

Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Baju Adat Dan Tari Daerah Untuk Anak Sekolah Dasar (Studi Kasus : SDN 16 Belimbing)

¹Relli Susanti, ²Suhartini, ³Ariansyah

^{1,2}Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Prabumulih

¹rellissnt@gmail.com, ²suhartinisr79@gmail.com, ³ayielubai@gmail.com

ABSTRAK

Pendidikan mengenai Seni Budaya khususnya baju adat dan tari daerah penting sekali untuk siswa karena mereka bisa memperdalam cinta nya kepada budaya Indonesia. Media buku sebagai pembelajaran dapat membuat siswa menjadi bosan karena penyajiannya yang begitu – begitu saja. Waktu belajar yang tidak lama serta pertemuan antara guru dan siswa yang terbatas khususnya dalam mata pelajaran seni budaya menjadi kendala dalam mempelajari baju adat dan tari daerah. Oleh karena itu peneliti membuat media pembelajaran mengenali baju adat dan tari daerah mata pelajaran seni budaya menggunakan *Adobe Flash CS8* baru dengan mengatasi kejenuhan tersebut. Dengan membuat media pembelajaran mengenali baju dan tari daerah dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS8* dapat memberikan gambar dan tampilan video – video yang menarik. Penulisan ini akan menyajikan informasi tentang materi baju adat, tari daerah dan soal evaluasi. Adapun saran yang disampaikan adalah agar SD Negeri 16 Belimbing dapat memanfaatkan media secara optimal dan sarana yang ada agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan efektif, dan untuk peneliti lebih lanjut agar dapat mengembangkan aplikasi *Adobe Flash C8* dengan menghasilkan media yang lebih lengkap dengan menggunakan program yang lebih baik.

Kata Kunci: *Aplikasi Media Pembelajaran, Seni Budaya, Adobe Flash CS8*

PENDAHULUAN

Pembelajaran ialah aspek terutama dalam pengembangan sumber energi manusia, kemajuan sesuatu bangsa banyak didetetapkan oleh mutu pembelajaran penduduknya. Proses pembelajaran pula dipengaruhi oleh pertumbuhan teknologi data yang dikala ini terus menjadi kilat sehingga pengaruh segala aspek kehidupan tercantum dibidang pembelajaran. Tanpa teknologi data lembaga pembelajaran bisa dikatakan belum lumayan buat menunjang proses belajar mengajar yang baik, dengan terdapatnya teknologi diharapkan bisa membagikan kemudahan buat memperoleh data yang kilat serta akurat.

Pemakaian media pendidikan dalam proses belajar mengajar pula bisa membangkitkan kemauan serta atensi yang baru untuk siswa, membangkitkan motivasi belajar, serta apalagi bawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Tidak hanya bisa tingkatkan motivasi belajar siswa, konsumsi ataupun pemanfaatan media pula bisa tingkatkan uraian siswa terhadap pelajaran.

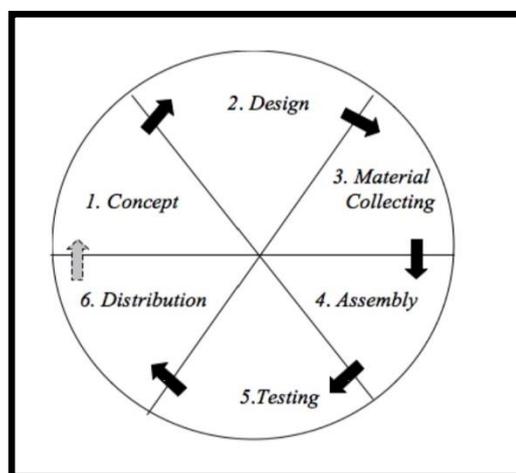
Seni budaya merupakan mata pelajaran yang bisa meningkatkan kemampuan serta keahlian yang dipunyai oleh partisipan didik serta pembelajaran seni budaya ditunjukan buat tingkatkan kreativitas lewat aktivitas– aktivitas kesenian. Dalam dunia pembelajaran seni pula membagikan pengaruh berarti terhadap pertumbuhan mental ataupun raga partisipan didik. Apalagi dengan seni, sikap partisipan didik tercipta kearah yang lebih baik sebab seni bisa mengenalkan nilai– nilai serta norma yang terdapat dalam warga kepada partisipan didik. Pada modul kelas XI banyak sekali modul yang dibahas. Sebaliknya tata cara pendidikan masih memakai tata cara konvensional yang lebih cenderung membosankan. Pemakaian media pendidikan yang inovatif ialah salah satu alternatif pendidikan yang bisa tingkatkan atensi belajar partisipan didik serta membuat partisipan didik bisa aktif berpartisipasi dalam proses belajar.

METODE PENELITIAN

Menurut Tegor dkk (2020 : 01), “Tata cara Riset pada dasarnya ialah metode ilmiah buat memperoleh informasi dengan tujuan serta khasiat tertentu. Bersumber pada perihal tertentu ada 4 kata kunci yang butuh dicermati ialah metode ilmiah, informasi, tujuan serta khasiat”.

Jadi bisa disimpulkan kalau riset merupakan sesuatu aktivitas objektif dalam usaha menciptakan serta meningkatkan, dan menguji ilmu pengetahuan bersumber pada atas prinsip, teori-teori yang disusun secara sistematis lewat proses yang intensif dalam pengembangan generalisasi. Metode yang digunakan untuk menyusun skripsi ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif menurut Fajriyah dkk (2017 : 111-115) deskriptif kualitatif adalah data informasi yang berbentuk kalimat verbal bukan berupa simbol angka atau bilangan.

Menurut Sutopo A.H, (2017 : 36-46), “MDLC adalah pemakaian serta perpaduan foto, video, serta suara dalam multimedia yang menarik ataupun menggugah atensi belajar partisipan didik ataupun siswa. Pada riset ini dirancang memakai tata cara pengembangan multimedia *Luther*, dimana terdapat 6 tahapan yang dilakukan diantaranya konsep, desain, pengumpulan materi, pembuatan program, pengujian program, dan pendistribusian



Gambar 1. Metode Waterfall

1. *Concept* (Konsep)
Sesi *Concept* (Konsep) merupakan sesi buat memastikan tujuan serta siapa pengguna program. Tidak hanya itu memastikan berbagai aplikasi(persentasi, interaktif, serta lain-lain) serta tujuan aplikasi(hiburan, pelatihan, pendidikan, serta lain- lain).
2. *Design* (Perancangan)
Design(Perancangan) merupakan sesi membuat spesifikasi menimpa arsitektur program, style, tampilan, serta kebutuhan modul/ bahan buat program.
3. *Modul Colleting* (Pengumpulan Modul)
Modul Colleting (Pengumpulan Modul) merupakan sesi dimana pengumpulan bahan yang cocok dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut, antara lain foto, clip art, gambar, vidio maupun modul yang bisa diperoleh secara free ataupun dengan mendesain sendiri cocok dengan rancangan.
4. *Assembly* (Pembuatan)
Sesi *Assembly* (Pembuatan) merupakan sesi dimana seluruh objek ataupun bahan multimedia terbuat. Pembuatan aplikasi didasarkan pada sesi desain.
5. *Testing* (Pengujian)
Dicoba sehabis berakhir pembuatan (assembly) dengan melaksanakan aplikasi/ program serta dilihat apakah kesalahan ataupun tidak. Sesi ini diucap pula sesi pengujian dimana pengujian dicoba oleh pembuatan ataupun area pembuatannya sendiri.
6. *Distribution* (Penyimpanan)
Sesi dimana aplikasi ditaruh dalam sesuatu media penyimpanan. Pada sesi ini bila media penyimpanan tidak lumayan buat menampung aplikasinya, hingga dicoba kompresi

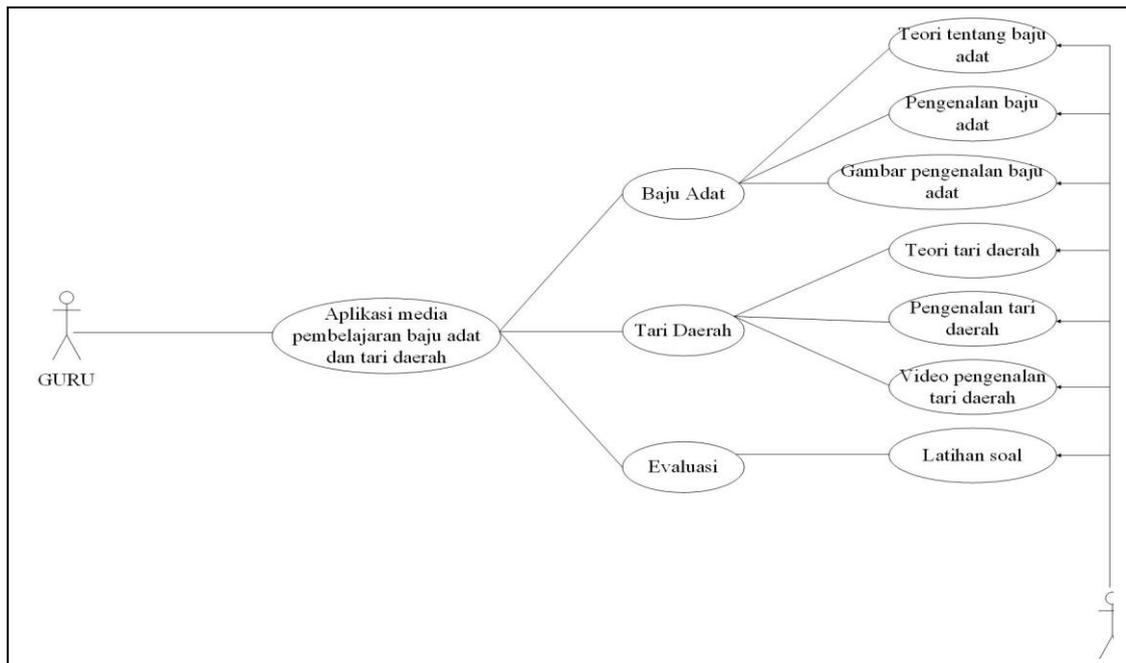
terhadap aplikasi tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

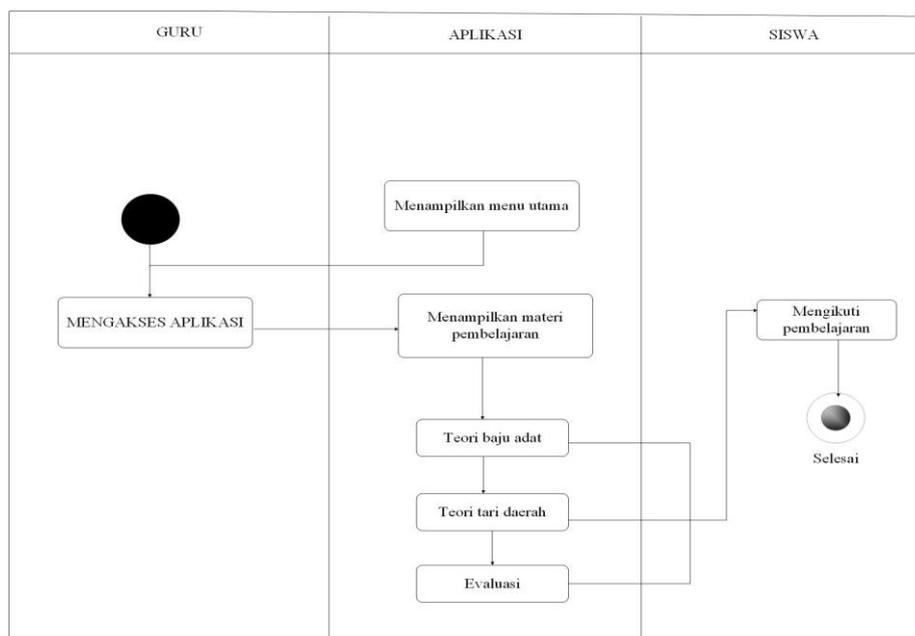
1. Perancangan Sistem

Menurut Ade Hendini (2016 : 02), “*Use case diagram* ialah pemodelan digunakan buat mengenali guna apa saja yang terdapat di dalam sistem data serta siapa saja yang berhak memakai fungsi- fungsi tersebut”. Dalam proses sistem yang diusulkan terdapat *user* guru dan *user* siswa yang berinteraksi dengan sistem yang dimodelkan”.

Gambar 2. Class Diagram



Gambar 2. Activity Diagram Guru ke Siswa



Gambar 3. Struktur Menu

2. Implementasi Instalasi Program

Aplikasi media pembelajaran mengenali baju adat dan tari daerah mata pelajaran seni budaya ini nantinya akan dipublikasikan menjadi sebuah file dengan format *.apk* (*application package*). File aplikasi inilah yang nantinya akan diinstal ke *smartphone* pengguna yang berbasis *android*. Langkah – langkah dalam instalisasi aplikasi media pembelajaran mengenali baju adat dan tari daerah mata pelajaran seni budaya *smartphone android* adalah siapkan aplikasi media pembelajaran di *smartphone* yang ingin di instal, lalu lakukan *doubleklik* dan instal di *smartphone android* maka akan muncul tampilan sebagai berikut :



Gambar 4. Tampilan Menu Utama



Gambar 5. Halaman menu daftar

KESIMPULAN

1. Media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan sebagai alat bantu media pembelajaran seni budaya kelas XI SMA. Penerapan media pembelajaran ini berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.
2. Penerapan media pembelajaran menggunakan *adobe flash Cs6* memberikan kemudahan bagi pengajar sehingga waktu yang digunakan lebih efektif dan efisien.
3. Media pembelajaran ini dibuat sesuai dengan materi. Menggunakan metode pengembangan sistem MDLC (*Multimedia Devlopment Life Cycles*), alat bantu perancangan UML (*Unified Modeling Language*) dan penyajian materi dalam program ini mudah dimengerti oleh siswa karena tampilannya yang sederhana dan menarik.

REFERENSI

- Annisa Fathoroni, dkk. 2020. *Buku Tyytorial Sistem Pendukung Keputusan Penilaian Kinerja Dosen Menggunakan Metode 360 Degree Feedback*. Bandung : Kreatif Industri dan Nusantara
- Arina Restian. (2018). *Pembelajaran Seni Tari di Indonesia dan Mancanegara*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Anthi Max. (2018). *Tari Dinggu : Dulu dan Sekarang Tari Masyarakat PetaniSuku Tolaki di Bumi Sulawesi Tenggara*. Bogor: Millenia.
- Dewi Tresnawati, Taufik Sapta Nugraha. (2015). Pengembangan Aplikasi Pengenalan Kesenian Daerah Indonesia Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android. *Jurnal Sttgarut.ac.id* , VOL.12, 156.
- Elfan Fanhas Fatwa Khomaeny. (2019). *Islam dan Ipteks (AL-Islam danKemuhammadiyahanan III)*. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Fajarisman, Asri Widiatsih, Kustiowati. (2020, Oktober). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS6 Pada Mata Pelajaran BahasaMandarin Untuk SMP/MTs. *Jurnal Education Research and Development* , 2.
- Herlinah. 2019. *Pemrograman Aplikasi Android dengan Android Studio, Photoshop, dan Audition*. Jakarta : PT.Gramedia