

## PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF PENGANTAR BUDAYA DALAM TRADISI LARVUL NGABAL KABUPATEN MALUKU TENGGARA

*Philipus Talubun<sup>1</sup>, Tirsia J. Saruan<sup>2</sup>, Nindy Sepang<sup>3</sup>, Robby A. Loho<sup>4</sup>*

*<sup>1</sup>Mahasiswa Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Sariputra Indonesia Tomohon*

*<sup>2,3,4</sup>Dosen Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Sariputra Indonesia Tomohon*

*Coprespondent Author: [saruantirsa@unsrittomohon.ac.id](mailto:saruantirsa@unsrittomohon.ac.id)*

### **Abstract**

*In the industrial era 4.0, millennial communities in Southeast Maluku district began to lose their introduction and understanding of cultural values in the Larvul Ngabal custom, so an Interactive Media Introduction of Culture in the Larvul Ngabal Tradition of Southeast Maluku Regency was developed as a means of educating cultural values. The method used is Research and Development (R&D). The results of the research from the assessment of material experts with a total score of 45, and an expected score of 100, the results of the feasibility of the material on interactive media 90.00% including the Very Eligible group, the results of the research from the assessment of media experts with a total score of 132, while the desired score is 140, the results are valid the feasibility of interactive media based on the assessment of media experts is 94.29% including the Very Eligible group, the results of research from user ratings with a total score of 595, while the expected score is 700, the results of the feasibility of interactive media based on user ratings are 85.00% included in the Very category It is appropriate to increase students' knowledge and can also preserve the culture and customs of Larvul Ngabal.*

**Keywords:** *Development; Interactive\_Media; Larvul\_Ngabal; Culture.*

### **Abstrak**

Di era industri 4.0, masyarakat milenial di kabupaten Maluku Tenggara, mulai kehilangan pengenalan dan pemahaman tentang nilai-nilai budaya dalam adat *Larvul Ngabal*, sehingga dikembangkan Media Interaktif Pengenalan Budaya dalam Tradisi Larvul Ngabal Kabupaten Maluku Tenggara sebagai sarana edukasi nilai-nilai budaya. Metode yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)*. Hasil penelitian dari penilaian ahli materi dengan total skor 45, dan skor harapan 100, hasil kelayakan materi pada media interaktif 90,00% termasuk kelompok Sangat Layak, hasil penelitian dari penilaian ahli media dengan total skor 132, sedangkan skor yang diinginkan 140, hasil valid kelayakan media interaktif berdasarkan penilaian ahli media adalah 94,29% termasuk kelompok Sangat Layak, hasil penelitian dari penilaian pengguna dengan total skor 595, sedangkan skor yang diharapkan adalah 700, hasil kelayakan media interaktif berdasarkan penilaian pengguna adalah 85,00% termasuk dalam kategori Sangat Layak untu menambah pengetahuan siswa serta dapat juga menjaga kelestarian budaya dan adat *Larvul Ngabal*.

**Kata Kunci:** *Pengembangan; Media\_Interaktif; Budaya; Larvul\_Ngabal.*

### **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi pada era globalisasi sangat pesat saat ini dan berdampak pada segala sektor kehidupan. Penerapan teknologi dalam kehidupan sehari-hari tidak dapat diabaikan begitu saja. Sehingga masyarakat didorong untuk melakukan perubahan dalam setiap kegiatannya, pengaruh yang sangat signifikan adalah perubahan teknologi komunikasi dan informasi (Anggraini et al., 2015).

Berdasarkan hasil observasi dan pengalaman peneliti sebagai salah satu generasi muda Maluku Tenggara, generasi muda Maluku Tenggara mulai kehilangan pengenalan dan pemahaman terhadap budaya dan adat *Larvul Ngabal* karena pengenalan budaya dan adat yang masi menggunakan media cetak (Nursidik & Suri,2018).

Pembelajaran berbasis daring (dalam jaringan) atau *online learning* sebagai dampak dari *corona virus (covid-19)* semakin menelan minat dan motivasi generasi muda khususnya dikalangan pelajar, dalam hal ini pelajar utuk

mengenal dan memahami budaya dan adat *Larvul Ngabal*, sehingga penggunaan media interaktif menjadi salah satu solusi dalam kegiatan belajar mengajar guru bersama murid yang lebih menarik dan memotivasi

Media interaktif merupakan media yang didukung oleh alat pengontrol, yang dapat dioperasikan oleh pengguna dan dapat menentukan apa saja yang harus dijalankan terlebih dahulu. Karakteristik media berdasarkan komputer dan video interaktif ialah: bersifat independen, gabungan dari berbagai media, dan interaktif serta mengembangkan kompetensi. Selain itu tujuan media interaktif ialah penyampaian informasi yang menarik dan jelas serta mudah dipahami oleh pengguna (Widyatama & Supratty, 2018).

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: “Pengembangan Media Interaktif Pengantar Budaya Dalam Tradisi Larvul Ngabal Kabupaten Maluku Tenggara”

**METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah (R&D) *Research and Development* dengan menggunakan model lima langkah yaitu (ADDIE) *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluate*, yang berperan dalam pengembangan sebuah media interaktif



Gambar 1 Tahap Pengembangan Media Interaktif

**A. Analisis Kebutuhan**

Tujuan dari penyusunan Tugas Akhir ini adalah untuk menghasilkan program media interaktif tentang pemahaman Budaya dalam

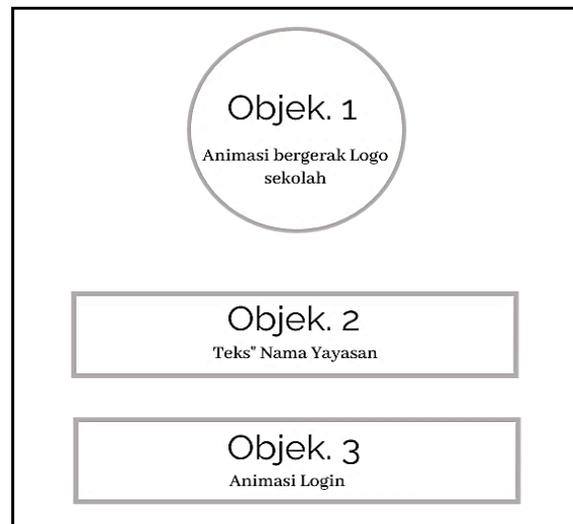
Adat *Larvul Ngabal* sebagai solusi dari persoalan yang dibahas. Untuk menghasilkan aplikasi media ajar yang relevan, perlu dilakukan beberapa langkah yang disesuaikan dengan metode pengembangan perangkat lunak yang dijelaskan pada bagian pendahuluan. Pada bagian ini peneliti menafsirkan tentang prosedur akumulasi data yang digunakan dalam penelitian sebagai berikut.

1) Literatur

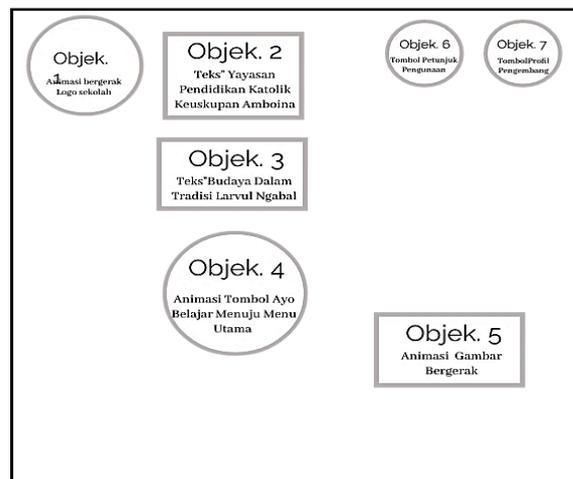
Membaca, pelajari, dan pahami literatur yang relevan terkait dengan proses produksi, tujuan dan peran media interaktif.

2) Referensi Internet

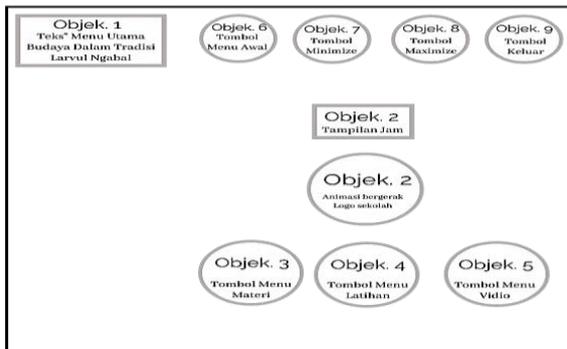
Download ebook, diary, gambar baju adat, tarian adat, background, video, cari *special effect*, cari bahan ajar dan program *action script* yang diperlukan



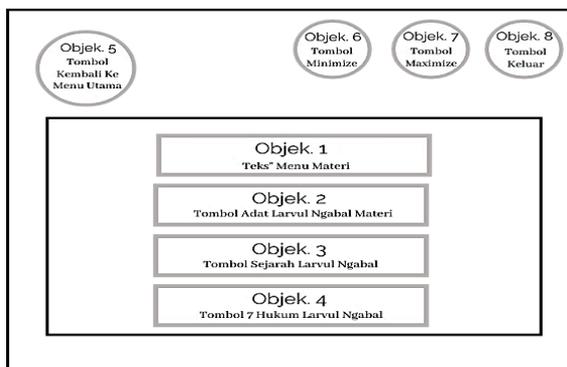
Gambar 2 Tampilan Intro



Gambar 3 Menu Awal



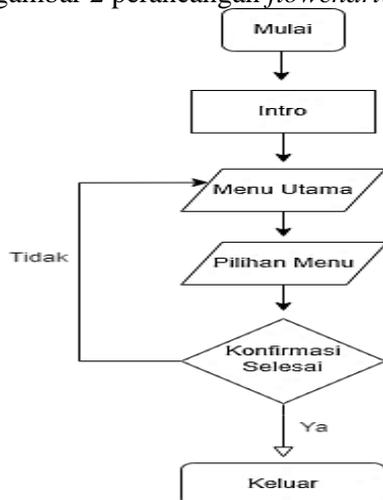
Gambar 4. Menu Utama



Gambar 5. Menu Materi

### 3) Perancangan Flowchart

Peneliti menjelaskan desain diagram alir aplikasi dibuat. Artinya, mulai, intro masuk dan kemudian menu utama, pilihan menu, konfirmasi selesai, keluar. Dapat dilihat pada contoh gambar 2 perancangan flowchart.

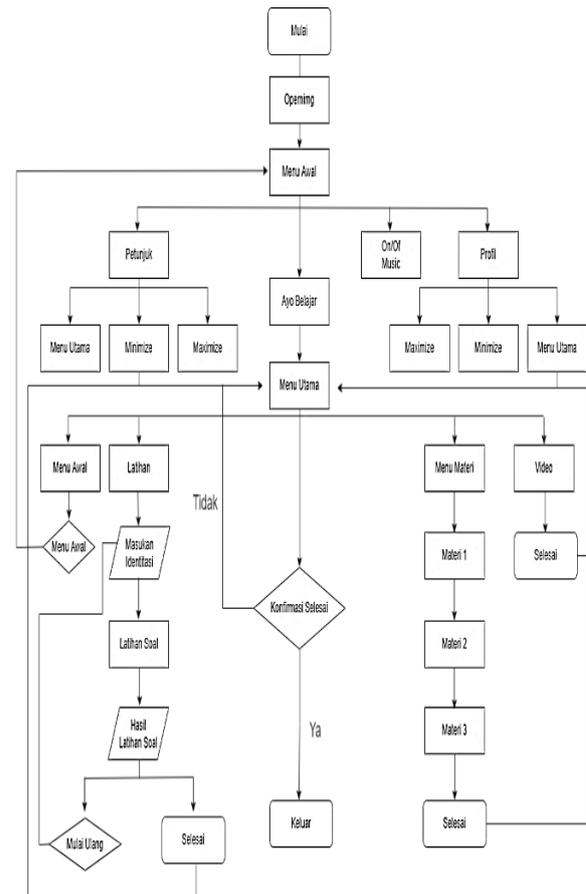


Gambar 6. Perancangan Flowchart

### 4) Perancangan Struktur Navigasi

Tata letak navigasi untuk membuat aplikasi media presentasi interaktif Budaya dalam Adat Larvul Ngabal. Desain ini menjelaskan kebijakan yang dipilih, seperti masuk ke menu utama dan kemampuan untuk memilih menu

konten, menu latihan, menu video, menu penyusun, menu petunjuk dan button keluar.



Gambar 7. Struktur Navigasi

### 5) Development

Kegiatan untuk melakukan desain produk seperti sebelumnya telah selesai dibuat. Pada tahap pertama, kerangka konseptual telah dikembangkan pengenalan produk baru. Kerangka yang masih subjektif kemudian menjadi kenyataan dalam sebuah produk yang siap untuk sedikit. Pada tahap ini juga perlu dibuat alat ukur kinerja produk.

### 6) Implementation

Untuk menerima umpan balik pada produk yang dirancang/dikembangkan. Mendapatkan umpan balik awal dapat diperoleh dengan menanyakan hal yang berkaitan dengan tujuan peningkatan hasil produk. Aplikasi mengacu pada desain produk yang telah dibuat.

### 7) Evaluation

Memberikan umpan balik kepada pengguna produk agar dapat dilakukan revisi sebagai tanggapan atas hasil penilaian atau kebutuhan produk yang belum terpenuhi. Tujuan akhir dari

evaluasi adalah untuk mengukur dampak dari tujuan pembangunan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan Media Interaktif yang dapat menarik minat belajar siswa agar penyampaian materi tidak lagi membosankan dan dapat dioperasikan oleh siswa, sehingga proses pembelajaran dapat dikontrol dengan baik oleh pengajar/guru, proses pembelajaran menggunakan Media Interaktif ini sangat dibutuhkan oleh generasi milenial pada era 4.0.

Pengembangan ini menggunakan metode *Research And Development (R&D)*, atau penelitian dan pengembangan. Model atau pendekatan yang digunakan untuk pengembangan Media Interaktif adalah model *ADDIE* yang terdiri dari lima tahapan yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Tahap pertama adalah tahap analisis. Analisis Kebutuhan berupa analisis keadaan dan peserta, serta pengumpulan referensi materi yang akan dijadikan pokok pembahasan dalam pengembangan Media Interaktif, hasil informasi mengenai proses pembelajaran dan pengembangan Media Interaktif yang diperoleh dari kegiatan observasi yang dilakukan.

Tahap kedua adalah desain. Tahap desain merupakan tahapan perancangan media pembelajaran interaktif yang meliputi rumusan tujuan pembuatan media pembelajaran interaktif pengantar budaya dalam tradisi *larvul ngabal*, pembuatan *flowchart*, pembuatan *storyboard*, pengumpulan objek rancangan, dan penyusunan instrument uji kelayakan.

Tahap ketiga adalah Pengembangan. Tahap pengembangan ini merupakan tahap pembuatan dan mengembangkan Media Interaktif dari semua komponen yang telah disiapkan menjadi satu kesatuan yang utuh sesuai dengan *flowchart* dan *storyboard* yang telah dirancang menggunakan *Adobe Flash CS6*. Setelah media selesai dibuat dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi, untuk memperoleh masukan terhadap pengembangan disertai dengan instrument penilaian kelayakan Media Interaktif.

### A. Analisis Kebutuhan

Analisis keperluan dilakukan selama aktifitas penelitian, peneliti membuat beberapa pengamatan serta observasi dan dialog dengan

guru perihal media interaktif yang menjadi alat bantu proses pembelajaran siswa, dalam kegiatan belajar mengajar.

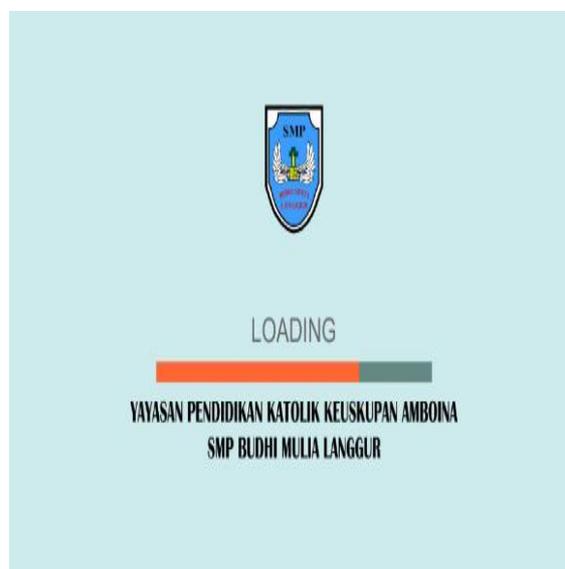
Menganalisis perangkat keras yang dibutuhkan untuk peningkatan media interaktif pada pelajaran seni budaya. Peralatan yang diperlukan baik *hardware* maupun *software* adalah. *Hardware* yaitu *Computer/Laptop* dan *Software* yaitu *Adobe Flash CS6, Audacity*; untuk merekam dan mengedit audio seperti musik latar (background), *Adobe Photoshop CC 2015*; untuk mengediting gambar.

### B. Perancangan Desain

Tahap perancangan media interaktif adalah dengan merakit semua komponen seperti materi hasil evaluasi, gambar, video, musik, menjadi sebuah media interaktif menggunakan *software Adobe Flash*. Hasil perancangan dari *Software Adobe Flash* berupa *file* berekstensi (*\*.fla*) kemudian diexport menjadi sebuah aplikasi berupa *file* berekstensi (*\*.exe*) yang berguna untuk memudahkan pengguna dalam menjalankan media interaktif.

### C. Perancangan Media interaktif

Dalam menggarap media pembelajaran berbasis media interaktif ini, dan yang menjadi faktor-faktor utama adalah: penyajian informasi, kemanfaatan media, kemudahan penggunaan. Pengerjaan media dimulai dari pembuatan gambar latar belakang, kemudian penempatan tombol-tombol sesuai dengan desain yang telah ditentukan agar media dapat digunakan sesuai dengan yang diinginkan. Tahapan pengerjaan media interaktif ini adalah sebagai berikut:



Gambar 8. Tampilan intro Media Interaktif



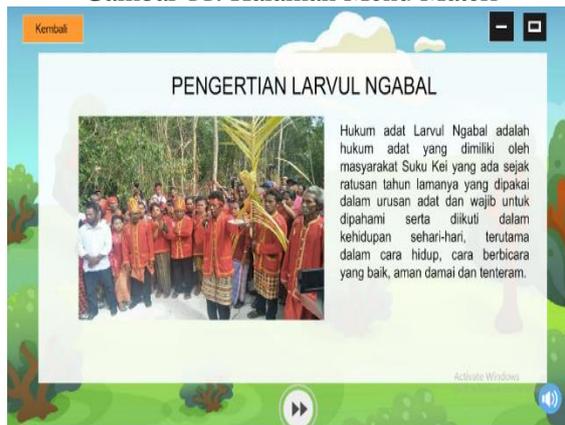
Gambar 9. Tampilan utama Media Interaktif



Gambar 10. Halaman Petunjuk Media Interaktif



Gambar 11. Halaman Menu Materi



Gambar 12. Halaman Isi Materi



Gambar 13. Halaman video



Gambar 14. Menu Latihan Soal



Gambar 15. Menu Hasil Latihan Soal

#### D. Instrument uji kelayakan

Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif, yaitu dengan menganalisis data kuantitatif yang diperoleh dari angket uji ahli dan uji pengguna (Arikunto 1993: 207) menjelaskan bahwa data kuantitatif yang berupa angka-angka hasil perhitungan atau pengukuran diproses dengan cara dijumlah kemudian dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan sehingga diperoleh persentase kelayakan (Rasyid Hardi Wirasasmita & Yupi Kuspani Putra). Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut.

$$\text{Presentasi Kelayakan}(\%) = \frac{\text{skor yang diobservasi}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Pencarian cukup untuk mengetahui status sesuatu yang dipersentasekan, disajikan berupa proporsi, tetapi dapat disajikan kemudian dengan menganalisis yang bersifat, misalnya

sangat layak (81% - 100% layak), layak (41% - 60%), tidak layak (21% - 40%), sangat tidak layak (0% - 20%). Adapun skala kelima tersebut dapat ditulis dalam tabel skala prioritas media di bawah ini (Arikunto, 1993:208).

Tabel 1 Skala Presentase Kelayakan

No	Presentase Pencapaian	Interpretasi
1	0%-20%	Sangat Tidak Layak
2	21%-40%	Tidak Layak
3	41%-60%	Cukup Layak
4	61%-80%	Layak
5	81%-100%	Sangat Layak

Hasil perhitungan validasi ahli media diberikan skir sebagai berikut:

Tabel 2 Skor Validasi Ahli Media

Pilihan	Jumlah	Skor	Jumlah x Skor
SL	20	5	100
L	8	4	32
CL	0	3	0
TL	0	2	0
STL	0	1	0
Skor Total			132

Berdasarkan hasil dari tabel skor validasi ahli media dapat diperoleh presentase kelayakan sebagai berikut.

Skor maksimal = jumlah pertanyaan x jumlah responden x 5 = 28 x 1 x 5 = 140

$$\text{Presentase Kelayakan \%} = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

$$= \frac{132}{140} \times 100\% = 94,29\%$$

Hasil perhitungan persentase kelayakan ahli media adalah 94,29% Nilai kuantitatif yang diperoleh kemudian diubah menjadi nilai kualitatif berdasarkan skala penilaian ahli media. Hasil tes ahli media diperoleh dengan interpretasi "**Sangat Layak**"

Hasil perhitungan validasi ahli materi diberikan skir sebagai berikut:

Tabel 3 Skor Validasi Ahli Materi

Pilihan	Jumlah	Skor	Jumlah x Skor
SL	5	5	25
L	5	4	20
CL	0	3	0
TL	0	2	0
STL	0	1	0
Skor Total			45

Berdasarkan hasil dari tabel skor validasi ahli materi dapat diperoleh presentase kelayakan sebagai berikut.

Skor maksimal = jumlah pertanyaan x jumlah responden x 5 = 10 x 1 x 5 = 50

$$\text{Presentase Kelayakan \%} = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

$$= \frac{45}{50} \times 100\% = 90,00\%$$

Hasil perhitungan persentase kelayakan ahli materi adalah 90,00% Nilai kuantitatif yang diperoleh kemudian diubah menjadi nilai kualitatif berdasarkan skala penilaian materi. Hasil uji ahli materi yang diperoleh adalah dengan interpretasi "**Sangat Layak**"

Hasil penghitungan validasi uji beta diberikan skir sebagai berikut:

Tabel 4 Skor Validasi Uji Beta

Pilihan	Jumlah	Skor	Jumlah x Skor
SL	71	5	355
L	33	4	132
CL	34	3	102
TL	3	2	6
STL	0	1	0
Skor Total			595

Berdasarkan hasil dari tabel skor validasi uji beta dapat diperoleh presentase kelayakan sebagai berikut.

Skor maksimal = jumlah pertanyaan x jumlah responde x 5 = 28 x 5 x 5 = 700

$$\text{Presentase Kelayakan \%} = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

$$= \frac{595}{700} \times 100\% = 85,00\%$$

Hasil perhitungan persentase kelayakan uji beta adalah 85,00% nilai kuantitatif yang didapat kemudian dikonversikan menjadi nilai kualitatif berdasarkan skala penilaian uji beta. Hasil pengujian beta yang didapatkan adalah dengan interpretasi "**Sangat Layak**".

## KESIMPULAN

1) Media interaktif pengantar budaya dalam tradisi larvul ngabal, dikembangkan menggunakan metode (*Research and Development*) dengan tahap lima langkah yaitu *Analysis, Desing, Development, Implementation, Evaluation*, dengan memanfaatkan *Software Adobe Flash*.

- 2) Berdasarkan pengujian ahli media didapatkan presentase kelayaan 94,29%, dan pengujian ahli materi 90,00%, dan pengujian *beta testing* 85,00% sehingga media interaktif ini dapat dikategorikan sangat layak.

## SARAN

Bagi siswa diharapkan agar dapat memanfaatkan Media Interaktif yang telah dikembangkan sehingga lebih mempermudah proses pembelajaran yang dilaksanakan di kelas.

Bagi sekolah atau Bapak/Ibu Guru disarankan untuk dapat memanfaatkan Media Interaktif dengan baik agar siswa dapat mengikuti perkembangan teknologi yang dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran.

Bagi peneliti lain yang akan mengembangkan Media Interaktif disarankan untuk mengikuti perkembangan teknologi sesuai yang sekolah miliki seperti pengembangan Media Interaktif pengantar budaya dalam tradisi *larvul ngabal* sehingga dapat mengembangkan Media Interaktif yang lebih baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, B., Halimah, A., Nursalam, N., & Mattoliang, L. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia. *Al Asma : Journal of Islamic Education*, 2(1),97. <https://doi.org/10.24252/asma.v2i1.13380>
- Anggraini, A., Ramadhan, A. N., Nur, G., Putra, I., Triyono, M. B., Nurtanto, M., & Sofyan, H. (2015). *Pendidikan vokasi*. 5(3).
- Arisanti, Y., & Adnan, M. F. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Software Macromedia Flash 8 untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2122–2132. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.930>
- Kamasi, N. V. V., & Saruan, T. J. (2020). Mobile Learning (M-Learning) Based Learning Application Design for Elementary School Students. *Jurnal Ilmiah Sains*, 20(2), 70. <https://doi.org/10.35799/jis.20.2.2020.27877>
- Khairani, N. (2020). Fakultas tarbiyah dan keguruan universitas islam negeri ar-raniry banda aceh 2020 m/ 1442 h. *Identifikasi Tipe Stomata Pada Tumbuhan Angiospermae Di Kampus Uin Ar-Raniry Sebagai Referensi Pratikum Anatomi Tumbuhan*.
- Keith Francis Ratumbuisang. (2022). *Developing e-market Information System Android Based in Minahasa Regency*. *Jurnal Fokus Elektroda*, e-ISSN: 2502-5562.
- Meidy, Atina. Kuron., & M. T. (2020). *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*. *Pendidikan Informatika Dan Sains*, 9(1), 46–58. <https://doi.org/10.31571/saintek.v9i1>.
- Nursidik, H., & Suri, I. R. A. (2018). Media Pembelajaran Interaktif Berbantu Software Lectora inspire. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(2), 237. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i2.2583>
- Purnama, S. (2016). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19. [https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32)
- Rezeki, S. (2018). Pemanfaatan Adobe Flash CS6 Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Fungsi Komposisi dan Fungsi Invers. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(4), 856–864.
- Susanto, D. (2021). Desain Media Pembelajaran Matematika Bagi Anak Berkebutuhan Khusus Di Sekolah Dasar Luar Biasa (Sdlb) Negeri Kota Jambi. *FORTECH (Journal of Information Technology)*, 47–53