

PENGENALAN BUDAYA DAERAH PROVINSI KALIMANTAN TENGAH UNTUK SISWA SD DENGAN PEMANFAATAN MEDIA TEKNOLOGI BERBASIS ANDROID

Endi Gunawan¹⁾, Andreas Teguh Fihawiano²⁾, Ali Akbar³⁾

Jl Pangeran Hidayatullah, Banua Anyar, Banjarmasin

*Email : endi.stmiki@gmail.com¹⁾, andreasteguhfihawiano@gmail.com²⁾,
alieakbar83@gmail.com³⁾*

Abstract

One of the subjects taught to elementary school students is local content which contains an introduction to areas such as culture in Central Kalimantan. The introduction of regional culture for local content subjects is needed at this time due to changes in learning patterns from face-to-face based directly to online. This changes the pattern of elementary school students in attracting interest in learning because they tend to prefer using smartphones rather than the textbooks provided.

From the results of the research conducted, an application was designed to introduce the culture of Central Kalimantan on the basis of the Java and Android programming languages. The application is designed to contain profiles or information from cultures in Central Kalimantan consisting of application information, information on musical instruments, information on folk songs, information on traditional houses, information on traditional clothing, information on traditional dances and traditional weapons typical of Central Kalimantan.

The results of the research include: From the results of the application trials, the display of each information menu can be displayed properly. Starting from displaying a menu of information on musical instruments, folk songs, traditional houses, traditional clothes, traditional dances, traditional weapons and application information. In testing the background music sound can be turned off and on through the application. When displaying folk song information, the background music in the application can be paused and when selecting a folk song, you can listen to the sound or play folk songs according to the title..

Keyword : Android, Culture, Information System

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi komputer dan perangkat ponsel saat ini terus mengalami peningkatan yang signifikan. Salah satu media yang disukai adalah ponsel dengan basis Android dengan layar sentuh dan ukuran yang sedang. Dengan situasi sekarang siswa sekolah dasar dituntut untuk sekolah dengan media daring yang akhirnya setiap siswa rata-rata memiliki ponsel untuk media belajar.

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan kepada siswa SD adalah muatan lokal dimana berisi tentang

pengenalan tentang daerah seperti budaya yang ada di Kalimantan Tengah. Pengenalan budaya daerah untuk mata pelajaran muatan lokal diperlukan disaat ini karena perubahan pola pembelajaran dari berbasis tatap muka secara langsung menjadi daring. Hal ini merubah pola siswa SD dalam menarik minat untuk belajar karena cenderung lebih senang menggunakan smartphone dari pada buku teks yang disediakan.

Melihat hal tersebut perlu mengembangkan suatu aplikasi berbasis *Android* yang berisi tampilan tentang budaya daerah yang terdapat di Provinsi Kalimantan Tengah. Pada aplikasi tersebut juga menampilkan gambar,

suara, video yang berkaitan dengan budaya yang ada di Kalimantan Tengah. Tampilan pada aplikasi dibuat agar menarik minat dari pengguna terutama siswa SD yang menjadi objek pada penelitian ini.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat aplikasi berbasis Android dengan tampilan-tampilan budaya daerah di Kalimantan Tengah ?
2. Bagaimana desain tampilan pada aplikasi dapat menarik minat dari siswa SD yang menggunakannya ?

3. Batasan Masalah

Agar pembahasan dapat terfokus dan tidak terjadi perluasan, maka penelitian ini dibatasi pada :

1. Budaya yang dibahas adalah budaya yang ada di Kalimantan Selatan
2. Informasi yang ditampilkan adalah budaya daerah dalam bentuk gambar, teks dan suara
3. Pembuatan aplikasi menggunakan Eclipse
4. Aplikasi yang dibuat berbasis Android dengan Android Development Android Studio dan Android Virtual Device Genymotion

4. Tujuan

Adapun penulisan ini bertujuan untuk :

1. Menghasilkan aplikasi pembelajaran dan pengenalan budaya daerah di Kalimantan Tengah berbasis Android untuk mata pelajaran muatan lokal siswa SD.
2. Menghasilkan tampilan interface pada aplikasi berupa informasi alat musik tradisional, informasi lagu daerah, informasi rumah adat, informasi pakaian adat, informasi tarian adat, dan informasi senjata

transional yang ada di Kalimantan Tengah.

5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari pembuatan sistem ini adalah sebagai berikut :

1. Dapat menjadi salah satu media untuk mengenalkan budaya daerah yang terdapat di Kalimantan Tengah melalui aplikasi berbasis Android.
2. Menjadi media yang menarik minat pengguna aplikasi berbasis Android untuk belajar dan mengenal budaya daerah lewat ponsel.
3. Menambah wawasan tentang budaya yang ada di Kalimantan Tengah baik bagi penulis maupun bagi pengguna aplikasi nantinya
4. Membantu guru dalam memberikan materi tentang budaya melalui media aplikasi kepada siswa.

B. METODOLOGI

1. Metode Pengumpulan Data

Adapun metode yang digunakan untuk pengumpulan data pada penelitian ini sebagai berikut :

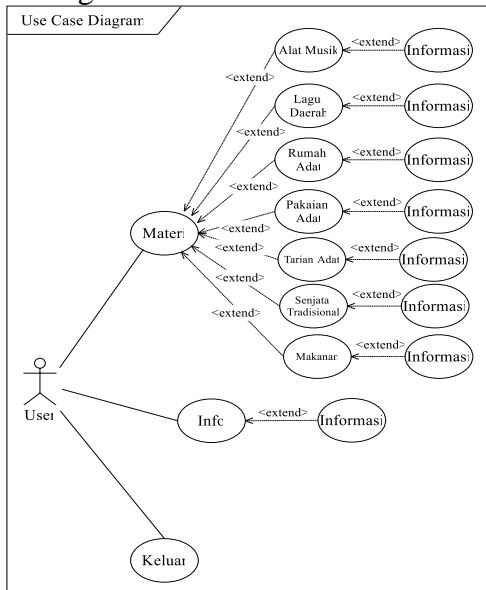
1. *Interview* (Wawancara)
Metode ini adalah suatu kegiatan untuk mendapatkan data akurat dengan mengajukan pertanyaan kepada pihak-pihak yang berkaitan dengan materi yang diteliti.
2. *Observasi* (Peninjauan Langsung)
Metode ini dilakukan dengan pengamatan langsung atau peninjauan secara langsung.
3. *Dokumentasi*
Metode ini dilakukan dengan mengambil data dari objek penelitian.

C. PEMBAHASAN

1. Use Case Diagram

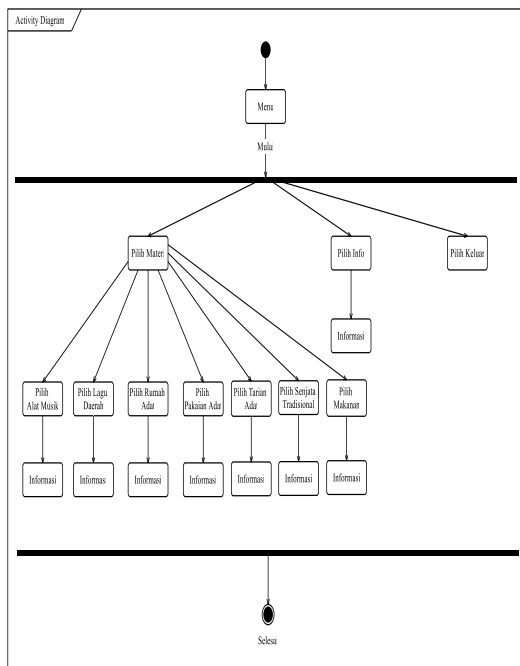
Pseudo code bertujuan mempermudah manusia dalam pemahaman dibandingkan menggunakan bahasa pemrograman yang umum digunakan, terlebih aspek yang ringkas serta tidak bergantung pada suatu sistem

tertentu merupakan prinsip utama dalam suatu algoritma.



Gambar 1. Use Case Diagram

2. Activity Diagram



Gambar 2. Activity Diagram

3. Halaman Utama

Adapun untuk cara kerja dari aplikasi yang telah dirancang mengenai pengenalan kebudayaan Kalimantan Tengah adalah dengan menjalankan Eclipse terlebih dahulu dan kemudian dibuka terlebih dahulu *Genymotion Virtual Device Manager*.



Gambar 3. Halaman Utama

4. Halaman Pilih Menu Alat Musik

Adapun menu utama yang terdapat pada aplikasi terdiri dari tombol alat musik, lagu daerah, rumah adat, pakaian adat, tarian adat, senjata tradisional, makanan dan informasi dari aplikasi.



Gambar 4. Halaman Pilih Menu Alat Musik

Untuk informasi yang pertama ditampilkan pada aplikasi adalah alat musik dari Kalimantan Tengah. Untuk menampilkan informasi pengguna

aplikasi dapat menekan tombol “Alat Musik” pada menu utama dari aplikasi dan akan muncul tampilan pilihan informasi alat-alat musik yang terdiri dari Katambung, Garantung, Kangkanung, Rebab, Kacapi. Pada bagian bawah pilihan informasi alat musik terdapat tombol kembali ke menu utama aplikasi.

5. Halaman Pilih Lagu Daerah

Pilihan menu pengenalan budaya Kalimantan Tengah yang berikutnya adalah lagu daerah. Pada menu aplikasi pengguna dapat menekan tombol lagu daerah dan akan tampil pilihan lagu daerah yang telah dimasukkan didalam aplikasi. Pada saat tombol menu ditekan, musik latar belakang akan dihentikan sementara. Karena pada menu pilihan lagu daerah, pengguna dapat mendengarkan lagu dari setiap lagu daerah yang ditampilkan dengan menekan tombol dengan icon “Play”. Adapun pilihan informasi lagu daerah terdiri dari Naluya, Tumpi Wayu, Mamangun Mahagu Lewu, Manari Manasai, dan Malauk Manjala.



Gambar 5. Halaman Pilih Lagu Daerah

6. Halaman Pilih Rumah Adat

Pada tombol berikutnya adalah menampilkan informasi rumah adat yang ada di Kalimantan Tengah. Dimana untuk pilihan informasi yang ditampilkan terdiri dari Rumah Adat Betang Pasir Panjang, Betang Tambaba, Betang Sei Pasah, Betang Damang Batu, dan Betang Toyoi. Pengguna dapat melihat informasi gambar dan keterangan setiap dari gambar rumah adat yang ditampilkan. Berikut pilihan menu informasi rumah adat di Kalimantan Tengah dan tampilan setiap informasi rumah adat yang ada pada aplikasi yang dibuat.



Gambar 6. Halaman Pilih Rumah Adat

D. PENUTUP

1. Kesimpulan

Dari pembahasan tentang aplikasi yang dibuat mengenai pengenalan kebudayaan Kalimantan Tengah berbasis Android dan telah dilakukan uji coba aplikasi maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Dari hasil uji coba aplikasi, tampilan dari setiap menu informasi dapat dimunculkan dengan baik. Mulai dari tampil menu informasi alat musik, lagu daerah, rumah adat, pakaian adat, tarian adat, senjata tradisional, makanan dan informasi aplikasi.
2. Untuk uji coba matikan dan hidupkan suara musik latar belakang dapat dilakukan melalui aplikasi.
3. Pada saat menampilkan informasi lagu daerah musik latar belakang pada aplikasi dapat dihentikan sementara dan pada saat memilih lagu daerah dapat mendengarkan suara atau memutar lagu daerah sesuai judul.
4. Tes aplikasi mulai membuka tampilan setiap informasi dan kembali ke menu utama dapat dilakukan dengan baik

2. Saran

Adapun saran yang perlu disampaikan agar kedepannya mendapat hasil yang lebih baik, yaitu :

1. Aplikasi ini dapat dikembangkan dengan menambahkan animasi setiap informasi kebudayaan yang ditampilkan.
2. Untuk informasi atau teks yang ditampilkan dapat di ubah dengan bentuk yang menarik bagi pengguna aplikasi.
3. Pengembangan aplikasi selanjutnya dapat dikembangkan dengan pola game dengan menelusuri peta-peta atau tempat di Kalimantan Tengah.
4. Penulisan pada penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk penelitian berikutnya.

E. DAFTAR PUSTAKA

1. Abdul Kadir, 2005. Dasar Pemrograman Java 2. Yogyakarta.
2. Andi Andri, Kristanto. 2004. Analisa Sistem Informasi. Yogyakarta: Graha Ilmu.
3. Arifianto, Teguh. (2011). Membuat Interface Aplikasi Android Lebih Keren dengan LWUIT. Yogyakarta: Andi Publisher
4. Hermawan.S,Stephanus. 2011.“ Mudah Membuat Aplikasi. Android” . Yogyakarta, Andi Offset.
5. Hidayat, Rahmat, 2019. Sistem Informasi Pengenalan Sejarah Dan Kebudayaan Islam Di Kabupaten Jembrana Berbasis Android. STIKOM Bali, Bali.
6. Indrajani. 2015. Database Design (Case Study All in One). Jakarta: PT Elex Media. Komputindo.
7. Krisbiantoro, Dwi, 2017. Design And Education Game Education Calista As Efforts To Learning Learning Of Kind Of Based Android Kindergarten. UMP, Purwokerto.
8. Kurniadi, Anggi 2018. Aplikasi Pengenalan Budaya Aceh Berbasis Android. Universitas Bina Sarana Informatika, Jakarta.
9. Masruri, Hilmi. 2013. 175 Aplikasi Ngetop Android. Jakarta: Elex Media Komputindo.
10. Nurfuadi, Ichwan, 2017. Rancang Bangun Media Pembelajaran Pengenalan Budaya Indonesia Berbasis Android Menggunakan Phoneyap. Universitas Bina Sarana Informatika, Jakarta.
11. Penni, Banne, 2021. Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Ragam Budaya Indonesia. UIN Alauddin, Makassar.
12. Rickyanto, Isak, 2003, Dasar pemrograman Berorientasi Objek Dengan Java 2 (JDK 1.4), Andi, Yogyakarta
13. Tim EMS. 2015. Belajar Pemrograman Android Berbasis Web Untuk Semua Orang. Jakarta: Elex Media Komputindo

