

# Pengembangan Aplikasi “Jelajah Budayaku” Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Pengetahuan Budaya Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar

Oleh:

Elda Afiyanah

228620600115

Dosen Pembimbing:

Dr. Machful Indra Kurniawan, M.Pd

Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

April, 2026

# ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Android berupa aplikasi “Jelajah Budayaku” guna mendukung pengetahuan siswa sekolah dasar terhadap keberagaman budaya Indonesia. Pengembangan ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan media pembelajaran yang inovatif dan terintegrasi dengan teknologi sesuai karakteristik peserta didik di era digital. Proses pengembangan dilakukan melalui perancangan antarmuka berbasis Figma dan implementasi melalui Android Studio hingga menghasilkan aplikasi dalam format .apk yang dapat diakses melalui perangkat mobile. Materi yang disajikan meliputi rumah adat, pakaian adat, tarian adat, dan alat musik tradisional dari berbagai daerah di Indonesia yang dikemas dalam bentuk gambar dan deskripsi singkat. Selain itu, aplikasi dilengkapi dengan fitur interaktif text-to-speech yang diaktifkan melalui interaksi pengguna, yaitu saat objek atau gambar dipilih, sehingga teks deskripsi disajikan dalam bentuk audio. Integrasi unsur visual dan auditori diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa aplikasi ini layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif untuk mendukung pembelajaran budaya yang lebih kontekstual dan bermakna pada jenjang sekolah dasar.

**Kata Kunci - aplikasi Android, media pembelajaran interaktif, budaya Indonesia, sekolah dasar, Jelajah Budayaku**

# PENDAHULUAN

- Indonesia memiliki keberagaman budaya yang tinggi (suku, bahasa, adat, dan tradisi)
- Perkembangan teknologi membuka peluang inovasi dalam pembelajaran
- Pembelajaran budaya masih konvensional dan kurang interaktif
- Media pembelajaran digital berbasis Android lebih menarik dan sesuai karakteristik siswa
- Diperlukan inovasi media pembelajaran interaktif berbasis teknologi

# METODE

- **Jenis penelitian:** Research and Development (R&D)
- **Model pengembangan:** ADDIE
  - **Analysis:** Analisis kebutuhan siswa serta kebutuhan pengembangan media pembelajaran budaya
  - **Design:** Perancangan UI/UX menggunakan Figma
  - **Development:** Pengembangan aplikasi dengan Android Studio
  - **Implementation:** Uji coba penggunaan aplikasi
  - **Evaluation:** Mengevaluasi efektivitas aplikasi berdasarkan masukan pengguna dan ahli.

# DESKRIPSI PRODUK: JELAJAH BUDAYAKU

- Aplikasi “Jelajah Budayaku” merupakan media pembelajaran interaktif berbasis Android yang dikembangkan sebagai solusi atas pembelajaran budaya yang masih kurang interaktif. Aplikasi ini menyajikan materi keberagaman budaya Indonesia secara visual dan kontekstual, meliputi rumah adat, pakaian adat, tarian tradisional, dan alat musik tradisional, yang dilengkapi dengan gambar representatif serta deskripsi sederhana. Selain itu, aplikasi ini memiliki fitur **text-to-speech interaktif** yang diaktifkan melalui klik objek, sehingga mendukung pembelajaran multisensori (visual dan auditori). Dengan desain yang sederhana, menarik, dan user-friendly, aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa sekolah dasar terhadap keberagaman budaya Indonesia.

# ISI PRODUK: JELAJAH BUDAYAKU

## 1. Spesifikasi Teknis & Visual

- **Teknologi Pengembangan:**  
Dirancang menggunakan **Figma** untuk desain antarmuka (UI/UX) dan dikembangkan melalui **Android Studio** hingga menghasilkan aplikasi dalam format **.apk** yang dapat dijalankan pada perangkat smartphone berbasis Android.
- **Identitas Visual:**  
Desain antarmuka dibuat sederhana, menarik, dan ramah anak dengan dominasi warna cerah yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Tata letak dirancang intuitif untuk memudahkan navigasi pengguna dalam mengakses materi pembelajaran.

## 2. Konten Edukasi

- **Materi Pembelajaran:**  
Aplikasi menyajikan materi keberagaman budaya Indonesia yang meliputi:
  - Rumah adat
  - Pakaian adat
  - Tarian tradisional
  - Alat musik tradisional

Materi disusun berdasarkan pilihan daerah dan disajikan dalam bentuk gambar representatif serta deskripsi singkat yang mudah dipahami siswa.

- **Fitur Interaktif:**  
Setiap materi dilengkapi dengan fitur **text-to-speech** yang diaktifkan melalui klik pada objek (ilustrasi dua anak), sehingga siswa dapat mendengarkan penjelasan materi selain membaca teks.

# ISI PRODUK: JELAJAH BUDAYAKU

- **Pendekatan Pembelajaran:**  
Mendukung pembelajaran **multisensori** yang mencakup aspek visual dan auditori, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

## 3. Alur Pengalaman Pengguna (UX Flow)

- **Akses:**  
Aplikasi diakses melalui tautan Google Drive dengan mengunduh file **.apk**, kemudian diinstal pada perangkat Android.
- **Onboarding:**  
Pengguna langsung masuk ke halaman utama dengan tampilan sederhana dan ramah anak sebagai pusat navigasi.
- **Eksplorasi:**  
Pengguna memilih menu utama:
  - *Ayo Belajar Budaya* (materi pembelajaran)
  - *Tentang Aplikasi* (informasi pengembang dan referensi)
- **Navigasi Pembelajaran:**  
Pengguna memilih kategori → memilih daerah → melihat materi (gambar + deskripsi) → mengaktifkan audio melalui fitur interaktif.
- **Kontrol Pengguna:**  
Navigasi sederhana dengan tombol pilihan menu dan interaksi klik objek untuk mengakses fitur audio.
- **Finalisasi:**  
Pengguna dapat belajar secara mandiri dan fleksibel sesuai kebutuhan tanpa batasan urutan materi.

# PROSEDUR PEMAKAIAN APLIKASI “JELAJAH BUDAYAKU”

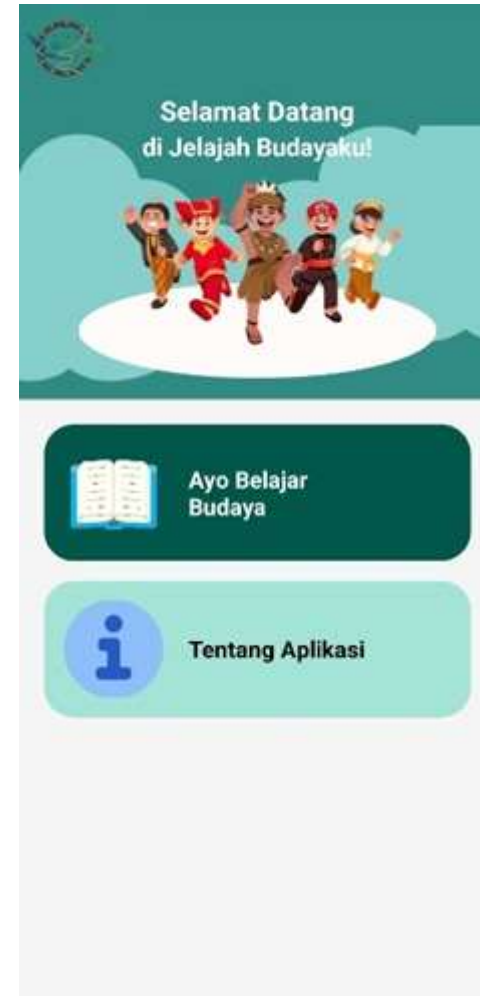
1. Akses aplikasi melalui Google Drive  
[\[https://drive.google.com/drive/folders/1rhr83k01ZAQFESRLZWNPy6iUPgH5YQy1\]](https://drive.google.com/drive/folders/1rhr83k01ZAQFESRLZWNPy6iUPgH5YQy1)
2. Unduh dan instal file **.apk**
3. Buka aplikasi → masuk halaman utama
4. Pilih menu **Ayo Belajar Budaya**
5. Pilih kategori dan daerah
6. Pelajari materi (gambar + deskripsi)
7. Gunakan fitur **audio interaktif (text-to-speech)**

# HASIL YANG DIHARAPKAN

- **Produk:**  
Aplikasi “**Jelajah Budayaku**” sebagai media pembelajaran interaktif berbasis Android yang siap digunakan oleh siswa sekolah dasar.
- **Peningkatan Pengetahuan:**  
Meningkatkan pemahaman siswa terhadap keberagaman budaya Indonesia, meliputi rumah adat, pakaian adat, tarian tradisional, dan alat musik daerah.
- **Peningkatan Keterlibatan Belajar:**  
Meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran melalui penggunaan media interaktif berbasis visual dan audio.
- **Penguatan Sikap Apresiatif:**  
Mendorong siswa untuk memiliki sikap menghargai dan mencintai keberagaman budaya Indonesia sebagai bagian dari identitas bangsa.
- **Kontribusi Akademis:**  
Menjadi referensi dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android, khususnya dalam meningkatkan pemahaman budaya pada siswa sekolah dasar.

# ISI APLIKASI

- Menu Utama



# ISI APLIKASI

- Menu Ayo Belajar Budaya



# ISI APLIKASI


- Tampilan Menu Rumah Adat, Pakaian Adat, Tarian Tradisional, Dan Alat Musik Tradisional



# ISI APLIKASI


- Tampilan Detail Materi

### Rumah Adat D.I. Yogyakarta




Sumber: Canva

Rumah joglo merupakan rumah adat yang terdapat di Jawa Tengah, D.I. Yogyakarta, dan Jawa Timur dengan beberapa perbedaan ciri. Secara umum, rumah ini berbentuk persegi panjang dan memiliki bang utama (soko guru) sebagai penyangga atap. Joglo Jawa Tengah memiliki pembagian ruang pendopo, pringgitan, dan omah njero. Joglo Yogyakarta memiliki atap bertumpuk dan pendopo luas untuk pertemuan, sedangkan joglo Jawa Timur memiliki bentuk lebih sederhana dengan pendopo di depan dan ruang belakang sebagai area kegiatan keluarga.




### Pakaian Adat D.I. Yogyakarta




Sumber: Canva

Dalam Adat D.I. Yogyakarta terdapat beragam pakaian yang penggunaannya telah diatur berdasarkan ketentuan adat, termasuk waktu, tempat, dan siapa yang memakainya. secara umum, pakaian adat yang sering digunakan adalah pakaian rakyat, yaitu pria berupa baju surjan, kain batik, dan penutup kepala, sedangkan wanita mengenakan kebaya, kain batik, liseret sanggul rambut yang ditata keatas.




### Tarian Tradisional D.I. Yogyakarta




Sumber: Canva

Tari Serimpi merupakan salah satu tarian tradisional dan Yogyakarta yang cukup dikenal hingga mancanegara. Dahulu, tarian ini bernilai sakral dan hanya dipentaskan di lingkungan keraton. Namun, seiring perkembangan zaman, Tari Serimpi kini juga dapat ditampilkan dalam berbagai acara, seperti penyambutan tamu dan kegiatan resmi lainnya. Tarian ini dibawakan oleh empat penari perempuan yang menampilkan kesan anggun dan menawan. Ciri khas Tari Serimpi terletak pada gerakannya yang lambat dan lembut, yang melambungkan kelembutan serta kesopanan.




### Alat Musik Tradisional D.I. Yogyakarta



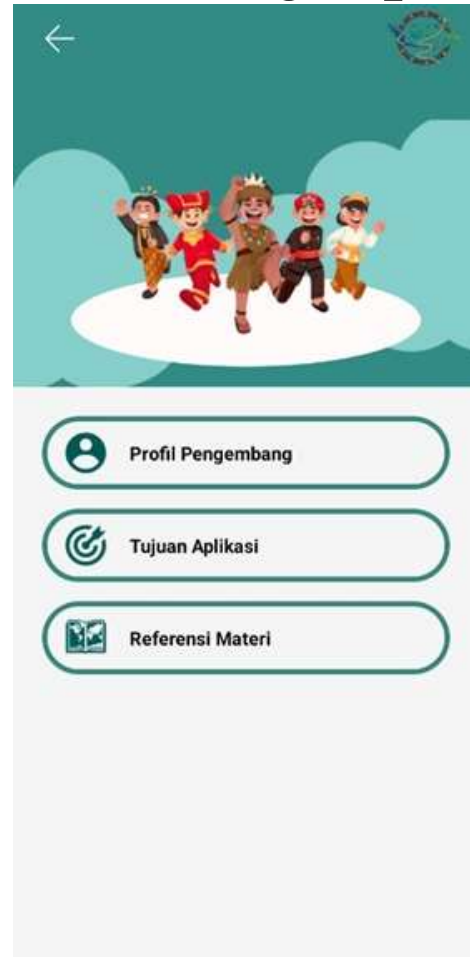
Sumber: Canva

Kendang merupakan alat musik ritmis yang berfungsi untuk mengatur irama. Alat musik ini terbuat dari kayu dan kulit, serta termasuk dalam kelompok membranofon karena sumber bunyinya berasal dari selaput kulit. Dalam pertunjukan gamelan Jawa, kendang biasanya dimainkan oleh pemain yang sudah terampil dan memahami budaya Jawa. Kendang dibunyikan menggunakan tangan tanpa alat bantu sehingga setiap pemain memiliki gaya permainan yang berbeda.



# ISI APLIKASI

- Tampilan Menu Tentang Aplikasi



# Referensi

- [1] M. R. Kurniawan and L. Y. Risnani, "PENGEMBANGAN GAME EDUKASI DIGITAL DAN IMPLEMENTASI PADA PEMBELAJARAN BIOLOGI MATERI PLANTAE SISWA SMA KELAS X," *BIOEDUKASI: Jurnal Pendidikan Biologi*, vol. 12, no. 1, 2021.
- [2] A. Heryani, "Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran IPS di SD Kelas Tinggi The Role Of Technology-Based Learning Media In Improving Digital Literacy In IPS Learning In High Class SD," *JURNALPENDIDIKAN*, vol. 31, no. 1, 2022.
- [3] P. M. P. d. M. M. S. s. M. B. S. K. 3. S. K. III, "Septy Nurfadhillah, Marifatul Ulfah, Siti Zaedatun Nikmah, Dewi Fitriyani," *Bintang: Jurnal Pendidikan dan Sains*, vol. 3, no. 2, 2021.
- [4] Y. A. M. H. I. A. Y. Budianingsih, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID PADA MATERI GEOSFER DENGAN FITUR INTERAKTIF MULTIMEDIA DAN TEXT-TO-SPEECH," *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, vol. 14, no. 2, 2025.
- [5] M. F. D. Ikram, S. Fachrurrazi dan R. P. Fhonna, "MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MEMBANGUN ANDROID APPLICATION FOR BEGINNERS BERBASIS MULTIMEDIA MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MEMBANGUN ANDROID APPLICATION FOR BEGINNERS BERBASIS MULTIMEDIA," *Sisfo: Jurnal Ilmiah sistem informasi*, vol. 5, no. 2, 2021.
- [6] A. L. M. B. Ayu Fari Hatul Jannah, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENDESKRIPSIKAN KERAGAMAN BUDAYA KELAS IV DI SEKOLAH DASAR NEGERI KAYUNAN," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 09, no. 04, 2024.
- [7] S. Sasmita Ayu Jayanti, "PENGEMBANGAN MEDIA APLIKASI ANDROID DATUK NESIA (DARI PETA BUDAYA AKU TAHU INDONESIAKU) PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA KELAS IV SEKOLAH DASAR," *JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (JPPGSD)*, vol. 13, no. 9, 2025.
- [8] P. A. G. 3. T. R. D. B. A. N. B. ANDROID, "Ni Ketut Catur Wahyu Puspitawati, I Made Gede Sunarya, I Ketut Resika Arthana," vol. 12, 2015.

# Referensi

[9] T. R. Rizky, Mengenal Seni dan Budaya Indonesia, 2012.

[10] A. J. J. Agus Ramdani, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik,” Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran, vol. 6, no. 3, 2020.

[11] R. Shabrina dan M. F. Hadi, “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android Terhadap Motivasi Belajar Siswa,” Jurnal Teknologi Pendidikan, vol. 2, no. 1, 2023.

[12] Y. N. AbdulMalik, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID DI SEKOLAH DASAR PERIODE 2020-2024,” Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, vol. 9, no. 4, 2024.

[13] A. J. Kurniawan, “RANCANG BANGUN APLIKASI GAME EDUKASI PENGENALAN BUDAYA INDONESIA BERBASIS ANDROID,” Jurnal Penelitian Dosen Fikom (UNDA), vol. 10, no. 2, 2019.

[14] N. D. S. N.N.D. Kristanti, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID BERMUATAN MATERI BENTANG ALAM PADA MATA PELAJARAN IPAS DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA,” PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia, vol. 8, no. 1, 2024.

[15] E. F. F. I. N. A. Sofri Rizka Amalia, “Aplikasi media pembelajaran mobile learning berbasis Android Kodular meningkatkan minat belajar siswa,” Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE), vol. 10, no. 1, 2024.

[16] B. L. D. T. Y. P. Malida Magista, “A Review of the Applicability of Gamification and Game-based Learning to Improve Household-level Waste Management Practices among Schoolchildren,” International Journal of Technology (IJTech), vol. 9, no. 7, 2018.

