulan data sendiri didapat dari sumber data primer dan sumber data sekunder. Untuk data primer saya dapatkan dari wawancara dan observasi langsung dengan guru SBK yang ada di SDN Cimahi Mandiri 1. Adapun untuk data sekunder saya dapatkan dari web SDN Cimahi Mandiri 1 dan dari buku tematik kelas 4 tema 1 dan 7.

Metode pendekatan yang digunakan oleh peneliti adalah dengan menggunakan pendekatan sistem berorientasi objek. Untuk pengembangan sistem yang digunakan ialah *Prototype* dikarenakan untuk memudahkan dalam pembuatan program aplikasi dan juga untuk memudahkan evaluasi aplikasi yang dibuat jikalau ada perubahan data atau data tidak singkron.

IV. HASIL PENELITIAN

Seperti yang sudah dijelaskan di bab sebelumnya, dalam proses penyampaian materi mata pelajaran SBK terkadang anak-anak merasa jenuh dikarenakan penyampaianya yang hanya satu arah, menjadikan respon dari siswa kurang, hal tersebut juga dapat mempengaruhi keefektivitasan proses belajar mengajar. Materi yang disampaikan pun sedikit, sehingga penyampaian materi selalu di ulang-ulang dan menyebabkan siswa menjadi bosan.

Tujuan dari perancangan sistem ialah dibuatnya aplikasi media pembelajaran ini diharapkan agar pembelajaran serta penyampaian materi yang ada menjadi lebih menarik, menyenangkan serta tidak monoton dan materi yang disampaikan juga tidak diulang-ulang ketika materi pembelajaran sudah habis. Aplikasi ini juga bisa digunakan sebagai media altenatif agar guru tidak perlu mencari materi di internet serta diharapkan dengan adanya aplikasi ini dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar khususnya mengenal kebudayaan Indonesia.

Dari masalah di atas maka peneliti membuat aplikasi media pembelajaran altenatif yang nantinya dapat dijadikan media penyampaian materi yang menyenangkan dan tidak monoton. Media pembelajaran edukasi ini dibuat untuk membantu belajar siswa dalam mengenal ciri khas dan kebudayaan Indonesia khususnya dalam mata pelajaran SBK yang ada di SDN Cimahi Mandiri 1.

Untuk gambaran umum dari perancangan sistem yang diusulkan, pada aplikasi yang dibuat terdapat empat modul utama, yaitu modul materi, video, lagu daerah serta permainan.

Pada modul materi ini terdapat 34 provinsi yang disajikan dalam aplikasi ini, disetiap provinsi dikenalkan mengenai pakaian adat, rumah adat, tarian daerah, senjata daerah serta alat musik daerahnya masing-masing. Adapun semuanya disajikan dalam bentuk gambar vektor beserta keteranganya dan gambar tersebut disajikan perprovinsi. Untuk melihat gambar selanjutnya atau sebelumnya disediakan tombol maju dan kembali.

Pada modul video terdapat 3 video yang disajikan dalam aplikasi, diantaranya video batik 1, video batik 2 serta video dokumentasi. Dalam video batik 1 menjelaskan tentang motif-motif batik, sedangkan video batik 2 menjelaskan tentang asal batik itu sendiri beserta proses pembuatannya. Untuk video ke 3 sendiri menampilkan foto-foto dokumentasi siswa yang sedang mengikuti kegiatan pentas seni.

Adapun untuk lagu daerah hanya disediakan lima belas lagu daerah. Pada tampilan lagu daerah disajikan lagu beserta liriknya, untuk mendengarkan lagu, maka terlebih dahulu klik tombol play (hijau) maka lagu akan diputar sedangkan untuk menghentikan lagu klik tombol stop (merah) maka lagu akan berhenti memutar.

Pada modul permainan terdapat tiga permainan yang disajikan dalam aplikasi, diantaranya permainan tebak gambar, tebak lagu, dan permainan benar atau salah. Untuk permainan tebak gambar itu sendiri, user harus menebak gambar berdasarkan soal yang diberikan. Sedangkan untuk permainan tebak lagu, user harus menebak lagu berdasarkan lagu yang sedang diputar. Dan yang terakhir untuk permainan benar atau salah, user harus menjawab pilihan benar atau salah berdasarkan dari soal yang diberikan. Adapun untuk modul materi, video, lagu daerah serta permainan dapat di *update* atau ditambah oleh admin.

Gambar 4.1 menunjukan *use case* yang diusulkan. Pada use case tersebut dijelaskan semua modul yang dirancang dari modul materi, video, lagu daerah serta permainan. Adapun untuk activity diagram dari masing-masing *use case*nya sudah terlampir.

Perancangan antarmuka membahas rancangan awal tampilan dari aplikasi yang akan dikembangkan. Pada perancangan ini terdiri dari perancangan struktur *menu* yang berisikan tentang menu apa saja yang terdapat dalam aplikasi, perancangan *input* serta perancangan *output* yang berisi tampilan-tampilan dari suatu fungsi *menu*. Struktur menu digambarkan pada gambar 4.15. Perancangan input itu sendiri terdiri dari :

1. Tampilan utama
2. Tampilan sub menu materi
3. Tampilan sub menu lagu daerah
4. Tampilan sub menu video
5. Tampilan sub menu permainan
6. Tampilan tingkat kesulitan

Sedangkan untuk perancangan output ialah sebagai berikut :

1. Tampilan info (kata kunci cari provinsi)
2. Tampilan pakaian adat
3. Tampilan rumah adat
4. Tampilan tarian daerah
5. Tampilan senjata daerah
6. Tampilan alat musik daerah
7. Tampilan lagu daerah 1
8. Tampilan lagu daerah 2
9. Tampilan lagu daerah 3
10. Tampilan video
11. Tampilan permainan tebak gambar (mudah)
12. Tampilan jawaban benar permainan tebak gambar (mudah)
13. Tampilan jawaban salah permainan tebak gambar (mudah)
14. Tampilan permainan tebak gambar (sulit)
15. Tampilan jawaban benar permainan tebak gambar (sulit)
16. Tampilan jawaban salah permainan tebak gambar (sulit)
17. Tampilan permainan tebak lagu (mudah)
18. Tampilan jawaban benar permainan tebak lagu (mudah)
19. Tampilan jawaban salah permainan tebak lagu (mudah)
20. Tampilan permainan tebak lagu sulit (sulit)
21. Tampilan jawaban benar permainan tebak lagu (sulit)
22. Tampilan jawaban salah permainan tebak lagu (sulit)
23. Tampilan permainan benar atau salah (mudah)
24. Tampilan jawaban benar permainan benar atau salah (mudah)
25. Tampilan jawaban salah permainan benar atau salah (mudah)
26. Tampilan permainan benar atau salah (sulit)

27. Tampilan jawaban benar permainan benar atau salah (sulit)
28. Tampilan jawaban salah permainan benar atau salah (sulit)
29. Tampilan nilai

Perancangan arsitektur jaringan yang digunakan dengan menggunakan *personal computer* yang terhubung dengan projector, untuk memudahkan user dalam proses kegiatan belajar mengajar. Sedangkan admin hanya membutuhkan *personal computer* untuk mengupdate aplikasi.

Pengujian yang dilakukan yaitu dengan melakukan pengujian *black box*. Pengujian Black Box Digunakan untuk menguji fungsi-fungsi khusus dari perangkat lunak yang dirancang. Adapun pengujian yang dilakukan untuk menguji validasi inputan beserta kesesuaian proses dari setiap komponen proses seperti :

1. Tampilan utama
2. Memilih menu materi
3. Memilih info
4. Memilih menu video
5. Memilih menu permainan
6. Memilih sub menu provinsi
7. Memilih sub menu lagu daerah
8. Memilih sub menu video batik 1
9. Memilih sub menu permainan tebak gambar
10. Memilih sub menu permainan tebak lagu
11. Memilih sub menu permainan benar atau salah
12. Memilih tingkat kesulitan permainan mudah atau sulit
13. Menjawab permainan tebak gambar (mudah)
14. Menjawab permainan tebak gambar (sulit)
15. Menjawab permainan tebak lagu (mudah)
16. Menjawab permainan tebak lagu (sulit)
17. Menjawab permainan benar atau salah (mudah)
18. Menjawab permainan benar atau salah (sulit)

Berdasarkan hasil pengujian dengan kasus *Black Box* yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi sudah berjalan cukup maksimal sesuai dengan yang diharapkan, tetapi tidak menutup kemungkinan dapat terjadi kesalahan ketika aplikasi digunakan.

Adapun untuk implementasi aplikasi mengenal ciri khas dan kebudayaan Indonedia menggunakan media *flash player* dengan menggunakan Bahasa pemograman java. Untuk kebutuhan perangkat lunak yang digunakan pada sistem untuk mengimplementasikan aplikasi mengenal ciri khas dan kebudayan Indonesia ialah sebagai berikut :

1. Sistem Operasi : *Windows 7 (Ultimate,enterprise, professional, home premium, home basic, dan starter*)
2. Media : *Adobe flash player*

Untuk kebutuhan perangkat keras yang digunakan pada sistem untuk mengimplementasikan aplikasi mengenal ciri khas dan kebudayan Indonesia ialah sebagai berikut :

1. *Processor* : 1.8 GHz
2. *RAM* : 4 GB
3. *Harddisk* : 300 GB
4. *Monitor* : Resulosi 1024 X 768

Implementasi antarmuka berisikan implementasi tampilan aplikasi *data mining* yang telah dirancang sebelumnya di perancangan input dan output. Berikut adalah implementasi antarmuka yang telah dibuat berdasarkan rancangan sebelumnya.

1. Tampilan Utama
   Pada tampilan utama terdapat empat menu yaitu materi, video, lagu daerah serta permainan.

2. Tampilan Sub Menu Materi
   Pada sub menu ini terdapat pilihan 34 provinsi yang membahas mengenai pakaian adat, rumah adat, tarian daerah, senjata daerah serta alat musik daerah.

3. Tampilan Info (kata kunci cari provinsi)
   Berikut ini adalah tampilan info yang menejelaskan mengenai 34 kata kunci cari provinsi.

4. Tampilan Sub Menu Lagu Daerah
   Pada sub menu ini terdapat pilihan lagu daerah

5. Tampilan Sub Menu Video
   Pada sub menu ini terdapat pilihan video batik1 dan video batik2 serta video dokumentasi.

6. Tampilan Sub Menu Permainan
   Pada sub menu permainan ini terdapat pilihan permainan diantaranya tebak gambar, tebak lagu, benar atau salah.

7. Tampilan Tingkat Kesulitan
   Pada tampilan ini, memilih tingkatan permainan yaitu mudah dan sulit.

8. Tampilan Pakaian Adat
   Menampilkan tampilan pakaian adat, beserta keterangannya.

9. Tampilan Rumah Adat
   Menampilkan tampilan rumah adat, beserta keterangannya.

10. Tampilan Tarian Daerah

Menampilkan tampilan tarian daerah, beserta keterangannya.

11. Tampilan Senjata Daerah
    Menampilkan tampilan senjata daerah, beserta keterangannya.

12. Tampilan Alat Musik Daerah
    Menampilkan tampilan alat musik daerah, beserta keterangannya.

13. Tampilan Lagu Daerah 1
    Menampilkan tampilan lagu daerah, beserta liriknya.

14. Tampilan Lagu Daerah 2
    Menampilkan tampilan lagu daerah, beserta liriknya.

15. Tampilan Lagu Daerah 3
    Menampilkan tampilan lagu daerah, beserta liriknya.

16. Tampilan video
    Menampilkan tampilan video batik, dalam video ini pembahasan berbagai macam batik dan cara pembuatan batik.

17. Tampilan permainan tebak gambar (mudah)
    Tampilan ini menunjukkan permainan tebak gambar (mudah)

18. Tampilan jawaban benar permainan tebak gambar (mudah)
    Tampilan ini menunjukkan jawaban benar permainan tebak gambar (mudah)

19. Tampilan jawaban salah permainan tebak gambar (mudah)
    Tampilan ini menunjukkan jawaban salah permainan tebak gambar (mudah)

20. Tampilan permainan tebak gambar (sulit)
    Tampilan ini menunjukkan permainan tebak gambar (sulit) dengan menggunakan waktu

21. Tampilan jawaban benar permainan tebak gambar (sulit)
    Tampilan ini menunjukkan jawaban benar permainan tebak gambar (sulit)

22. Tampilan jawaban salah permainan tebak gambar (sulit)
    Tampilan ini menunjukkan jawaban salah permainan tebak gambar (sulit)

23. Tampilan permainan tebak lagu (mudah)
    Tampilan ini menunjukkan permainan tebak lagu (mudah)

24. Tampilan jawaban benar permainan tebak lagu (mudah)
    Tampilan ini menunjukkan jawaban benar permainan tebak lagu (mudah)

25. Tampilan jawaban salah permainan tebak lagu (mudah)
    Tampilan ini menunjukkan jawaban salah permainan tebak lagu (mudah)

26. Tampilan permainan tebak lagu (sulit)
    Tampilan ini menunjukkan permainan tebak lagu (sulit) dengan menggunakan waktu

27. Tampilan jawaban benar permainan tebak lagu (sulit)
    Tampilan ini menunjukkan jawaban benar permainan tebak lagu (sulit)

28. Tampilan jawaban salah permainan tebak lagu (sulit)
    Tampilan ini menunjukkan jawaban salah permainan tebak gambar (sulit)

29. Tampilan permainan benar atau salah (mudah)
    Tampilan ini menunjukkan permainan benar atau salah (mudah)

30. Tampilan jawaban benar permainan benar atau salah (mudah)
    Tampilan ini menunjukkan jawaban benar permainan benar atau salah (mudah)

31. Tampilan jawaban salah permainan benar atau salah (mudah)
    Tampilan ini menunjukkan jawaban salah permainan salah benar (mudah)

32. Tampilan permainan benar atau salah (sulit)
    Tampilan ini menunjukkan permainan benar atau salah (sulit), dengan menggunakan waktu

33. Tampilan jawaban benar permainan benar atau salah (sulit)
    Tampilan ini menunjukkan jawaban benar permainan benar atau salah (sulit) dengan menggunakan waktu.

34. Tampilan jawaban salah permainan benar atau salah (sulit)
    Tampilan ini menunjukkan jawaban salah permainan tebak gambar (sulit)

35. Tampilan nilai
    Tampilan ini menunjukkan nilai, setelah menjawab semua permainan.

Untuk membangun aplikasi mengenal ciri khas dan kebudayaan Indonesia ini, perlu dilakukan tahapan instalasi agar aplikasi dapat digunakan dengan baik, tahapan yang perlu dilakukan adalah sebagai berikut :

1. *Install Flash Palyer*
2. *Install Adobe Flash Profesional CS6*

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pengujian aplikasi Mengenal Ciri Khas dan Kebudayaan Indonesia bebasis desktop maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dibuat sebagai media pembelajaran alternatif yang bertujuan agar penyampaian pembelajaran tidak satu arah dan dengan adanya aplikasi ini siswa juga dapat lebih mengenal tentang kebudayaan Indonesia serta ciri khas mengenai pakaian adat, rumah adat, tarian daerah, senjata daerah serta alat musik daerah dari masing-masing provinsi yang ada di Indonesia.
2. Aplikasi ini dibuat sebagai alat bantu pembelajaran, ketika materi pembelajaran habis dan guru tidak perlu mencari di internet.
3. Aplikasi ini dibuat juga sebagai referensi dan pelengkap materi pembelajaran, yang dimaksudkan agar penyampaian materi tidak monoton dan menyenangkan serta dengan adanya media aplikasi ini siswa akan lebih tertarik untuk belajar.

Adapun saran agar aplikasi ini bisa dikembangkan lebih baik lagi ialah sebagai berikut :

1. Bagi peneliti selanjutnya yang akan mekakukan penelitian sejenis, hendaknya dapat menyempurnakan kekurang-kekurangan dari aplikasi ini, seperti ditambahkannya video untuk tarian daerah dari masing-masing provinsi, serta ditambahkannya lagi instrument alat musik untuk setiap provinsinya.
2. Bagi peneliti yang ingin mengembangkan aplikasi ini, dapat pula membuat storyboard.
3. Untuk perancangan berikutnya dapat difokuskan bukan hanya untuk materi saja, tapi dalam bentuk permainan-permainan sederhana karena permainan merupakan metode yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar anak.
4. Aplikasi ini diharapkan kedepannya dapat dibuat lebih interaktif lagi, sehingga dapat menarik minat siswa dalam belajar mengenal ciri khas dan kebudayaan Indonesia.
5. Animasi dalam program dapat diperbanyak lagi sehingga siswa lebih tertarik dan menjadi tidak cepat bosan.
6. Untuk kedepannya aplikasi ini dapat terintegrasi dengan database dan server.
7. Pengujian serta penambahan materi aplikasi baiknya dikonsultasikan dengan pakarnya terlebih dahulu.
8. Karena keterbatasan waktu peneliti tidak dapat melakukan penelitaian selama satu semester, diharapkan bagi pengembang melakukan penelitian selama satu semester, agar mengetahui respon siswa serta sudah sejauh mana siswa dapat memahami tentang mengenal kebudayaan Indonesia.

VI. DAFTAR PUSTAKA

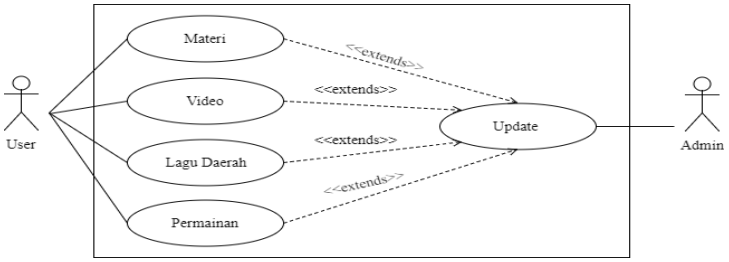
Arsyad,A. (2002 : 169). Media Pembelajaran, Jakarta: Rajawali Pers

Hidayatullah Priyanto. M. Amrullah Akbar, Zaki Rahim. 2008. Making Educational Animation Usung *Flash*. Bandung: penerbit Informatika.\

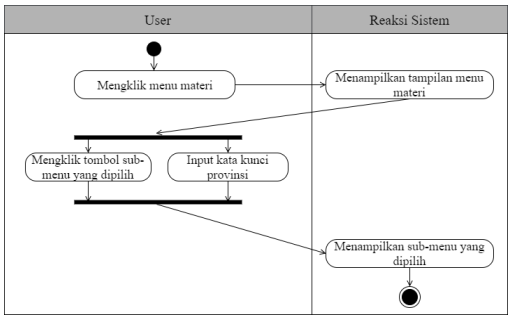
Latuheru, JD. 1988. Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Masa. Kini. Jakarta: DepdikbudMason R

Poerwadarminta. 1983. Model Pembelajaran Tematik Kelas Awal Sekolah Dasar. Jakarta : Puskurbalitbang. Depdiknas 2006

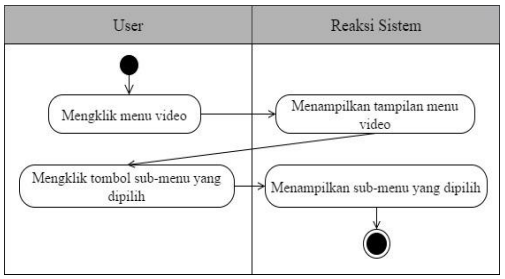
Tylor, E.B., 1871, Primitive Culture, London; John Murray Albemarle street.



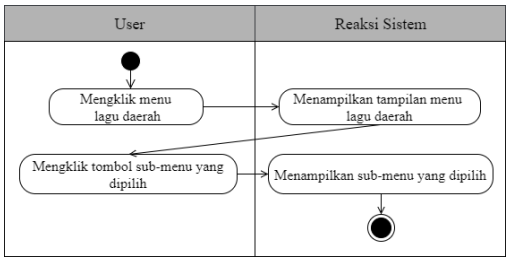
Gambar 4. 1 *Use Case* yang diusulkan



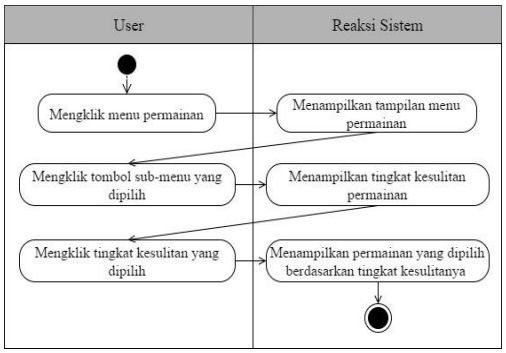
Gambar 4. 2 *Activity diagram* materi yang diusulkan



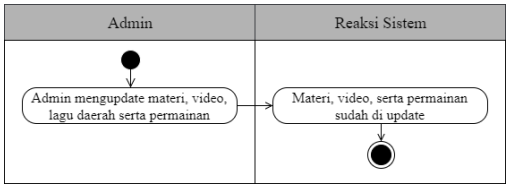
Gambar 4. 3 *Activity diagram* video yang diusulkan



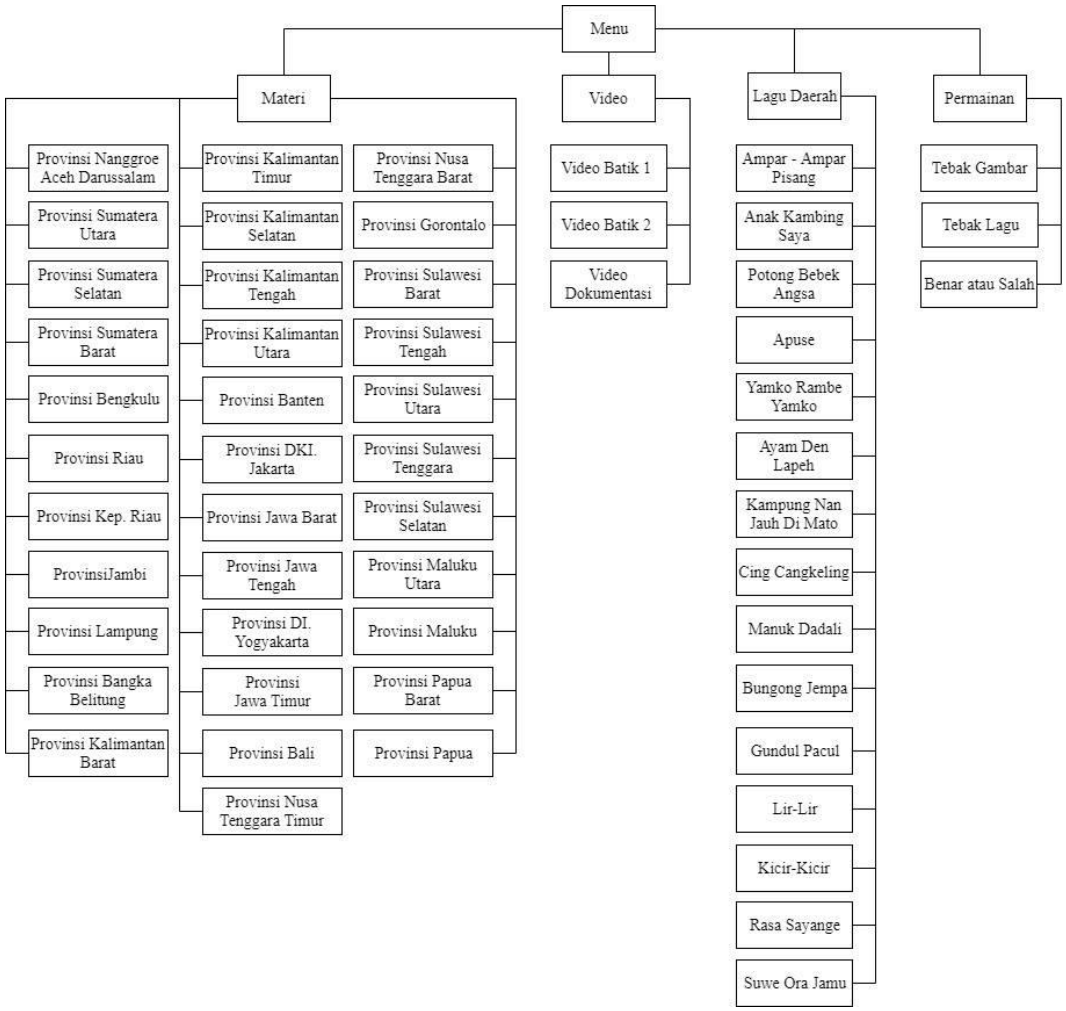
Gambar 4. 4 *Activity diagram* lagu daerah yang diusulkan



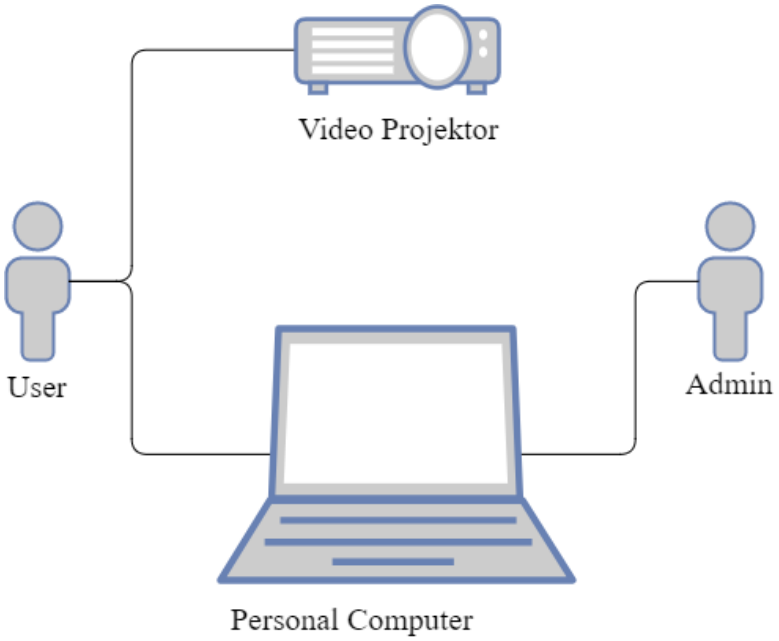
Gambar 4. 5 *Activity diagram* permainan yang diusulkan



Gambar 4. 6 *Activity diagram update* yang diusulkan



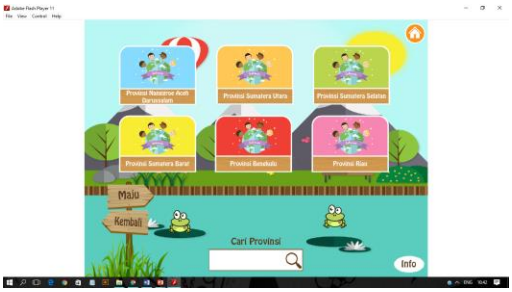
Gambar 4. 15 Struktur Menu



Gambar 4. 51 Perancangan Arsitektur Jaringan



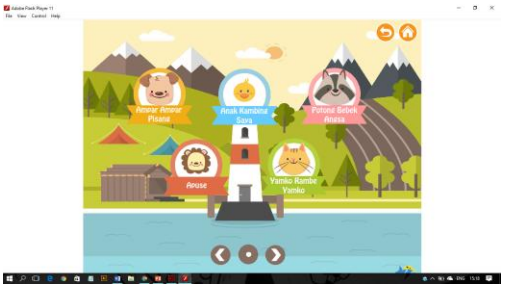
Gambar 4. 6 Tampilan Utama



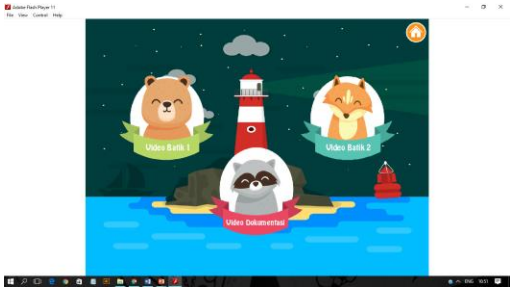
Gambar 4. 7 Tampilan sub menu materi



Gambar 4. 8 Tampilan kata kunci cari provinsi



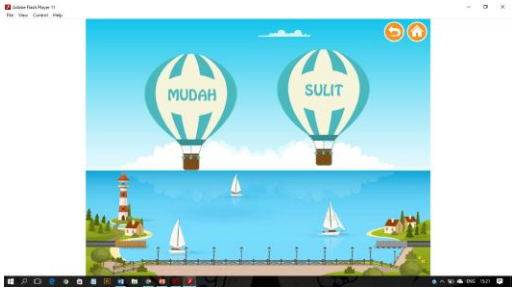
Gambar 4. 9 Tampilan sub menu lagu daerah



Gambar 4. 10 Tampilan sub menu video



Gambar 4. 11 Tampilan sub menu permainan



Gambar 4. 12 Tampilan tingkat kesulitan



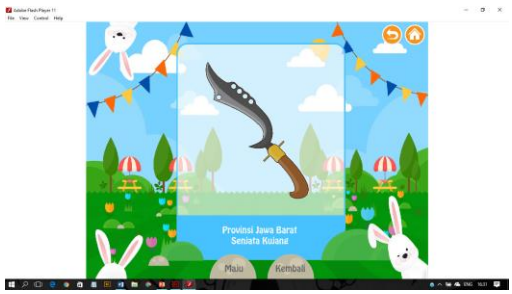
Gambar 4. 13 Tampilan pakaian adat



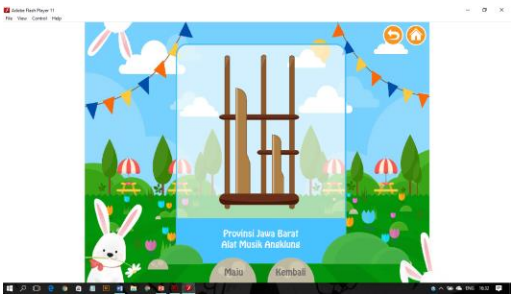
Gambar 4. 14 Tampilan rumah adat



Gambar 4. 15 Tampilan tarian daerah



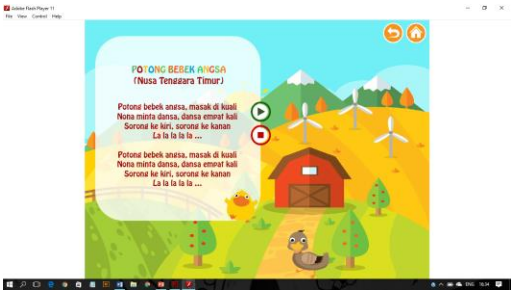
Gambar 4. 16 Tampilan senjata daerah



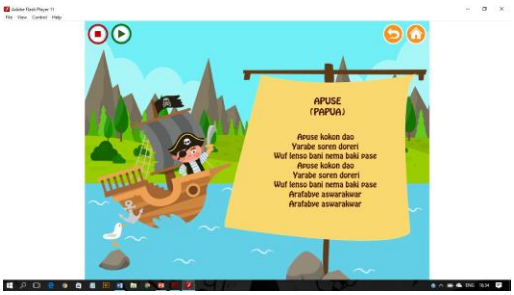
Gambar 4. 17 Tampilan alat musik daerah



Gambar 4. 18 Tampilan lagu daerah 1



Gambar 4. 19 Tampilan lagu daerah 2



Gambar 4. 20 Tampilan lagu daerah 3



Gambar 4. 21 Tampilan Video



Gambar 4. 22 Tampilan permainan tebak gambar (mudah)



Gambar 4. 23 Tampilan jawaban benar permainan tebak gambar (mudah)



Gambar 4. 24 Tampilan jawaban salah permainan tebak gambar (mudah)



Gambar 4. 25 Tampilan permainan tebak gambar (sulit)



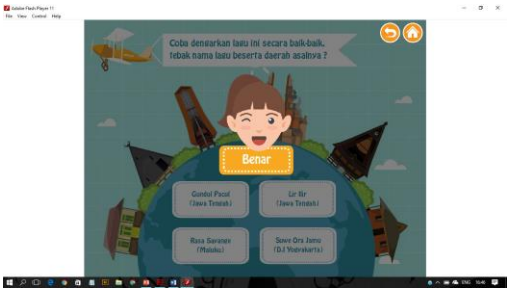
Gambar 4. 26 Tampilan jawaban benar permainan tebak gambar (sulit)



Gambar 4. 27 Tampilan jawaban salah permainan tebak gambar (sulit)



Gambar 4. 28 Tampilan permaianan tebak lagu



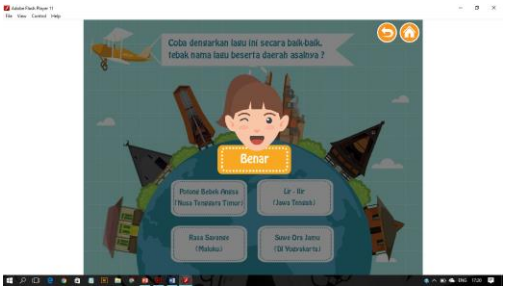
Gambar 4. 29 Tampilan jawaban benar permainan tebak lagu (mudah)



Gambar 4. 30 Tampilan jawaban salah permainan tebak lagu (mudah)



Gambar 4. 31 Tampilan permainan tebak lagu (sulit)



Gambar 4. 32 Tampilan jawaban benar permainan tebak lagu (sulit)



Gambar 4. 33 Tampilan jawaban salah permainan tebak lagu (sulit



Gambar 4. 34 Tampilan permainan benar atau salah (soal mudah)



Gambar 4. 35 Tampilan jawaban benar permainan benar atau salah (mudah)



Gambar 4. 36 Tampilan jawaban salah permainan benar atau salah (mudah)



Gambar 4. 37 Tampilan permainan benar atau salah (sulit)



Gambar 4. 38 Tampilan jawaban benar permainan benar atau salah (sulit)



Gambar 4. 39 Tampilan jawaban salah permainan benar atau salah (sulit)



Gambar 4. 40 Tampilan Nilai