

**Pengenalan Adat Tradisional Indonesia Berbasis Multimedia
Pada Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (Mim) Ngadirejan
Jupriyanto, Erlina Idolla Ganis
Jupriyanto073@gmail.com**

ABSTRACT – In the technological development of cultural change has been marked by the use of computerized grown so rapidly, current computerized system has become the human need for help in solving the problem. The world of computerized education can be used for delivery of content, on MIM Ngadirejan the delivery of content is still conventional. Therefore MIM Ngadirejan requires media to be in the delivery of interactive learning material more attractive so that the saturation of the students in learning is reduced. The purpose of this study, to produce interactive media. So that teaching and learning activities more effective and efficient, delivery of material to student can be delivered properly. In making interactive learning media MIM Ngadirejan using literature methods, observations, interviews, literature, analysis, design, implementation, testing.

Making interactive learning media is expected to benefit the MIM Ngadirejan. On teaching and learning activities, especially teachers in the delivery of content and students can receive the material better.

Keywords : *Adat Tradisional, Multimedia*

ABSTRAKSI – Dalam perkembangan teknologi perubahan budaya telah ditandai dengan adanya pemanfaatan komputerisasi yang berkembang begitu pesat, System komputerisasi saat ini sudah menjadi kebutuhan manusia untuk membantu dalam menyelesaikan permasalahan. Pada dunia pendidikan komputerisasi bisa digunakan untuk menyampaikan materi, di MIM Ngadirejan dalam penyampaian materi masih bersifat konvensional. Oleh karena itu MIM Ngadirejan membutuhkan media pembelajaran interaktif supaya dalam penyampaian materi lebih menarik sehingga kejenuhan siswa dalam belajar berkurang. Tujuan dari Penelitian untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif, supaya kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan efisien, penyampaian materi kepada siswa bisa tersampaikan dengan baik. Dalam pembuatan media pembelajaran interaktif MIM Ngadirejan menggunakan metode pustaka, observasi, wawancara, literatur, analisis, perancangan, implementasi, uji coba.

Pembuatan media pembelajaran interaktif ini diharapkan bermanfaat bagi MIM Ngadirejan. Pada kegiatan belajar mengajar terutama guru dalam penyampaian materi dan siswa bisa menerima materi dengan lebih baik.

Kata Kunci : *Adat Tradisional, Multimedia*

1.1. LATAR BELAKANG MASALAH

Indonesia merupakan negara kepulauan yang terdiri dari berbagai suku bangsa dan adat-istiadat. Sejalan dengan kemajuan teknologi komputerisasi, di dunia pendidikan, informasi adat tradisional Indonesia dengan mudah didapatkan dan dipelajari. Berdasarkan hasil observasi yang didapat penulis di tempat penelitian, Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah (MIM) Ngadirejan Pringkuku, tidak semua siswa mengetahui adat tradisional yang ada di Indonesia. MIM Ngadirejan juga belum mempunyai media pembelajaran interaktif menggunakan komputer multimedia, proses belajar mengajar di MIM Ngadirejan masih bersifat konvensional sehingga kejenuhan siswa dalam belajar di sekolah sering terjadi, materi yang disampaikan guru belum dapat diterima murid dengan baik. Faktor minimnya fasilitas dan alat peraga menghambat proses penyampaian materi belajar-mengajar di sekolah, akan lebih efektif

dan efisien jika menggunakan media pembelajaran interaktif dalam penyampaian materi.

Penggabungan antara teknologi dengan kebudayaan di dunia pendidikan merupakan solusi yang tepat, supaya di era globalisasi kebudayaan tetap berkembang selaras dengan kemajuan zaman. Oleh karena itu, MIM Ngadirejan perlu membuat dan memiliki pembelajaran interaktif menggunakan komputer multimedia dalam penyampaian materi khususnya Adat Tradisional.

1.2. RUMUSAN MASALAH

- a. Sekolah MIM Ngadirejan belum mempunyai pembelajaran interaktif sebagai sarana kegiatan belajar-mengajar di sekolah.
- b. Apakah Media interaktif ini lebih efektif dan efisien dalam kegiatan belajar-

mengajar di sekolah, dibanding media-media sebelumnya?

- c. Bagaimana membangun media pembelajaran interaktif yang menarik menggunakan komputer multimedia?

1.3. BATASAN MASALAH

- a. Menampilkan 6 provinsi yang terdapat dipulau Jawa. Banten, Jakarta, Jawa Barat, Jawa Tengah, Yogyakarta, dan Jawa Timur.
- b. Media Interaktif ini akan menyajikan Rumah Adat, Pakaian Adat, Tarian Adat dan Senjata tradisional yang menyerupai bentuk aslinya. Media interaktif ini hanya menyajikan satu jenis adat dari tiap-tiap provinsi yang sudah umum digunakan.

1.4. TUJUAN PENELITIAN

- a. Menerapkan pembelajaran interaktif di sekolah MIM Ngadirejan Pringkuku.
- b. Memperkenalkan Adat Tradisional Indonesia berbasis multimedia, dalam kegiatan belajar mengajar di MIM Ngadirejan.

1.5. MANFAAT PENELITIAN

- a. Siswa lebih mudah mengetahui Adat Tradisional Indonesia menggunakan media pembelajaran interaktif.
- b. Menambah antusias belajar dan mengurangi kejenuhan siswa dalam belajar disekolah.
- c. Memperkenalkan Adat Tradisional Indonesia kepada siswa di era globalisasi.

2.1. SEJARAH MULTIMEDIA

Istilah multimedia berasal dari teater, bukan komputer. Pertunjukan yang memanfaatkan lebih dari satu medium sering kali disebut pertunjukan multimedia. Pertunjukan multimedia mencakup monitor *video*, *synthesized band*, dan karya seni manusia sebagai bagian dari pertunjukan. Sistem multimedia dimulai pada akhir 1980-an dengan diperkenalkannya *Hypertext* oleh Apple pada tahun 1987, dan pengumuman oleh IBM pada tahun 1989 mengenai perangkat lunak *Audio Visual Connection* (AVC) dan *Video adapter card* bagi PS2. Sejak permulaan tersebut, hampir setiap

pemasok perangkat keras dan lunak melompat ke multimedia. Pada 1994, diperkirakan ada lebih dari 700 produk multimedia di pasaran. (M. Suyanto, 2003)

2.2. PENGERTIAN MEDIA PEMBELAJARAN

Media disebut juga alat-alat audio visual, artinya alat yang dapat dilihat dan didengar yang dipakai dalam proses pembelajaran dengan maksud untuk membuat cara berkomunikasi lebih efektif dan efisien. Dengan penggunaan alat-alat ini guru dan siswa dapat berkomunikasi lebih mantap dan hidup serta interaksinya bersifat banyak arah. Media mengandung pesan sebagai perangsang belajar dan dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga siswa tidak menjadi bosan dalam meraih tujuan-tujuan belajar. Apapun yang disampaikan oleh guru sebaiknya menggunakan media, paling tidak yang digunakannya adalah media verbal yang berupa kata-kata yang diucapkan dihadapan siswa. Menurut Daryanto (1993:1) bahwa media adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pengajaran dapat disampaikan dengan lebih baik dan lebih sempurna.

Media adalah perangkat lunak (*Software*), Media pertama atau lambang symbol, berisi pesan atau informasi yang biasanya disajikan dengan menggunakan peralatan. Media kedua, sebagai perangkat kerasnya (*Hardware*), yakni sebagai sarana untuk dapat menampilkan pesan yang terkandung dalam media tersebut (Sadiman, 1990:19).

2.3. PENGERTIAN MEDIA VISUAL

Media Visual adalah media yang melibatkan indra penglihatan. Terdapat dua jenis pesan yang dimuat dalam media *visual*, yakni pesan verbal dan nonverbal. Pesan verbal-visual terdiri atas kata-kata (bahasa verbal) dalam bentuk tulisan dan pesan nonverbal-visual adalah pesan yang dituangkan ke dalam symbol-simbol nonverbal-visual. Posisi simbol-simbol nonverbal-visual yakni sebagai pengganti bahasa verbal, maka ia bisa disebut sebagai bahasa visual. Bahasa visual inilah yang kemudian menjadi *software*-nya media visual.

Secara garis besar unsur-unsur yang terdapat pada media visual terdiri atas garis, bentuk dan tekstur (Azhar Arsyad, 1997:109-110).

3.1. ANALISIS SETUDI KELAYAKAN



Gambar 4.3. Guru mendekte di depan



Gambar 4.4. Siswa mempersiapkan buku pelajaran

3.2. PERANCANGAN SISTEM

Dalam perancangan sistem terdiri dari :

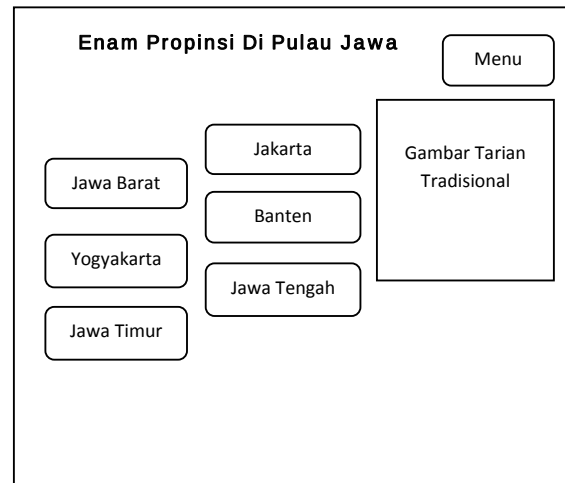
1. Kerangka Masalah
2. Pembuatan Struktur Menu
3. User Interface
4. Pembuatan Program

3.3. ANGGARAN BIAYA

1. Sewa komputer	Rp 500.000,00
2. Listrik	Rp 50.000,00
3. Kertas A4	Rp 35.000,00
4. Tinta printer	Rp 40.000,00
5. Alat Tulis	Rp 10.000,00
6. Buku Referensi	Rp 200.000,00
7. Laporan	Rp200.000,00
8. CD Kosong	Rp 10.000,00
9. Tempat CD	Rp 5.000,00
10. Kertas Cover CD	Rp 5.000,00
11. Internet	Rp 50.000,00
12. Biaya Lain-lain	Rp 100.000,00

Total Rp 1.205.000,00

3.4. USER INTERFSCE



3.5. PEMBAGUNAN MEDIA



Gambar 4.44. Tampilan Pembuatan Layer

IMPELEMENTASI



Gambar 5.7: Tampilan Halaman Intro



Gambar 5.8: Tampilan Halaman Menu



Gambar 5.9: Tampilan Halaman Pembuka



Gambar 5.10: Tampilan Halaman Pulau Jawa



Gambar 5.11: Tampilan Halaman Propinsi

4. Uji Coba Prodak



Gambar 5.20: Guru Mempelajari dan Mencoba Media Pembelajaran



Gambar 5.22: Guru Membimbing Siswa Dalam Mengoprasikan Media Pembelajaran

Tabel 5.1: Hasil Kuisisioner Siswa

No	Jawaban	Pemilih	Persentase
1.	a. Bagus	4	80%
	b. Kurang bagus	-	-
	c. Biasa saja	1	20%
	d. Kurang menarik	-	-
2.	a. Setuju	2	40%
	b. Kurang setuju	-	-
	c. Tidak setuju	-	-
	d. Sangat setuju	-	-

		3	60%
3.	a. Tampilan b. Musik c. Materi d. Semuanya	- - - 5	- - - 100%
4.	a. Tidak ada b. Kesenangan dan materi c. Bosan d. Materi dan pengalaman	- 1 - 4	- 20% - 80%

5.1. KESIMPULAN

1. Sekolah MIM Ngadirejan saat ini telah mempunyai media pembelajaran interaktif sebagai sarana kegiatan belajar-mengajar di sekolah.
2. Media interaktif ini lebih efektif dan efisien dibanding media-media sebelumnya karena sangat membantu guru dan siswa dalam kegiatan belajar-mengajar di sekolah.

5.2. SARAN

1. Supaya proses belajar-mengajar di sekoah akan lebih efektif dan efesien sebaiknya penyampaian materi secara konvensional diganti dengan media pembelajaran interaktif secara komputerisasi walaupun secara bertahap, selain mempermudah penyampaian dan penerimaan materi, siswa akan terlatih dengan sistem komputerisasi sejak dini sesuai dengan perkembangan zaman.
2. Pratikan menyadari pada penelitian ini masih banyak kekurangan dikarenakan terbatasnya kemampuan pratikan dan terbatasnya waktu, oleh karena itu pratikan berharap untuk penelitian selanjutnya dapat diperbaiki dan disempurnakan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] **Budi Santosa, Bambang Eka Purnama**, Perancangan Studio Mini Berbasis Multimedia Universitas Surakarta, **Indonesian Jurnal on**

Computer Science - Speed 10 Vol 8 No 1 - Februari 2011, ISSN 1979 - 9330

- [2] **Suyanto, M**, *MULTIMEDIA Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*, Andi, Yogyakarta, 2003.
- [3] **Munadi, Yudhi**, *Media Pembelajaran, Sebuah Pendekatan Baru*, GaungPersada Press, Jakarta, 2008.
- [4] **Daryanto, Drs**, *MEDIA PEMBELAJARAN Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, GAVA MEDIA, Yogyakarta, 2010.
- [5] **Madcoms**, *Mahir dalam 7 Hari: Macromedia Flash Pro 8*, Andi, Yogyakarta, 2007.
- [6] **Daryanto**, *Media Visual untuk Pengajaran Teknik*. Tarsito Bandung. 1993.
- [7] **Madcoms**, *Student Book Series : Adobe Photoshop CS4*, Andi, Yogyakarta, 2009.
- [8] **Chrystanti, Y.C.**, *Media Pembelajaran Pengenalan Huruf dan Angka Di TK Tunas Putra Sumberharjo*, Surakarta, 2011.
- [9] **Tim Penulis Mengenal Rumah Adat, Pakaian Adat, Tarian Adat, dan Senjata Tradisional 33 Provinsi di Indonesia**, Jakarta, 2009.
- [10] **Bambang Eka Purnama**, *Sistem Informasi Kartuhalo Dari Telkomsel Berbasis Komputer Multimedia Kajian Strategis Praktis Telkomsel Divisi Surakarta*, *Jurnal Speed 11 Vol 8 No 2* – Agustus 2011, ISSN : 1979-9330
- [11] **Tri Anasari**, *Pembuatan Media Pembelajaran Pembuatan Blog Berbasis Multimedia Pada Smk Negeri 1 Gondang Sragen*, *Jurnal Speed 11 Vol 8 No 2* – Agustus 2011, ISSN : 1979-9330