

APLIKASI PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL

Vionika Sari br Tarigan¹, Junika Napitupulu², *Jamaluddin³

Address: Universitas Methodist Indonesia, Medan, Indonesia^{1,2,3}

Email: jamaluddin@methodist.ac.id³

* Corresponding author

Abstrak

Kemajuan teknologi yang tidak terbendung sekarang ini sudah hampir terserap merata ke dalam berbagai aspek kehidupankita sehari-hari. Hal ini juga memicu adanya pergeseran budaya, kebiasaan, dan perilaku. Permainan tradisional yang sudah diwariskan turun temurun memiliki berbagai peran pendidikan yang saat ini kita lihat pada generasi muda yang tumbuh dengan permainan modern. Berawal dari gagasan inilah tercetus ide perancangan yang mampu menghubungkan permainan tradisional dan permainan modern. Penggabungan tradisi beda generasi ini bukanlah tidak mungkin terjadi. Dengan memanfaatkan media modern yang lebih personal dan interaktif, mengajak, menginformasikan, dan mendidik bisa jadi jauh lebih menarik. Dalam aplikasi pengenalan permainan tradisional ini terdapat berbagai ajakan, informasi, serta berbagai fasilitas lain yang mampu memfasilitasi generasi modern untuk melihat kembali, betapa menyenangkannya permainan yang mereka belum banyak tahu hingga kini.

Keywords Budaya, Permainan Tradisional, Aplikasi, Multimedia.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Masa anak-anak merupakan masa dimana anak-anak dominan bermain maupun di rumah atau di luar rumah. Bermain merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan bagi anak-anak. Permainan merupakan aktivitas yang dilakukan yang secara spontan, mendatangkan kegembiraan, tanpa paksaan dan kondisi yang menyenangkan. Permainan tradisional sudah mulai kurang diminati dan dikenal oleh anak-anak pada zaman sekarang ini. Akibat adanya permainan digital yang biasanya banyak tersedia di *mall*, Permainan tradisional sangat penting untuk dilestarikan dengan cara memperkenalkan dan memainkan permainan tradisional bersama anak. Permainan tradisional dapat meningkatkan interaksi atau komunikasi anak, membangkitkan rasa saling membutuhkan dan saling menghargai serta memupuk rasa sosial anak dan terhindar dari sifat egois. Seperti engrang, congklak, dan tarik tambang. Permainan tradisional memiliki nilai-nilai luhur dan pesan-pesan moral tertentu seperti nilai-nilai kebersamaan,

kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada (kalau kalah), dorongan berprestasi, dan taat pada aturan.

Tujuan Penelitian

1. Aplikasi multimedia sebagai media pembelajaran interaktif dalam mengenalkan permainan tradisional kepada anak-anak yang sudah hampir punah.
2. Menjadi sumber belajar yang memotivasi yang mandiri dan kreatif.

Pengertian Multimedia

Multimedia adalah kombinasi teks, suara, gambar, animasi, dan video yang disampaikan dengan komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan atau dikontrol secara interaktif. Multimedia dapat digunakan dalam banyak bidang. Multimedia dapat masuk dan menjadi alat bantu yang menyenangkan. Hal ini terjadi karena kekayaan elemen elemen dan kemudahannya digunakan dalam banyak konten yang bervariasi.

Alat-alat Perancangan Aplikasi

Dalam hal ini dapat diketahui alat-alat perancangan aplikasi adalah sebagai berikut:

1. Flowchart
2. Adobe Photoshop CS5.5

Flowchart

Menurut HM. Jogiyanto (2005:795) menyatakan bahwa bagan alir (*flowchart*) adalah bagan yang menunjukkan alir didalam program atau prosedur secara logika.

Adobe Flash Professional CS5.5

Adobe Flash Professional CS5 merupakan salah satu program animasi 2D vektor yang sangat handal. Tidak heran jika dalam perkembangannya, program Adobe Flash melakukan banyak penyempurnaan pada setiap versinya. Dalam versi CS5 ini, Adobe Flash mengusung beberapa fitur baru yang membuat Adobe Flash semakin canggih untuk urusan animasi 2D berbasis vektor.

Permainan Tradisional

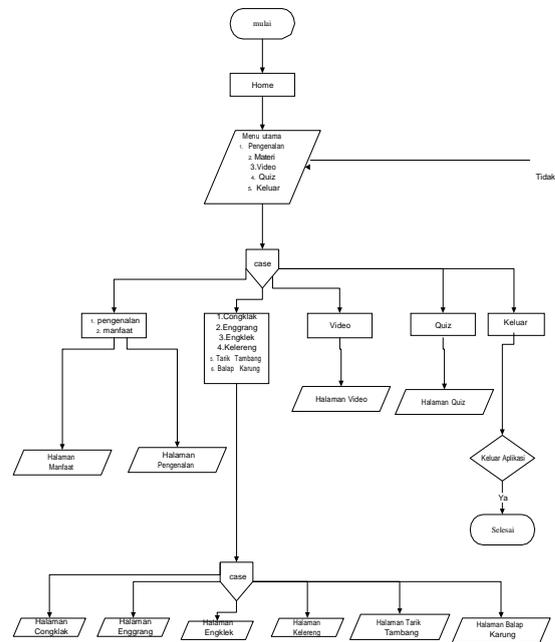
Menurut Sukirman dalam Achroni (2012:35) bahwa permainan tradisional merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh karena permainan tradisional memberikan pengaruh yang besar terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak di kemudian hari.

Beberapa contoh permainan tradisional :

1. Congkak
2. Cengkeh-cengkeh
3. Selop buluh
4. Guli
5. Balap Goni
6. Buni-buni

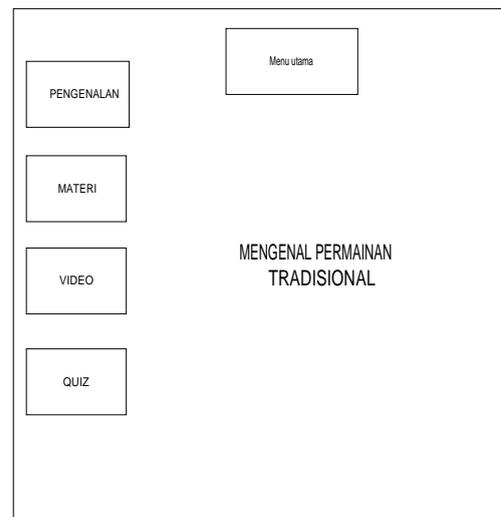
Perancangan Flowchart Aplikasi Pembelajaran

Prosedur pengerjaan Aplikasi Pengenalan Permainan Tradisional



Perancangan Antar Muka Menu Utama

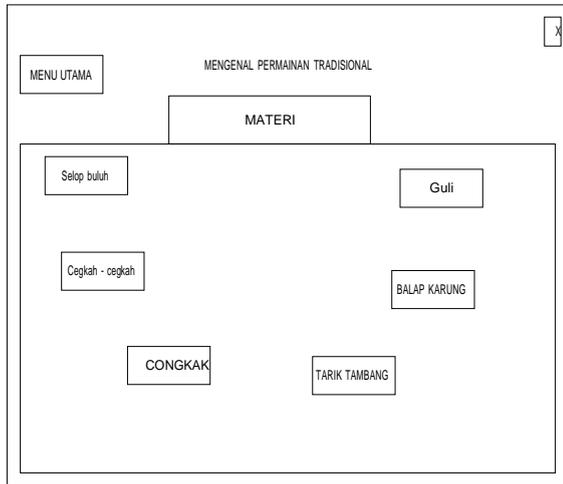
Tahap ini merupakan tampilan dari menu utama terdapat tombol navigasi yang menghubungkan ke halaman materi masing masing dari tombol yang dapat dilihat dari gambar berikut.



Perancangan Antar Muka Menu Materi

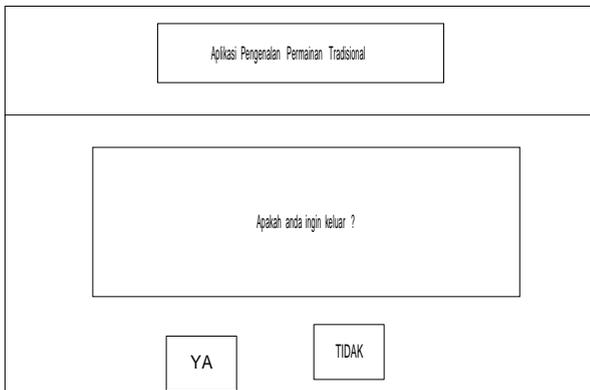
Pada tahap ini merupakan tampilan halaman button pengenalan macam-macam permainan tradisional. Ketika tombol button diklik akan menghubungkan ke halaman masing – masing

permainan yang berisi penjelasan dari setiap permainan.



Perancangan Antar Muka Menu Keluar

Pada tahap ini menampilkan halaman keluar dari aplikasi serta terdapat 2 tombol yaitu Tombol YA atau TIDAK.



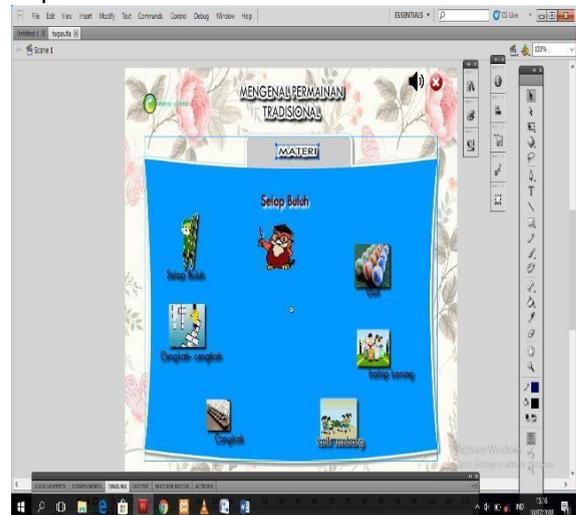
Hasil Tampilan Menu Utama

Pada tampilan terdiri dari beberapa tombol navigasi yang menghubungkan ke frame berikutnya. Adapun tampilan ini dapat dilihat pada gambar 4.2.



Hasil tampilan menu materi

Pada tampilan ini terdiri dari beberapa tombol navigasi yang menghubungkan ke halaman-halaman materi. Adapun tampilan menu materi ini dapat dilihat 4.4.



KESIMPULAN

1. Pembuatan Aplikasi ini diimplementasikan dengan menggunakan *Adobe Flash CS 5.5 Profesional*.
2. Salah satu cara untuk meningkatkan minat masyarakat terhadap kebudayaan dapat dilakukan dengan cara memberikan hal-hal baru sehingga rasa keingintahuanseseorang akan terus meningkat untuk terus mencoba hal baru tersebut. Aplikasi yang telah dirancang ini dapat membantu Dinas Kebudayaan dan Pariwisata

Kab.Karo dalam melestarikan permainan tradisional di Kabupaten Karo.

3. Aplikasi Pembelajaran ini dibuat dengan harapan dapat menjadi alternatif baru dalam mendukung pelestarian Permainan Tradisional.

DAFTAR PUSTAKA

- Astropudin, 2012. *Pengertian Aplikasi*. (online). <http://www.ilmukomputer.com/>. (21 Januari 2018).
- Kusmaedi, 2012. *Pengertian Permainan Tradisional*. (online). www.academia.edu. (21 Januari 2018).
- M.Suyanto. 2005. *Pengertian Multimedia*. (online). <http://pengertianmultimedia.com/>. (18 Januari 2018).
- M. Husna, 2010. 100+ Permainan Tradisional Indonesia. Andi : Yogyakarta.
- Munir, 2012. *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukirman, 2012. *Pengertian Permainan Tradisional*. (online). www.academia.edu (21 Januari 2018).
- Suseno, 2009. *Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia*. (online). <http://www.psb-psma.org/>. (21 Januari 2018).
- Sutabri, 2012. *Pengertian Aplikasi*. (online). <http://www.ilmukomputer.com/>. (21 Januari 2018).