

# APLIKASI PEMBELAJARAN KEANEKARAGAMAN BUDAYA DAN SUKU UNTUK SISWA KELAS 5 SDI AL-AZHAR 7 SUKABUMI

## *CULTURE AND ETHNIC LEARNING APPLICATION IN GRADE 5 SDI AL-AZHAR 7 SUKABUMI*

Annisa Tamara<sup>1</sup>, Reza Budiawan, S.T., M.T.<sup>2</sup>, Ady Purna Kurniawan, S.T., M.T.<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Prodi D3 Manajemen Informatika, Fakultas Ilmu Terapan, Universitas Telkom  
Atamara218@gmail.com

### Abstrak

Keragaman Budaya dan suku merupakan suatu pembelajaran yang saat ini dipelajari pada lingkungan sekolah salah satunya SDI Al-Azhar 7 Sukabumi. Pada SDI Al-Azhar 7 Sukabumi diperkenalkan kepada siswa-siswi kelas 5 yang dibantu oleh guru. Dimana pembelajaran mengenai pengenalan budaya dan suku masih sangat manual yang membuat ketertarikan siswa/i untuk mempelajari keragaman budaya dan suku menjadi berkurang. Oleh karena itu penulis ingin membuat salah satu alternatif aplikasi pembelajaran keanekaragaman budaya dan suku dengan menggunakan adobe flash sebagai media perantara yang menampilkan materi pembelajaran keanekaragaman budaya dan suku meliputi peta Indonesia, Penjelasan dari setiap provinsi dan menyikapi keragaman secara menarik agar minat belajar siswa/i SDI Al-Azhar 7 Sukabumi.

**Kata Kunci:** *Aplikasi Pembelajaran, Keragaman Budaya dan Suku, Adobe Flash*

### Abstract

*Cultural and tribal diversity is a learning that is currently being studied in one school environment SDI Al-Azhar 7 Sukabumi. In SDI Al-Azhar 7 Sukabumi was introduced to the 5th grade students assisted by teachers. Where learning about cultures and tribes is still very manual which makes the students' interest to apply cultural diversity and tribe to be reduced. Therefore, the author wants to make an alternative application of cultural and tribal cultural learning by using adobe flash as a learning medium that displays the learning materials of cultural diversity and Indonesian language, the explanation of each province and addressing the diversity to be easily interested students of SDI Al-Azhar 7 Sukabumi .*

**Keywords:** *Learning Applications, Cultural and Tribal Diversity, Adobe Flash*

## 1. Pendahuluan

Keanekaragaman atau yang sering disebut dengan multikulturalisme adalah istilah yang digunakan untuk menjelaskan pandangan seseorang tentang ragam kehidupan di dunia, ataupun kebijakan kebudayaan yang menekankan tentang penerimaan terhadap adanya keragaman, dan berbagai macam budaya (multikultural) yang ada dalam kehidupan masyarakat menyangkut nilai-nilai, sistem, budaya, kebiasaan, dan politik yang mereka anut.

Salah satu permasalahan di sekolah yang sering terjadi adalah dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas 5 SD yang dimana siswa sulit untuk memahami materi Keanekaragaman Budaya dan Suku yang didalamnya terdapat materi seperti rumah adat, pakaian adat, alat musik daerah, makanan khas daerah, senjata tradisional dan tarian daerah.

Berdasarkan hasil kuisioner sebelum adanya aplikasi di dapatkan hasil yang dimana dari 25 murid terdapat 15 orang ( $15/25 \times 100 = 60\%$ ) setuju dan 10 orang ( $10/25 \times 100=40\%$ ) tidak setuju dengan di buatnya sebuah aplikasi pembantu pembelajaran Keanekaragaman Budaya dan Suku.

Dengan adanya permasalahan yang muncul maka penulis akan memfokuskan pada materi keragaman budaya dan suku dengan membangun unsur gambar-gambar materi pembelajaran, dan latihan soal dalam aplikasinya. Aplikasi ini juga dirancang tidak hanya sebagai sarana pembelajaran untuk pengajar, tetapi juga untuk pribadi. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran secara mandiri.

## 2. Dasar Teori

Untuk mendukung pembuatan laporan ini, maka perlu dikemukakan teori-teori yang berkaitan dengan permasalahan dan ruang lingkup pembahasan sebagai landasan dalam pembuatan proyek ini.

### **Keanekaragaman Suku dan Budaya**

Sebelum kita memahami keberagaman kebudayaan Indonesia, terlebih dahulu patutkiranya kita memahami arti kebudayaan itu sendiri, kata kebudayaan dalam bahasa Indonesiaberasal dari bahasa Sansekerta yaitu buddhayah yang merupakan bentuk jamak dari buddhi yang berarti budi atau akal.

Dengan demikian kebudayaan di artikan sebagai hal yang bersangkutan dengan budi dan akal. Kata kebudayaan dalam bahasa inggris diterjemhkan dengan istilah culture. Dalam bahasa Belanda di sebut cultur. Kedua bahasa ini di ambil dari bahasa latin colore yang berarti mengolah, mengerjakan, menyuburkan, dan mengembangkan. Dengan demikian culture atau cultuur diartikan sebagai segala kegiatan manusia untuk mengolah dan mengubah alam. ada pula yang berpendapat bahwa kata budaya dari budi dayayang berarti daya dari budi, yaitu berupa cipta, karsa, dan rasa.

Menurut para ahli, keragaman budaya di Indonesia antara lain:

Koentjaraningrat mengemukakan pendapatnya mengenai budaya, menurutnya budaya yaitu suatu gagasan dan rasa, suatu tindakan dan juga karya yang merupakan sebuah hasil yang dihasilkan oleh manusia didalam kehidupan masyarakat yang nantinya dijadikan kepunyaannya dengan belajar.[2]

E.B. Taylor, sedangkan menurut E.B. Taylor budaya yaitu suatu keseluruhan yang bersifat kompleks. Keseluruhan tersebut meliputi kepercayaan, kesusilaan, adat istiadat, hukum, seni, kesanggupan dan juga semua kebiasaan yang dipelajari oleh manusia yang merupakan bagian dari suatu masyarakat.[3]

### **Profil SDI Al-Azhar 7 Sukabumi**

Visi dari sekolah ini mewujudkan cendikiawn muslim yang sehat rohani dan jasmani. Bertaqwa dan berakhlak mulia,cerdas, cakap, terampil, dan percaya pada diri sendiri. Cinta kepada tanah air, bangsa, Negara, dan agama.

Misi dari sekolah :

1. Mewujudkan system pendidikan yang bertumpu pada IMTAQ dan IPTEK.
2. Menjadi sumber penyebarluasan pendidikan yang berkualitas berjiwa islami.
3. Menciptakan pelajar yang shaleh/shalehah berakhlak mulia, hormat pada sesame, orangtua, dan guru.

4. Mengembangkan ukuwah Islamiyah dan semangat kebersamaan dengan penuh dedikasi dan disiplin.
5. Berwatak pejuang dan memiliki kemampuan untuk mengembangkan diri dan keluarga.
6. Bertanggung jawab atas pembangunan umat dan bangsa.
7. Memiliki kepribadian yang kuat.

Kurikulum yang digunakan oleh SD Islam Al-Azhaar 7 Sukabumi adalah hasil dari perpaduan antara Kurikulum Pribadi Muslim yang berkarakter dari Yayasan Pesantren Islam Al-Azhar dengan Kurikulum Dinas Pendidikan dan Kebudayaan (Kurikulum 2006 dan Kurikulm 2013). (Lampiran 5)

### **Silabus Pembelajaran Keragaman Suku dan Budaya**

Hampir semua pekerjaan membutuhkan alat atau media, demikian seorang pengajar. Dalam hal ini pengajar adalah sebuah profesi fungsional yang membutuhkan beberapa alat atau media untuk menunjang pekerjaannya. Alat-alat tersebut biasa disebut perangkat mengajar. Di dalamnya tertuang rencana, proses, dan juga evaluasi. Tanpa adanya alat, bisa jadi pengajar kurang maksimal dalam menjalankan tugasnya. Salah satu alat atau media tersebut dinamakan silabus.

Pada mata pembelajaran Keragaman Budaya dan suku, untuk silabus terdapat Kompetensi Dasar sesuai dengan aspek Kompetensi Inti (Menghargai keragaman suku bangsa dan budaya setempat (kabupaten/kota, provinsi)). Untuk mencapai Kompetensi Dasar tersebut, di dalam silabus dirumuskan kegiatan peserta didik secara umum dalam pembelajaran berdasarkan standar proses.(Lampiran 4)

### **Aplikasi Pembelajaran**

Aplikasi pembelajaran antara lain sebagai perangkat lunak pengajaran, memberikan fasilitas untuk siswa dalam belajar mengajar dengan menggunakan *e-learning*.

### **E-Learning**

*E-learning* dapat didefinisikan sebagai sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan dalam bentuk sekolah maya. Istilah *e-learning* digunakan sebagai istilah untuk segala teknologi yang digunakan untuk mendukung usaha-usaha pengajaran lewat teknologi elektronik internet. Oleh karena itu, istilah *e-learning* lebih tepat ditujukan sebagai usaha untuk membuat sebuah transformasi proses belajar mengajar yang ada di

sekolah/universitas ke dalam bentuk digital yang dijemputani oleh teknologi *internet*. [4]

**Konsep Dasar E-Learning**

Karakteristik *e-Learning* antara lain adalah [5]:

- a. Memanfaatkan jasa teknologi elektronik, dimana guru dan siswa dapat berkomunikasi dengan relative mudah dengan tanpa dibatasi oleh hal-hal yang protokoler.
- b. Memanfaatkan keunggulan komputer (*digital media* dan *computer networks*).
- c. Menggunakan bahan ajar bersifat mandiri (*self learning materials*) disimpan di komputer sehingga dapat diakses oleh guru dan siswa kapan saja dan dimana saja bila yang bersangkutan memerlukannya.

Berdasarkan pengertian *e-Learning* dan karakteristiknya, maka kegiatan belajar mengajar akan berjalan efektif jika didukung dengan jasa bantuan perangkat elektronika seperti komputer dan laptop. Proses pembelajaran ini akan memudahkan siswa atau guru untuk mengaksesnya setiap saat.

**Multimedia**

Multimedia merupakan penggunaan komputer yang dimana menyajikan dan menggabungkan, teks, suara, gambar, animasi, audio dan video. Dengan alat bantu (tool) dan koneksi (link) sehingga pengguna daapt melakukan naivgasi, interaksi dan komunikasi.

Banyak kegunaan daari multimedia seperti untuk pendidikan dan bisnis. Untuk pendidikan digunakan sebagai media pembelajaran, baik dalam kelas maupun secara sendiri. Sedangkan untuk bisnis, multimedia digunakan sebagai profil perusahaan, profil produk, bahkan sebagai media kios informasi dan pelatihan dalam sistem *e-learning*. [6].

**Tools Pembangun**

**Action Script**

*Action Script* merupakan bahasa dari flash. *Action Script* digunakan untuk mengontrol objek di flash, mebuat navigasi dan elemen intertaktif lainnya, serta membuat movie flash dan aplikasi web yang interaktif.

*Action Script* mirip dengan bahasa pemrograman *Java Script* namun terdapat perbedaan antara *Action Script* dan *Java Script* diantaranya adalah *Action Script* tidak mendukung objke untuk menentukan browser, seperti document, window dan anchor. *Action Script* tidak

sepenuhnya mendukung semua objek-objek yang disediakan di *Java Script*. [7].

**Adobe Flash**

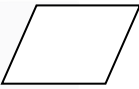
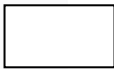
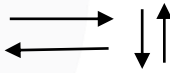

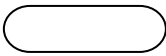
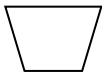
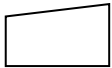
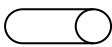
*Adobe Flash* merupakan aplikasi *multimedia* multiguna yang dapat dimanfaatkan untuk berbagai macam kebutuhan. Dengan berbagai fitur yang canggih ada diantaranya, user dapat menggambar, membuat animasi, hingga membuat berbagai jenis permainan [8].


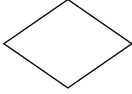
**Flowmap**

*Flowmap* merupakan bagan yang menunjukkan aliran di dalam program atau prosedur sistem secara logika. *Flowmap* ini berfungsi untuk memodelkan masukan, keluaran, proses maupun transaksi dengan menggunakan simbol-simbol tertentu. [9].

Tabel 2-1 adalah simbol-simbol yang digunakan dalam pembuatan *flowmap* :

**Tabel 2 - 1 Symbol Flowmap**

Nama	Simbol	Arti
<i>Input/Output</i>		Merepresentasikan <i>Input</i> data atau <i>Output</i> data yang diproses atau Informasi.
Proses		Mempresentasikan operasi.
Anak Panah		Mempresentasikan alur kerja.
Dokumen		Menggambarkan <i>input</i> dan <i>output</i> berupa dokumen
<i>Terminator</i>		Awal/Akhir <i>flowchart</i> .
<i>Manual Operation</i>		Operasi manual.
<i>Manual Input</i>		Input yang dimasukan secara manual pada <i>keyboard</i> .
Akses penyimpanan langsung		Tempat penyimpanan data.

Nama	Simbol	Arti
<i>Display</i>		<i>Output</i> yang ditampilkan pada terminal.
<i>Decision</i>		Menunjukkan pilihan yang akan dikerjakan atau keputusan yang harus dibuat dalam proses pengolahan data.

### Struktur Navigasi

Struktur navigasi dalam situs web melibatkan sistem navigasi situs web secara keseluruhan dan desain *interface* situs web tersebut, navigasi memudahkan jalan yang mudah ketika menjelajahi situs web. Struktur navigasi juga dapat diartikan sebagai struktur alur dari suatu program yang merupakan rancangan hubungan dan rantai kerja dari beberapa area yang berbeda dan dapat membantu mengorganisasikan seluruh elemen pembuatan *website* [10].

### Storyboard

*Storyboard* merupakan sebuah deskripsi dari setiap *scene* yang menggambarkan objek *multimedia* serta perilakunya seperti tampilan *visual*, *audio* beserta keterangan lainnya sehingga gambaran *multimedia* dapat dilihat dengan jelas.

*Storyboard* merupakan serangkaian sketsa dibuat berbentuk persegi panjang yang menggambarkan suatu alur cerita dari aplikasi *multimedia* yang dibangun [11].

### Black-Box Testing

*Black-Box testing*, dapat disebut juga *behavioral testing*, *focus* pada kebutuhan fungsionalitas pada perangkat lunak. Teknik *black-box* testing ini memungkinkan kita untuk memperoleh kondisi masukan yang akan secara penuh menjalankan semua kebutuhan fungsionalitas untuk program. *Black-box testing* bukanlah *alternative* dari teknik *white-box*. Melainkan, sebagai cara pelengkap yang memungkinkan untuk menemukan jenis error yang berbeda daripada metode *whitebox*. *Black-box testing* mencoba untuk menemukan *error* berdasarkan kategori berikut :

1. Fungsionalitas yang hilang atau salah.
2. Antarmuka yang *error*.
3. *Error* pada struktur data atau akses data eksternal.
4. Kebiasaan atau kemampuan yang *error*.
5. Pemasangan dan penghentian *error*.

Tidak seperti *white-box testing*, yang mana performa awal dalam proses pengujian, *black-box testing* cenderung untuk diterapkan selama tahap pengujian. Karena *black-box testing* sengaja mengabaikan struktur pengendalian, perhatian difokuskan pada informasi domain. [12].

### User Acceptance Testing

*User Acceptance Test* (UAT) adalah Proses pengujian oleh *user* dan menghasilkan dokumen untuk dijadikan bukti bahwa aplikasi yang dikembangkan dapat diterima *user* dan hasil pengujiannya dianggap memenuhi kebutuhan pengguna [13].

## 3. Analisis dan Perancangan

### Analisis dan Kebutuhan Sistem

Analisa dan kebutuhan sistem proses pembelajaran IPS pada materi pembelajaran Keanekaragaman budaya dan suku pada Sekolah Dasar Islam Al-Azhar 7 masih menggunakan buku paket sebagai acuan pembelajaran. Guru memberikan penjelasan dari buku kepada siswa berdasarkan buku paket. Buku pelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran keanekaragaman Budaya dan Suku pada Sekolah Dasar Islam Al-Azhar 7 masih sangat terbatas sehingga dinilai monoton serta membuat siswa merasa jenuh dan materi yang disampaikan tidak cukup berkembang. Oleh karena itu dibutuhkan pembangunan alternatif alat bantu pembelajaran Keanekaragaman Budaya dan Suku untuk siswa kelas 5 SDI Al-Azhar.

### Analisis Kebutuhan

Berdasarkan dari berbagai informasi sebagai acuan pembuatan aplikasi ini, berikut ini merupakan beberapa kebutuhan yang dapat ditangkap :

- a. Pengguna dari konten multimedia interaktif ini adalah siswa Sekolah Dasar kelas 5 dalam pembelajaran materi Keanekaragaman budaya dan suku.
- b. Cara penyampaian materi dilakukan dengan multimedia interaktif yang dilengkapi dengan latihan soal dalam menguji kemampuan pada murid.

### Spesifikasi Sistem

Keanekaragaman budaya dan suku diangkat dalam proyek akhir ini. Dalam setiap topik yang ada dalam setiap konten aplikasi pembelajaran keanekaragaman budaya dan suku ini dirancang memiliki elemen-elemen sebagai berikut :

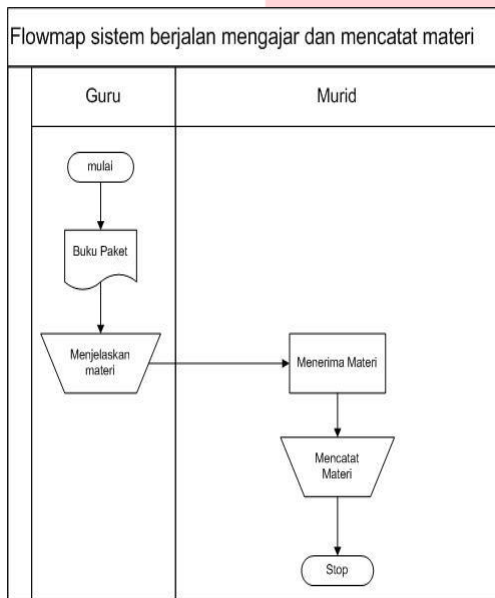
- a. Materi pembelajaran ( perkenalan suku, bahasa dari setiap daerah, rumah adat, kesenian daerah, pakaian adat, makanan daerah, senjata tradisional dan tarian daerah).
- b. Latihan soal mengenai Keanekaragaman budaya dan suku.

Terdapat animasi interatif berbasis desain teks, gambar maupun suara yang interaktif yang dapat membuat para siswa lebih tertarik.

**Flowmap**

Gambaran Alur Sistem Berjalan Mengajar dan Mencatat Materi  
 Gambaran 3-1 merupakan alur sistem berjalan mengajar dan mencatat materi pada SDI Al-Azhar 7 Sukabumi :

- a. Guru mengambil *referensi* pelajaran berdasarkan buku paket.
- b. Setelah mengambil *referensi* pelajaran dari buku paket, guru menjelaskan materi pelajaran kepada murid.
- c. Murid menerima materi pelajaran yang diberikan oleh guru kemudian dicatat.

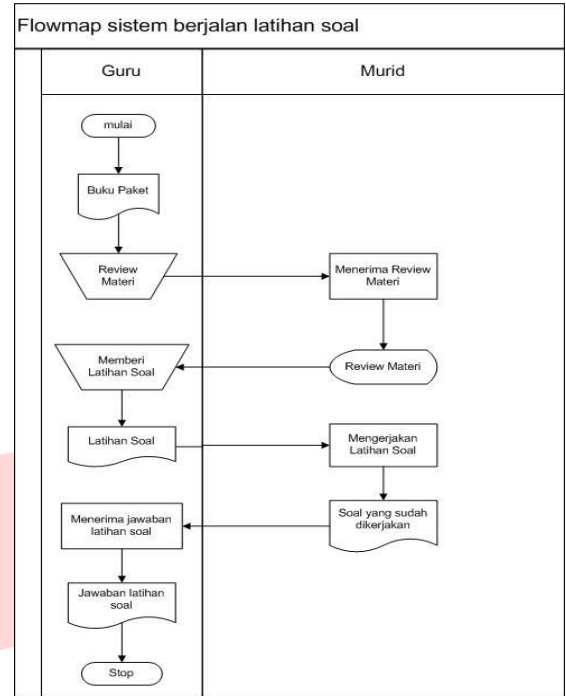


Gambar 3 - 1 Flowmap Sistem berjalan mengajar dan Mencatat Materi

**Gambaran Alur Sistem Berjalan Latihan Soal**

Gambaran 3-2 merupakan alur sistem berjalan latihan soal pada SDI Al-Azhar 7 Sukabumi :

- a. Guru mengambil *referensi* pelajaran berdasarkan buku paket.
- b. Guru *review* materi berdasarkan buku paket.
- c. Siswa menerima *review* materi yang diberikan oleh guru.
- d. Guru memberikan latihan soal sebagai tolak ukur pemahaman siswa dan siswa mengerjakan latihan soal yang telah diberikan oleh guru.
- e. Guru menerima jawaban latihan soal dan memberikan nilai dari latihan soal yang telah dikerjakan.

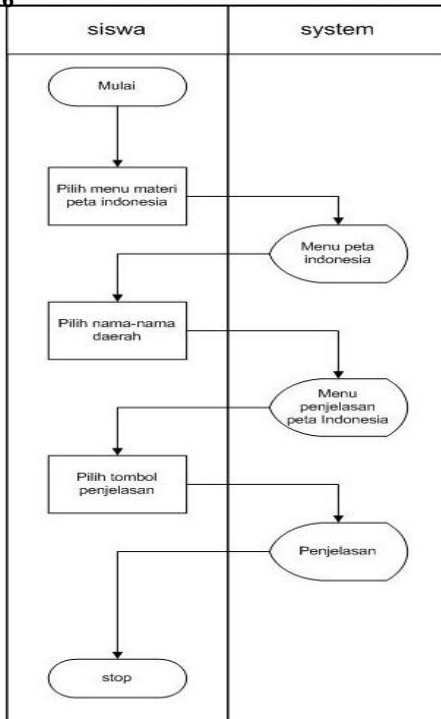


Gambar 3 - 2 Flowmap Sistem Berjalan Latihan Soal

**Gambar Alur Usulan Materi Peta Indonesia**

Gambar 3-3 merupakan alur usulan materi peta Indonesia pada SDI Al-Azhar :

- a. Siswa memilih menu materi.
- b. Siswa memilih menu materi peta Indonesia.
- c. Kemudian memilih nama provinsi.
- d. Aplikasi kemudian muncul penjelasan berupa gambar dan tombol-tombol untuk menjelaskan suku, bahasa, pakaian adat, rumah adat, makanan daerah, kesenian daerah, senjata tradisional dan tarian daerah.

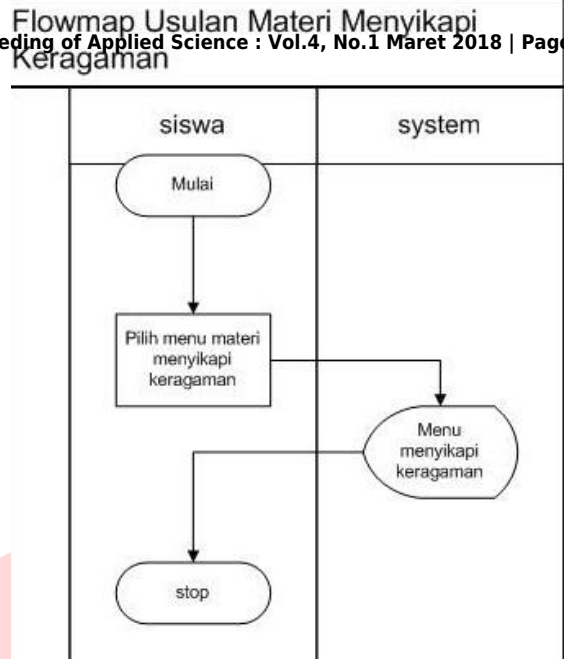


Gambar 3 - 4 FlowMap Usulan Materi Peta Indonesia

**Gambar Alur Usulan Materi Menyikapi Keragaman**

Gambar 3-4 merupakan alur usulan materi menyikapi keragaman pada SDI Al-Azhar :

- a. Siswa memilih menu materi.
- b. Siswa memilih menu menyikapi keragaman.
- c. Aplikasi kemudian muncul dialog percakapan dan penjelasan tentang keragaman.



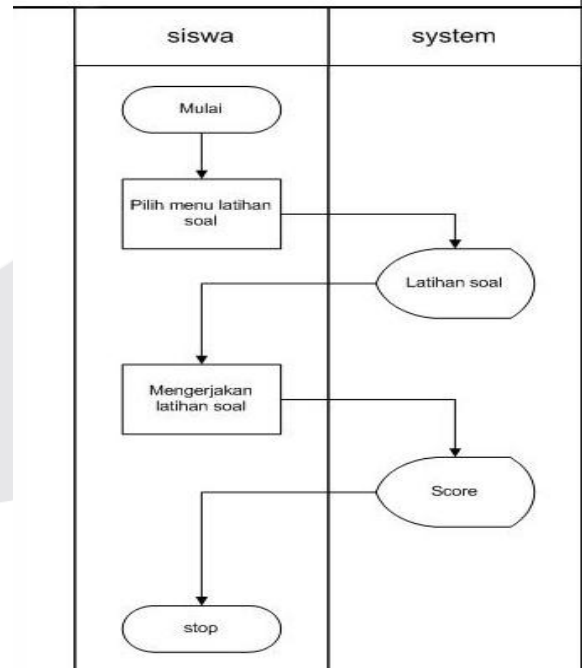
Gambar 3 - 4 FloeMap Usulan Materi Menyikapi Keragaman

**Gambaran Alur Usulan Latihan Soal**

Gambar 3-5 merupakan alur usulan latihan soal pada SDI Al-Azhar :

- a. Siswa memilih menu latihan soal yang ada pada aplikasi.
- b. Siswa mengerjakan latihan soal pada aplikasi.
- c. Kemudian aplikasi menampilkan *score* dari seluruh latihan soal yang telah di kerjakan oleh siswa.

**Flowmap Usulan Latihan Soal**



Gambar 3 - 5 FlowMap Usulan Latihan Soal

### 4. Implementasi Dan Pengujian

Aplikasi pembelajaran Keanekaragam Budaya dan Suku di Indonesia di bangun untuk mempermudah siswa/siswi dalam proses pembelajaran. Pada tahap implementasi penulis mencoba mengimplementasikan aplikasi ini dengan melakukan uji coba terhadap kinerja yang terdapat pada Aplikasi Pembelajaran Keanekaragam Budaya dan Suku Indonesia.

Tampilan Aplikasi

Berikut adalah tampilan aplikasi pembelajaran bahasa Arab secara keseluruhan dimana terdiri dari :

#### a. Gambar 4-1 Adalah Tampilan Halaman Pembuka



Gambar 4 - 1 Tampilan Halaman Pembuka

Gambar 4-1 merupakan halaman pembuka dari Aplikasi Pembelajaran Keragaman Budaya dan Suku. Halaman pembuka adalah tampilan awal pertama kali muncul saat aplikasi dijalankan. Halaman pembuka ini adalah halaman pengantar untuk masuk ke menu utama.



Gambar 4 - 2 Tampilan Halaman Utama

Gambar 4-2 merupakan menu utama dari Aplikasi Pembelajaran Keragaman Budaya dan Suku. Di menu utama terdapat tiga *button* yaitu *button* “Materi”, “Latihan Soal” dan “Keluar”. *Button* Materi digunakan untuk memulai ke dalam materi pembelajaran yang mencakup materi petan Indonesia dan Menyikapi Keragaman. *Button* Latihan Soal digunakan untuk mengasah kemampuan dalam memahami pembelajaran, *button* keluar digunakan untuk keluar dari aplikasi.

#### b. Gambar 4-3 Adalah Tampilan Menu Materi



Gambar 4 - 3 Tampilan Menu Materi

Gambar 4-3 merupakan tampilan menu materi yang setiap menu materinya mempunyai alur materi yang berbeda-beda. *Button back* digunakan untuk kembali ke menu utama.

#### c. Gambar 4-4 Adalah Tampilan Menu Peta Indonesia



Gambar 4 - 4 Tampilan Menu Peta Indonesia

Gambar 4-4 merupakan tampilan menu peta Indonesia. Dalam materi ini terdapat peta Indonesia dan nama-nama provinsi yang ada di Indonesia. *Button back* digunakan untuk kembali ke menu materi.



Gambar 4 - 5 Tampilan Menu Penjelasan Peta Indonesia

Gambar 4-5 merupakan tampilan menu penjelasan peta Indonesia. Dalam materi ini terdapat tombol-tombol seperti suku, bahasa, pakaian, rumah, senjata, kesenian, makanan, dan tarian. Dimana jika dipilih salah satu akan muncul penjelasan di samping. *Button back* untuk kembali pada peta Indonesia.

d. Gambar 4-6 Adalah Tampilan Menu Menyikapi Keragaman



Gambar 4 - 6 Tampilan Menu Menyikapi Keragaman

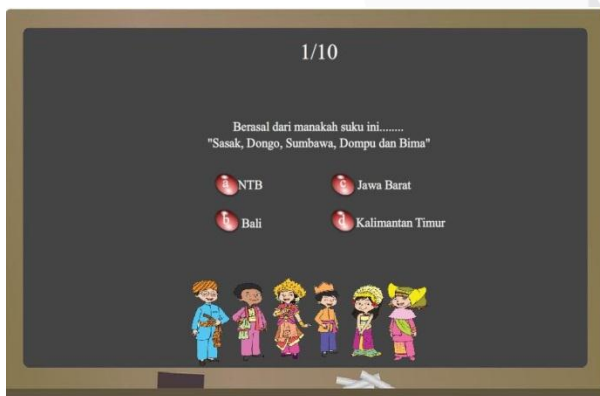
Gambar 4-6 merupakan tampilan dari menu menyikapi keragaman. Menu ini terdapat percakapan antara dua orang dan penjelasan tentang menyikapi keragaman budaya dan suku. *Button back* untuk kembali ke



Gambar 4 - 7 Tampilan Menu Latihan Soal

Gambar 4-7 merupakan tampilan latihan soal. Terdapat tombol mulai untuk memulai pengerjaan latihan soal.

Tampilan Latihan Soal



Gambar 4 - 8 Tampilan Latihan Soal

Gambar 4-8 merupakan tampilan latihan soal. Terdapat beberapa pilihan tombol dimana salah satu dari tombol tersebut merupakan jawaban dari soal tersebut.



Gambar 4 - 9 Tampilan Jika jawaban Benar

Gambar 4-9 merupakan tampilan jika jawaban benar. Dan terdapat *button next* untuk melanjutkan soal.



Gambar 4 - 10 Tampilan Jika Jawaban Salah

Gambar 4-10 merupakan tampilan jika jawaban salah. Dan terdapat *button next* untuk melanjutkan soal.



Gambar 4 - 11 Tampilan Hasil Latihan Soal

Gambar 4-11 merupakan tampilan hasil dari latihan soal. Terdapat *button ulangi* untuk mengulang latihan soal dan *button home* untuk kembali pada menu utama.



f. Gambar 4-12 Adalah Tampilan Keluar



Gambar 4-12 Tampilan Keluar

Gambar 4-12 tampilan gambar untuk keluar dari aplikasi. Jika user klik tombol ya maka aplikasi akan keluar. Tetapi, jika user klik tombol tidak maka akan kembali pada halaman utama.

Pengujian

Tahap ini merupakan tahapan dimana akan dilakukan pengujian untuk memastikan fungsionalitas yang ada pada aplikasi dapat bekerja dengan baik serta untuk menguji performa dari aplikasi yang telah dibangun.

Pada tahap pengujian ini penulis menggunakan metode *Black-box Testing* untuk menguji fungsionalitas pada aplikasi.

Pengujian Black Box

Pada tahap ini akan dijelaskan langkah-langkah dalam melakukan *black-box testing*.

a. Pengujian Contoh peta Indonesia

Tabel 4 - 1 Pengujian Contoh Peta Indonesia

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Hasil
1	Masuk ke halaman utama.	 User menekan <i>button</i> menu materi pada halaman utama.	User masuk ke halaman menu materi.		Valid.
2	Masuk ke halaman materi menyikapi keragaman.	 User menekan <i>button</i> nama-nama dari peta Indonesia pada peta Indonesia.	User masuk ke halaman Peta Indonesia.		Valid.

b. Pengujian contoh menyikapi keragaman

Tabel 4 - 2 Pengujian Contoh Menyikapi Keragaman

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Hasil
1	Masuk ke halaman utama.	 User menekan <i>button</i> menu materi pada halaman utama.	User masuk ke halaman menu materi.		Valid.
2	Masuk ke halaman materi menyikapi keragaman.	 User melihat percakapan antara dua orang.	User masuk ke halaman Menyikapi keragaman.		Valid.

Berdasarkan tabel 4-2 pada menu contoh menyikapi keragaman dapat ditarik kesimpulan bahwa menu contoh menyikapi keragaman bebas dari kesalahan *syntax* dan secara fungsional mengeluarkan hasil yang sesuai dengan yang diharapkan

c. Pengujian Contoh Latihan Soal

Tabel 4 - 3 Pengujian Contoh Latihan Soal

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Hasil
1	Masuk ke halaman utama.	 User menekan <i>button</i> menu materi pada halaman utama.	User masuk ke halaman menu materi.		Valid.
2	Masuk ke halaman latihan soal.	 User menekan <i>button</i> mulai pada latihan soal.	User masuk ke halaman Latihan soal.		Valid.
3	Masuk ke halaman hasil jawaban dari latihan soal.	 User menekan <i>button</i> next pada latihan soal.	User masuk ke halaman nilai latihan soal.		Valid.

Berdasarkan tabel 4-3 pada menu contoh latihan soal dapat ditarik kesimpulan bahwa menu contoh latihan soal bebas dari kesalahan *syntax* dan secara fungsional mengeluarkan hasil yang sesuai dengan yang diharapkan.

**Kesimpulan BlackBox**

Berdasarkan hasil pengujian pada aplikasi pembelajaran Keanekaragaman Budaya dan Suku untuk siswa-siswi kelas 5 SDI Al-Azhar 7 Sukabumi didapatkan kesimpulan sebagai berikut :

Tabel 4 - 4 Kesimpulan Pengujian BlackBox

No	Pertanyaan	Hasil		Kesimpulan
		Iya	Tidak	
1	Apakah pada materi peta Indonesia sudah sesuai dengan fungsionalitas yang diharapkan?	✓	-	Sesuai dengan fungsionalitas yang diharapkan.
2	Apakah pada materi Menyikapi Keragaman sudah sesuai dengan fungsionalitas yang diharapkan?	✓	-	Sesuai dengan fungsionalitas yang diharapkan.
3	Apakah pada latihan soal sudah sesuai dengan fungsionalitas yang diharapkan?	✓	-	Sesuai dengan fungsionalitas yang diharapkan.
4	Apakah pada materi penjelasan peta Indonesia sudah sesuai dengan fungsionalitas yang diharapkan?	✓	-	Sesuai dengan fungsionalitas yang diharapkan.

**User Acceptance Testing**

Pada tahap ini penulis melakukan pengujian dengan cara melakukan *survey* secara langsung terhadap *user* dengan menggunakan angket. Setelah dilakukan *survey* terhadap 20 siswa kelas 5 SDI Al-Azhar 7 Sukabumi, maka didapatkan hasil *survey* sebagai berikut.

- a. Pertanyaan nomor 1 : Apakah ada kesulitan pada saat menjalankan aplikasi ini? Presentase jawaban Ya =  $15/20 \times 100\% = 75\%$   
Presentase jawaban Tidak =  $5/20 \times 100\% = 25\%$
- b. Pertanyaan nomor 2 : Apakah setiap tombol aplikasi mudah digunakan dan jelaskan kegunaanya?  
Presentase jawaban Ya =  $12/20 \times 100\% = 60\%$   
Presentase jawaban Tidak =  $8/20 \times 100\% = 40\%$
- c. Pertanyaan nomor 3 : Apakah Setiap materi pada aplikasi mudah untuk di pahami?  
Presentase jawaban Ya =  $17/20 \times 100\% = 85\%$   
Presentase jawaban Tidak =  $3/20 \times 100\% = 15\%$
- d. Apakah materi dari aplikasi keragaman budaya dan suku sudah sesuai dengan materi yang diberikan oleh guru?  
Presentase jawaban Ya =  $16/20 \times 100\% = 80\%$   
Presentase jawaban Tidak =  $4/20 \times 100\% = 20\%$
- e. Apakah soal latihan yang diberikan mudah untuk di pahami?

Presentase jawaban Ya =  $14/20 \times 100\% = 70\%$

Presentase jawaban Tidak =  $6/20 \times 100\% = 30\%$

- f. Apakah dengan adanya aplikasi ini meningkatkan ketertarikan untuk belajar keragaman budaya dan suku?

Presentase jawaban Ya =  $14/20 \times 100\% = 70\%$

Presentase jawaban Tidak =  $6/20 \times 100\% = 30\%$

**DAFTAR PUSTAKA**

- [1] Eka Widhi, *Modul MI 1042 Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung, 2011.
- [2] Kontjraningrat, 2010. *Manusia dan kebudayaan di Indonesia*. Jakarta, Djambatan
- [3] Tylor Edwards 1920[1871], *Primitive Culture*. New York J.P Putnam's Sons. 4
- [4] Hartanto, A. A., & Purbo, O. W. (2002). *Buku pintar internet teknologi e-learning*. Jakarta: Penerbit PT Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia.
- [5] D.Salma and E.S, karakteristik *e-learnin.*, 2008.
- [6] K. Sudarma, *Multimedia Pembelajaran : Teknik Produksi dan Pengembangan*
- [7] A.Syarief, *Bedah Action Script : Menguasai Penulisan Script Macromedia Flash*. Komputindo Kelompok Gramedia, 2003.
- [8] M., *Adobe Flash CS4*. Yogyakarta: CV. Multi Karya, 2010.
- [9] R.A.M. Salahudin, *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta
- [10] A. Syarief, *Bedah Action Script : Menguasai Penulisan Script Macromedia Flash*. Komputindo Kelompok Gramedia, 2003.
- [11] Iwan Binanto, *Multimedia Digital Dasar Teory dan Pengembangannya*. Yog
- [12] R. Pressman, *Software Engineering : A Practitioner's Approach, Seventh Edition*. 2010.
- [13] A. A. R. D. Mutiara, *Testing Implementasi Website Rekam Medis Elektronik C*. *Acceptance Testing, vol(8), hlm.2302-3740.*, 2014.