

IJEMD



INDONESIAN JOURNAL OF EDUCATION METHODS DEVELOPMENT

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDOARJO

Table Of Contents

Journal Cover	1
Author[s] Statement	3
Editorial Team	4
Article information	5
Check this article update (crossmark)	5
Check this article impact	5
Cite this article.....	5
Title page	6
Article Title	6
Author information	6
Abstract	6
Article content	8

Originality Statement

The author[s] declare that this article is their own work and to the best of their knowledge it contains no materials previously published or written by another person, or substantial proportions of material which have been accepted for the published of any other published materials, except where due acknowledgement is made in the article. Any contribution made to the research by others, with whom author[s] have work, is explicitly acknowledged in the article.

Conflict of Interest Statement

The author[s] declare that this article was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licences/by/4.0/legalcode>

EDITORIAL TEAM

Editor in Chief

Mohammad Faizal Amir, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Scopus](#))

Managing Editors

Mahardika Darmawan Kusuma Wardana, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Enik Setiyawati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Section Editors

Dr. Yuli Astutik, M.Pd., Associate Professor, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Dr. Dian Novita, M.Pd., Associate Professor, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Dr. Vidya Mandarani, M.Hum., Associate Professor, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Dr. Fika Megawati, M.Pd., Associate Professor, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Dr. Dian Rahma Santoso, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Wahyu Taufik, M.Pd., Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Shela Agustina, M.Pd., Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Niko Fedyanto, M.A, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Machful Indra Kurniawan, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

Delora Jantung Amelia, Universitas Muhammadiyah Malang, Indonesia ([Google Scholar](#))

Bakhtiyor Khoshimovich Mirzarakhimov, Associate Professor (PhD), Fergana State University, Uzbekistan ([Google Scholar](#))

Layout Editors

Tri Linggo Wati, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia ([Google Scholar](#))

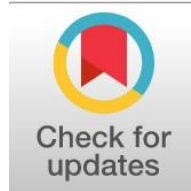
Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

How to submit to this journal ([link](#))

Article information

Check this article update (crossmark)



Check this article impact (*)



Save this article to Mendeley



(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

Development of “Jelajah Budayaku” Android-Based Application as
an Interactive Learning Media to Improve Indonesian Cultural
Knowledge in Elementary School Students: Pengembangan Aplikasi
“Jelajah Budayaku” Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran
Interaktif untuk Meningkatkan Pengetahuan Budaya Indonesia
pada Siswa Sekolah Dasar

Elda Afiyanah, machfulindra.k@umsida.ac.id (*)

*Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo,
Indonesia*

Machful Indra Kuriawan, machfulindra.k@umsida.ac.id

*Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo,
Indonesia*

(*) Corresponding author

Abstract

General Background: Indonesian cultural diversity requires learning media that can present cultural knowledge in ways that are accessible and engaging for elementary school students. **Specific Background:** Conventional learning of Indonesian cultural diversity remains less varied and tends to limit students' exposure to cultural information from different regions. **Knowledge Gap:** Existing learning practices require more interactive and contextual digital media that integrates cultural content with multimedia features suitable for elementary school learners. **Aims:** This study aims to develop “Jelajah Budayaku,” an Android-based interactive learning application for supporting elementary school students' knowledge of Indonesian cultural diversity. **Results:** The application was designed using Figma and implemented through Android Studio in .apk format. It presents traditional houses, traditional clothing, traditional dances, and traditional musical instruments from various Indonesian regions through representative images and concise descriptions. An interactive text-to-speech feature is also provided, allowing users to listen to descriptions by selecting designated objects or images. **Novelty:** The application integrates categorized cultural content, independent regional exploration, visual and textual presentation, and interactive audio within a simple Android-based learning platform designed for elementary school students. **Implications:** The developed application provides an accessible and contextual alternative for interactive cultural learning and supports more varied learning experiences through the integration of visual, textual, and auditory elements.

Key Findings Highlights

The application organizes Indonesian cultural content into traditional houses, clothing, dances, and musical instruments from various regions.

Interactive text-to-speech enables students to access cultural descriptions through auditory presentation after selecting designated visual objects.

The simple navigation structure supports independent exploration of cultural materials through an Android-based learning platform.

Keywords : Android Application, Interactive Learning Media, Indonesian Cultural Diversity, Elementary School, Text-To-Speech

I. Deskripsi Produk

Indonesia merupakan negara yang kaya akan keindahan alam, dengan ribuan pulau yang membentang dari Sabang sampai Merauke. Setiap wilayahnya menyimpan potensi sumber daya alam yang melimpah, keanekaragaman flora yang menawan, serta fauna yang beragam. Tidak hanya itu, Indonesia juga memiliki keberagaman sosial budaya mencakup berbagai suku bangsa, bahasa daerah, adat istiadat, dan tradisi. Dengan segala keunikan tersebut, Indonesia layak disebut sebagai negara dengan sejuta pesona [1]. Faktor iklim, lingkungan, dan kondisi cuaca yang berbeda menyebabkan kebudayaan yang dimiliki oleh suatu kelompok masyarakat tidak sama dengan kelompok masyarakat lainnya. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari berbagai hasil karya budaya, seperti rumah adat, pakaian adat, senjata tradisional, tarian, serta bentuk kebudayaan lainnya [2]. Kepentingan budaya bagi suatu negara dan masyarakat sangat beragam. Salah satunya adalah sebagai identitas yang melekat pada masyarakat di suatu negara. Kebudayaan mencerminkan jati diri suatu kelompok masyarakat karena keunikannya yang dimilikinya, sehingga membedakannya dari masyarakat lainnya [3]. Namun, pada hakikatnya pengenalan budaya Indonesia kepada anak usia sekolah dasar, meskipun telah disesuaikan dengan kurikulum setiap tahunnya, masih belum mencapai hasil yang diharapkan. Hal ini terlihat dari masih banyaknya siswa yang belum mampu menyebutkan nama rumah adat, pakaian adat, alat musik daerah, lagu daerah, serta senjata tradisional dari berbagai daerah di Indonesia.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang signifikan pada era digital saat ini membawa dampak besar, termasuk dalam dunia pendidikan. Penguasaan teknologi oleh guru memungkinkan pemanfaatannya secara maksimal dalam mendukung proses pembelajaran yang efektif dan efisien [4]. Seiring dengan penerapan Kurikulum Merdeka yang ditetapkan melalui Mendikbudristek Nomor 12 Tahun 2024, satuan pendidikan dituntut untuk mengimplementasikan pembelajaran yang fleksibel sehingga dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi adalah melalui penggunaan aplikasi berbasis Android, yang termasuk dalam pembelajaran interaktif berbasis audiovisual dengan memadukan berbagai unsur seperti teks, animasi, gambar, suara, hingga video [4]. Pembelajaran pada materi keberagaman budaya Indonesia masih cenderung menggunakan metode konvensional dan kurang inovatif, sehingga belum mampu memenuhi kebutuhan belajar siswa di era modern yang menuntut pembelajaran interaktif dan kontekstual. Model ceramah yang cenderung monoton menyebabkan siswa mudah merasa bosan, sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan untuk meningkatkan keterlibatan mereka [5]. Media merupakan salah satu komponen penting dalam proses pendidikan yang mampu meningkatkan minat belajar siswa, sehingga materi yang disampaikan lebih mudah dipahami [6].

Penggunaan media pembelajaran berbasis digital, khususnya aplikasi interaktif, semakin berkembang seiring dengan kemajuan teknologi informasi dalam dunia pendidikan. Media pembelajaran interaktif berbasis Android mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan karakteristik siswa di era digital saat ini [7]. Integrasi unsur visual, audio, dan animasi dalam aplikasi pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif dibandingkan metode konvensional [8]. Siswa sekolah dasar yang cenderung aktif dan memiliki rasa ingin tahu tinggi lebih mudah tertarik pada media pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi. Pemanfaatan media digital turut mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan kualitas interaksi dalam kegiatan belajar.

Dalam pembelajaran keberagaman budaya Indonesia, media digital memiliki peran penting dalam membantu siswa memahami materi secara lebih konkret. Materi budaya yang bersifat luas dan beragam sering kali sulit dipahami jika hanya disampaikan melalui metode ceramah tanpa dukungan media yang menarik. Aplikasi pembelajaran berbasis Android mampu menyajikan materi dalam bentuk gambar, video, dan animasi sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa [9]. Penyajian materi yang interaktif memungkinkan siswa mengenal budaya dari berbagai daerah secara lebih nyata dan kontekstual. Hal ini dapat meningkatkan pemahaman serta memperkuat ingatan siswa terhadap materi keberagaman budaya Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada materi keragaman budaya, masih tergolong rendah. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh kurang optimalnya pemanfaatan teknologi oleh guru dalam proses pembelajaran. Pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan metode konvensional yang kurang variatif dan menarik. Materi yang disampaikan juga cenderung terbatas, hanya berfokus pada keragaman budaya di lingkungan sekitar tempat tinggal siswa, sehingga wawasan siswa menjadi kurang luas [10].

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu inovasi media pembelajaran yang mampu menjawab kebutuhan siswa dalam memahami keberagaman budaya Indonesia secara lebih luas, menarik, dan interaktif. Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi digital menjadi salah satu solusi yang relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Pemanfaatan aplikasi berbasis Android dinilai efektif karena perangkat tersebut mudah diakses oleh siswa serta mendukung pembelajaran yang fleksibel dan mandiri [11]. Penggunaan media pembelajaran digital berbasis aplikasi terbukti mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dibandingkan dengan metode konvensional [12]. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran memiliki peran penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan sesuai dengan karakteristik siswa di era digital [13].

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi secara lebih konkret, tetapi juga mampu meningkatkan minat belajar serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran [14]. Media yang memadukan unsur visual, audio, dan interaktivitas memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif sehingga siswa tidak mudah merasa bosan. Selain itu, penggunaan aplikasi pembelajaran juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan menyesuaikan kecepatan belajar masing-masing, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan berpusat pada siswa [9]. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Android secara signifikan mampu meningkatkan minat belajar serta hasil belajar siswa sekolah dasar melalui pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna [15].

Menanggapi urgensi kebutuhan akan pengembangan media pembelajaran inovatif dan interaktif, dikembangkanlah aplikasi “Jelajah Budaya” sebagai sebuah inovasi edukatif yang berorientasi pada solusi transformatif dalam proses pembelajaran. Aplikasi ini dirancang secara sistematis dan komprehensif untuk menjembatani kesenjangan antara pemahaman konsep teoretis dengan implementasi praktis dalam konteks pembelajaran. Melalui pendekatan pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan berbasis pengalaman, “Jelajah Budaya” diharapkan dapat meningkatkan kualitas pemahaman, kesadaran, serta partisipasi aktif peserta didik dan pendidik dalam menginternalisasi materi secara holistik, sekaligus memungkinkan adanya pengukuran dampak pembelajaran yang lebih terstruktur, objektif, dan berkelanjutan [16]. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis aplikasi Android yang diberi nama “Jelajah Budaya”. Aplikasi ini dirancang sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan oleh peserta didik sekolah dasar untuk mengenal dan memahami keberagaman budaya Indonesia secara lebih menarik, sistematis, dan kontekstual. Pengembangan aplikasi ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan media pembelajaran digital yang mampu menyajikan materi kebudayaan secara visual dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi kebudayaan Nusantara.

Alur awal aplikasi “Jelajah Budaya” dirancang untuk memberikan pengalaman pengguna yang sederhana, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik sekolah dasar sejak kali pertama kali aplikasi diakses. Pengguna akan langsung diarahkan ke halaman utama yang menampilkan tampilan antarmuka bersih dan ramah anak, sehingga mampu menarik perhatian sekaligus menumbuhkan minat belajar terhadap materi kebudayaan Indonesia. Setelah memasuki halaman utama, pengguna dapat memilih menu utama yang tersedia sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Aplikasi “Jelajah Budaya” memuat materi keberagaman budaya Indonesia yang difokuskan pada empat aspek utama, yaitu rumah adat, pakaian adat, tarian adat, dan alat musik tradisional dari berbagai daerah di Indonesia. Setiap materi disajikan secara sistematis berdasarkan pilihan daerah, sehingga pengguna dapat mempelajari budaya dari berbagai provinsi secara terarah dan sesuai kebutuhan belajar masing-masing. Penyajian materi dilengkapi dengan gambar representatif serta deskripsi singkat yang menjelaskan karakteristik tiap unsur budaya, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami keberagaman dan kekayaan budaya Indonesia secara lebih komprehensif.

Pada tahap selanjutnya, pengguna akan diarahkan menuju menu utama yang terdiri atas dua fitur utama, yaitu “Ayo Belajar Budaya” dan “Tentang Aplikasi”. Struktur menu ini dirancang secara sederhana dan intuitif untuk memudahkan peserta didik dalam menavigasi aplikasi dengan mudah tanpa kebingungan. Menu “Ayo Belajar Budaya” berfungsi sebagai pusat kegiatan pembelajaran yang menyajikan materi keberagaman budaya

Indonesia secara interaktif dan sistematis, sedangkan menu “Tentang Aplikasi” menyediakan informasi terkait profil pengembang, tujuan pengembangan aplikasi, serta referensi yang digunakan dalam penyusunan materi. Bagian “Ayo Belajar Budaya” menjadi inti dari pengalaman pembelajaran dalam aplikasi ini. Pada bagian ini, pengguna akan menemukan empat kategori materi utama, yaitu rumah adat, pakaian adat, tarian adat, dan alat musik tradisional. Setiap kategori kemudian menampilkan pilihan sepuluh daerah dari berbagai provinsi di Indonesia, yang dapat dipilih secara mandiri oleh pengguna sesuai dengan minat belajar masing-masing. Setiap materi yang dipilih akan menampilkan gambar representatif dari budaya daerah tersebut disertai deskripsi singkat yang menjelaskan karakteristiknya secara sederhana, sehingga mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Selanjutnya, setiap tampilan materi dalam aplikasi ini dilengkapi dengan fitur audio yang bersifat interaktif, di mana pengguna perlu menekan objek atau ikon tertentu (seperti ilustrasi dua anak) untuk memutar penjelasan materi. Fitur ini merupakan bentuk dukungan pembelajaran multimodal yang mengintegrasikan aspek visual dan auditori, sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disajikan. Mekanisme interaktif ini juga memberikan fleksibilitas dalam proses pembelajaran, karena peserta didik dapat mengakses audio sesuai kebutuhan sambil membaca deskripsi yang tersedia.

Selain fitur pembelajaran utama, aplikasi ini juga menyediakan menu “Tentang Aplikasi” yang berisi informasi lengkap mengenai latar belakang pengembangan, profil pengembang, tujuan pembuatan aplikasi, serta referensi sumber materi budaya yang digunakan. Menu ini dirancang untuk memberikan transparansi informasi sekaligus memperkuat kredibilitas aplikasi sebagai media pembelajaran yang berbasis sumber yang dapat dipertanggungjawabkan. Secara keseluruhan, alur penggunaan aplikasi “Jelajah Budaya” dibuat sesederhana mungkin agar siswa dapat belajar secara mandiri tanpa bantuan yang kompleks dari guru. Pengguna hanya perlu memilih kategori, memilih daerah, kemudian mempelajari materi yang ditampilkan dalam bentuk gambar dan deskripsi, serta dapat mendengarkannya melalui fitur audio. Alur yang sistematis ini memungkinkan proses pembelajaran berlangsung secara bertahap, terarah, dan menyenangkan. Dengan demikian, aplikasi “Jelajah Budaya” diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, kontekstual, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar. Melalui integrasi antara media visual, teks, dan audio, aplikasi ini tidak hanya berfungsi sebagai sumber informasi budaya, tetapi juga sebagai sarana untuk menumbuhkan rasa cinta tanah air, meningkatkan pemahaman terhadap keberagaman budaya Indonesia, serta membentuk sikap menghargai perbedaan sejak dini.

Keunggulan utama dari aplikasi “Jelajah Budaya” terletak pada penyajian materi pembelajaran yang dikemas dalam bentuk aplikasi Android interaktif yang mudah diakses oleh siswa sekolah dasar. Berbeda dengan media pembelajaran konvensional yang umumnya hanya berfokus pada buku teks atau presentasi satu arah, aplikasi ini menghadirkan pengalaman belajar yang lebih fleksibel, mandiri, dan berbasis multimedia. Integrasi antara unsur visual berupa gambar, teks deskriptif, dan audio menjadikan proses pembelajaran lebih variatif sehingga mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, baik visual maupun auditori. Novelty dari aplikasi ini juga terletak pada penyusunan materi yang disajikan secara terstruktur berdasarkan kategori budaya, yaitu rumah adat, pakaian adat, tarian adat, dan alat musik tradisional dari berbagai daerah di Indonesia. Setiap kategori tidak hanya menampilkan materi secara umum, tetapi juga disusun berdasarkan pilihan daerah yang dapat diakses secara mandiri oleh pengguna. Hal ini memberikan kebebasan bagi siswa untuk mengeksplorasi materi sesuai minat dan rasa ingin tahu mereka, sehingga pembelajaran menjadi lebih personal dan tidak terbatas pada urutan tertentu seperti pada buku ajar konvensional. Keunggulan berikutnya terletak pada desain antarmuka yang sederhana, ramah pengguna, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Tampilan aplikasi dibuat dengan mempertimbangkan kemudahan navigasi, sehingga siswa dapat mengoperasikan aplikasi secara mandiri tanpa bantuan yang kompleks. Struktur menu yang hanya terdiri dari dua bagian utama, yaitu “Ayo Belajar Budaya” dan “Tentang Aplikasi”, membuat pengguna lebih mudah memahami alur penggunaan aplikasi sejak awal. Dengan berbagai keunggulan tersebut, aplikasi “Jelajah Budaya” memiliki nilai kebaruan sebagai media pembelajaran berbasis mobile learning yang tidak hanya menyajikan informasi budaya Indonesia secara digital, tetapi juga mengintegrasikan aspek interaktivitas, kemandirian belajar, serta aksesibilitas dalam satu platform. Oleh karena itu, aplikasi ini diharapkan dapat menjadi inovasi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap keberagaman budaya Indonesia serta menumbuhkan sikap apresiatif terhadap budaya bangsa.

II. Isi Produk

Perancangan aplikasi “Jelajah Budaya” dilakukan melalui beberapa tahapan pengembangan yang melibatkan proses desain dan implementasi sistem. Pada tahap perancangan antarmuka (user interface), peneliti menggunakan aplikasi Figma sebagai media utama untuk membuat rancangan tampilan aplikasi. Figma digunakan untuk mendesain layout halaman, penempatan elemen gambar, teks deskripsi, serta struktur navigasi aplikasi agar sesuai dengan karakteristik pengguna yaitu siswa sekolah dasar. Melalui Figma, seluruh tampilan aplikasi dirancang terlebih dahulu secara visual sebelum diimplementasikan ke dalam bentuk aplikasi nyata. Selanjutnya, tahap implementasi aplikasi dilakukan menggunakan Android Studio sebagai platform utama untuk proses pengkodean (coding) dan pengembangan aplikasi berbasis Android. Pada tahap ini, hasil desain yang telah dibuat di Figma kemudian diimplementasikan ke dalam bentuk aplikasi yang dapat dijalankan pada perangkat smartphone. Android Studio digunakan untuk mengintegrasikan berbagai komponen aplikasi, seperti tampilan antarmuka, navigasi menu, penyajian materi budaya, serta fitur interaktif berupa gambar yang dapat diklik untuk mengaktifkan fitur text-to-speech. Integrasi antara desain yang dibuat di Figma dan proses pengembangan di Android Studio memungkinkan terciptanya aplikasi “Jelajah Budaya” yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga berfungsi secara optimal sebagai media pembelajaran interaktif. Dengan kombinasi kedua tools tersebut, aplikasi dapat dikembangkan secara lebih terstruktur, mulai dari tahap perancangan konsep hingga menjadi produk akhir berupa aplikasi Android dengan format .apk yang dapat diinstal dan digunakan oleh pengguna.

Pada platform aplikasi “Jelajah Budaya”, isi media pembelajaran disusun secara sistematis untuk mendukung proses pengenalan keberagaman budaya Indonesia secara interaktif dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar, dengan desain yang dibuat agar setiap komponen saling terintegrasi sehingga menciptakan pengalaman belajar yang sederhana, menarik, dan terarah. Aplikasi ini memiliki menu utama Ayo Belajar Budaya sebagai pusat pembelajaran inti, di mana siswa dapat mengakses empat kategori materi, yaitu rumah adat, pakaian adat, tarian adat, dan alat musik tradisional, yang masing-masing menyediakan sepuluh pilihan daerah dari berbagai provinsi di Indonesia yang dapat dipilih secara mandiri sesuai minat belajar. Setiap materi ditampilkan dalam bentuk gambar representatif disertai deskripsi singkat yang menjelaskan karakteristik budaya daerah tersebut dengan bahasa yang sederhana agar mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar, sehingga membantu mereka memahami keberagaman budaya secara lebih konkret dan kontekstual. Selain itu, pada setiap halaman materi terdapat fitur interaktif berupa objek gambar dua anak yang terletak di bawah teks deskripsi, yang dapat ditekan oleh pengguna untuk mengaktifkan fitur text-to-speech sehingga sistem akan membacakan isi deskripsi secara otomatis, memungkinkan siswa untuk memilih antara membaca atau mendengarkan materi sesuai gaya belajar masing-masing. Selain menu pembelajaran tersebut, aplikasi juga memiliki menu “Tentang Aplikasi” yang berisi informasi mengenai profil pengembang, tujuan pengembangan aplikasi, serta referensi yang digunakan dalam penyusunan materi budaya, sehingga memberikan informasi tambahan sekaligus memperkuat kredibilitas aplikasi sebagai media pembelajaran yang berbasis sumber yang jelas dan dapat dipertanggungjawabkan. Dengan adanya keseluruhan komponen tersebut, aplikasi “Jelajah Budaya” dirancang untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih terstruktur, interaktif, dan mandiri sehingga siswa dapat mengeksplorasi keberagaman budaya Indonesia secara lebih mudah, menarik, dan bermakna.

Prosedur penggunaan aplikasi “Jelajah Budaya” yang diakses melalui tautan Google Drive dirancang secara sistematis untuk memastikan kemudahan, kejelasan, serta efisiensi pengalaman pengguna dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis Android. Tahapan penggunaan aplikasi dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Pengguna mengakses media pembelajaran melalui tautan Google Drive yang telah disediakan, yaitu <https://drive.google.com/drive/folders/1rhr83ko1ZAQFESRLZWNPv6iUPgH5YQv1>, kemudian membuka folder tersebut untuk menemukan berkas aplikasi dengan format **.apk**.
2. Pengguna memilih dan mengunduh berkas aplikasi “**Jelajah Budayaku**” ke perangkat smartphone berbasis Android.
3. Setelah proses pengunduhan selesai, pengguna membuka berkas **.apk** tersebut untuk memulai proses instalasi aplikasi pada perangkat.
4. Apabila sistem menampilkan peringatan keamanan, pengguna perlu mengaktifkan opsi izin instalasi dari sumber tidak dikenal (unknown source) pada pengaturan perangkat agar proses instalasi dapat dilanjutkan.
5. Setelah instalasi berhasil, pengguna dapat membuka aplikasi melalui ikon “**Jelajah Budayaku**” yang muncul pada menu perangkat.
6. Saat aplikasi dibuka, pengguna akan langsung diarahkan ke halaman utama aplikasi yang menampilkan menu awal sebagai pusat navigasi pembelajaran.
7. Pengguna kemudian dapat memilih menu “**Ayo Belajar Budaya**” untuk mulai mengakses materi pembelajaran atau memilih menu “**Tentang Aplikasi**” untuk melihat informasi pendukung mengenai aplikasi, profil pengembang, tujuan pengembangan, serta referensi yang digunakan.
8. Pada menu Ayo Belajar Budaya, pengguna dapat memilih kategori materi seperti rumah adat, pakaian adat, tarian adat, dan alat musik tradisional, kemudian memilih daerah yang ingin dipelajari untuk menampilkan gambar dan deskripsi budaya yang tersedia.
9. Pada setiap halaman materi, pengguna juga dapat menggunakan fitur interaktif berupa objek gambar dua anak di bawah teks deskripsi untuk mendengarkan penjelasan materi melalui fitur text-to-speech.

Anda dapat mengamati koleksi gambar di bawah ini untuk mendapatkan pemahaman tentang layout dan navigasi yang ada pada aplikasi:



Gambar 1. Tampilan Awal Aplikasi "jelajah Budayaku"



Gambar 2. Tampilan Menu Utama (Pusat Kontrol)



Gambar 3. Tampilan SubMenu (Ayo Belajar Budaya)



Gambar 4. Tampilan Menu Rumah Adat



Gambar 5. Tampilan detail materi Rumah Adat



Gambar 6. Tampilan Menu Pakaian Adat



Gambar 7. Tampilan detail materi Pakaian Adat



Gambar 8. Tampilan Menu Tarian Tradisional



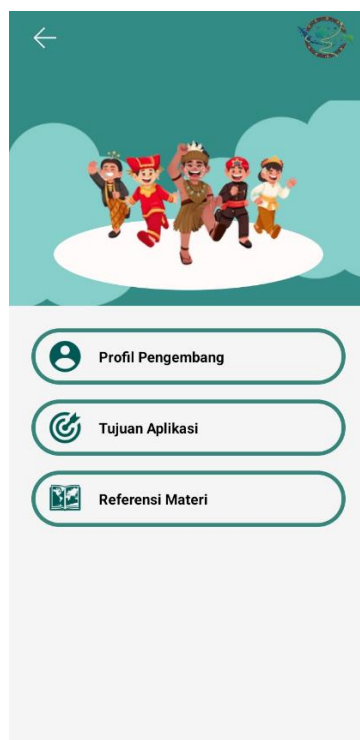
Gambar 9. Tampilan detail materi Tarian Tradisional



Gambar 10. Tampilan Menu Alat Musik Tradisional



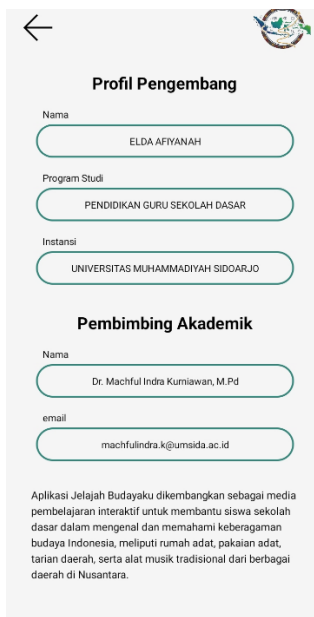
Gambar 11. Tampilan detail materi Alat Musik Tradisional



Gambar 12. Tampilan Menu ikon Tentang Aplikasi ("i")



Gambar 13. Tampilan SubMenu Referensi Materi



Profil Pengembang

Nama
ELDA AFYANAH

Program Studi
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Instansi
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDOARJO

Pembimbing Akademik

Nama
Dr. Machful Indra Kurniawan, M.Pd

email
machfulindra.k@umsida.ac.id

Aplikasi Jelajah Budayaku dikembangkan sebagai media pembelajaran interaktif untuk membantu siswa sekolah dasar dalam mengenal dan memahami keberagaman budaya Indonesia, meliputi rumah adat, pakaian adat, tarian tradisional, dan alat musik tradisional dari berbagai daerah di Nusantara.

Gambar 14. Tampilan SubMenu Profil Pengembang

VII. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengembangan aplikasi “Jelajah Budayaku”, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini merupakan inovasi berbasis Android yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran materi keberagaman budaya Indonesia pada siswa sekolah dasar secara interaktif dan kontekstual. Pengembangan aplikasi dilakukan melalui tahap perancangan desain antarmuka menggunakan Figma serta implementasi pemrograman menggunakan Android Studio hingga menghasilkan aplikasi dalam format .apk yang dapat diinstal pada perangkat Android. Aplikasi ini memuat materi pembelajaran yang mencakup rumah adat, pakaian adat, tarian tradisional, dan alat musik tradisional dari berbagai daerah di Indonesia yang disajikan dalam bentuk visual gambar serta deskripsi singkat yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik sekolah dasar. Selain itu, aplikasi ini dilengkapi dengan fitur interaktif berupa objek ilustratif (gambar dua anak) yang berfungsi sebagai pemicu fitur text-to-speech, sehingga penyampaian materi tidak hanya terbatas pada teks dan visual, tetapi juga didukung oleh unsur audio. Integrasi berbagai elemen multimedia tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif serta mendukung pembelajaran multisensori. Dengan demikian, aplikasi “Jelajah Budayaku” dinilai layak dimanfaatkan sebagai alternatif media pembelajaran yang bersifat inovatif, mudah diakses, serta relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan. Aplikasi ini diharapkan dapat berkontribusi dalam meningkatkan pengetahuan dan pemahaman peserta didik terhadap keberagaman budaya Indonesia serta menumbuhkan sikap apresiatif terhadap nilai-nilai kebudayaan nasional.

References

1. M. R. Kurniawan and L. Y. Risnani, “Pengembangan Game Edukasi Digital dan Implementasi pada Pembelajaran Biologi Materi Plantae Siswa SMA Kelas X,” *BIOEDUKASI: Jurnal Pendidikan Biologi*, vol. 12, no. 1, 2021.
2. A. Heryani, N. Pebriyanti, T. Rustini, and Y. Wahyuningsih, “Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Literasi Digital pada Pembelajaran IPS di SD Kelas Tinggi,” *Jurnal Pendidikan*, vol. 31, no. 1, 2022.
3. S. Nurfadhillah, M. Ulfah, S. Z. Nikmah, and D. Fitriyani, “Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Siswa serta Memotivasi Belajar Siswa Kelas 3 SDN Kohod III,” *BINTANG: Jurnal Pendidikan dan Sains*, vol. 3, no. 2, pp. 260–271, 2021.
4. B. Budianingsih, Y. Arafat, M. Hasbi, I. Anugerah, and P. Yugianus, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Geosfer dengan Fitur Interaktif Multimedia dan Text-to-Speech,” *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, vol. 14, no. 2, pp. 309–324, 2025.
5. M. F. D. Ikram, S. Fachrurrazi, and R. P. Fhonna, “Media Pembelajaran Interaktif Membangun Android Application for Beginners Berbasis Multimedia,” *Sisfo: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, vol. 5, no. 2, 2021.
6. A. F. H. Jannah, A. Laila, and M. Basori, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk Meningkatkan Kemampuan Mendeskripsikan Keragaman Budaya Kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Kayunan,” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 9, no. 4, 2024.
7. S. A. Jayanti and Suprayitno, “Pengembangan Media Aplikasi Android DATUK NESIA (Dari Peta Budaya Aku Tahu Indonesiaku) pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar,” *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPPGSD)*, vol. 13, no. 9, pp. 2403–2417, 2025.
8. N. K. C. W. Puspitawati, M. G. Sunarya, and I. K. R. Arthana, “Pengembangan Aplikasi Game 3D Tebak Rumah dan Busana Adat Nusantara Berbasis Android,” *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, vol. 12, no. 1, pp. 39–49, 2015.
9. R. Rizky and T. Wibisono, *Mengenal Seni dan Budaya Indonesia*. Jakarta, Indonesia: Cerdas Interaktif, 2012.
10. A. Ramdani, A. W. Jufri, and Jamaluddin, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik,” *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, vol. 6, no. 3, pp. 433–440, 2020.
11. S. Rahmah and M. F. Hadi, “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android Terhadap Motivasi Belajar Siswa,” *Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 2, no. 1, pp. 89–96, 2023.
12. A. Malik, Y. Sutopo, A. Yuwono, B. Subali, and N. Widiarti, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android di Sekolah Dasar Periode

2020–2024,” Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, vol. 9, no. 4, 2024.

13. A. J. Kurniawan and C. Hermawan, “Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pengenalan Budaya Indonesia Berbasis Android,” Jurnal Penelitian Dosen Fikom (UNDA), vol. 10, no. 2, 2019.
14. N. D. S. Kristanti, N. Dantes, and Sariyasa, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Bermuatan Materi Bentang Alam pada Mata Pelajaran IPAS dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa,” PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia, vol. 8, no. 1, 2024.
15. S. R. Amalia, E. F. Fasha, and I. N. Arifha, “Aplikasi Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Kodular Meningkatkan Minat Belajar Siswa,” Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE), vol. 10, no. 1, pp. 118–129, 2024.
16. M. Magista, B. L. Dorra, and T. Y. Pean, “A Review of the Applicability of Gamification and Game-Based Learning to Improve Household-Level Waste Management Practices among Schoolchildren,” International Journal of Technology, vol. 9, no. 7, pp. 1439–1449, 2018.