

Media Pembelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 014 Tanjung Palas Berbasis *Android* Menggunakan *Unity*

Zam Zam^{1*}, Mustazzihim Suhaidi², Ari Sellyana³

^{1,2,3}Sekolah Tinggi Teknologi (STT) Dumai

³Program Studi Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Teknologi (STT) Dumai
Jl. Utama Karya Bukit Batrem II

*e-mail: zamzamiami111@mail.com¹, Muja1708@gmail.com², ari.sellyana@gmail.com³

Abstract

Indonesia is a country that is rich in culture, including in the field of traditional music. Almost every region in Indonesia has its own traditional music that can characterize the region. Currently at SMPN 014 Tanjung Palas Dumai, art and culture learning does not use media, students still look unenthusiastic and less enthusiastic in learning. The response and enthusiasm of students towards Cultural Arts subjects can be increased through a pleasant learning atmosphere by using learning video media, because from every learning only when learning with video media many students pay attention with enthusiasm. Therefore, researchers will design and create an interesting learning media, namely Learning Media for Cultural Arts at SMP Negeri 014 Tanjung Palas Based on Android Using Unity. With this learning media, it can help increase students' interest and enthusiasm in Cultural Arts lessons. Here the researcher uses the Waterfall method which has 5 stages, namely Planning, Analysis, Design, Coding/Implementation, and Testing. The application of this media can be used as an interesting interactive media, and can help students and teachers in the teaching and learning process.

Keywords: *Waterfall, Cultural Arts, Learning Media, Android.*

Abstrak

*Indonesia merupakan negara yang kaya akan budaya termasuk dalam bidang musik tradisional. Hampir setiap wilayah di Indonesia memiliki musik tradisional sendiri-sendiri yang dapat menjadi ciri khas wilayah tersebut. Saat ini di SMPN 014 Tanjung Palas Dumai pembelajaran Seni Budaya tidak menggunakan media, peserta didik masih terlihat tidak antusias dan kurang bersemangat dalam pembelajaran. Respon dan antusias peserta didik terhadap mata pelajaran Seni Budaya bisa ditingkatkan melalui suasana pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan media video pembelajaran, karena dari setiap pembelajaran hanya ketika pembelajaran dengan media video banyak peserta didik yang memperhatikan dengan antusias. Oleh sebab itu, peneliti akan merancang dan membuat sebuah media pembelajaran yang menarik yaitu Media Pembelajaran Seni Budaya Di SMP Negeri 014 Tanjung Palas Berbasis *Android* Menggunakan *Unity*. Dengan adanya media pembelajaran ini dapat membantu meningkatkan ketertarikan dan semangat siswa dalam pelajaran Seni Budaya. Disini peneliti menggunakan metode *Waterfall* yang memiliki 5 tahap yaitu Perencanaan, Analisis, Desain, Pengkodean/Implementasi, dan Pengujian. Penerapan media ini dapat digunakan sebagai media interaktif yang menarik, dan dapat membantu siswa dan guru dalam proses belajar mengajar.*

Kata kunci: *Waterfall, Seni Budaya, Media Pembelajaran, Android.*

1. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang kaya akan budaya termasuk dalam bidang musik tradisional. Hampir setiap wilayah di Indonesia memiliki musik tradisional sendiri-sendiri yang dapat menjadi ciri khas wilayah tersebut. Seni dan budaya merupakan dua hal yang saling berkaitan dan tidak dapat terpisahkan, karena pada setiap seni pasti mempunyai kebudayaan yang khas begitu juga sebaliknya, pada setiap kebudayaan pasti mempunyai nilai seni yang indah dan tidak ternilai harganya (Rofifah, D. 2020). Namun banyak guru kesenian yang mengalami

kesulitan menyampaikan materi pembelajaran karena kurangnya pengetahuan mengenai alat musik dan lagu tradisional Indonesia.

Saat ini di SMPN 014 Tanjung Palas Dumai pembelajaran Seni Budaya tidak menggunakan media, peserta didik masih terlihat tidak antusias dan kurang bersemangat dalam pembelajaran. Respon dan antusias peserta didik terhadap mata pelajaran Seni Budaya bisa ditingkatkan melalui suasana pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan media video pembelajaran, karena dari setiap pembelajaran hanya ketika pembelajaran dengan media video banyak peserta didik yang memperhatikan dengan antusias.

Media Pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. (Kustandi, Sutjipto, 2011:8) Media Pembelajaran yaitu alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna (Rahmi, dkk, 2019). Video merupakan suatu media yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran. Video kaya akan informasi dan tuntas karena sampai kehadiran peserta didik secara langsung (Agustien, dkk, 2018).

Animasi juga merupakan suatu teknik menampilkan gambar berturut sedemikian rupa sehingga penonton merasakan adanya ilustrasi gerakan (*motion*) pada gambar yang ditampilkan (Nari, dkk, 2015). Aplikasi pembelajaran berbasis *android* atau *mobile learning* pada prinsipnya bertujuan untuk mempermudah pembelajaran karena sangatlah efektif bisa diakses kapan dan dimana saja, sehingga dapat dengan mudah mempelajarinya. Dalam pendidikan mengenai seni dan kebudayaan di pendidikan formal masih terlihat minim Selain masalah bakat, kurangnya pengenalan serta pemahaman tentang alat musik tradisional sejak dini dan keterbatasan fasilitas berupa alat musik serta jam pelajaran kesenian disekolah juga dapat membuat semakin terkikisnya pengetahuan dan informasi tentang alat musik tradisional. Perkembangan teknologi dan komunikasi ini dapat ditemui hampir di semua bidang, salah satunya bidang pendidikan (Azulfa Audira, dkk, 2022).

Android adalah sebuah sistem operasi perangkat *mobile* berbasis *linux* yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi. *Android* menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka (Andi, 2015). Berdasarkan latar belakang diatas, maka diperlukan solusi yang dapat membantu meningkatkan ketertarikan dan semangat siswa dalam pelajaran Seni Budaya. Oleh karena itu, penulis mengambil penelitian yang berjudul "Media Pembelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 014 Tanjung Palas Berbasis *Android* Menggunakan *Unity*".

2. METODE

Metode Pengumpulan Data

Tahap pertama dalam penelitian ini adalah data-data yang terkait dengan tugas akhir yang akan dilaksanakan. Metode yang akan dilakukan adalah :

1. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan mencari referensi serta mempelajari buku dan literatur (situs internet) lainnya yang berhubungan dengan tugas akhir ini.

2. Metode Wawancara

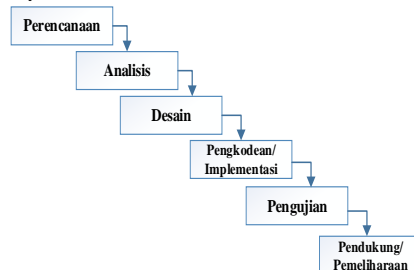
Penulis melakukan wawancara kepada guru yang bersangkutan dengan cara mengajukan tanya jawab secara langsung untuk memperoleh catatan-catatan dokumentasi atau agenda-agenda lainnya.

3. Metode Observasi

Penelitian mengamati secara langsung yang dibutuhkan diteliti untuk memperoleh data dan informasi yang berhubungan dengan objek yang diteliti.

Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang akan digunakan dalam penelitian tugas akhir ini adalah metode *waterfall*. Adapun penjelasannya sebagai berikut: Metode *waterfall* sering disebut model sekuensial linier (*sequence linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*). 23 Metode pengembangan sistem yang akan digunakan dalam penelitian tugas akhir ini dapat di lihat pada Gambar 1 (Utomo, 2019).



Gambar 1. Metode *Waterfall*

Tahapan pertama dalam pengembangan program yang menggunakan metode pembelajaran terdiri dari beberapa tahapan yaitu :

1. Tahapan perencanaan sistem (planning) Merupakan tahap awal dalam perancangan aplikasi. Pada tahap ini peneliti akan membuat suatu perencanaan mengenai aplikasi media pembelajaran pada SMPN 014 Tanjung Palas Kota Dumai.
2. Analisis (Analysis) Tahapan pertama adalah analisa (analysis), yaitu penelitian akan menganalisa materi yang dibangun. Analisa ini mengenai permasalahan program yang menyangkut kelebihan dan kekurangan dari program yang akan dibangun. Dan mempertimbangkan hardware dan software yang digunakan untuk melakukan penelitian ini.
3. Desain Pada tahap ini program akan didesain sesuai dengan kebutuhan dan tampilan yang menarik. Desain dilakukan dengan menggunakan software Adobe illustrator CS6, Adobe Premiere Profesional CS6, Adobe Audition CS6, dan Adobe After Effect CS6.
4. Pembuatan Kode Program Unity Pembuatan kode program yaitu dilakukan dengan cara mengimplementasikan program diaplikasi unity.

Pengujian Pengujian fokus pada perangkat lunak dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah teruji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (error) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

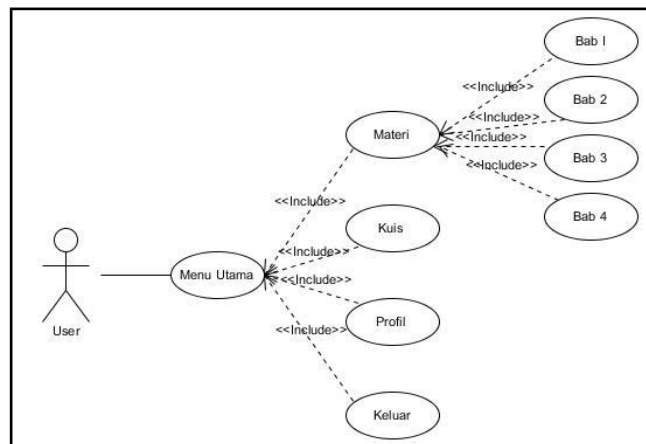
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisa dan Rancangan Sistem

Analisis yang dilakukan dimodelkan dengan menggunakan UML (*Unified Modelling Language*). UML yang dilakukan meliputi *usecase diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, dan *flowchart*.

Use Case Diagram

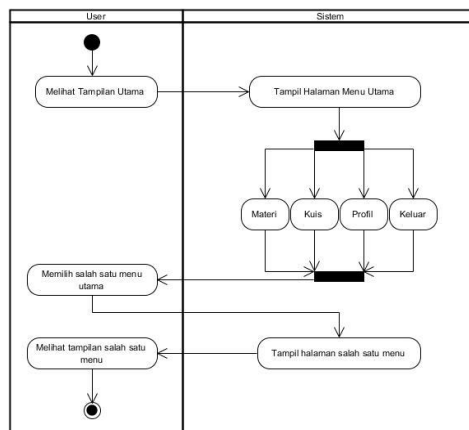
Pada aplikasi yang dirancang ini melibatkan satu aktor yaitu *User*. *User* dalam hal ini adalah pengguna aplikasi sebagai media interaktif dalam Media Pembelajaran Seni Budaya Di SMP Negeri 014 Tanjung Palas Berbasis *Android* Menggunakan *Unity* sebagai pendukung penggunaan aplikasi ini. *Usecase diagram* dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Use Case Diagram

Activity Diagram

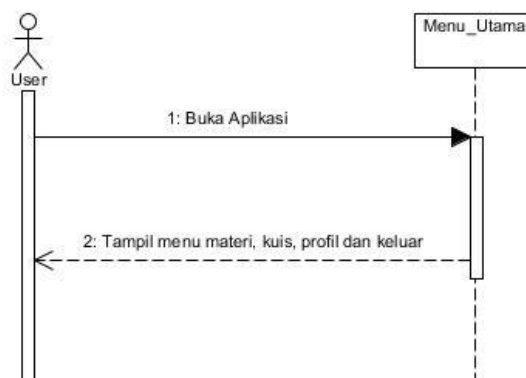
Pada Gambar 3 merupakan *Activity Diagram* dari Menu Utama.



Gambar 3. Activity Diagram

Sequence Diagram

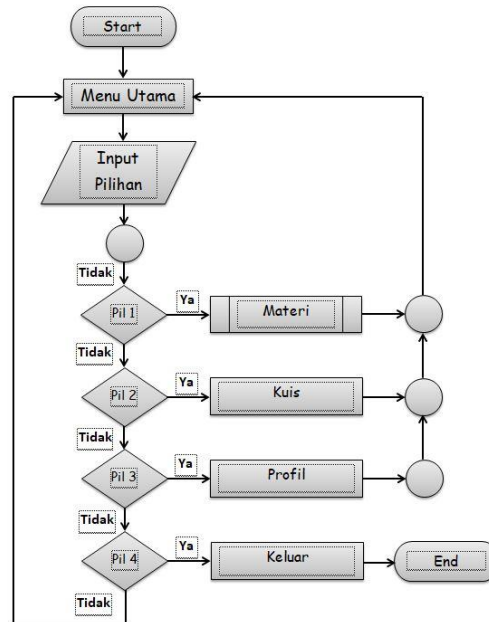
Pada Gambar 4 merupakan *Sequence Diagram* dari Menu Utama.



Gambar 4. Sequence Diagram

Flowchart

Adapun bentuk perancangan *flowchart* menu utama dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Perancangan *flowchart* program

Implementasi Aplikasi

Penerapan aplikasi media pembelajaran seni budaya terdiri dari 4 menu yaitu, materi, kuis, profil, dan keluar. Aplikasi ini dapat dijalankan dengan *android* tanpa harus menginstal aplikasi tambahan lainnya.

Tampilan Halaman Menu Utama

Berikut ini adalah tampilan menu utama pada aplikasi media pembelajaran seni budaya, didalam tampilan menu utama terdapat menu lainnya diantaranya menu materi, menu kuis, menu profil, dan menu keluar. Tampilan menu dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Tampilan halaman menu utama

Tampilan Halaman Menu Materi

Berikut ini adalah tampilan menu materi pada aplikasi media pembelajaran seni budaya, didalam tampilan menu materi terdapat isi materi mata pelajaran seni budaya berupa video animasi. Tampilan menu dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Tampilan halaman menu materi

Tampilan Halaman Menu Menu Kuis

Berikut ini adalah tampilan menu kuis pada aplikasi, didalam menu kuis terdapat soal objektif mata pelajaran seni budaya. Tampilan menu dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8. Tampilan halaman menu kuis

Tampilan Halaman Menu Profil

Berikut ini adalah tampilan menu profil pada aplikasi, didalam menu profil terdapat profil dari peneliti. Tampilan menu dapat dilihat pada Gambar 9.



Gambar 9. Tampilan halaman menu profil

4. PENUTUP

Setelah melakukan analisa hasil implementasi dan pengujian Media Pembelajaran Seni Budaya Di SMP Negeri 014 Tanjung Palas Berbasis *Android* Menggunakan Unity, maka penulis menarik kesimpulan yaitu membuat media pembelajaran agar peserta didik lebih giat dalam belajar dengan merancang media pembelajaran Seni Budaya yang menarik agar peserta didik lebih giat dalam belajar dan membantu guru dalam menciptakan sebuah media pembelajaran berbasis teknologi dengan menghasilkan media pembelajaran Seni Budaya untuk SMPN 014 Tanjung Palas Kota berbasis *android*.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 19. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v5i1.8010>
- Andi, J. (2015). Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted – Global Positioning System (A-GPS) Dengan Platform Android. *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika*

(KOMPUTA), 1(1), 1–8.

- Azulfa Audira, R., Yuliati, T., & Handayani, T. (2022). Game Edukasi Sejarah Indonesia Berbasis Android Kelas Xi Di Sma Ykpp Dumai. *JUTEKINF (Jurnal Teknologi Komputer Dan Informasi)*, 10(2), 86–94. <https://doi.org/10.52072/jutekinf.v10i2.413>
- Nari, J., Tulenan, V., Sentinuwo, S., Rindengan, Y., & Lantang, O. (2015). Perancangan Studio Musik Bambu Dengan Perspektif Animasi 3D. *Jurnal Teknik Informatika*, 4(2), 1–7. <https://doi.org/10.35793/jti.4.2.2014.6988>
- Rahmi, M. S. M., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Macromedia Flash 8 pada Pembelajaran Tematik Tema Pengalamanku. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 178. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18524>
- Rofifah, D. (2020). Pendidikan Seni Budaya. *Paper Knowledge. Toward a Media History of Documents*, 12–26.
- Salamah, K. S., Kadarina, T. M., & Iklima, Z. (2020). Pengenalan Mit Inventor Untuk Siswa/I Di Wilayah Kembangan Utara. *Jurnal Abdi Masyarakat (JAM)*, 5(2), 5. <https://doi.org/10.22441/jam.2020.v5.i2.002>.
- Setiawan, D. M., & Wiguna, W. (2020). Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Mobile Menggunakan Unity Di Tk Ryadlol Hasanah. *EProsiding Teknik Informatika (PROTEKTIF)*, 1(1), 208–217. <http://eprosiding.ars.ac.id/index.php/pti>.
- Utomo, R. B. (2019). Aplikasi Pembelajaran Manasik Haji dan Umroh berbasis Multimedia dengan Metode User Centered Design (UCD). *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer Dan Informatika)*, 3(1), 68. <https://doi.org/10.30645/j-sakti.v3i1.97>.