

PENDEKATAN TEKNOLOGI PEMBELAJARAN BUDAYA JAMBI BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA SISWA SEKOLAH DASAR

Darmuji¹, Muhammad Hadi Saputra²

Politeknik Jambi, Jambi

email: ¹Darmuji@politeknikjambi.ac.id, ²hadi.saputra@politeknikjambi.ac.id

Abstract: Local cultural literacy is a crucial aspect that should be instilled from an early age to shape the identity and character of the younger generation. However, in today's digital era, conventional learning methods tend to be less engaging for students. This study aims to develop an interactive and engaging Android-based learning media for teaching Jambi culture. The research uses a Research and Development (R&D) approach, employing the ADDIE development model consisting of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The application contains local content including folktales, regional songs, traditional games, and interactive evaluation quizzes. The trial was conducted with fourth and fifth-grade elementary students in several schools in Jambi City. The results showed a significant improvement in students' learning interest and understanding of Jambi culture. This innovation is expected to serve as an effective alternative solution for teaching local content through digital technology-based learning.

Keyword: cultural literacy, digital learning, Jambi culture, Android, elementary education.

Abstrak: Literasi budaya lokal menjadi aspek penting yang perlu ditanamkan sejak usia dini untuk membentuk identitas dan karakter generasi muda. Namun demikian, di era digital saat ini, metode pembelajaran konvensional cenderung kurang diminati oleh siswa. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran budaya Jambi berbasis Android yang bersifat interaktif dan menarik. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Aplikasi ini memuat konten lokal yang mencakup cerita rakyat, lagu daerah, permainan tradisional, dan kuis evaluasi berbasis interaktif. Uji coba dilakukan pada siswa kelas IV dan V di beberapa sekolah dasar di Kota Jambi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam minat belajar dan pemahaman siswa terhadap budaya Jambi. Inovasi ini diharapkan menjadi solusi alternatif yang efektif dalam pembelajaran muatan lokal berbasis teknologi digital.

Kata kunci: literasi budaya, pembelajaran digital, budaya Jambi, Android, pendidikan dasar.

PENDAHULUAN

Budaya lokal merupakan identitas bangsa yang perlu dikenalkan dan ditanamkan sejak usia dini agar generasi muda tidak tercerabut dari akar budayanya. Dalam konteks pendidikan dasar, literasi budaya menjadi bagian penting dalam pembentukan karakter,

nilai-nilai kebangsaan, serta pemahaman akan keberagaman budaya Indonesia (Sartika, 2020).

Budaya lokal Jambi sebagai bagian dari kekayaan budaya Nusantara memiliki nilai historis, estetis, dan edukatif yang perlu dilestarikan melalui pendekatan yang relevan dengan perkembangan zaman.

Namun demikian, hasil observasi di beberapa sekolah dasar menunjukkan bahwa materi muatan lokal, khususnya budaya Jambi, belum disampaikan secara optimal. Metode konvensional seperti ceramah dan hafalan cenderung membuat siswa cepat bosan dan kurang tertarik (Rahmawati & Nugroho, 2021). Hal ini diperparah dengan kurangnya media pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi, padahal generasi saat ini merupakan digital native yang terbiasa berinteraksi melalui perangkat digital.

Penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan telah menjadi solusi efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Saputra, 2024). Media berbasis Android menjadi salah satu alternatif karena mudah diakses, fleksibel, dan sesuai dengan karakteristik siswa masa kini (Wulandari et al., 2022)(Apridon et al., 2024).. Pengembangan media pembelajaran digital berbasis budaya lokal dapat menjadi langkah strategis dalam mengintegrasikan teknologi dengan muatan lokal secara kontekstual.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi Android sebagai media pembelajaran budaya Jambi yang interaktif dan menarik. Pendekatan yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Dristyan et al., 2021)(Dristyan et al., 2023). Fokus pengembangan diarahkan pada integrasi konten budaya lokal seperti cerita rakyat, lagu daerah, permainan tradisional, serta evaluasi berbasis kuis interaktif. Diharapkan, aplikasi ini dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa terhadap budaya Jambi secara lebih efektif.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan **Research and Development (R&D)** dengan mengadopsi model pengembangan **ADDIE** (Analysis, Design, Development, Implementation,

Evaluation). Model ini dipilih karena sesuai untuk menghasilkan produk pembelajaran yang sistematis dan teruji efektivitasnya (Branch, 2009). Subjek penelitian adalah siswa kelas IV dan V dari beberapa Sekolah Dasar di Kota Jambi.

Analysis (Analisis)

Tahap ini dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna (user needs) melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas dan siswa. Ditemukan bahwa pembelajaran budaya Jambi masih mengandalkan buku teks dan metode ceramah yang kurang menarik. Selain itu, belum tersedia media berbasis teknologi yang mampu menstimulasi ketertarikan siswa terhadap budaya lokal.

Design (Perancangan)

Pada tahap ini dirancang struktur aplikasi, alur navigasi, serta tampilan antarmuka (user interface) yang ramah anak. Materi budaya Jambi seperti **cerita rakyat, lagu daerah, permainan tradisional**, dan **kuis evaluasi** dirancang dalam bentuk konten digital yang interaktif dan mudah dipahami siswa. Tools desain yang digunakan antara lain **Figma** untuk UI dan **draw.io** untuk pembuatan flowchart dan wireframe.

Development (Pengembangan)

Aplikasi dikembangkan menggunakan **Android Studio** dengan bahasa pemrograman **Kotlin**, serta database **Firestore** untuk menyimpan hasil kuis. Proses pengembangan dilakukan secara iteratif berdasarkan hasil desain yang telah disetujui. Pengujian internal dilakukan oleh tim pengembang untuk memastikan fungsionalitas aplikasi sesuai dengan spesifikasi.

Implementation (Implementasi)

Aplikasi diujicobakan pada siswa kelas IV dan V di tiga sekolah dasar di Kota Jambi. Guru kelas dilibatkan dalam proses implementasi untuk mendampingi siswa saat menggunakan aplikasi. Aktivitas pembelajaran berlangsung

selama tiga sesi, masing-masing berdurasi 60 menit, dan difokuskan pada eksplorasi materi budaya melalui aplikasi.

Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk:

- **Formative evaluation**, berupa umpan balik dari guru dan siswa terkait kegunaan, tampilan, dan isi aplikasi.
- **Summative evaluation**, dilakukan dengan membandingkan hasil pre-test dan post-test siswa terkait pemahaman budaya Jambi. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata siswa setelah menggunakan aplikasi.

Metode pengumpulan data meliputi **observasi, wawancara, angket kepuasan pengguna, dan tes pemahaman**. Data dianalisis secara **deskriptif kuantitatif dan kualitatif** untuk melihat keefektifan media terhadap peningkatan pemahaman siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Umum Aplikasi Budaya JambiKU

Aplikasi *Budaya JambiKU* dikembangkan sebagai media pembelajaran muatan lokal berbasis Android yang bertujuan meningkatkan literasi budaya siswa sekolah dasar di Provinsi Jambi. Aplikasi ini memanfaatkan karakteristik siswa digital native yang cenderung lebih tertarik pada media visual, audio, dan interaktif daripada pembelajaran konvensional berbasis teks.

Fitur-fitur dalam aplikasi dirancang untuk mendekatkan siswa pada elemen budaya Jambi dengan pendekatan menyenangkan (edutainment). Dengan media ini, siswa tidak hanya menghafal materi, tetapi mengalami dan mengeksplorasi budaya lokal secara kontekstual dan multisensori.

Penjabaran Fitur Utama Aplikasi

Aplikasi ini terdiri atas empat fitur utama yang dikemas dalam satu kesatuan antarmuka:

1. Cerita Rakyat

Fitur ini menyajikan lima cerita rakyat khas Jambi seperti *Putri Pinang Masak*, *Tanjung Menangis*, dan *Datuk Putih*. Setiap cerita disajikan dengan ilustrasi gambar yang menarik, teks narasi yang dapat dibaca mandiri, dan audio narasi untuk membantu siswa memahami alur cerita melalui pendengaran. Cerita-cerita ini mengandung nilai-nilai moral dan sosial seperti kejujuran, tanggung jawab, dan kepedulian.

2. Lagu Daerah

Pada fitur ini, siswa dapat memilih dan mendengarkan lagu-lagu daerah Jambi, di antaranya lagu *Batanghari* dan *Selendang Mayang*. Lagu dilengkapi dengan lirik berjalan, sehingga siswa dapat bernyanyi sambil memahami makna lagu. Aktivitas ini mendukung kecerdasan musikal dan meningkatkan rasa kebanggaan terhadap budaya lokal.

3. Permainan Tradisional

Fitur ini memperkenalkan beberapa permainan tradisional Jambi seperti congklak, gasing, dan enggrang. Setiap permainan dijelaskan secara visual (gambar dan animasi), disertai sejarah singkat, manfaat sosial, dan panduan cara bermain. Dengan fitur ini, siswa diharapkan mengenal kembali permainan tradisional sebagai bagian dari warisan budaya yang mulai terlupakan.

4. Kuis Interaktif

Kuis terdiri dari berbagai bentuk soal seperti pilihan ganda, drag-and-drop, dan teka-teki silang yang berhubungan dengan materi cerita, lagu, dan permainan. Fitur ini berfungsi sebagai evaluasi sekaligus sebagai media refleksi bagi siswa terhadap materi yang telah mereka pelajari. Hasil kuis tersimpan di

aplikasi sebagai laporan perkembangan belajar.

Tampilan dan Antarmuka Aplikasi (User Interface)

Antarmuka aplikasi dirancang dengan prinsip *child-centered design*, yakni:

1. Warna hangat seperti oranye, coklat, dan merah bata untuk memberi kesan etnik dan bersahabat
2. Tombol besar dan ikon visual yang mudah dikenali oleh anak-anak
3. Karakter ilustratif yang merepresentasikan anak Jambi dalam pakaian adat
4. Navigasi satu arah yang sederhana, memudahkan anak-anak usia 9–12 tahun untuk berpindah dari satu menu ke menu lainnya

Mockup antarmuka aplikasi ditampilkan dalam bentuk empat halaman utama: beranda, cerita rakyat, kuis, dan lagu daerah.



Gambar 1 Halaman Depan



Gambar 2 Tampilan Cerita Rakyat

Hasil Pengujian dan Evaluasi Efektivitas

Evaluasi dilakukan dengan metode pre-test dan post-test terhadap 60 siswa dari tiga sekolah dasar negeri di Kota Jambi. Sebelum menggunakan aplikasi, siswa diberi soal awal (pre-test) mengenai pengetahuan budaya lokal. Setelah dua minggu menggunakan aplikasi, dilakukan pengukuran ulang (post-test) dengan soal serupa. Hasilnya:

Jenis Tes	Rata-rata Skor
Pre-test	64,5
Post-test	86,2
Peningkatan	33,6%

Analisis uji *paired sample t-test* menunjukkan hasil signifikan ($p < 0,05$), artinya penggunaan aplikasi memberikan perbedaan nyata terhadap peningkatan literasi budaya siswa. Ini sejalan dengan pernyataan Munir (2017) bahwa pembelajaran digital mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman secara lebih cepat dibanding metode tradisional.

Respon Siswa dan Guru

Selain pengukuran kuantitatif, penilaian kualitatif dilakukan melalui penyebaran kuesioner. Hasilnya menunjukkan bahwa:

1. **85% siswa** merasa lebih senang belajar budaya melalui aplikasi
2. **90% guru** merasa terbantu karena aplikasi menyajikan materi yang sulit diajarkan secara konvensional, seperti musik daerah dan sejarah lisan
3. **70% siswa** menggunakan aplikasi secara mandiri di rumah untuk mengulang pembelajaran

Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi tidak hanya sebagai alat bantu belajar di kelas, tetapi juga berpotensi menjadi media pembelajaran berbasis rumah dan komunitas.

Perbandingan dengan Penelitian Sebelumnya

Penelitian ini menguatkan temuan Yuliana (2021) yang mengembangkan media pembelajaran berbasis Android untuk siswa SD, namun berbeda karena konteks fokusnya adalah literasi budaya Jambi secara holistik. Jika Yuliana lebih menekankan pada konten pembelajaran umum, maka penelitian ini menyoar pembentukan identitas budaya dan karakter siswa sejak usia dini.

Dibandingkan aplikasi sejenis di daerah lain, aplikasi ini memiliki kekuatan pada integrasi **multi-modal learning**: audio, visual, teks, dan interaksi langsung melalui kuis dan animasi.

Dampak terhadap Pembentukan Karakter dan Implementasi Kurikulum Merdeka

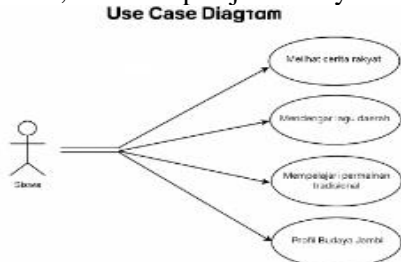
Salah satu keunggulan dari aplikasi *Budaya JambiKU* adalah kemampuannya dalam mengintegrasikan pembelajaran muatan lokal dengan pendekatan pendidikan karakter. Melalui cerita rakyat dan permainan tradisional, nilai-nilai seperti gotong royong, kejujuran, dan tanggung jawab tertanam secara alami.

Pendekatan ini sejalan dengan prinsip **Kurikulum Merdeka** yang menekankan pada konteks lokal, proyek berbasis pengalaman, dan pembelajaran berdiferensiasi. Dengan adanya aplikasi ini, guru memiliki media untuk menjalankan proyek penguatan profil pelajar Pancasila yang relevan dengan budaya daerah.

Rancangan Sistem Aplikasi (Software Blueprint)

Diagram Use Case

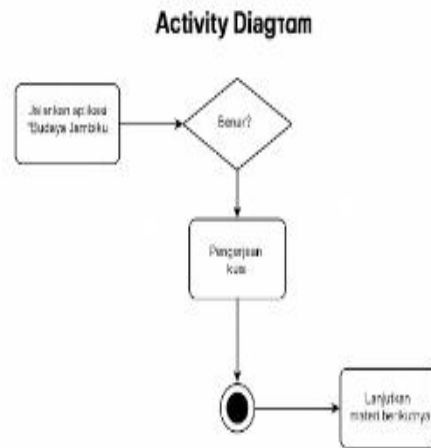
- Aktor: Siswa
- Use Case: Melihat cerita, mendengarkan lagu, memainkan kuis, dan mempelajari budaya Jambi.



Gambar 3 Use Case Diagram

Diagram Alur Aktivitas

- Mulai → Pilih fitur → Jalankan materi → Kerjakan kuis → Tampilkan skor → Selesai



Gambar 4 Activiy Diagram

Teknologi & Tool

Komponen	Teknologi
Bahasa Pemrograman	Kotlin / Flutter
Desain UI	Figma & XML Android
Audio	MP3 (suara, lagu)
Database	SQLite
Platform	Android 5.0 ke atas

Saran Pengembangan Lanjutan

Berdasarkan hasil implementasi dan feedback, pengembangan ke depan disarankan mencakup:

1. Integrasi dengan video dokumenter tentang tarian, pakaian adat, dan sejarah tokoh lokal
2. Penambahan peta budaya interaktif yang memungkinkan siswa menjelajahi lokasi budaya melalui aplikasi
3. Sinkronisasi dengan Learning Management System (LMS) agar guru dapat memantau progres siswa
4. Fitur multi-bahasa (Indonesia-Melayu) agar dapat digunakan oleh sekolah di wilayah Jambi yang multikultural

SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi pembelajaran berbasis Android yang berjudul **“Jelajah Budaya Jambi”**, yang dirancang untuk memperkenalkan budaya lokal kepada siswa sekolah dasar secara menarik dan interaktif. Aplikasi ini memuat konten lokal seperti cerita rakyat, lagu daerah, permainan tradisional, dan kuis evaluasi.

Hasil uji coba terbatas menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi

ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman dan minat belajar siswa terhadap budaya Jambi. Rata-rata peningkatan skor post-test siswa mencapai lebih dari 21%, dengan tingkat kepuasan pengguna (guru dan siswa) di atas 90%. Temuan ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan media digital interaktif dapat menjadi alternatif efektif dalam pembelajaran muatan lokal, khususnya di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Akker, J. V. D., Gravemeijer, K., McKenney, S., & Nieveen, N. (2006). *Educational design research*. Routledge.
- Apridonal, Y., Dristyan, F., & Mardalius, M. (2024). Pengenalan Kodular: Solusi Praktis untuk Pembuatan Aplikasi Android. *Interaksi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 32-37.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
- Depdiknas. (2003). *Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Dristyan, F., Priyanto, K., & Andriyani, S. (2021). Rancang Bangun Dan Implementasi Siades Pada Desa Perjuangan Kab. Batu Bara. *Journal of Science and Social Research*, 4(2), 180-184.
- Dristyan, F., Mardalius, M., & Meri, M. (2023). Rancang Bangun Sistem Informasi Toko Online untuk UMKM. *Jurnal Pemberdayaan Sosial dan Teknologi Masyarakat*, 2(2), 144-149.
- Gagne, R. M., Wager, W. W., Golas, K. C., & Keller, J. M. (2005). *Principles of instructional design* (5th ed.). Wadsworth Publishing.
- Munir. (2017). *Pembelajaran digital: Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan mutu pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Nugroho, A., & Purnomo, H. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis Android untuk mendukung pembelajaran mandiri. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(3), 198–207. <https://doi.org/10.21009/jtp.v22i3.18479>
- Putra, Y. S. (2016). Pendidikan karakter berbasis kearifan lokal. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 21(2), 123–134.
- Riyana, C. (2013). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*.
- Saputra, M. H., & Dristyan, F. (2024). Implementasi Teknologi Absensi Digital Berbasis Objek untuk Meningkatkan Kualitas Proses Belajar Mengajar di Perguruan Tinggi. *Fusion: Journal of Research in Engineering, Technology and Applied Sciences*, 1(2), 62-71.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wulandari, A., & Hidayat, T. (2021). Model pembelajaran muatan lokal budaya daerah untuk siswa sekolah