

ABSTRAK

MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN BUDAYA BALI BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE *FLASHCARD*

Oleh:

Nyoman Budiarte
14312129

Budaya merupakan salah satu unsur penting yang dimiliki setiap manusia. Keragaman budaya bangsa Indonesia memberikan gambaran betapa pentingnya mengenalkan dan memberikan pemahaman tentang budaya sejak dini kepada anak-anak sehingga norma dan nilai budaya dapat terwariskan pada generasi selanjutnya. Seiring perkembangan zaman, masyarakat terbawa arus globalisasi dan mulai melupakan budaya yang diwariskan oleh nenek moyangnya. Sebagai warga negara Indonesia sudah sepatutnya kita mengetahui dan melestarikan budaya Indonesia. Salah satu budaya tersebut yaitu budaya Bali yang merupakan salah satu kebudayaan yang menjadi sumber kekayaan bagi bangsa Indonesia yang perlu dilestarikan. Melihat kondisi tersebut, terdapat sebuah potensi untuk memanfaatkan aplikasi *mobile* sebagai sarana untuk memperkenalkan keanekaragaman budaya Bali kepada anak-anak.

Kemajuan teknologi saat ini dapat dijadikan solusi dari permasalahan tersebut, yaitu dengan membuat aplikasi pembelajaran pengenalan budaya Bali berbasis Android. Metode pengembangan aplikasi pembelajaran pengenalan budaya Bali ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang terdiri dari 6 tahap yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing, distribution*.

Hasil pengujian aplikasi menggunakan ISO 25010 yang menggunakan dua aspek variabel yaitu *functional suitability* dan *operability*. Hasil pengujian kualitas aspek *functional suitability* oleh 2 (dua) orang yang ahli dibidang *software engineering* menunjukkan bahwa aplikasi dapat melakukan semua fungsinya dengan benar sehingga kualitas perangkat lunak 100% valid. Pengujian *operability* oleh 30 orang responden diperoleh nilai persentase 89,03 % yang berarti aplikasi sangat baik untuk digunakan.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Multimedia, Budaya Bali, *Flashcard*, Android.