

PEMANFAATAN ANDROID DALAM MENUNJANG PEMBELAJARAN PENDIDIKAN LINGKUNGAN DAN BUDAYA JAKARTA PADA SEKOLAH DASAR

¹Syam Gunawan, ²M.Thamrin Basri

¹Program Studi Sistem Informasi, Universitas Inaba, Jakarta

²Program Studi Sistem Komputer, Universitas Inaba, Jakarta

Email Korespondensi : syam.gunawan@inaba.ac.id

ABSTRACT

Environmental education and culture lessons Jakarta is local content subjects Jakarta. Given this lesson is expected student / student more familiar with the environment and culture of Jakarta. Increasingly rapid technological development, unwittingly already eclipsed the affection of the people to the tradition and culture of Jakarta. Therefore, the authors tried to make the application of educational learning environment and culture of Jakarta-based android that aims to provide information on the history, art and culture of Jakarta. Application educational learning environment and culture of Jakarta, contained a summary of the history of Jakarta, games, quizzes, and there are some typical songs Jakarta. This application will be implemented on any android based smartphones and functions that exist already well underway.

Keywords: *Environmental education and culture Jakarta, art and culture of Jakarta, APP Inventor..*

I. PENDAHULUAN

DKI Jakarta sebagai Ibukota Negara Republik Indonesia yang merupakan kota terbesar dan paling banyak penduduknya di Indonesia. Penduduk asli Jakarta adalah betawi, yang semakin hari semakin terdesak oleh pendatang dan mereka menyingkir kedaerah pinggiran. Walaupun demikian, ciri kebudayaan mereka tetap menonjol, misalnya dalam pemakaian bahasa yang mereka pergunakan yakni bahasa dialek melayu betawi yang khas ditiru dan dipergunakan pula oleh penduduk pendatang. berbagai kesenian tradisional Betawi dapat berkembang dan digemari oleh masyarakat luas bukan hanya masyarakat Betawi. Kesenian tradisional tersebut antara lain lenong, topeng blantik, keduanya merupakan seni drama tradisional. Ada juga seni tari seperti tari topeng, ondel-ondel, tari ronggeng topeng dan lain-lain. Seni suara dan musiknya adalah sambrah, rebana, gambang kromong, tanjidor, dan

sejenisnya bahkan wayang pun ada, wayang kulit betawi yang mengumakan bahasa dialek melayu betawi. Perkembangan teknologi yang semakin pesat dan cepat, khususnya teknologi informasi yang terus berkembang sampai sekarang ini dengan adanya mobile phone. Kemampuan mobile phone sudah sangat canggih, sedianya sebagai alat komunikasi, saat ini sudah melebihi dari fungsi dasarnya. Berbagai macam fitur telah ditanamkan, seperti pengolahan gambar dan video, game, pengolah dokumen dan lain sebagainya. Mobile Phone jenis ini dikenal oleh masyarakat luas dengan sebutan smartphone. Salah satu system operasi mobile yang terkenal digunakan saat ini oleh smartphone adalah Android.

Kemajuan teknologi sangat mempengaruhi pengetahuan masyarakat dalam bidang informasi sangat cepat masyarakat mendapatkan informasi-informasi baik informasi itu bersifat positif maupun negative. Dari dampak

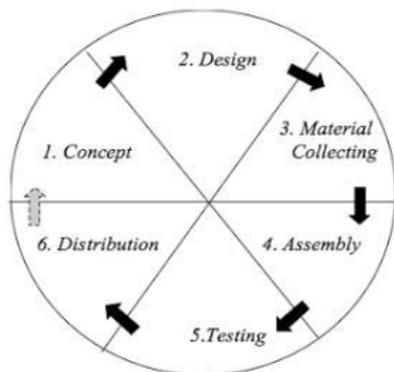
kemajuan teknologi tersebut mengakibatkan banyak masyarakat

sekarang yang lupa akan kebudayaan daerahnya.

Berdasarkan uraian diatas, penulis ingin merancang sebuah aplikasi pembelajaran pendidikan lingkungan dan budaya Jakarta pada SDN Kembangan Utara 07 Petang menggunakan android yang berharap dapat mengenalkan lingkungan dan kebudayaan asli betawi kepada siswa dan siswi.

II. METODOLOGI PENELITIAN

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metodologi *Multimedia Development Live Cycle* (MDLC) dengan versi Luther-Sutopo yang terdiri dari: konsep (concept), desain atau perancangan (design), pengumpulan bahan materi (material collecting), pembuatan (assembly), pengujian (testing), dan distribusi (distribustion).



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Multimedia

Penjelasan Tahapan Pengembangan Multimedia:

1. Konsep (*Concept*)
Sebelum melakukan perancangan tentunya dilakukan penentuan konsep yang matang untuk menghasilkan aplikasi yang baik. Pada tahap ini ide-ide dikumpulkan dan diolah untuk membangun aplikasi yang dapat

direalisasikan dengan tepat waktu.

2. Perancangan (*Design*)
Pada tahap ini dilakukan pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material/bahan untuk program.
3. Pengumpulan Bahan Material (*Material Collecting*)
Pada tahap ini dilakukan pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut, antara lain gambar clip art, foto, animasi, video, audio, dan lain-lain yang berhubungan dengan pembuatan aplikasi.
4. Pembuatan (*Assembly*)
Seluruh konsep yang telah dibuat dan material yang dikumpulkan dijadikan sebagai patokan dalam pembuatan aplikasi pembelajaran seni dan kebudayaan DKI Jakarta yang berbasis android, dalam proses pembuatan tentunya dibutuhkan tools pendukung baik perangkat lunak maupun perangkat keras yang mendukung.
5. Pengujian (*Testing*)
Pengujian dilakukan terhadap aplikasi yang telah selesai dibuat. Proses pengujian difokuskan pada kinerja aplikasi. Tujuan di laksanakannya pengujian ini adalah untuk menentukan kesalahan pada aplikasi yang telah dibuat, agar aplikasi sesuai dengan konsep serta mengoptimalkan proses loading dan meningkatkan stabilitas dari aplikasi yang telah dibuat.
6. Distribusi (*distribution*)
Setelah aplikasi dilakukan pengujian dan sudah layak untuk digunakan oleh pengguna (end-user), maka aplikasi ini akan didistribusikan melalui media

internet, media smartphone atau media apapun yang memungkinkan untuk mendistribusikan aplikasi ini.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

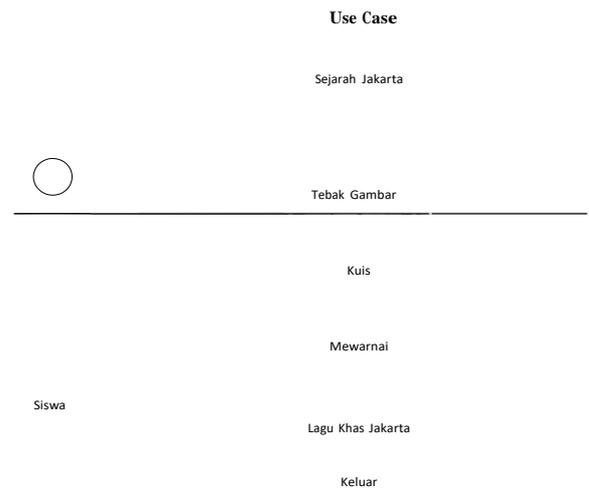
Tabel di bawah akan menjelaskan masalah, kesempatan, tujuan dan batasan perancangan sistem pembelajaran rambu lalu lintas berbasis Android pada sistem pembelajaran konvensional.



Gambar 2. Diagram Konteks Aplikasi Pembelajaran

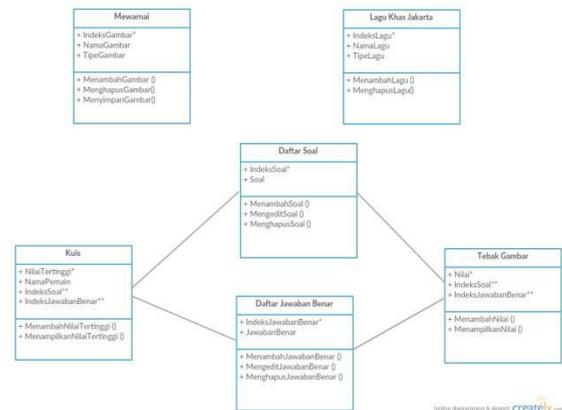
Penjelasan Diagram Konteks:

1. Siswa memilih Sejarah Jakarta untuk melihat sejarah Jakarta.
2. Siswa memilih tebak gambar untuk menjawab pertanyaan (dalam bentuk essay) yang ada pada tebak gambar tersebut.
3. Siswa memilih kuis untuk menjawab pertanyaan (dalam bentuk pilihan ganda) yang ada pada kuis tersebut.
4. Siswa memilih mewarnai untuk belajar mewarnai.
5. Siswa memilih lagu khas Jakarta untuk mendengarkan lagu.
6. Siswa memilih keluar untuk mengakhiri aplikasi.

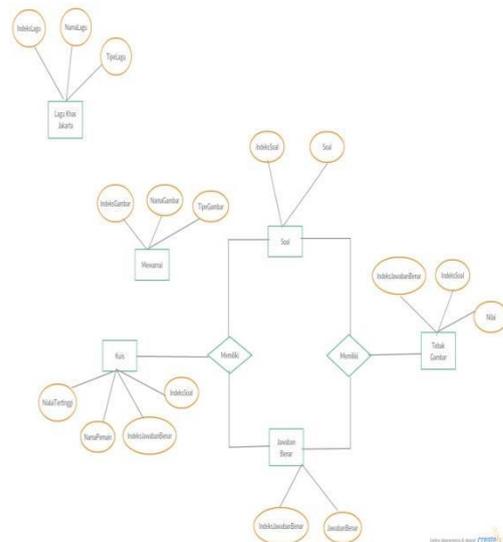


Gambar 3. Use Case Diagram Usulan

Perancangan Basis Data:



Gambar 4. Class Diagram Sistem Usulan



Gambar 4. *Entity Relationship Diagram (ERD)* Sistem Usulan

KESIMPULAN

1. Dengan memperhatikan aplikasi pembelajaran pendidikan lingkungan dan budaya jakarta serta hasil pengamatan dari uraian bab sebelumnya dapat ditarik kesimpulan bahwa :
 1. Siswa/siswi dapat menggunakan media teknologi informasi berbasis smartphome android untuk memudahkan dan meningkatkan kemampuan mereka dalam belajar pendidikan lingkungan dan kebudayaan Jakarta.
 2. Aplikasi pembelajaran pendidikan lingkungan dan kebudayaan Jakarta berisikan dalam bentuk gambar dan suara yang menarik sehingga siswa/siswi tidak cepat merasa bosan untuk belajar.
 3. Dengan menggunakan aplikasi pembelajaran pendidikan lingkungan dan kebudayaan Jakarta yang penulis buat, siswa/siswi dapat mengenal dan mempelajari seni dan kebudayaan Jakarta.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Brunette, Ed. Hello, Android. Pragmatic Bookshelf, United States of America, 2010.
- [2]. Krismiaji, Sistem Informasi Akuntansi, UMP YKPN, Yogyakarta, 2010.
- [3]. Martinis Yamin, Desain Baru Pembelajaran Konstruktivistik. Jakarta: Referensi, 2012.
- [4]. Mulyadi, ST, Android App Inventor, Multimedia Center Publishing, Yogyakarta, 2013.
- [5]. Safaat H, Nazruddin, Android Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android. Informatika, Bandung, 2011.
- [6]. Sagala, Syaiful, Konsep dan Makna Pembelajaran. Bandung : Alfabeta, 2011.
- [7]. Sobri, Ali. 2012. Beda Belajar Bahasa Inggris sejak Dini dengan Saat Dewasa. (online), (<http://edukasi.kompas.com/read/2012/11/21/17145556/Beda.Belajar.Bahasa.Ingggris.sejak.Dini.dengan.Saat.Dewasa>, diakses 13 Mei 2016).
- [8]. Tasmuji, Dkk, Mojokuto; Dinamika Sosial Sebuah Kota di Jawa. Surabaya, 2011 .
- [9]. Yeniningsih Kurnita Taat, Nilai-nilai Budaya dalam Kesenian Tuter MPtoH, Harmonia Vol VIII, Semarang, 2011.