

Multimedia Pembelajaran Interaktif Pelajaran Seni Budaya Daerah Berbasis Android pada SDN Jakasampurna III

Siti Rohmah¹, Ari Nurul Alfian^{2,*}, Dwi Ismiyana Putri³, Rita Wahyuni Arifin¹, Okki Setyawan¹, Muhamad Baydhowi⁴

¹ Manajemen Informatika; Universitas Bina Insani; Jl. Raya Siliwangi No.6, RT. 001/ RW. 004, Sepanjang Jaya, Kec. Rawalumbu, Kota Bekasi 17114, Telp: (021) 82436886 / (021) 82436996; e-mail: sitirohmah1036@gmail.com, ritawahyuni@binainsani.ac.id, okkisetawan@gmail.com

² Teknik Informatika; Universitas Bina Insani; Jl. Raya Siliwangi No.6, RT. 001/ RW. 004, Sepanjang Jaya, Kec. Rawalumbu, Kota Bekasi 17114, Telp: (021) 82436886 / (021) 82436996; e-mail: arin@binainsani.ac.id.

³ Rekayasa Perangkat Lunak; Universitas Bina Insani; Jl. Raya Siliwangi No.6, RT. 001/ RW. 004, Sepanjang Jaya, Kec. Rawalumbu, Kota Bekasi 17114, Telp: (021) 82436886 / (021) 82436996; e-mail: dwiismiyana@binainsani.ac.id.

⁴ Sistem Informasi; Universitas Bina Insani; Jl. Raya Siliwangi No.6, RT. 001/ RW. 004, Sepanjang Jaya, Kec. Rawalumbu, Kota Bekasi 17114, Telp: (021) 82436886 / (021) 82436996; e-mail: muhamadbaydhowi@gmail.com

* Korespondensi: e-mail: arin@binainsani.ac.id

Diterima: 03 Juni 2026 ; Review: 22 Juni 2026; Disetujui: 30 Juni 2026

Cara sitasi: Rohmah S, Alfian AN, Putri DI, Arifin RW, Setyawan O, Badhowi M. 2026. Media Pembelajaran Interaktif Pelajaran Seni Budaya Daerah Berbasis Android Pada SDN Jakasampurna III. Jurnal Mahasiswa Bina Insani. Vol (no): 64 - 74.

Abstrak: Perkembangan teknologi dalam pendidikan mendorong perubahan metode pembelajaran dari konvensional menuju digital. Namun, minat siswa sekolah dasar terhadap seni budaya daerah masih cenderung rendah, yang dipengaruhi oleh keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan akses yang memadai. Kondisi ini berpotensi mengurangi pemahaman serta apresiasi terhadap warisan budaya lokal. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Android pada mata pelajaran seni budaya daerah untuk siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah model pengembangan 4-D (Define, Design, Develop, Disseminate). Media yang dikembangkan dirancang untuk meningkatkan kemudahan penggunaan, pemahaman materi, serta efektivitas pembelajaran. Hasil pengujian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh respon positif dari pengguna dan dinilai layak digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media interaktif berbasis Android berpotensi meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap seni budaya daerah.

Kata kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Seni Budaya Daerah, Android, Model 4-D, Sekolah Dasar

Abstract: Technological advancements in education have driven a shift in learning methods from conventional to digital. However, elementary school students' interest in regional arts and culture remains relatively low, influenced by the limited availability of attractive learning media and adequate access. This condition has the potential to reduce understanding and appreciation of local cultural heritage. This study aims to develop an Android-based interactive learning media for regional arts and culture subjects for elementary school students. The method used is the 4-D development model (Define, Design, Develop, Disseminate). The developed media is designed to improve ease of use, understanding of the material, and learning effectiveness. The test results show that the developed learning media received a positive response from users and was

considered suitable for use in the learning process. This indicates that the use of Android-based interactive media has the potential to increase students' interest in and understanding of regional arts and culture.

Keywords: *Interactive Learning Media, Regional Arts and Culture, Android, 4-D model, Elementary School*

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan telah mendorong transformasi metode pembelajaran dari konvensional menjadi berbasis digital dan interaktif. Pemanfaatan teknologi multimedia terbukti mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui penyajian materi yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa [1]. Dalam konteks pendidikan dasar, keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh materi, tetapi juga oleh desain pembelajaran yang mempertimbangkan karakteristik siswa, tujuan, serta media yang digunakan [2].

Media pembelajaran berperan sebagai sarana komunikasi yang menjembatani interaksi antara siswa dan materi pembelajaran [3]. Penggunaan media interaktif memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan retensi materi. Hal ini menjadi penting terutama pada mata pelajaran seni budaya daerah yang membutuhkan visualisasi dan pengalaman belajar yang kontekstual. MPI diartikan sebagai program pembelajaran yang menggunakan perangkat komputer atau alat serupa untuk mengintegrasikan dan mengintegrasikan teks, grafik, suara, video, animasi, dan simulasi secara terkoordinasi untuk memenuhi tujuan pembelajaran tertentu [4], [5].

Pendidikan dasar, yang dikenal sebagai Sekolah Dasar (SD), memberikan bekal dasar bagi kehidupan sosial dengan mengembangkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan dasar. [6] SD merupakan lembaga pendidikan yang menyiapkan peserta didik untuk melanjutkan ke sekolah menengah pertama.

Kurangnya minat anak-anak sekolah dasar terhadap budaya Indonesia menunjukkan bahwa mereka masih berpandangan bahwa budaya tanah air belum bisa dimutakhirkan untuk mencerminkan kemajuan modern. Padahal sebagai siswa sekolah dasar kita harus bisa menjaga dan mempunyai minat serta rasa ingin tahu yang tinggi terhadap budaya Indonesia meski di tengah perkembangan saat ini. Tentu saja, kita masih bisa menyesuaikan budaya kita agar sesuai dengan kejadian terkini, namun kita tidak boleh kehilangan ciri khasnya

Namun, berdasarkan penelitian sebelumnya, minat siswa sekolah dasar terhadap kebudayaan Indonesia masih tergolong rendah [7]. Kondisi ini diperkuat oleh keterbatasan media pembelajaran yang menarik serta kurangnya akses terhadap materi seni budaya daerah. Hasil observasi awal di kelas V-B SDN Jakasampurna III menunjukkan bahwa siswa cenderung kurang fokus selama pembelajaran, memiliki minat yang rendah terhadap materi seni budaya daerah, serta menunjukkan perbedaan daya tangkap yang cukup signifikan antar siswa [8].

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta mempermudah pemahaman materi. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Android dengan menggunakan model pengembangan 4-D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Platform Android dipilih karena memiliki tingkat penggunaan yang tinggi dan mudah diakses oleh siswa, sehingga berpotensi mendukung proses pembelajaran secara fleksibel.

Selain itu, pengembangan media memanfaatkan Adobe Flash CS6 sebagai perangkat lunak utama karena kemampuannya dalam mengintegrasikan berbagai elemen multimedia seperti animasi, audio, dan interaktivitas dalam satu aplikasi [9]. Meskipun teknologi ini telah berkembang, penggunaan Flash dalam penelitian ini difokuskan pada kemudahan pengembangan prototipe media interaktif.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) bagaimana merancang dan mengembangkan media pembelajaran interaktif seni budaya daerah berbasis Android untuk siswa sekolah dasar, dan (2) bagaimana tingkat kelayakan media yang dikembangkan berdasarkan respon pengguna. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif yang layak digunakan serta meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap seni budaya daerah.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif serta mendukung pelestarian budaya daerah melalui pendidikan dasar.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4-D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Model ini dipilih karena sesuai untuk mengembangkan produk pembelajaran secara sistematis dan terstruktur:



Sumber: [Pranata and Firmansyah, 2023: 114]

Gambar 1. Model Pengembangan 4-D

Tahap *Define* (Pendefinisian) dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran melalui analisis awal. Analisis yang dilakukan meliputi: (1) analisis kebutuhan siswa berdasarkan hasil observasi di kelas V-B SDN Jakasampurna III, yang menunjukkan rendahnya minat dan fokus siswa terhadap pembelajaran seni budaya daerah; (2) analisis kurikulum untuk menentukan kompetensi dasar dan materi yang relevan; serta (3) analisis karakteristik siswa yang mencakup kemampuan kognitif dan perbedaan daya tangkap. Selain itu, dilakukan analisis media pembelajaran yang digunakan sebelumnya, yang masih didominasi metode ceramah dan belum memanfaatkan media interaktif secara optimal.

Penulis telah mengumpulkan materi permasalahan dengan teknik yang telah ditentukan, Tahap *Design* (Perancangan) dilakukan dengan merancang struktur dan alur aplikasi pembelajaran. Perancangan dimulai dengan pembuatan storyboard yang menggambarkan alur navigasi, tampilan antarmuka, serta interaksi pengguna dalam aplikasi. Selain itu, dirancang diagram UML yang terdiri dari use case diagram untuk menggambarkan interaksi antara pengguna dan sistem, serta class diagram untuk mendefinisikan struktur data dan hubungan antar komponen aplikasi. Pada tahap ini juga ditentukan desain antarmuka (*user interface*) yang disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar, seperti penggunaan warna yang menarik, ikon yang sederhana, dan navigasi yang mudah dipahami.

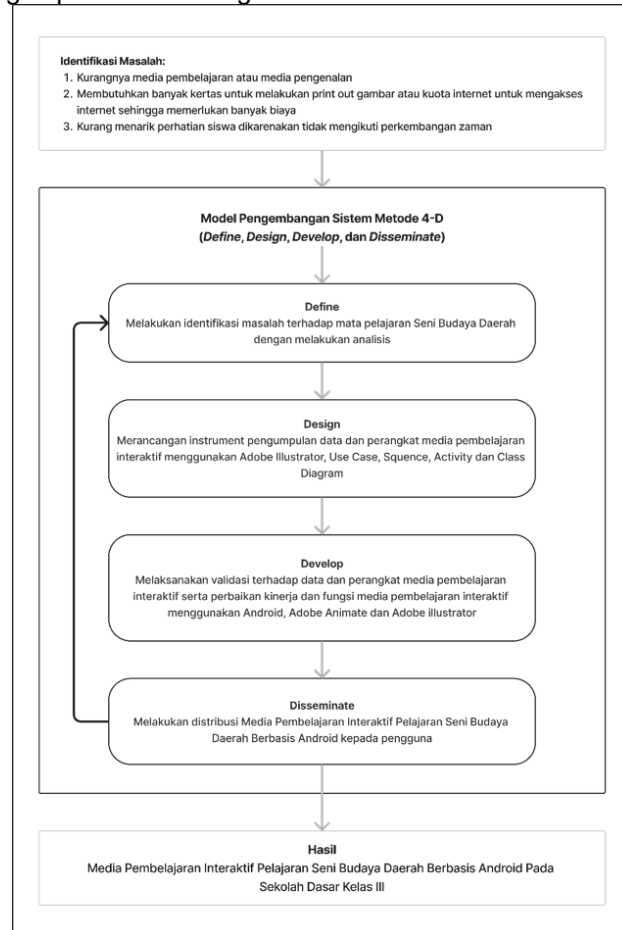
Tahap *Develop* (Pengembangan) merupakan proses implementasi desain menjadi aplikasi yang dapat dijalankan. Pengembangan dilakukan menggunakan Adobe Animate dengan bahasa pemrograman ActionScript 3.0 untuk membangun fitur interaktif. Aplikasi dikembangkan dalam bentuk berbasis Android (APK) yang dapat dijalankan pada perangkat mobile. Fitur yang diimplementasikan meliputi menu materi, animasi pembelajaran, audio penjelasan, serta kuis interaktif untuk mengukur pemahaman siswa. Selain itu, dilakukan pengujian fungsional (*black-box testing*) untuk memastikan setiap fitur berjalan sesuai dengan yang dirancang. Sebelum dilakukan uji coba kepada pengguna, media yang dikembangkan terlebih dahulu divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kesesuaian isi dan kelayakan tampilan.

Tahap *Disseminate* (Penyebaran) dilakukan dengan mengimplementasikan aplikasi kepada siswa sebagai pengguna akhir. Aplikasi didistribusikan dalam bentuk file APK melalui media penyimpanan daring, dan siswa diberikan panduan instalasi serta penggunaan aplikasi. Uji coba dilakukan pada siswa kelas V-B SDN Jakasampurna III untuk memperoleh respon pengguna

melalui kuesioner. Hasil uji coba digunakan untuk menilai tingkat kelayakan dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.

Kerangka Pemikiran

Berdasarkan metode pengembangan yang diambil oleh penulis adalah 4-D. Maka dari itu penulis membuat kerangka pemikiran sebagai berikut:



Sumber: Hasil Penelitian [2026]

Gambar 2. Kerangka Pemikiran

Berdasarkan kerangka pemikiran yang telah dikemukakan pada Gambar 2. Kerangka pemikiran penelitian ini menggambarkan alur hubungan antara permasalahan awal, proses pengembangan menggunakan model 4-D, hingga menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis Android yang diuji kelayakannya. Diagram ini menunjukkan bahwa setiap tahapan pengembangan saling berkaitan dan berkontribusi dalam menghasilkan solusi terhadap permasalahan rendahnya minat siswa terhadap seni budaya daerah.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil Perancangan Sistem

Pada tahap perancangan sistem, penelitian ini menghasilkan artefak desain berupa *Use Case Diagram* yang digunakan untuk menggambarkan interaksi antara pengguna dengan sistem. *Use Case Diagram* berfokus pada aspek fungsionalitas sistem, yaitu apa saja layanan yang disediakan oleh aplikasi kepada pengguna.

Use Case Diagram pada Gambar 3 menunjukkan bahwa terdapat satu aktor utama, yaitu pengguna (siswa), yang dapat mengakses beberapa fitur utama dalam aplikasi, meliputi menu materi, quiz, game, dan profil pengembang. Setiap fitur merepresentasikan kebutuhan pembelajaran interaktif yang dirancang untuk mendukung pemahaman siswa terhadap materi seni budaya daerah.

Perlu dicatat bahwa meskipun pada tahap desain disebutkan adanya *Activity Diagram*, *Class Diagram*, dan storyboard, artefak tersebut tidak ditampilkan dalam hasil penelitian ini. Hal ini menjadi keterbatasan karena tidak seluruh aspek desain sistem terdokumentasi secara visual, terutama yang berkaitan dengan alur proses (activity) dan struktur data (class).



Sumber: Hasil Penelitian [2026]

Gambar 3. Use case Diagram Multimedia Pembelajaran Interaktif

3.2 Hasil Implementasi Sistem

Implementasi aplikasi dilakukan menggunakan Adobe Animate dan Adobe Illustrator dengan output berupa file *.apk* berbasis Android dan menggunakan bahasa pemrograman ActionScript 3.0. Aplikasi ini terdiri dari beberapa tampilan utama sebagai berikut:

1. Tampilan Membuka Aplikasi

Tampilan ini terbuka ketika sudah memasuki aplikasi media pembelajaran interaktif, dimana menunggu loading untuk masuk ke halaman berikutnya yaitu menu utama.

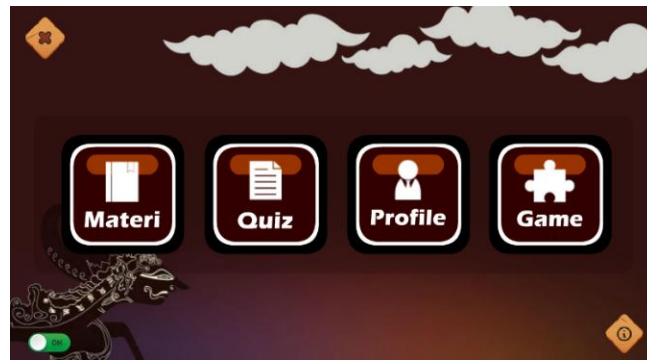


Sumber: Hasil Penelitian [2026]

Gambar 4. Tampilan Membuka Aplikasi

2. Tampilan Menu Utama

Tampilan ini merupakan tampilan menu utama aplikasi yang terdapat 4 (empat) sub-menu yaitu materi, quiz, profile dan game. Tiap sub-menu dapat dipilih sesuai dengan kebutuhan masing-masing pengguna.



Sumber: Hasil Penelitian [2026]

Gambar 5. Tampilan Menu Utama

3. Tampilan Menu Materi

Pada tampilan menu materi terdapat 2 (dua) sub-materi yang berisi materi pengenalan tangga nada dan materi pola lantai tari kreasi daerah. Pada masing-masing sub-materi ini berisikan ringkasan materi dan video pembelajaran berdasarkan buku tematik 7 kelas V.



Sumber: Hasil Penelitian [2026]

Gambar 6. Tampilan Menu Materi

4. Tampilan Menu Quiz

Tampilan menu quiz merupakan tampilan untuk mengakses soal. Pengguna dapat menjawab soal dengan jawaban pilihan ganda yang disediakan, kemudian apabila benar ataupun salah akan muncul popup dan diakhir quiz dapat melihat skor jawaban dari masing-masing pengguna.



Sumber: Hasil Penelitian [2026]

Gambar 7. Tampilan Menu Quiz

5. Tampilan Menu Profile Pengembang

Tampilan ini menunjukkan mengenai biodata pengembang aplikasi media pembelajaran interaktif seni budaya daerah.



Sumber: Hasil Penelitian [2026]

Gambar 8. Tampilan Menu Profile Pengembang

6. Tampilan Menu Game

Pada tampilan ini menunjukkan halaman awal game, dimana dalam menu ini berisikan game *drag and drop*.



Sumber: Hasil Penelitian [2026]

Gambar 9. Tampilan Menu Game

7. Tampilan Informasi

Pada tampilan ini menunjukkan informasi mengenai tombol-tombol dan *copyright* video maupun UI (*User Interface*) yang digunakan.



Sumber: Hasil Penelitian [2026]

Gambar 10. Tampilan Informasi

Meskipun deskripsi tampilan telah disajikan, pembahasan terkait aspek *usability* masih terbatas. Berdasarkan prinsip *usability* (learnability, efficiency, memorability, error, dan satisfaction), aplikasi ini memiliki beberapa keunggulan dan kekurangan:

1. Learnability: Struktur menu sederhana memudahkan pengguna pemula dalam memahami navigasi.
2. Efficiency: Akses ke fitur utama dapat dilakukan dengan cepat tanpa banyak langkah.
3. Satisfaction: Integrasi multimedia (audio, visual, dan interaktif) meningkatkan pengalaman belajar.

4. Kelemahan: Tidak terdapat fitur personalisasi atau adaptasi tingkat kesulitan, serta belum ada indikator progres belajar pengguna.

3.3 Analisis Hasil Kuesioner

User Acceptance Test (UAT) adalah tahap pengujian yang dilakukan oleh pengguna (*user*) untuk memastikan bahwa aplikasi telah memenuhi kebutuhan yang diminta. Hasil dari pengujian ini dibukukan sebagai dokumen bukti penerimaan aplikasi. UAT memiliki kesamaan dengan kuesioner pada tahap awal pembuatan aplikasi, dan telah dilakukan secara komprehensif. Lingkungan kerja pengguna memiliki dampak signifikan terhadap keandalan, kinerja, kegunaan, dan ketahanan sistem.

Untuk mengevaluasi respons pengguna terhadap aplikasi pembelajaran yang akan diterapkan, pengujian dilakukan dengan memberikan 10 pertanyaan kepada 40 responden (siswa). Jawaban dari pertanyaan tersebut tersedia dalam berbagai tingkatan yang dapat dipilih oleh responden, adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Tabel Pertanyaan *User Acceptance Test*

No.	Variabel	Pertanyaan	Kode Pertanyaan
1.	Desain	Apakah tampilan pada aplikasi media pembelajaran seni budaya daerah sudah sangat baik?	P1
2.		Apakah kesesuaian penggunaan warna dan desain latar belakang (<i>background</i>) sudah sangat baik?	P2
3.	Kemudahan	Apakah aplikasi media pembelajaran seni budaya daerah dapat berjalan dengan sangat baik?	P3
4.		Apakah suara pada aplikasi media pembelajaran seni budaya daerah dapat berjalan dengan sangat baik?	P4
5.		Apakah video pembelajaran pada aplikasi media pembelajaran seni budaya daerah dapat berjalan dengan sangat baik?	P5
6.	Pemahaman	Apakah materi pada aplikasi media pembelajaran seni budaya daerah sangat mudah dipahami?	P6
7.		Apakah aplikasi media pembelajaran seni budaya daerah sangat membantu siswa dalam memahami interval tangga nada dan pola tari kreasi daerah?	P7
8.		Secara keseluruhan apakah aplikasi media pembelajaran seni budaya daerah sangat mudah dipahami?	P8
9.	Efisien	Apakah aplikasi sangat membantu dalam pembelajaran seni budaya daerah untuk anak-anak sekolah dasar?	P9
10.		Apakah aplikasi media pembelajaran seni budaya daerah akan sangat efektif jika di terapkan di sekolah?	P10

Sumber: Hasil Penelitian [2026]

Tabel 1. Tabel Pertanyaan *User Acceptance Test* menunjukkan bahwa 10 pertanyaan tersebut dibagi berdasarkan 4 indikator penilaian, yaitu desain, kemudahan, pemahaman dan efisien. Pada Tabel 2. Data Jawaban Kuesioner Siswa dan Guru menunjukkan hasil jawaban dan persentase.

Tabel 2. Data Jawaban Kuesioner Siswa dan Guru

No.	Kode Pertanyaan	Jawaban					Persentase				
		SS	S	N	TS	STS	SS	S	N	TS	STS
1.	P1	9	19	12	0	0	23%	48%	30%	0%	0%
2.	P2	12	23	5	0	0	30%	58%	13%	0%	0%
3.	P3	6	26	8	0	0	15%	65%	20%	0%	0%
4.	P4	13	27	0	0	0	33%	68%	0%	0%	0%
5.	P5	29	7	4	0	0	73%	18%	10%	0%	0%
6.	P6	6	18	16	0	0	15%	45%	40%	0%	0%
7.	P7	20	20	0	0	0	50%	50%	0%	0%	0%
8.	P8	8	30	2	0	0	20%	75%	5%	0%	0%
9.	P9	20	16	4	0	0	50%	40%	10%	0%	0%
10.	P10	17	23	0	0	0	43%	58%	0%	0%	0%

Sumber: Hasil Penelitian [2026]

3.4 Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi media pembelajaran interaktif mendapatkan respon positif dari pengguna dengan nilai rata-rata tinggi. Indikator dengan skor tertinggi adalah aspek efisiensi, yang menunjukkan bahwa pengguna merasa aplikasi mudah dan cepat digunakan.

Hasil 40 responden, kita dapat menghitung skor maksimum dan minimum. Skor maksimum adalah hasil perkalian jumlah partisipan dengan jumlah pertanyaan, kemudian dikalikan dengan 5 (jika semua menjawab SS). Skor minimum adalah hasil perkalian jumlah partisipan dengan

jumlah pertanyaan, kemudian dikalikan dengan 1 (jika semua menjawab STS). Untuk mendapatkan skor total responden, kita menggunakan rumus berikut untuk menginterpretasikan sistem respons:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Sumber: [Erlangga et al., 2023: 216]

Gambar 11. Rumus Persentase

Berikut merupakan hasil rangkuman analisa pemanfaatan media pembelajaran interaktif pelajaran seni budaya daerah berbasis android pada SDN Jakasampurna III menggunakan metode 4-D secara keseluruhan dapat dilihat pada Tabel 3. Hasil Analisis Jawaban Kuesioner:

Tabel 3. Hasil Analisis Jawaban Kuesioner

No.	Variabel	Kode Pertanyaan	Total	Total / Responden	%	Rata-Rata
1.	Desain	P1	157	3,9	79%	81%
2.		P2	167	4,1	84%	
3.		P3	158	3,9	79%	
4.	Kemudahan	P4	173	4,3	87%	86%
5.		P5	185	4,6	93%	
6.	Pemahaman	P6	150	3,7	75%	83%
7.		P7	180	4,5	90%	
8.		P8	166	4,1	83%	
9.	Efisien	P9	176	4,4	88%	88%
10.		P10	177	4,4	89%	
Rata-Rata Total (%)						84%

Sumber: Hasil Penelitian [2026]

Berdasarkan hasil Tabel 3 dinyatakan bahwa dengan hasil rata-rata total sebesar 84% menunjukkan keterangan sangat setuju terhadap aplikasi media pembelajaran interaktif seni budaya daerah. Hasilnya dijelaskan oleh empat indikator yang dijelaskan pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. Hasil Akhir Pengelolaan Data Jawaban Kuesioner

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	Jumlah Butir Pertanyaan	%	Keterangan
1.	Penerimaan Sistem	Desain	2	81%	Sangat Setuju
2.		Kemudahan	3	86%	Sangat Setuju
3.		Pemahaman	3	83%	Sangat Setuju
4.		Efisien	2	88%	Sangat Setuju

Sumber: Hasil Penelitian [2026]

Berdasarkan Tabel 4 menurut output pengujian kuesioner yang sudah jumlahkan jawabannya menurut 40 orang, kemudian diambil nilai homogen-homogen menurut pengolahan tadi menurut 4 (empat) indikator yaitu desain, kemudahan, pemahaman dan efisien. Dari keempat indikator tadi mempunyai persentase yang berbeda-beda, pertama menurut segi desain 81% responden menjawab sangat setuju menggunakan desain tampilan yang terdapat dalam pelaksanaan media pembelajaran interaktif pelajaran seni budaya daerah menjadi media pembelajaran, lalu menurut segi kemudahan 86% responden menjawab sangat setuju dalam penggunaan pelaksanaan media pembelajaran interaktif pelajaran seni budaya daerah menjadi media pembelajaran yang sangat mudah digunakan, kemudian menurut segi pemahaman 83% responden menjawab sangat setuju terhadap pemahaman pengguna dalam menjalankan aplikasi dan pemahaman mengenai materi yang disajikan dan menurut segi efisien 88% responden menjawab sangat setuju pelaksanaan media pembelajaran interaktif pelajaran seni budaya daerah menjadi media pembelajaran yang dapat digunakan dengan sangat cepat, efektif dan efisien.

Hal ini dapat dijelaskan karena:

1. Desain antarmuka sederhana dan tidak kompleks.
2. Navigasi langsung ke fitur utama tanpa hierarki yang dalam.
3. Penggunaan elemen visual yang familiar bagi siswa sekolah dasar.

Namun, hasil ini perlu dibandingkan dengan penelitian sebelumnya. Beberapa studi tentang media pembelajaran interaktif berbasis Android menunjukkan bahwa:

1. Integrasi multimedia meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Interaktivitas seperti quiz dan game dapat meningkatkan retensi materi.
3. Namun, efektivitas pembelajaran biasanya diukur melalui peningkatan hasil belajar (pre-post test), yang belum dilakukan dalam penelitian ini.

Selain itu, meskipun aspek efisiensi tinggi, belum tentu berbanding lurus dengan **efektivitas pembelajaran**. Tanpa adanya pengukuran hasil belajar, sulit untuk memastikan bahwa aplikasi benar-benar meningkatkan pemahaman siswa, bukan hanya memberikan pengalaman yang menyenangkan.

Dari sisi pedagogis, aplikasi ini sudah memenuhi prinsip pembelajaran berbasis multimedia, namun masih dapat dikembangkan lebih lanjut dengan:

1. Penyesuaian tingkat kesulitan soal.
2. Sistem umpan balik yang lebih adaptif.
3. Fitur pelacakan perkembangan belajar.

3.5 Keterbatasan Penelitian

Beberapa keterbatasan dalam penelitian ini antara lain:

1. Tidak lengkapnya dokumentasi desain sistem (Activity Diagram, Class Diagram, storyboard).
2. Analisis usability belum dilakukan secara mendalam menggunakan metode standar (misalnya SUS).
3. Tidak adanya uji statistik untuk memastikan reliabilitas dan validitas instrumen.
4. Komposisi responden yang tidak dijelaskan secara rinci.
5. Tidak dilakukan pengukuran efektivitas pembelajaran secara kuantitatif.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa aplikasi media pembelajaran interaktif seni budaya daerah berbasis Android memperoleh respon yang sangat baik dari pengguna dengan nilai rata-rata sebesar 84%, yang termasuk dalam kategori "sangat baik". Penilaian tersebut didukung oleh empat indikator utama, yaitu desain (81%), kemudahan (86%), pemahaman (83%), dan efisiensi (88%). Hasil ini menunjukkan bahwa aplikasi yang dikembangkan telah memenuhi aspek dasar *usability*, khususnya dalam hal kemudahan penggunaan dan efisiensi akses fitur.

Secara lebih mendalam, tingginya nilai pada indikator efisiensi menunjukkan bahwa pengguna dapat mengoperasikan aplikasi dengan cepat dan tanpa hambatan berarti. Sementara itu, indikator kemudahan dan pemahaman juga menunjukkan bahwa struktur navigasi dan penyajian materi cukup efektif dalam membantu siswa memahami konten pembelajaran. Hal ini mengindikasikan bahwa integrasi elemen multimedia dalam aplikasi mampu meningkatkan pengalaman belajar secara interaktif.

Dari sisi kontribusi, penelitian ini memberikan nilai tambah dalam pengembangan media pembelajaran digital yang tidak hanya berfokus pada aspek teknologi, tetapi juga pada pelestarian budaya daerah. Melalui penyajian materi seni budaya daerah dalam bentuk aplikasi interaktif, penelitian ini berkontribusi dalam memperkenalkan dan menanamkan nilai-nilai budaya lokal kepada siswa sejak dini, sehingga berpotensi meningkatkan kesadaran dan apresiasi terhadap budaya daerah di era digital.

Penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, evaluasi yang dilakukan masih bersifat deskriptif dan belum didukung oleh uji statistik seperti validitas dan reliabilitas instrumen maupun pengukuran efektivitas pembelajaran melalui pre-test dan post-test. Kedua, komposisi responden yang terdiri dari siswa dan guru belum dijelaskan secara rinci, sehingga berpotensi mempengaruhi interpretasi hasil. Ketiga, aspek pengujian *usability* belum menggunakan metode standar seperti *System Usability Scale* (SUS).

Penelitian selanjutnya disarankan agar dilakukan pengujian yang lebih komprehensif, baik dari segi metodologi maupun analisis data. Pengembangan fitur aplikasi juga dapat ditingkatkan, seperti penambahan sistem adaptif, pelacakan progres belajar, serta pengayaan konten budaya daerah yang lebih luas. Selain itu, diperlukan pengujian terhadap dampak penggunaan aplikasi terhadap peningkatan hasil belajar siswa agar manfaatnya dapat dibuktikan secara lebih empiris.

Aplikasi media pembelajaran interaktif yang dikembangkan tidak hanya layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran, tetapi juga memiliki potensi sebagai sarana inovatif dalam mendukung pelestarian budaya daerah melalui teknologi digital.

Referensi

- [1] S. Said, "Peran Tekonologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Abad 21," *J. PenKoMi Kaji. Pendidik. Ekon.*, vol. 6, no. 2, pp. 194–202, 2023, doi: <https://doi.org/10.33627/pk.62.1300>.
- [2] Darmiyati, Sunarno, and Y. Prihandoko, "Pelatihan Pembuatan Perangkat Pembelajaran Berbasis Proyek Pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Kecamatan Kusan ...," *Community Dev. J.*, vol. 4, no. 4, pp. 8891–8895, 2023.
- [3] W. S. Sari, "MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATEMATIKA UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR BERBASIS ANIMASI 2 DIMENSI," POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA, 2019.
- [4] M. Utami, "Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan," 2022.
- [5] A. M. Ilmiani, N. F. Rahman, and Y. Rahmah, "Al- Ta ' rib MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENGATASI PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN BAHASA," vol. 8, no. 1, pp. 17–32, 2020.
- [6] Nuzleha, Ahiruddin, and A. Agung, "ANALISIS TINGKAT PENDIDIKAN TERHADAP KINERJA PEGAWAI DINAS KEPENDUDUKAN DAN PENCATATAN SIPIL PROVINSI LAMPUNG," *MOTIVASI*, vol. 6, no. 2, p. 117, Nov. 2021, doi: 10.32502/mti.v6i2.3777.
- [7] D. Wulandari, D. Y. Vioreza, and Y. Wahyuningsih, "Analisis Ketertarikan Siswa Sekolah Dasar terhadap Kebudayaan Indonesia," *J. Educ.*, vol. 5, no. 2, pp. 2376–2382, 2023, doi: <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.894>.
- [8] T. N. Agam and S. Sulistiowati, "PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MATERI PERMAINAN ALAT MUSIK SEDERHANA PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA UNTUK KELAS VII DI SMP NEGERI 50 SURABAYA," *J. Mhs. Teknol. Pendidik.*, vol. 12, no. 1 SE-Articles, Jan. 2022, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/44219>.
- [9] A. N. Alfian and E. Retnoningsih, "Media Pembelajaran Pengenalan dan Pencegahan COVID-19 Berbasis Adobe Flash CS6," *Inf. Syst. Educ. Prof.*, vol. 4, no. 2, pp. 198–207, 2020.
- [10] E. Pranata and M. D. Firmansyah, "Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Keluarga Harmonis Dengan Menggunakan Model Pengembangan Four-D," *J. Inf. dan Teknol.*, vol. 5, no. 3, pp. 112–121, Nov. 2023, doi: 10.60083/jidt.v5i3.408.
- [11] I. D. G. S. P. Erlangga, S. Sugiarto, and A. L. Nurlaili, "PENGUJIAN USER ACCEPTANCE TEST PADA APLIKASI BANGBELI," *J. Inform. Dan Tekonologi Komput.*, vol. 3, no. 3, pp. 213–219, Nov. 2023, doi: 10.55606/jitek.v3i3.2003.