

## MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN BUDAYA PAPUA BERBASIS WEBSITE

*Agustin Setiyorini*

*Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Janabadra  
Jl. Tentara Rakyat Mataram No.57 Yogyakarta 55231 Telp./Fax. (0274) 543676  
E-Mail: agustin@janabadra.ac.id*

### ABSTRACT

*Papua Province is a province that is still thick and rich in arts and culture that exist in the province, this province has various tribes such as tribe asmat who menghiamin the province, with a society that highly uphold the arts and culture that exist in their area. The arts and culture that exist in this area is very interesting, and unique. Advances in technology today, can be perceived benefits in various fields, such as making learning media that can facilitate us in learning something. In general, media that can be used to learn the language of children is the visual media and audio media. Advancement of technology today is so fast that we can access various information via the internet. To learn Indonesian culture we also easily get information from the Internet. One way of learning through the internet is web-based learning. Web-based learning is a learning activity that utilizes the media sites (websites) that can be accessed through the Internet network. Web-based learning or also known as "web based learning" is one type of application of electronic learning (e-learning). The purpose of this research is to design and design a learning media to recognize the culture of Papua. This research is expected to facilitate the user to be more familiar with Papuan cultural diversity.*

**Key words:** *Media Learning, Culture, Papua, Website.*

### PENDAHULUAN

Negara Indonesia adalah salah satu negara di Asia Tenggara yang dilintasi garis khatulistiwa dan berada di antara benua Asia dan Australia serta antara Samudra Pasifik dan Samudra Hindia. Negara Indonesia yang terbentang dari Sabang sampai Merauke memiliki banyak keanekaragaman budaya. Seperti rumah adat, baju adat, senjata tradisional di setiap provinsinya. Bahkan suku bahasa di Indonesia mencapai sekitar 400an terbanyak didunia. Di Indonesia sampai saat ini memiliki sekitar 34 Propinsi.

Salah satu Provinsi terluas di Indonesia adalah Papua. Papua terletak di bagian tengah Pulau Papua atau bagian paling timur Papua Bagian Barat (dulu Irian Jaya). Belahan timurnya merupakan negara Papua Nugini. Provinsi Papua dulu mencakup seluruh wilayah Papua Bagian barat, namun sejak tahun 2003 dibagi menjadi dua provinsi dengan bagian timur tetap memakai nama Papua sedangkan bagian baratnya memakai nama Papua Barat. Papua memiliki luas 808.105 km persegi dan merupakan pulau

terbesar kedua di dunia dan terbesar pertama di Indonesia.

Provinsi Papua merupakan provinsi yang masih kental dan kaya akan kesenian dan kebudayaan yang ada di provinsi tersebut, provinsi ini memiliki berbagai suku seperti suku asmat yang mendiami provinsi tersebut, dengan masyarakat yang sangat menjunjung tinggi kesenian dan kebudayaan yang ada di daerah mereka. Kesenian dan kebudayaan yang ada di daerah ini sangat menarik, dan unik.

Kemajuan teknologi saat ini, dapat dirasakan manfaatnya diberbagai bidang, seperti pembuatan media pembelajaran yang dapat memudahkan kita dalam mempelajari sesuatu. Secara umum media yang dapat dipakai untuk belajar yaitu media visual dan media audio. Media visual merupakan penyampaian pesan atau informasi secara teknik dan kreatif yang mana menampilkan gambar, grafik serta tata dan letaknya jelas, sehingga penerima pesan dan gagasan dapat diterima sasaran.

Apabila dikaitkan antara media visual dan pembelajaran maka pembelajaran itu akan menarik, efektif dan efisien apabila

menggunakan media visual sebagai media pembelajaran nya. Media visual merupakan sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang di buat secara menarik dalam bentuk kombinasi gambar, teks, gerak dan animasi yang di sesuaikan dengan usia peserta didik yang dapat menarik peserta didik dalam belajar, sehingga pembelajaran akan menyenangkan dan tidak menjenuhkan.

Kemajuan teknologi saat ini sangat cepat sehingga kita bisa mengakses berbagai informasi melalui internet. Untuk belajar kebudayaan Indonesia pun kita dengan mudah mendapatkan informasi dari Internet. Salah satunya cara belajar melalui internet adalah pembelajaran berbasis web. Pembelajaran berbasis web merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media situs (website) yang bisa diakses melalui jaringan internet. Pembelajaran berbasis web atau yang dikenal juga dengan "*web based learning*" merupakan salah satu jenis penerapan dari pembelajaran elektronik (e-learning).

Untuk lebih mudah mengenal budaya Papua, dapat dibuat sebuah Media Pembelajaran Pengenalan Budaya Papua Berbasis Website. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendesain serta merancang sebuah media pembelajaran untuk mengenal budaya Papua. Penelitian ini diharapkan dapat memudahkan user untuk lebih mengenal keanekaragaman budaya Papua.

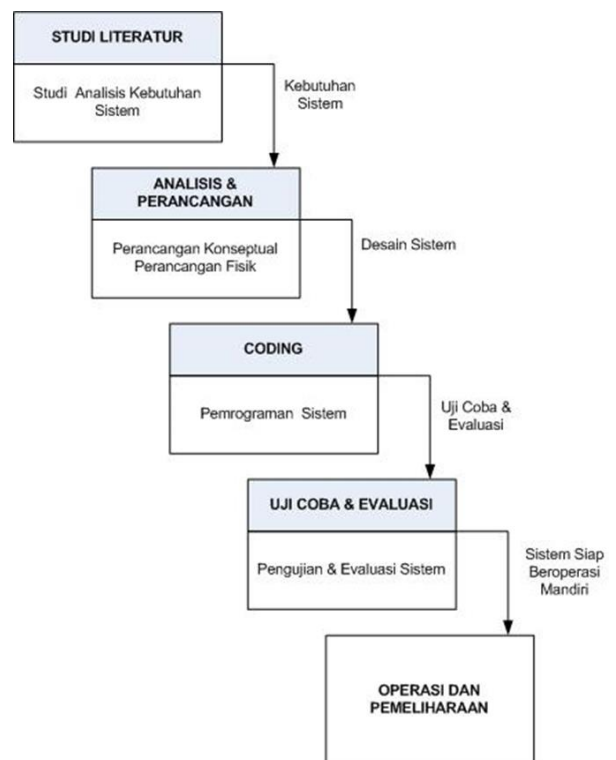
### METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yakni menggunakan studi pustaka dan metode perancangan perangkat lunak menggunakan metode waterfall (gambar 1) yang terdiri dari 5 tahapan yaitu :

1. Tahap requirement atau studi analisis kebutuhan sistem adalah analisa kebutuhan sistem yang dibuat dalam bentuk yang dapat dimengerti oleh klien dan staf pengembang. Dalam tahap ini klien atau pengguna menjelaskan segala kendala dan tujuan serta mendefinisikan apa yang diinginkan dari sistem. Setelah dokumen spesifikasi disetujui maka dokumen tersebut menjadi kontrak kerja antara klien dan pihak pengembang.
2. Tahap selanjutnya adalah desain atau perancangan konseptual & perancangan

sistem, dalam tahap ini pengembang akan menghasilkan sebuah arsitektur sistem secara keseluruhan, dalam tahap ini menentukan alur perangkat lunak hingga pada tahap algoritma yang detail.

3. Selanjutnya tahap implementasi, yaitu tahapan dimana keseluruhan desain diubah menjadi kode-kode program. kode program yang dihasilkan masih berupa modul-modul yang selanjutnya akan di integrasikan menjadi sistem yang lengkap untuk meyakinkan bahwa persyaratan perangkat lunak telah dipenuhi.
4. Tahap selanjutnya adalah verifikasi oleh klien, klien menguji apakah sistem tersebut telah sesuai dengan kontrak yang telah disetujui.
5. Tahap akhir adalah pemeliharaan yang termasuk diantaranya instalasi dan proses perbaikan sistem sesuai kontrak.



Gambar 1. Metode *Waterfall*

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada perancangan Media Pembelajaran Pengenalan Budaya Papua Berbasis Website ini diperlukan perencanaan dan penganalisaan terhadap kebutuhan perangkat keras (*Hardware*), perangkat lunak (*Software*) dan storyboard yang akan digunakan agar aplikasi

tersebut dapat berjalan seperti yang direncanakan. Adapun aplikasi yang dibutuhkan adalah sebagai berikut :

**1. Perangkat Lunak (Software)**

Perangkat lunak merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam pembuatan program aplikasi ini. Perangkat lunak yang digunakan adalah:

- ✚ Sistem Operasi *Windows 7*.
- ✚ Notepad ++
- ✚ Xampp
- ✚ Microsof Office 2007

**2. Perangkat Keras (Hardware)**

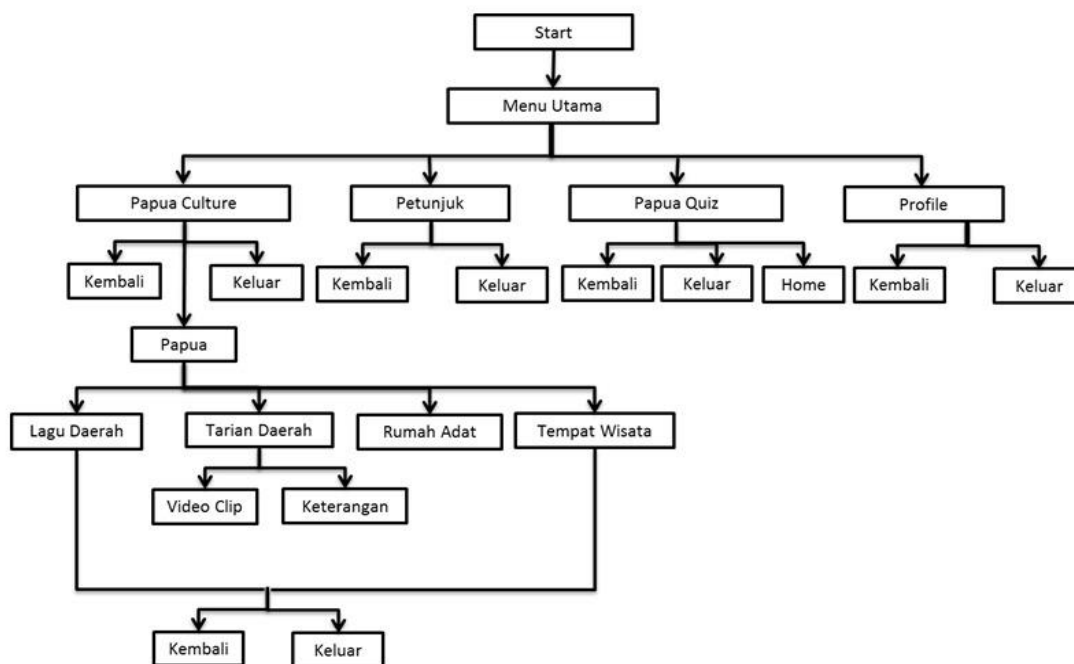
Perangkat keras (*hardware*) adalah sistem utama dari sebuah sistem komputer secara fisik, yang terdiri dari komponen-komponen yang saling terkait, yaitu berupa masukan, proses, dan keluaran. Perangkat keras yang digunakan untuk membuat

multimedia pembelajaran ini mempunyai spesifikasi sebagai berikut, dijabarkan dibawah ini:

- ✚ Processor Intel Pentium 4 1,8 GHz.
- ✚ RAM ( *Random Access Memory* ) 512 MB.
- ✚ *Video Graphics Adapter* (VGA) 32 MB.
- ✚ Piranti masukan berupa *mouse* dan *keyboard*.
- ✚ Piranti keluaran berupa monitor 15” dan printer.
- ✚ Media penyimpanan seperti *harddisk* dengan kapasitas 80 GB.

**3. Flowchart**

Flowchart akan menunjukkan alur navigasi jalannya media pembelajaran ini. Adapun flowchart navigasi dapat dilihat di gambar 2.

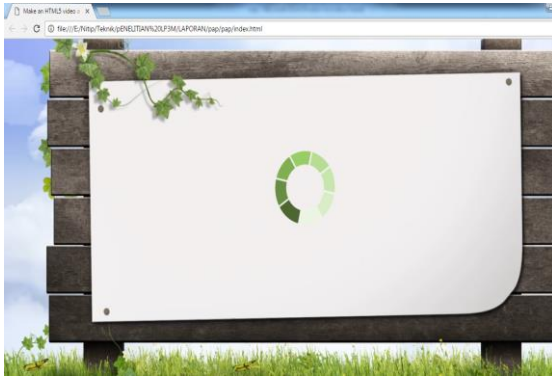


Gambar 2. Flowchart Navigasi

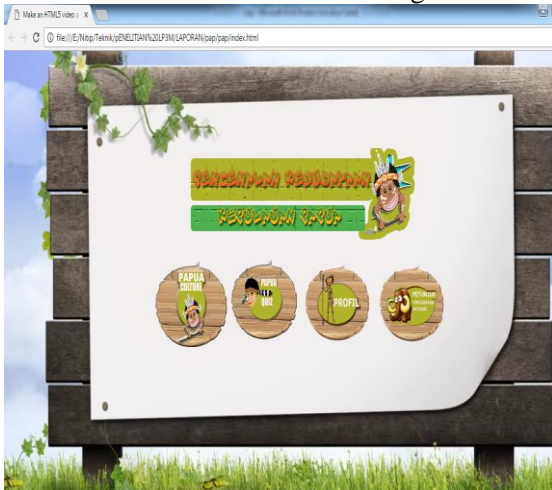
**Implementasi Program**

Hasil yang diperoleh dari media pembelajaran ini berupa menu utama yang terdiri dari menu Papua culture, menu :

Papua quis, menu profil dan menu petunjuk penggunaan yang akan diawali dengan loading program terlebih dahulu pada gambar 2. Implementasinya dapat dilihat pada gambar 3



Gambar 3. Menu Loading



Gambar 4. Menu Utama

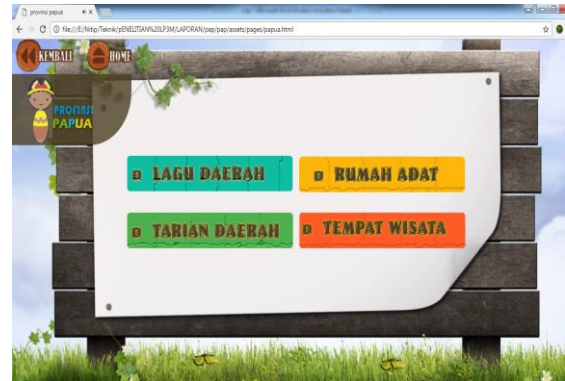
**1. Menu Papua Culture**

Menu Papua culture berisi tentang Kepulauan Papua yang menyediakan dua pilihan menu yaitu Propinsi Papua atau Propinsi Papua Barat .



Gambar 5. Menu Papua Culture

Dalam menu Propinsi Papua dan Propinsi Papua Barat terdapat 4 sub menu yaitu lagu daerah, tarian daerah, rumah adat dan tempat wisata yang terdapat di kedua Propinsi.



Gambar 6. Menu Propinsi Papua dan Papua Barat

Adapun implementasi setiap sub menu adalah sebagai berikut:

a. Menu Lagu Daerah

Menu lagu daerah akan menampilkan lagu daerah masing-masing Propinsi. Dalam menu ini akan menampilkan teks lagu dan irama lagu atau lagu daerah tiap propinsi.



Gambar 7. Menu Lagu Daerah

b. Menu Rumah Adat

Menu rumah adat menampilkan rumah adat yang terdapat di Propinsi Papua dan Papua Barat yang berupa gambar dan keterangan mengenai rumah adat tersebut



Gambar 8. Menu Rumah Adat

c. Menu Tarian Daerah

Menu tarian daerah menampilkan tarian daerah yang terdapat di Propinsi Papua dan Papua Barat yang berupa gambar dan keterangan mengenai rumah adat tersebut serta video tarian daerah.



Gambar 9. Menu Tarian Daerah

d. Menu Tempat Wisata

Menu tempat wisata menampilkan tempat wisata yang terdapat di Propinsi Papua dan Papua Barat yang berupa gambar dan keterangan mengenai rumah adat tersebut.



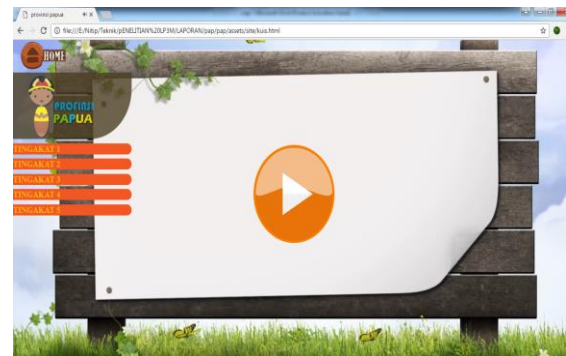
Gambar 10. Menu Tempat Wisata

2. Menu Quis

Pada menu kuis ini terdapat 5 tingkatan, setiap tingkatan berisi 5 soal. Jika pada tingkatan pertama belum bisa menyelesaikan soal atau mendapat nilai kurang maka akan tetap berada di tingkat pertama. Tetapi jika dapat menyelesaikan tingkat pertama maka

akan melanjutkan ke tingkat berikutnya. Implementasi menu quis adalah sebagai berikut:

a. Menu loading program program quis



Gambar 11. Menu loading program quis

b. Menu tampilan soal



Gambar 12. Menu Tampilan Soal

c. Menu belum berhasil ke tingkat selanjutnya



Gambar 13. Menu Belum Berhasil Ke Tingkat Selanjutnya

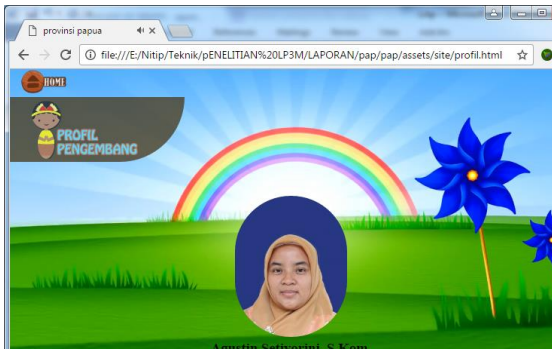
d. Menu setelah menyelesaikan tingkat



Gambar 14. Menu setelah menyelesaikan tingkat

3. Menu Profil

Menu profil berisi foto pengembang. Implementasinya adalah sebagai berikut:



Gambar 15. Menu Profil

4. Menu Petunjuk Penggunaan

Menu petunjuk penggunaan berisi tentang cara menjalankan media pembelajaran ini dan penjelasan tentang tombol – tombol yang ada dalam media pembelajaran ini. Implementasinya adalah sebagai berikut:



Gambar 16. Menu Petunjuk Penggunaan

KESIMPULAN DAN SARAN

Berkaitan dengan apa yang peneliti uraikan dalam penelitian ini, maka selanjutnya penulis akan mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Media Pembelajaran Pengenalan Budaya Papua Berbasis Website ini dapat dirancang & dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP
2. Media Pembelajaran Pengenalan Budaya Papua Berbasis Website ini dapat membantu masyarakat untuk mengenal kebudayaan di Propinsi Papua dan Papua Barat.

Peneliti memberikan saran untuk upaya perbaikan dan peningkatan sebagai berikut :

1. Animasi yang terdapat dalam Media Pembelajaran Pengenalan Budaya Papua Berbasis Website ini dapat dikembangkan menjadi lebih menarik dan lebih banyak.
2. Media Pembelajaran Pengenalan Budaya Papua Berbasis Website ini dapat dikembangkan untuk seluruh Propinsi yang berada di Papua
3. Soal dalam Media Pembelajaran Pengenalan Budaya Papua Berbasis Website ini belum beragam dan belum banyak bank soalnya.
4. Animasi yang digunakan dalam media pembelajaran bahasa Inggris untuk anak berbasis multimedia masih sederhana sehingga perlu ditambahkan.

DAFTAR PUSTAKA

Anonim, <http://repository.usu.ac.id/handle/123456789/22066>, diakses pada tanggal 15 Juli 2016.

Anonim, [http://repository.upi.edu/upload/s\\_c1051\\_033094\\_chapter2.pdf](http://repository.upi.edu/upload/s_c1051_033094_chapter2.pdf), diakses pada tanggal 15 Juli 2016 .

Anonim, <http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/20261/4>, diakses pada tanggal 15 Juli 2016.

Syacom, *Media Pengajaran Pembelajaran Menurut Para Ahli*, <http://syacom.blogspot.com>, diakses pada tanggal 2 Juli 2016.