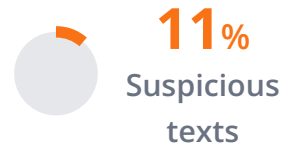




# Pengembangan Aplikasi “Jelajah Budayaku” Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Pengetahuan Budaya Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar\_2

ID : d6423262103ea1822878a1f95895e203324777cc



**File name :** Pengembangan Aplikasi “Jelajah Budayaku” Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Pengetahuan Budaya Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar\_2.txt  
**Original file size :** 1.21 MB  
**Number of words :** 4,060  
**Number of characters :** 31796

**Submitter :** UMSIDA Perpustakaan  
**Submission date :** April 20, 2026  
**Upload type :** interface  
**analysis end date :** April 20, 2026

## Summary (section 1/3)

Location of suspect texts in the document :



Included in the suspicious text score :

### Similarities 2%

**Syntactics** 2%    **Semantics** *Not measured*

Passages with similarities to sources found in different collections.



### AI detection 6%

Texts with stylistically similar formulations to AI-generated text.

This rate is an indicator, not proof. Check with the author that he/she has mastered the knowledge mentioned in the document.



### Unrecognized languages 3%

Passages in which some of the vocabulary used is not part of the language dictionary. This may be an attempt by the author to modify the text to make detection impossible.



## Not included in the percentage of suspicious texts :

### ” Texts between quotes

6%

Passages between quotation marks, often revealing a quotation.


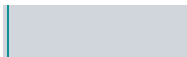
## ☰ Sources of similarities (section 2/3)

### Similarities



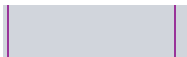


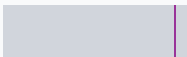

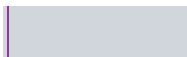


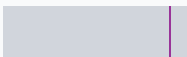


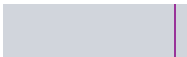
2%

Passages with similarities to sources found in different collections.


### Main source detected


No.	Description	Similarities	Locations
2	 <b>11271...</b> #4953d8 📍 Comes from my group	<1%	

### Source with incidental similarities

No.	Description	Similarities	Locations
1	 <b>Belajar Ekosistem dengan Media...</b> <a href="http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/article/do...">ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/article/do...</a> 	<1%	
3	 <b>Pengembangan Literasi Berbasis Mobile...</b> <a href="http://dx.doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2198">dx.doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2198</a> 	<1%	
4	 <b>TESIS #204563</b> 📍 Comes from my group	<1%	
5	 <b>MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF...</b> <a href="http://dx.doi.org/10.29103/sisfo.v5i2.6222">dx.doi.org/10.29103/sisfo.v5i2.6222</a> 	<1%	
6	 <b>Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian...</b> <a href="http://scholar.google.com/citations?user=tv_L9vAAAAAJ...">scholar.google.com/citations?user=tv_L9vAAAAAJ...</a> 	<1%	

### Referenced source (without similarities detected)

No.	Description
1	 <a href="http://doi.org/10.21070/ijccd.v4i1.843">http://doi.org/10.21070/ijccd.v4i1.843</a>

No.		Description
2		<a href="https://drive.google.com/drive/folders/1rhr83k01ZAQFESRLZWNPY6iUPgH5YQ...">https://drive.google.com/drive/folders/1rhr83k01ZAQFESRLZWNPY6iUPgH5YQ...</a>



Page | 1

<http://doi.org/10.21070/ijccd.v4i1.843>

Development of "Jelajah Budayaku" Android-Based Application as an Interactive Learning Media to Improve Indonesian Cultural Knowledge in Elementary School Students

[Pengembangan Aplikasi "Jelajah Budayaku" Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Pengetahuan Budaya Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar]

Elda Afianah1), Machful Indra Kuriawan2)

1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

2) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Email Penulis Korespondensi: machfulindra.k@umsida.ac.id

Abstract. This research aims to develop an Android-based interactive learning media in the form of the "Jelajah

Budayaku" application to support elementary school students' knowledge of Indonesian cultural diversity. This

development is motivated by the need for innovative learning media that is integrated with technology according to



the characteristics of students in the digital era. The development process is carried out through Figma-based

interface design and implementation through Android Studio to produce applications in .apk format that can be

accessed through mobile devices. The materials presented include traditional houses, traditional clothing, traditional

dances, and traditional musical instruments from various regions in Indonesia which are packaged in the form of pictures and brief descriptions. In addition, the application is equipped with an interactive text-to-speech feature that

is activated through user interaction, i.e. when an object or image is selected, so that the description text is presented

in audio form. The integration of visual and auditory elements is expected to increase student involvement and

understanding. The development results show that this application is suitable for use as an interactive learning

medium to support more contextual and meaningful cultural learning at the elementary school level..

Keywords - Android application, Interactive Learning Media, Indonesian culture, elementary school, Jelajah

Budayaku

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

## I. DESKRIPSI PRODUK

Indonesia merupakan negara yang kaya akan keindahan alam, dengan riubuan pulau yang membentang dari

Sabang sampai Merauke. Setiap wilayahnya menyimpan potensi sumber daya alam yang melimpah, keanekaragaman

flora yang menawan, serta fauna yang beragam. Tidak hanya itu, Indonesia juga memiliki keberagaman sosial budaya

mencakup berbagai suku bangsa, bahasa daerah, adat istiadat, dan tradisi. Dengan segala keunikan tersebut, Indonesia

layak disebut sebagai negara dengan sejuta pesona [1]. Faktor iklim, lingkungan, dan kondisi cuaca yang berbeda

menyebabkan kebudayaan yang dimiliki oleh suatu kelompok masyarakat tidak sama dengan kelompok masyarakat

lainnya. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari berbagai hasil karya budaya, seperti rumah adat, pakaian adat, senjata

tradisional, tarian, serta bentuk kebudayaan lainnya [2]. Kepentingan budaya bagi suatu negara dan masyarakat sangat

beragam. Salah satunya adalah sebagai identitas yang melekat pada masyarakat di suatu negara. Kebudayaan

<http://doi.org/10.21070/ijccd.v4i1.843>

2 | Page

mencerminkan jati diri suatu kelompok masyarakat karena keunikan yang dimilikinya, sehingga membedakannya dari

masyarakat lainnya [3]. Namun, pada hakikatnya pengenalan budaya Indonesia kepada anak usia sekolah dasar,

meskipun telah disesuaikan dengan kurikulum setiap tahunnya, masih belum mencapai hasil yang diharapkan. Hal ini

terlihat dari masih banyaknya siswa yang belum mampu menyebutkan nama rumah adat, pakaian adat, alat musik

daerah, lagu daerah, serta senjata tradisional dari berbagai daerah di Indonesia.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang signifikan pada era digital saat ini membawa

dampak besar, termasuk dalam dunia pendidikan. Penguasaan teknologi oleh guru memungkinkan pemanfaatannya

secara maksimal dalam mendukung proses pembelajaran yang efektif dan efisien [4]. Seiring dengan penerapan

Kurikulum Merdeka yang ditetapkan melalui Mendikbudristek Nomor 12 Tahun 2024, satuan pendidikan dituntut

untuk mengimplementasikan pembelajaran yang fleksibel sehingga dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi adalah melalui penggunaan aplikasi berbasis Android, yang termasuk dalam

pembelajaran interaktif berbasis audiovisual dengan memadukan berbagai unsur seperti teks, animasi, gambar, suara,

hingga video [4]. Pembelajaran pada materi keberagaman budaya Indonesia masih cenderung menggunakan metode

konvensional dan kurang inovatif, sehingga belum mampu memenuhi kebutuhan belajar siswa di era modern yang

menuntut pembelajaran interaktif dan kontekstual. Model ceramah yang cenderung monoton menyebabkan siswa

mudah merasa bosan, sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan untuk

meningkatkan keterlibatan mereka [5]. Media merupakan salah satu komponen penting dalam proses pendidikan yang

mampu meningkatkan minat belajar siswa, sehingga materi yang disampaikan lebih mudah dipahami [6].

Penggunaan media pembelajaran berbasis digital, khususnya aplikasi interaktif, semakin berkembang seiring

dengan kemajuan teknologi informasi dalam dunia pendidikan. Media pembelajaran interaktif berbasis Android

mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan karakteristik siswa di era digital saat ini [7]. Integrasi unsur visual, audio, dan animasi dalam aplikasi pembelajaran memberikan pengalaman

belajar yang lebih variatif dibandingkan metode konvensional [8]. Siswa sekolah dasar yang cenderung aktif dan

memiliki rasa ingin tahu tinggi lebih mudah tertarik pada media pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi.

Pemanfaatan media digital turut mendorong partisipasi aktif siswa dalam



proses pembelajaran, sehingga mampu

meningkatkan kualitas interaksi dalam kegiatan belajar.

Dalam pembelajaran keberagaman budaya Indonesia, media digital memiliki peran penting dalam membantu

siswa memahami materi secara lebih konkret. Materi budaya yang bersifat luas dan beragam sering kali sulit dipahami

jika hanya disampaikan melalui metode ceramah tanpa dukungan media yang menarik. Aplikasi pembelajaran berbasis

Android mampu menyajikan materi dalam bentuk gambar, video, dan animasi sehingga lebih mudah dipahami oleh

siswa [9]. Penyajian materi yang interaktif memungkinkan siswa mengenal budaya dari berbagai daerah secara lebih

nyata dan kontekstual. Hal ini dapat meningkatkan pemahaman serta memperkuat ingatan siswa terhadap materi keberagaman budaya Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada materi keragaman budaya, masih

tergolong rendah. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh kurang optimalnya pemanfaatan teknologi oleh guru dalam proses

pembelajaran. Pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan metode konvensional yang kurang variatif dan

menarik. Materi yang disampaikan juga cenderung terbatas, hanya berfokus pada keragaman budaya di lingkungan

sekitar tempat tinggal siswa, sehingga wawasan siswa menjadi kurang luas [10].

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu inovasi media pembelajaran yang mampu menjawab

kebutuhan siswa dalam memahami keberagaman budaya Indonesia secara lebih luas, menarik, dan interaktif.

Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi digital menjadi salah satu solusi yang relevan untuk

meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Pemanfaatan aplikasi

berbasis Android dinilai efektif karena

perangkat tersebut mudah diakses oleh siswa serta mendukung pembelajaran yang fleksibel dan mandiri [11].

Penggunaan media pembelajaran digital berbasis aplikasi terbukti mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa

dalam proses pembelajaran dibandingkan dengan metode konvensional [12]. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran memiliki peran penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna

dan sesuai dengan karakteristik siswa di era digital [13].

pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android tidak hanya membantu siswa dalam

memahami materi secara lebih konkret, tetapi juga mampu meningkatkan minat belajar serta keterlibatan siswa dalam

proses pembelajaran [14]. Media yang memadukan unsur visual, audio, dan interaktivitas memberikan pengalaman

belajar yang lebih variatif sehingga siswa tidak mudah merasa bosan. Selain itu, penggunaan aplikasi pembelajaran

juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan menyesuaikan kecepatan belajar masing-masing,

sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan berpusat pada siswa [9]. Hal ini sejalan dengan penelitian yang

menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Android secara signifikan mampu

meningkatkan minat belajar serta hasil belajar siswa sekolah dasar melalui pengalaman belajar yang lebih menarik

dan bermakna [15].

Menanggapi urgensi kebutuhan akan pengembangan media pembelajaran inovatif dan interaktif,

dikembangkanlah aplikasi "Jelajah Budayaku" sebagai sebuah inovasi edukatif yang berorientasi pada solusi

transformatif dalam proses pembelajaran. Aplikasi ini dirancang secara sistematis dan komprehensif untuk

Page | 3

menjembatani kesenjangan antara pemahaman konsep teoretis dengan implementasi praktis dalam konteks

pembelajaran. Melalui pendekatan pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan berbasis pengalaman, "Jelajah

Budayaku" diharapkan dapat meningkatkan kualitas pemahaman, kesadaran, serta partisipasi aktif peserta didik dan

pendidik dalam menginternalisasi materi secara holistik, sekaligus memungkinkan adanya pengukuran dampak

pembelajaran yang lebih terstruktur, objektif, dan berkelanjutan [16]. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti

mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis aplikasi Android yang diberi nama "Jelajah Budayaku".

Aplikasi ini dirancang sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan oleh peserta didik sekolah dasar

untuk mengenal dan memahami keberagaman budaya Indonesia secara lebih menarik, sistematis, dan kontekstual.

Pengembangan aplikasi ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan media pembelajaran digital yang mampu menyajikan

materi kebudayaan secara visual dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi

kebudayaan Nusantara.

Alur awal aplikasi "Jelajah Budayaku" dirancang untuk memberikan pengalaman pengguna yang sederhana,



menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik sekolah dasar sejak pertama kali aplikasi diakses. Pengguna akan

langsung diarahkan ke halaman utama yang menampilkan tampilan antarmuka bersih dan ramah anak, sehingga

mampu menarik perhatian sekaligus menumbuhkan minat belajar terhadap materi kebudayaan Indonesia. Setelah

memasuki halaman utama, pengguna dapat memilih menu utama yang tersedia sesuai dengan kebutuhan

pembelajaran. Aplikasi “Jelajah Budayaku” memuat materi keberagaman budaya Indonesia yang difokuskan pada

empat aspek utama, yaitu rumah adat, pakaian adat, tarian adat, dan alat musik tradisional dari berbagai daerah di

Indonesia. Setiap materi disajikan secara sistematis berdasarkan pilihan daerah, sehingga pengguna dapat mempelajari

budaya dari berbagai provinsi secara terarah dan sesuai kebutuhan belajar masing-masing. Penyajian materi dilengkapi

dengan gambar representatif serta deskripsi singkat yang menjelaskan karakteristik setiap unsur budaya, sehingga

memudahkan peserta didik dalam memahami keberagaman dan kekayaan budaya Indonesia secara lebih komprehensif.

Pada tahap selanjutnya, pengguna akan diarahkan menuju menu utama yang terdiri atas dua fitur utama, yaitu

“Ayo Belajar Budaya” dan “Tentang Aplikasi”. Struktur menu ini dirancang secara sederhana dan intuitif untuk

memudahkan peserta didik dalam menavigasi aplikasi dengan mudah tanpa kebingungan. Menu “Ayo Belajar Budaya”

berfungsi sebagai pusat kegiatan pembelajaran yang menyajikan materi keberagaman budaya Indonesia secara

interaktif dan sistematis, sedangkan menu “Tentang Aplikasi” menyediakan



informasi terkait profil pengembang,

tujuan pengembangan aplikasi, serta referensi yang digunakan dalam penyusunan materi. Bagian "Ayo Belajar

Budaya" menjadi inti dari pengalaman pembelajaran dalam aplikasi ini. Pada bagian ini, pengguna akan menemukan

empat kategori materi utama, yaitu rumah adat, pakaian adat, tarian adat, dan alat musik tradisional. Setiap kategori

kemudian menampilkan pilihan sepuluh daerah dari berbagai provinsi di Indonesia, yang dapat dipilih secara mandiri

oleh pengguna sesuai dengan minat belajar masing-masing. Setiap materi yang dipilih akan menampilkan gambar

representatif dari budaya daerah tersebut disertai deskripsi singkat yang menjelaskan karakteristiknya secara sederhana, sehingga mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Selanjutnya, setiap tampilan materi dalam aplikasi ini

dilengkapi dengan fitur audio yang bersifat interaktif, di mana pengguna perlu menekan objek atau ikon tertentu

(seperti ilustrasi dua anak) untuk memutar penjelasan materi. Fitur ini merupakan bentuk dukungan pembelajaran

multimodal yang mengintegrasikan aspek visual dan auditori, sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik

terhadap materi yang disajikan. Mekanisme interaktif ini juga memberikan fleksibilitas dalam proses pembelajaran,

karena peserta didik dapat mengakses audio sesuai kebutuhan sambil membaca deskripsi yang tersedia.

Selain fitur pembelajaran utama, aplikasi ini juga menyediakan menu "Tentang Aplikasi" yang berisi

informasi lengkap mengenai latar belakang pengembangan, profil pengembang, tujuan pembuatan aplikasi, serta

referensi sumber materi budaya yang digunakan. Menu ini dirancang untuk memberikan transparansi informasi

sekaligus memperkuat kredibilitas aplikasi sebagai media pembelajaran yang berbasis sumber yang dapat

dipertanggungjawabkan. Secara keseluruhan, alur penggunaan aplikasi "Jelajah Budayaku" dibuat sesederhana mungkin agar siswa dapat belajar secara mandiri tanpa bantuan yang kompleks dari guru. Pengguna hanya perlu

memilih kategori, memilih daerah, kemudian mempelajari materi yang ditampilkan dalam bentuk gambar dan

deskripsi, serta dapat mendengarkannya melalui fitur audio. Alur yang sistematis ini memungkinkan proses

pembelajaran berlangsung secara bertahap, terarah, dan menyenangkan. Dengan demikian, aplikasi "Jelajah

Budayaku" diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, kontekstual, dan bermakna bagi

siswa sekolah dasar. Melalui integrasi antara media visual, teks, dan audio, aplikasi ini tidak hanya berfungsi sebagai

sumber informasi budaya, tetapi juga sebagai sarana untuk menumbuhkan rasa cinta tanah air, meningkatkan

pemahaman terhadap keberagaman budaya Indonesia, serta membentuk sikap menghargai perbedaan sejak dini.

Keunggulan utama dari aplikasi "Jelajah Budayaku" terletak pada penyajian materi pembelajaran yang

dikemas dalam bentuk aplikasi Android interaktif yang mudah diakses oleh siswa sekolah dasar. Berbeda dengan

media pembelajaran konvensional yang umumnya hanya berfokus pada buku teks atau presentasi satu arah, aplikasi

ini menghadirkan pengalaman belajar yang lebih fleksibel, mandiri, dan berbasis multimedia. Integrasi antara unsur visual berupa gambar, teks deskriptif, dan audio menjadikan proses pembelajaran lebih variatif sehingga mampu

mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, baik visual maupun auditori. Novelty dari aplikasi ini juga terletak pada

penyusunan materi yang disajikan secara terstruktur berdasarkan kategori budaya, yaitu rumah adat, pakaian adat,

tarian adat, dan alat musik tradisional dari berbagai daerah di Indonesia. Setiap kategori tidak hanya menampilkan

materi secara umum, tetapi juga disusun berdasarkan pilihan daerah yang dapat diakses secara mandiri oleh pengguna.

Hal ini memberikan kebebasan bagi siswa untuk mengeksplorasi materi sesuai minat dan rasa ingin tahu mereka,

sehingga pembelajaran menjadi lebih personal dan tidak terbatas pada urutan tertentu seperti pada buku ajar

konvensional. Keunggulan berikutnya terletak pada desain antarmuka yang sederhana, ramah pengguna, dan sesuai

dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Tampilan aplikasi dibuat dengan mempertimbangkan kemudahan

navigasi, sehingga siswa dapat mengoperasikan aplikasi secara mandiri tanpa bantuan yang kompleks. Struktur menu

yang hanya terdiri dari dua bagian utama, yaitu "Ayo Belajar Budaya" dan "Tentang Aplikasi", membuat pengguna lebih mudah memahami alur penggunaan aplikasi sejak awal. Dengan berbagai keunggulan tersebut, aplikasi "Jelajah

Budayaku" memiliki nilai kebaruan sebagai media pembelajaran berbasis mobile learning yang tidak hanya

menyajikan informasi budaya Indonesia secara digital, tetapi juga mengintegrasikan aspek interaktivitas, kemandirian

belajar, serta aksesibilitas dalam satu platform. Oleh karena itu, aplikasi ini diharapkan dapat menjadi inovasi

pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap keberagaman budaya Indonesia serta

menumbuhkan sikap apresiatif terhadap budaya bangsa.

## II. ISI PRODUK

Perancangan aplikasi “Jelajah Budayaku” dilakukan melalui beberapa tahapan pengembangan yang

melibatkan proses desain dan implementasi sistem. Pada tahap perancangan antarmuka (user interface), peneliti menggunakan aplikasi Figma sebagai media utama untuk membuat rancangan tampilan aplikasi. Figma digunakan

untuk mendesain layout halaman, penempatan elemen gambar, teks deskripsi, serta struktur navigasi aplikasi agar

sesuai dengan karakteristik pengguna yaitu siswa sekolah dasar. Melalui Figma, seluruh tampilan aplikasi dirancang

terlebih dahulu secara visual sebelum diimplementasikan ke dalam bentuk aplikasi nyata. Selanjutnya, tahap

implementasi aplikasi dilakukan menggunakan Android Studio sebagai platform utama untuk proses pengkodean

(coding) dan pengembangan aplikasi berbasis Android. Pada tahap ini, hasil desain yang telah dibuat di Figma

kemudian diimplementasikan ke dalam bentuk aplikasi yang dapat dijalankan pada perangkat smartphone. Android

Studio digunakan untuk mengintegrasikan berbagai komponen aplikasi, seperti tampilan antarmuka, navigasi menu,

penyajian materi budaya, serta fitur interaktif berupa gambar yang dapat diklik untuk mengaktifkan fitur text-to-

speech. Integrasi antara desain yang dibuat di Figma dan proses pengembangan di Android Studio memungkinkan



terciptanya aplikasi "Jelajah Budayaku" yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga berfungsi secara optimal sebagai media pembelajaran interaktif. Dengan kombinasi kedua tools tersebut, aplikasi dapat dikembangkan secara

lebih terstruktur, mulai dari tahap perancangan konsep hingga menjadi produk akhir berupa aplikasi Android dengan

format .apk yang dapat diinstal dan digunakan oleh pengguna.

Pada platform aplikasi "Jelajah Budayaku", isi media pembelajaran disusun secara sistematis untuk

mendukung proses pengenalan keberagaman budaya Indonesia secara interaktif dan mudah dipahami oleh siswa

sekolah dasar, dengan desain yang dibuat agar setiap komponen saling terintegrasi sehingga menciptakan pengalaman

belajar yang sederhana, menarik, dan terarah. Aplikasi ini memiliki menu utama Ayo Belajar Budaya sebagai pusat

pembelajaran inti, di mana siswa dapat mengakses empat kategori materi, yaitu rumah adat, pakaian adat, tarian adat,

dan alat musik tradisional, yang masing-masing menyediakan sepuluh pilihan daerah dari berbagai provinsi di

Indonesia yang dapat dipilih secara mandiri sesuai minat belajar. Setiap materi ditampilkan dalam bentuk gambar

representatif disertai deskripsi singkat yang menjelaskan karakteristik budaya daerah tersebut dengan bahasa yang

sederhana agar mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar, sehingga membantu mereka memahami keberagaman

budaya secara lebih konkret dan kontekstual. Selain itu, pada setiap halaman materi terdapat fitur interaktif berupa

objek gambar dua anak yang terletak di bawah teks deskripsi, yang dapat ditekan oleh pengguna untuk mengaktifkan

fitur text-to-speech sehingga sistem akan membacakan isi deskripsi secara otomatis, memungkinkan siswa untuk

memilih antara membaca atau mendengarkan materi sesuai gaya belajar masing-masing. Selain menu pembelajaran

tersebut, aplikasi juga memiliki menu "Tentang Aplikasi" yang berisi informasi mengenai profil pengembang, tujuan

pengembangan aplikasi, serta referensi yang digunakan dalam penyusunan materi budaya, sehingga memberikan

informasi tambahan sekaligus memperkuat kredibilitas aplikasi sebagai media pembelajaran yang berbasis sumber

yang jelas dan dapat dipertanggungjawabkan. Dengan adanya keseluruhan komponen tersebut, aplikasi "Jelajah

Budayaku" dirancang untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih terstruktur, interaktif, dan mandiri sehingga

siswa dapat mengeksplorasi keberagaman budaya Indonesia secara lebih mudah, menarik, dan bermakna.

Page | 5

Prosedur penggunaan aplikasi "Jelajah Budayaku" yang diakses melalui tautan Google Drive dirancang

secara sistematis untuk memastikan kemudahan, kejelasan, serta efisiensi pengalaman pengguna dalam memanfaatkan

media pembelajaran berbasis Android. Tahapan penggunaan aplikasi dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Pengguna mengakses media pembelajaran melalui tautan Google Drive yang telah disediakan, yaitu

[<https://drive.google.com/drive/folders/1rhr83k01ZAQFESRLZWNPy6iUPgH5YQy1>], kemudian

membuka folder tersebut untuk menemukan berkas aplikasi dengan format



.apk.

2. Pengguna memilih dan mengunduh berkas aplikasi “Jelajah Budayaku” ke perangkat smartphone berbasis

Android.

3. Setelah proses pengunduhan selesai, pengguna membuka berkas .apk tersebut untuk memulai proses instalasi

aplikasi pada perangkat.

4. Apabila sistem menampilkan peringatan keamanan, pengguna perlu mengaktifkan opsi izin instalasi dari

sumber tidak dikenal (unknown source) pada pengaturan perangkat agar proses instalasi dapat dilanjutkan.

5. Setelah instalasi berhasil, pengguna dapat membuka aplikasi melalui ikon “Jelajah Budayaku” yang muncul

pada menu perangkat.

6. Saat aplikasi dibuka, pengguna akan langsung diarahkan ke halaman utama aplikasi yang menampilkan menu awal sebagai pusat navigasi pembelajaran.

7. Pengguna kemudian dapat memilih menu “Ayo Belajar Budaya” untuk mulai mengakses materi

pembelajaran atau memilih menu “Tentang Aplikasi” untuk melihat informasi pendukung mengenai

aplikasi, profil pengembang, tujuan pengembangan, serta referensi yang digunakan.

8. Pada menu Ayo Belajar Budaya, pengguna dapat memilih kategori materi seperti rumah adat, pakaian adat,

tarian adat, dan alat musik tradisional, kemudian memilih daerah yang ingin dipelajari untuk menampilkan

gambar dan deskripsi budaya yang tersedia.

9. Pada setiap halaman materi, pengguna juga dapat menggunakan fitur

interaktif berupa objek gambar dua

anak di bawah teks deskripsi untuk mendengarkan penjelasan materi melalui fitur text-to-speech.

Anda dapat mengamati koleksi gambar di bawah ini untuk mendapatkan pemahaman tentang layout dan navigasi yang

ada pada aplikasi:

<https://drive.google.com/drive/folders/1rhr83k01ZAQFESRLZWNPy6iUPgH5YQy1>

6 | Page

Gambar 1. Tampilan Awal Aplikasi "jelajah Budayaku"

Gambar 2. Tampilan Menu Utama (Pusat Kontrol)

Page | 7

Gambar 3. Tampilan SubMenu (Ayo Belajar Budaya)

8 | Page

Gambar 4. Tampilan Menu Rumah Adat

Gambar 5. Tampilan detail materi Rumah Adat

Page | 9

Gambar 6. Tampilan Menu Pakaian Adat

Gambar 7. Tampilan detail materi Pakaian Adat

10 | Page

Gambar 8. Tampilan Menu Tarian Tradisional

Gambar 9. Tampilan detail materi Tarian Tradisional

Page | 11

Gambar 10. Tampilan Menu Alat Musik Tradisional

Gambar 11. Tampilan detail materi Alat Musik Tradisional

12 | Page

Gambar 12. Tampilan Menu ikon Tentang Aplikasi ("i")

Gambar 13. Tampilan SubMenu Referensi Materi

Page | 13

Gambar 13. Tampilan SubMenu Profil Pengembang

## VII. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan aplikasi “Jelajah Budayaku”, dapat disimpulkan bahwa media

pembelajaran ini merupakan inovasi berbasis Android yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran materi

keberagaman budaya Indonesia pada siswa sekolah dasar secara interaktif dan kontekstual. Pengembangan aplikasi

dilakukan melalui tahap perancangan desain antarmuka menggunakan Figma serta implementasi pemrograman

menggunakan Android Studio hingga menghasilkan aplikasi dalam format .apk yang dapat diinstal pada perangkat

Android. Aplikasi ini memuat materi pembelajaran yang mencakup rumah adat, pakaian adat, tarian tradisional, dan

alat musik tradisional dari berbagai daerah di Indonesia yang disajikan dalam bentuk visual gambar serta deskripsi

singkat yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik sekolah dasar. Selain itu, aplikasi ini

dilengkapi dengan fitur interaktif berupa objek ilustratif (gambar dua anak) yang berfungsi sebagai pemicu fitur text-to-speech, sehingga penyampaian materi tidak hanya terbatas pada teks dan visual, tetapi juga didukung oleh unsur

audio. Integrasi berbagai elemen multimedia tersebut memberikan

pengalaman belajar yang lebih variatif serta

mendukung pembelajaran multisensori. Dengan demikian, aplikasi “Jelajah Budayaku” dinilai layak dimanfaatkan

sebagai alternatif media pembelajaran yang bersifat inovatif, mudah diakses, serta relevan dengan perkembangan

teknologi pendidikan. Aplikasi ini diharapkan dapat berkontribusi dalam meningkatkan pengetahuan dan pemahaman

peserta didik terhadap keberagaman budaya Indonesia serta menumbuhkan sikap apresiatif terhadap nilai-nilai

kebudayaan nasional.



” [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 MULTIMEDIAMEDIA

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.

[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 202

0-2024," 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.

Abstract. This research aims to develop an Android-based interactive learning media in the form of the "Jelajah Budayaku" application to support elementary school students' knowledge of Indonesian cultural diversity. This development is motivated by t...

Keywords - Android application, Interactive Learning Media, Indonesian culture, elementary school, Jelajah Budayaku

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 dilatarbelaka...

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

I. Deskripsi Produk

II. Isi Produk

VII. Kesimpulan

References