



## **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SUKU ADAT DAN TRADISI DI INDONESIA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SISWA MTS NEGERI 1 BANYUMAS**

**Tholut Amir Fatah<sup>1)\*</sup>, Annisa Wahidhatun Ni'mah Al Kautsar<sup>2)</sup>, Reza Irfan Wijaya<sup>3)</sup>, Pandy Affan Daffar<sup>4)</sup>, Syah Rafli Ramadhan<sup>5)</sup>**

<sup>1,2,3,4,5)</sup> Teknik Informatika, Institut Teknologi Telkom Purwokerto, Jawa Tengah

email: [19102165@ittelkom-pwt.ac.id](mailto:19102165@ittelkom-pwt.ac.id)<sup>1)</sup>, [19102167@ittelkom-pwt.ac.id](mailto:19102167@ittelkom-pwt.ac.id)<sup>2)</sup>,  
[19102149@ittelkom-pwt.ac.id](mailto:19102149@ittelkom-pwt.ac.id)<sup>3)</sup>, [19102154@ittelkom-pwt.ac.id](mailto:19102154@ittelkom-pwt.ac.id)<sup>4)</sup>, [19102134@ittelkom-pwt.ac.id](mailto:19102134@ittelkom-pwt.ac.id)<sup>5)</sup>

### **Abstrak**

Multimedia interaktif merupakan suatu media pembelajaran yang menyajikan suatu informasi dalam bentuk animasi yang sangat menarik dan mudah dipahami. Pembelajaran yang membahas mengenai adat dan tradisi yang ada di Indonesia disajikan dalam bentuk multimedia interaktif agar kegiatan pembelajaran semakin menarik karena terdapat banyak unsur animasi di dalamnya. Dalam pengembangan multimedia interaktif ini, peneliti menggunakan software Macromedia Flash 8. Model pembelajaran menggunakan multimedia interaktif ini membuat siswa di MTs Negeri 1 Banyumas dapat mengambil informasi yang disampaikan dengan cepat dan tidak cepat bosan. Dalam penelitian ini, digunakan metode observasi dan kuesioner untuk mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif pada siswa di MTs Negeri 1 Banyumas.

**Kata Kunci :** Multimedia Interaktif, Animasi, Macromedia Flash 8, dan Tradisi Indonesia.

### **Abstract**

*Interactive multimedia is a learning media that represents information in form of animation that are interesting and easy to understand. Learning that talk about customs and traditions in Indonesia presented in a form of Interactive animation to build an interesting way in learning activities because of its various animation elements. In developing this interactive media, researchers used Macromedia Flash 8 as animation software. This interactive multimedia learning model was made to make student at MTS Negeri 1 Banyumas more interested with the subject and retrieve more information effectively. In this study, observation and questionnaire methods were used to determine the success rate of learning activities using interactive multimedia for student at MTS Negeri 1 Banyumas.*

**Keywords:** *Interactive Multimedia, Animation, Macromedia Flash 8, and Indonesian Traditions.*

### **PENDAHULUAN**

Indonesia adalah suatu negara yang memiliki banyak suku dan tradisi kebudayaan [1]. Akan tetapi, semakin

berkembangnya suatu zaman membuat anak-anak muda di Indonesia kurang memiliki ketertarikan untuk mempelajari berbagai macam adat dan tradisi



kebudayaan yang ada di Indonesia [2]. Sebaliknya, mereka justru lebih tertarik untuk mempelajari dan mengikuti kebudayaan-kebudayaan yang berasal dari negara lain sehingga diperlukan upaya-upaya untuk menumbuhkan rasa kepedulian dan juga rasa cinta kepada tanah air agar adat kebudayaan di Indonesia tetap terjaga kelestariannya [3]. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan membuat metode pembelajaran dibuat semenarik mungkin. Untuk itu, melalui multimedia interaktif yang dibuat menggunakan software Macromedia Flash 8 ini peneliti memiliki tujuan untuk membantu proses pengembangan dan pembelajaran mengenai suku dan tradisi kebudayaan Indonesia bagi siswa di MTs Negeri 1 Banyumas.

Dari permasalahan tersebut, maka peneliti mengambil judul penelitian “Pengembangan Multimedia Interaktif Suku Adat dan Tradisi di Indonesia Sebagai Media Pembelajaran Siswa MTs Negeri 1 Banyumas”. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan dan bahan evaluasi untuk kegiatan pembelajaran di berbagai tempat lainnya.

#### A. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif mengubah abstraksi menjadi materi konkret, memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, memperoleh pengalaman langsung, dan mengamati peristiwa media dalam bentuk simbol (Trinawindu, dkk, 2016), selain itu pengertian dari Multimedia interaktif berbasis animasi meningkatkan pembelajaran siswa hasil penelitian Agustina (2016), memungkinkan bahan ajar, mempercepat proses pembelajaran, menarik perhatian, motivasi dan belajar mandiri [4]. Survei Sukiyasa(2013) juga menjelaskan bahwa media interaktif berbasis animasi

dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Penelitian tersebut menjelaskan bahwa menggunakan konten multimedia interaktif animasi dapat menghasilkan hasil belajar yang lebih baik daripada menggunakan multimedia presentasi [4].

#### B. Animasi

Animasi adalah gambar gerak yang terbentuk dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi (Ramadianto. 2008) [5].

#### C. Budaya Indonesia

Budaya adalah keseluruhan yang kompleks, termasuk pengetahuan, kepercayaan, seni, moral, hukum, adat istiadat, dan keterampilan serta adat istiadat lainnya yang dipelajari orang sebagai bagian dari masyarakat (Kusherdiana, 2013), salah satu budaya yang paling terlihat secara fisik adalah pakaian dan rumah adat [6]. Pakaian adat merupakan suatu pakaian yang menjadi ciri khas suatu daerah tertentu [7]. Sedangkan Rumah Adat memiliki artian sebagai “ruma gorga” dan juga “rumah bolon”, yang memiliki arti rumah besar yang penuh dengan ukiran-ukiran dan berbagai makna simbolik [8].

### METODE PENELITIAN

Peneliti melakukan beberapa penerapan metode penelitian untuk memperoleh data – data yang dibutuhkan sehingga penelitian ini dapat memperoleh hasil yang baik sesuai dengan yang diharapkan.

#### A. Teknik Pengumpulan data

Peneliti melakukan metode pengumpulan data yang digunakan untuk



mendapatkan data-data guna untuk memenuhi kebutuhan dalam penyusunan penelitian ini, diantaranya sebagai berikut:

- a. Observasi  
Peneliti melakukan pengamatan, pencatatan dan pengumpulan data yang dibutuhkan. Pengamatan dilakukan dengan melihat langsung kegiatan anak MTs Negeri 1 Banyumas.
- b. Kuesioner  
Teknik ini dilakukan oleh peneliti untuk memperoleh hasil yang lebih banyak secara cepat mengenai kinerja dari multimedia interaktif tersebut. Dilakukan dengan menyebarkan kuesioner atau angket kepada siswa MTs Negeri 1 Banyumas. Kuesioner tersebut berisi pertanyaan – pertanyaan yang dapat menggali informasi terkait kebutuhan pembuatan multimedia interaktif ini.
- c. Studi pustaka  
Metode yang dilakukan oleh peneliti untuk menggali informasi dan mendapatkan data yang sudah ada, seperti artikel mengenai penelitian sejenis sebelumnya.

#### B. Metode Pengembangan Sistem

Dalam mengembangkan sistem pada penelitian ini, peneliti melakukan beberapa tahapan, yaitu :

- a. Analisis Kebutuhan  
Pada tahap analisis, peneliti mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan untuk pengembangan sistem, seperti data dan informasi mengenai rumah adat, tradisi, suku, dan pengenalan terkait kebudayaan di Indonesia. Informasi tersebut diperoleh dari beberapa

sumber media elektronik, jurnal, maupun artikel terkait.

- b. Perancangan Sistem  
Pada penelitian ini, proses perancangan menggunakan software macromedia flash untuk membuat animasi dalam pembuatan animasi interaktif ini.
- c. Implementasi  
Proses implementasi pada sistem yang dibuat meliputi desain antarmuka, penjelasan, serta pengenalan terkait kebudayaan di Indonesia. Terdapat beberapa komponen yang akan dibahas dalam perancangan animasi interaktif ini. komponen tersebut meliputi pengenalan tentang daerah di Indonesia serta pengenalan rumah adat, tradisi, dan suku yang ada di tiap – tiap daerah di Indonesia secara singkat yang dapat para siswa pelajari dalam bentuk animasi.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Storyboard

Program Animasi Interaktif Suku Adat dan Tradisi Indonesia Sebagai Media Pembelajaran Siswa MTs Negeri 1 BANYUMAS ini dibuat dalam bentuk form yang dibagi menjadi beberapa bagian mulai dari tampilan loading, menu utama yang berupa tampilan peta Indonesia, dan submenu yang didalamnya terdapat informasi umum, rumah adat dan tradisi, serta ada beberapa tombol navigasi di setiap halamannya. Gambaran awal dari animasi dituangkan ke dalam storyboard.

Storyboard merupakan suatu papan cerita atau gambar berupa sketsa yang menggambarkan alur-alur dari sebuah cerita. Berikut ini merupakan gambaran storyboard dari perancangan program



animasi interaktif mengenal kebudayaan nusantara:

Ketika aplikasi pertama kali dijalankan maka akan muncul layar loading sebagai screen



Gambar 1. Loading dan Opening

Setelah loading selesai maka akan muncul screen opening yang menggambarkan keberagaman budaya di Indonesia. Selain itu, terdapat tombol masuk yang harus disertakan untuk melanjutkan ke menu utama.



Gambar 2. Menu utama

Pada saat animasi dijalankan setelah muncul animasi loading, tampilan peta akan ditampilkan, dan pengguna bisa memilih daerah yang ingin ditampilkan informasi tentang suku dan kebudayaan.



Gambar 3. Sub Menu

Pada tampilan sub menu terdapat informasi umum tentang daerah yang sudah dipilih serta ada tiga pilihan tombol diantaranya: rumah adat, tradisi dan suku.



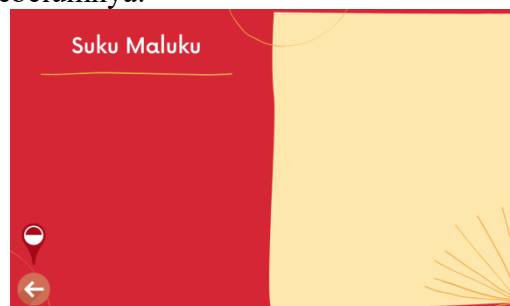
Gambar 4. Rumah Adat

Ketika pengguna memilih tombol rumah adat, maka pengguna diarahkan ke halaman yang berisikan penjelasan mengenai rumah adat dari daerah yang telah dipilih sebelumnya.



Gambar 5. Tradisi

Ketika pengguna memilih tombol tradisi, maka pengguna diarahkan ke halaman yang berisikan penjelasan mengenai macam – macam tradisi beserta penjelasannya dari daerah yang telah dipilih sebelumnya.



Gambar 6. Suku

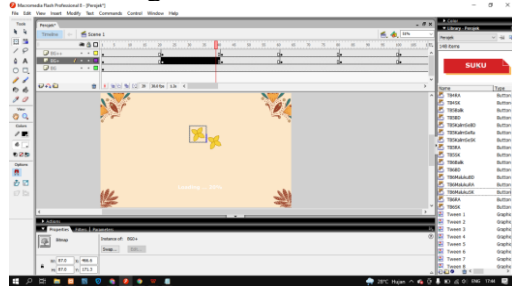


Ketika pengguna memilih tombol suku, maka pengguna diarahkan ke halaman yang berisikan penjelasan mengenai suku yang ada di daerah yang telah dipilih sebelumnya.

## B. Proses Pembuatan

Rancangan storyboard yang telah dibuat kemudian diimplementasikan pada aplikasi Macromedia Flash 8. Macromedia flash 8 merupakan sebuah aplikasi/software yang dapat membantu proses pembelajaran karena dapat merancang sebuah media belajar yang menarik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar [10]. Hasil dari perancangan media pembelajaran tersebut dapat dilihat dengan detail sebagai berikut:

### a. Loading



Gambar 1. Loading

Menu loading dibuat menggunakan tiga layer background, beberapa keyframes dan gambar sebagai dekorasi.

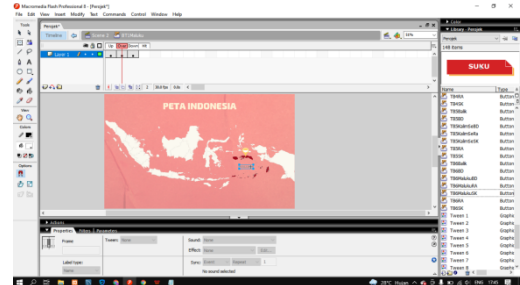
### b. Opening



Gambar 2. Opening

Pada Menu utama terdapat tulisan sebagai header dan juga tombol masuk. Menu utama dibuat dengan tiga layer sama seperti pada menu loading. Pembuatan tombol masuk dilakukan dengan melakukan action dan diarahkan ke halaman utama.

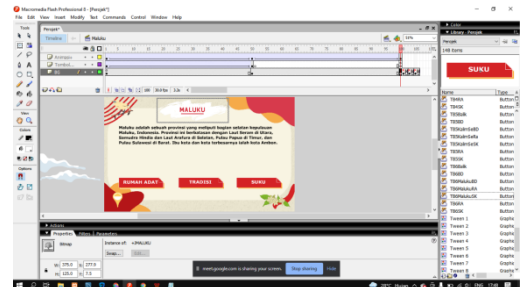
### c. Menu Utama



Gambar 3. Menu Utama

Menu utama menampilkan peta Indonesia yang jika mouse diarahkan ke salah satu pulau maka akan muncul suku yang ada di pulau tersebut. Efek muncul nya nama suku tersebut dibuat menggunakan hover.

### d. Sub Menu



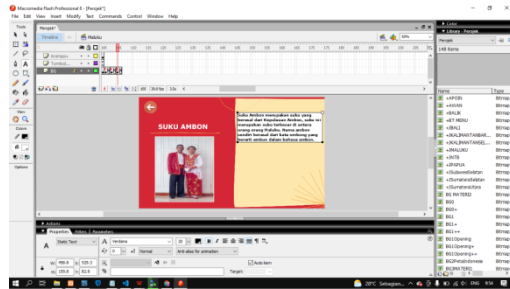
Gambar 4. Sub Menu

Sub menu memiliki tiga tombol untuk menuju ke halaman selanjutnya. Tombol tersebut terdiri dari rumah adat, tradisi, suku. Fungsi tombol tersebut dibuat menggunakan on (release) {gotoAndStop("MalukuSuku");}.





#### e. Rumah Adat



Gambar 5. Rumah Adat

Pada menu rumah adat terdapat tombol kembali yang bertujuan untuk mengarahkan ke menu sub menu dan dibuat menggunakan on (release) {gotoAndStop("Maluku",1); }).

#### SIMPULAN

Perancangan multimedia interaktif ini bertujuan untuk meningkatkan minat anak sekolah khususnya di MTs Negeri 1 Banyumas agar semakin tertarik untuk mempelajari budaya dan adat istiadat di Indonesia. Pembuatan storyboard bertujuan untuk menggambarkan dan menciptakan alur cerita yang runtut dan jelas. Penggunaan software Macromedia Flash 8 membuat penggunaan aplikasi semakin memudahkan pembuatan multimedia interaktif dan membuat tampilan pembelajaran semakin menarik dan menyenangkan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] [1] L. S. Dewi, E. Arisawati, and E. G. Sihombing, "Animasi Interaktif Kesenian Dan Kebudayaan Jawa Barat Untuk Sekolah Dasar," J-SAKTI (Jurnal Sains Komput. dan Inform., vol. 1, no. 2, p. 144, Sep. 2017, doi: 10.30645/j-sakti.v1i2.37.
- [2] G. Yasa, "Animasi Sebagai Inspirasi Pelestarian Budaya Berkelanjutan,"

SENADA (Seminar Nas. Desain dan Arsitektur), vol. 1, pp. 110–116, 2018, [Online]. Available: <https://eprosiding.idbbali.ac.id/index.php/senada/article/view/38>.

- [3] A. C. Febriawan, J. Siregar, and C. Cahyadi, "Program Animasi Interaktif Pengenalan Kebudayaan Indonesia," J. Tek. Inform. STMIK Antar Bangsa, vol. IV, no. 2, pp. 119–124, 2018.
- [4] F. Armansyah, S. Sulton, and S. Sulthoni, "Multimedia Interaktif Sebagai Media Visualisasi Dasar-Dasar Animasi," J. Kaji. Teknol. Pendidik., vol. 2, no. 3, pp. 224–229, 2019, doi: 10.17977/um038v2i32019p224.
- [5] G. Informatika et al., "MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI INTERAKTIF Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi," vol. 13, pp. 45–53, 2020.
- [6] N. I. Fakhriah HAJ, B. I. W. Aziz, and S. Sukarman, "Perancangan Animasi Sebagai Media Pengenalan Pakaian Dan Rumah Adat Suku Makassar," TANRA J. Desain Komun. Vis. Fak. Seni dan Desain Univ. Negeri Makassar, vol. 8, no. 1, p. 51, 2021, doi: 10.26858/tanra.v8i1.19611.
- [7] M. S. Ariantini and Y. P. Fittryani, "Perancangan Sistem Informasi Reservasi Pakaian Adat Bali Berbasis Website (Studi Kasus: Bali Klasik Wedding Organizer)," J. Teknol. Inf. dan Komput., vol. 5, no. 2, pp. 187–195, 2019, doi: 10.36002/jutik.v5i2.785.
- [8] I. M. S. R. Ni Komang Sutari, I Ketut Gede Darma Putra, "Aplikasi Pengenalan Rumah Adat Indonesia



- 
- Menggunakan Augmented Reality,”  
J. Mhs. Tek. Inform., vol. 6, no. 2,  
pp. 108–118, 2018.
- [9] M. R. Soleh, S. Nurajizah, and S.  
Muryani, “Perancangan Animasi  
Interaktif Prosedur Merawat  
Peralatan Multimedia pada Jurusan  
Multimedia SMK BPS&K II  
Bekasi,” J. Teknol. dan Inf., vol. 9,  
no. 2, pp. 138–150, 2019, doi:  
10.34010/jati.v9i2.1899.
- [10] O. D. B. Harahap, “Pengembangan  
Media Pembelajaran Berbasis  
Macromedia Flash 8 dalam Upaya  
Meningkatkan Efektifitas Belajar  
Ilmu Pengetahuan Sosial,” J. Educ.  
Hum. Soc. Sci., vol. 3, no. 3, pp.  
955–961, 2021, doi:  
10.34007/jehss.v3i3.460.