

KIKI INDAH PERMATASARI 19.240.0098

MEDIA PEMBELAJARAN BUDAYA INDONESIA BERBASIS ANDROID DI  
SDN PEGANDON

Dibawah bimbingan Satriedi Wahyu Binabar, S.Si., M.Kom., dan Wahyu  
Setianto, M.Kom.

xii + 129 halaman / 80 gambar / 15 tabel / 3 lampiran / 20 pustaka

### **ABSTRAK**

*Indonesia memiliki banyak keanekaragaman budaya, mulai dari Sabang sampai Merauke yang tersebar dan diwariskan secara turun temurun. Semakin banyaknya budaya asing yang masuk di Indonesia semakin mengancam budaya Indonesia menjadi menghilang ataupun diklaim oleh negara lain. Maka dari itu perlu dilakukan pengenalan budaya Indonesia sejak dini atau pada anak-anak sekolah dasar. Pemanfaatan teknologi dalam Pendidikan dapat digunakan untuk mengatasi masalah dalam Pendidikan serta menjadi sarana yang dapat digunakan dalam mencapai tujuan Pendidikan dan pembelajaran. Di SDN Pegandon proses pembelajaran menggunakan metode ceramah dengan media bantu LKS. Materi yang tercantum pada LKS hanya beberapa dan gambar yang tertera kurang jelas. Selain itu juga belum adanya media pendukung dalam bentuk teknologi menjadi faktor perlu dibangunkannya sebuah media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran ini nantinya dapat menjadi media pendukung belajar mandiri siswa di rumah. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu menggunakan metode observasi, wawancara, dan kuesioner. Aplikasi Media Pembelajaran Budaya Indonesia Berbasis Android ini dibuat menggunakan software CorelDraw 2021 dan Unity 2022. Metode yang digunakan untuk pengembangan menggunakan metode pengembangan multimedia versi Sutopo yang terdiri dari 6 tahapan yaitu Concept (Konsep), Design (Desain), Material Collecting (Pengumpulan Bahan), Assembly (Pembuatan), Testing (Pengujian), dan Distribution (Distribusi). Sedangkan metode pengujian sistem menggunakan metode pengujian Graphical User Interface (GUI) dan User Acceptance Test (UAT). Melalui serangkaian tahap pengembangan dan pengujian tersebut maka telah dihasilkan Aplikasi Media Pembelajaran Budaya Indonesia Berbasis Android di SDN Pegandon yang mencakup materi pakaian adat, rumah adat, alat musik daerah, dan senjata daerah. Aplikasi ini hanya berbasis android dan masih bersifat statis. Untuk pengembangan selanjutnya bisa diterapkan pada Os lain seperti IOS.*

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Budaya Indonesia, Android, GUI, UAT

KIKI INDAH PERMATASARI 19.240.0098

ANDROID-BASED INDONESIAN CULTURE LEARNING MEDIA AT  
PEGANDON ELEMENTARY SCHOOL

Under the guidance of Satriedi Wahyu Binabar, S.Si., M.Kom., and Wahyu  
Setianto, M.Kom.

xii + 129 pages / 80 images / 15 tabels / 3 attachments / 20 bibliographys

### **ABSTRACT**

*Indonesia has a lot of cultural diversity, from Sabang to Merauke which is spread and passed down from generation to generation. The more foreign cultures that enter Indonesia, the more it threatens Indonesian culture to disappear or be claimed by other countries. Therefore it is necessary to introduce Indonesian culture from an early age or to elementary school children. Utilization of technology in education can be used to solve problems in education as well as a means that can be used to achieve education and learning goals. At Pegandon Elementary School, the learning process uses the lecture method with student worksheet assistive media. The material listed on the student worksheet is only a few and the pictures listed are not clear. In addition, the absence of supporting media in the form of technology is a factor in the need to develop an interactive learning media. This learning media can later become a supporting medium for students' independent learning at home. The method used to collect data is using observation, interviews, and questionnaires. This Android-based Indonesian Culture Learning Media application was created using CorelDraw 2021 and Unity 2022 software. The method used for development uses the Sutopo version of the multimedia development method which consists of 6 stages, namely Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, and Distribution. While the system testing method uses the Graphical User Interface (GUI) and User Acceptance Test (UAT) testing methods. Through a series of stages of development and testing, an Android-based Indonesian Culture Learning Media Application has been produced at SDN Pegandon which includes material for traditional clothing, traditional houses, regional musical instruments, and regional weapons. This application is only based on Android and is still static. For further development it can be applied to other OS such as IOS.*

**Keywords:** *Instructional Media, Indonesia Culture, Android, GUI, UAT*