

## Mengeksplorasi Cerita Rakyat Indonesia melalui Aplikasi Mobile sebagai Paradigma baru Pendidikan Budaya

Ahli Noor Kholili<sup>\*1</sup>, Ahmad Mubais<sup>2</sup>

<sup>\*1</sup>Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak, Politeknik Balekambang Jepara

<sup>2</sup>Program Studi Administrasi Bisnis Internasional, Politeknik Balekambang Jepara

Email: <sup>\*1</sup>ahliskholili@gmail.com, <sup>2</sup>faisahmad128@gmail.com

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pemanfaatan aplikasi mobile sebagai sarana untuk memperkenalkan dan melestarikan cerita rakyat Indonesia di kalangan generasi muda. Cerita rakyat Indonesia yang kaya akan nilai budaya dan moral, semakin terpinggirkan oleh perkembangan teknologi dan kurangnya inovasi dalam penyajiannya. Pengembangan sebuah aplikasi mobile yang menyajikan cerita rakyat dalam format interaktif, menggunakan kombinasi teks, suara, dan elemen multimedia lainnya untuk meningkatkan daya tarik dan pemahaman anak-anak terhadap cerita tersebut. Metode yang digunakan dalam penelitian ini meliputi desain dan pengembangan aplikasi berbasis mobile yang fokus pada pengalaman pengguna yang menyenangkan dan edukatif. Aplikasi ini dirancang untuk tidak hanya menghibur, tetapi juga mendidik anak-anak mengenai pentingnya melestarikan budaya Indonesia. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi mobile dapat menjadi media yang efektif dalam memperkenalkan cerita rakyat kepada anak-anak, memfasilitas mereka untuk lebih terlibat dalam pembelajaran budaya secara digital. Penelitian ini menyimpulkan bahwa teknologi mobile dapat memainkan peran penting dalam pendidikan budaya, memberikan solusi inovatif untuk menyampaikan nilai-nilai tradisional dengan cara yang lebih relevan dan menarik bagi generasi muda di era digital.

**Kata Kunci:** Aplikasi, Mobile, Interaktif, Edukatif, Efektif.

### 1. PENDAHULUAN

Indonesia memiliki kekayaan budaya yang luar biasa, termasuk cerita rakyat yang sarat akan nilai moral, tradisi, dan kearifan lokal [1]. Cerita rakyat ini memainkan peran penting dalam membentuk identitas bangsa sekaligus menyampaikan pesan-pesan edukatif. Namun, modernisasi dan globalisasi telah membawa perubahan signifikan dalam gaya hidup, terutama di kalangan generasi muda [2]. Cerita rakyat, yang dahulu disampaikan secara lisan, kini mulai kehilangan relevansi di tengah maraknya konten digital seperti video game, media sosial, dan platform streaming. Kehadiran teknologi digital, khususnya aplikasi mobile, membuka peluang untuk menghidupkan kembali cerita rakyat dengan cara yang lebih sesuai dengan preferensi generasi digital [3]. Pengguna dari aplikasi saat ini lebih banyak menggunakan smartphone [4]. Aplikasi mobile dapat berfungsi sebagai medium yang menggabungkan hiburan dan pendidikan, sehingga cerita rakyat tidak hanya dilestarikan tetapi juga disampaikan dalam format yang menarik dan interaktif. Beberapa tantangan utama yang dihadapi dalam pelestarian cerita rakyat melalui teknologi adalah Bagaimana menyajikan cerita rakyat Indonesia melalui aplikasi mobile secara menarik dan relevan bagi generasi muda serta Bagaimana mengintegrasikan elemen edukasi dalam aplikasi tanpa mengurangi daya tarik hiburan[5].

Penelitian ini mengusulkan pendekatan berbasis teknologi untuk mengatasi tantangan tersebut. Beberapa solusi yang diusulkan meliputi Desain Interaktif yang Menyajikan cerita rakyat dengan animasi, narasi, yang menarik [6]. Gamifikasi : Menambahkan elemen permainan seperti kuis atau pencapaian untuk meningkatkan keterlibatan pengguna dan Edukasi Terpadu : Mengintegrasikan informasi tentang nilai-nilai moral dan budaya dalam setiap cerita. Aksesibilitas Luas: Membangun aplikasi yang ringan dan dapat diakses pada berbagai perangkat mobile. Penelitian ini memberikan kontribusi baru dalam pelestarian budaya melalui inovasi teknologi. Nilai tambah dari penelitian ini adalah Digitalisasi Cerita Rakyat Mengubah tradisi lisan menjadi media digital yang relevan dengan era modern [7]. Platform Edukasi dan Hiburan yang Menggabungkan elemen edukasi dengan hiburan, menjadikannya alat pembelajaran yang menarik, Pendekatan Berbasis Teknologi yang Menggunakan aplikasi mobile sebagai solusi

inovatif untuk memperkuat identitas budaya Indonesia, Pelestarian Berkelanjutan yang Memberikan akses mudah ke cerita rakyat, menjadikannya tetap hidup di tengah generasi muda[8]. Melalui pendekatan ini, penelitian ini diharapkan dapat menciptakan paradigma baru dalam pendidikan budaya, sekaligus memperkuat peran teknologi sebagai alat pelestarian warisan budaya nasional.

## 2. METODE

Dalam perancangan aplikasi ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan mengkombinasikan metode pengembangan teknologi dan analisis kebutuhan pengguna. Pendekatan ini dipilih untuk mendeskripsikan proses pengembangan aplikasi mobile serta mengevaluasi dampaknya terhadap pelestarian budaya dan pendidikan generasi muda[9].

### Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian dan pengembangan (*Research and Development/ R&D*), yang bertujuan untuk menghasilkan aplikasi mobile berbasis cerita rakyat Indonesia yang interaktif dan edukatif. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), yang terdiri dari lima tahap utama: Analisis (*Analysis*) adalah proses mengidentifikasi kebutuhan pengguna dan mengumpulkan cerita rakyat yang relevan [3]. Desain (*Design*) adalah proses merancang konsep aplikasi, termasuk antarmuka, alur cerita, dan elemen interaktif. Pengembangan (*Development*) merupakan tahapan mengembangkan aplikasi berdasarkan desain yang telah dibuat sesuai dengan kebutuhan pengguna. Implementasi (*Implementation*) yaitu tahapan menguji aplikasi pada kelompok pengguna target[10]. Evaluasi (*Evaluation*) adalah tahapan menganalisis hasil pengujian dan melakukan perbaikan untuk penyempurnaan aplikasi[11].

### Sumber Data

Sumber data dari penelitian ini terdiri dari sumber data primer, yaitu data yang didapatkan dari Wawancara dan survei dengan pengguna potensial (anak-anak, remaja, dan orang tua) untuk mengidentifikasi kebutuhan dan preferensi mereka[7]. Sumber yang berikutnya adalah data Sekunder. Sumber data sekunder merupakan sumber data yang berasal dari literatur tentang cerita rakyat Indonesia, studi terkait aplikasi edukasi berbasis teknologi, dan dokumentasi budaya.

### Teknik Pengumpulan Data

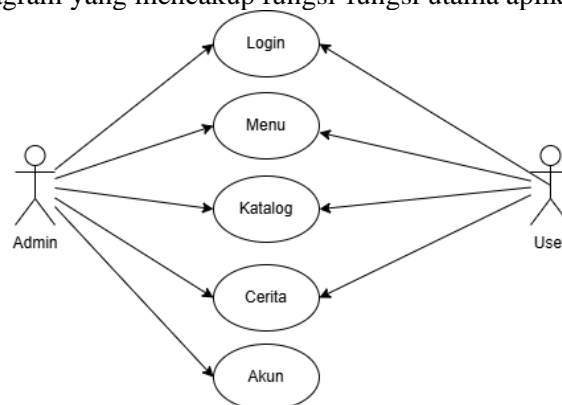
Penelitian ini mengumpulkan data dengan menggunakan teknik Observasi, yaitu mengamati bagaimana cerita rakyat dikonsumsi oleh generasi muda sebelum dan sesudah penggunaan aplikasi [12]. Teknik wawancara juga dilakukan dengan Melakukan wawancara terstruktur dengan ahli budaya, guru, dan orang tua. Teknik berikutnya adalah Survei. Teknik survei dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada pengguna potensial untuk memahami pengalaman mereka dalam menggunakan aplikasi. Selanjutnya adalah teknik Studi Pustaka, yaitu mengkaji literatur untuk mendukung desain dan pengembangan aplikasi.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pengumpulan cerita rakyat dilakukan dengan studi pustaka dan wawancara dengan ahli budaya. Dari penelitian ini, diperoleh sekitar 15 cerita rakyat yang mewakili beragam daerah di Indonesia, seperti Malin Kundang (Sumatera Barat), Timun Mas (Jawa Tengah), dan Legenda Danau Toba (Sumatera Utara). Cerita-cerita ini dipilih berdasarkan popularitas, nilai moral yang terkandung, dan kesesuaiannya dengan format digital.

### Usecase Diagram

Use case diagram dalam pengembangan aplikasi cerita rakyat berbasis mobile ini menggambarkan interaksi antara aktor (pengguna aplikasi) dan sistem aplikasi. Gambar 1 merupakan use case diagram yang mencakup fungsi-fungsi utama aplikasi[13].

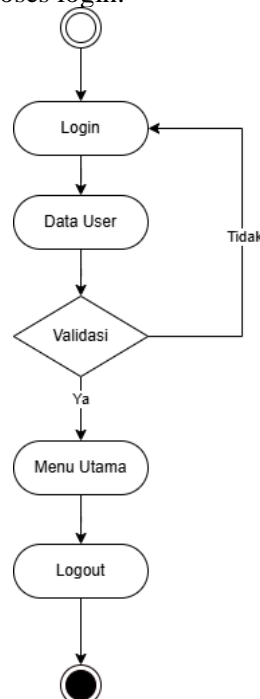


Gambar 1. Usecase Diagram

Pengguna atau user membuka aplikasi dan melakukan login atau registrasi. setelah berhasil login, pengguna diarahkan ke halaman utama yang berisi daftar cerita rakyat [1]. Pengguna memilih salah satu cerita untuk dibaca. Pengguna dapat beralih ke cerita lain atau memberikan umpan balik pada aplikasi [3].

### Activity Diagram Login

Activity diagram menggambarkan jalur kerja (workflow) atau aktivitas yang dilakukan pengguna saat berinteraksi dengan aplikasi cerita rakyat berbasis mobile[3]. Gambar 2 menunjukkan activity diagram dari proses login.



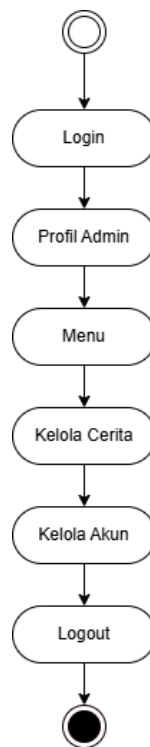
Gambar 2. Activity Diagram Login

Melalui form ini pengguna dapat Mengakses menu utama dengan memasukkan username dan password yang sudah dimiliki, ketika pengguna memasukkan username dan password maka system akan memvalidasi kesesuaian antara username dan password yang dimasukkan, jika

username dan password tidak sesuai maka user akan diminta untuk login kembali dan memasukkan username dan password yang sesuai. Ketika password dan username yang dimasukkan sudah sesuai maka user diarahkan ke halaman berikutnya yaitu menu utama.

### Activity Diagram Admin

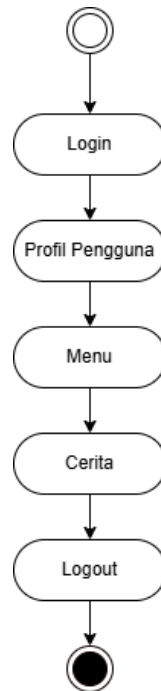
Activity diagram iAdmin ini iadalah berfungsi untuk imengelola idata iadmin i, akun pengguna, menu, dan jenis cerita. Agar nantinya sistem informasi Aplikasi cerita rakyat dapat berjalan dengan baik [7]. Activity diagram admin menggambarkan serangkaian aktivitas utama yang dilakukan setelah login, mencakup pengelolaan profil, pengguna, daftar cerita, dan menu utama. Dengan struktur yang sistematis, admin dapat dengan mudah melakukan tugas-tugas manajemen aplikasi demi menjaga kualitas dan keberlanjutan platform. Setelah admin berhasil login ke dalam aplikasi cerita rakyat berbasis mobile, sistem akan memverifikasi kredensial yang dimasukkan. Jika valid, admin akan diarahkan ke halaman dashboard utama. Dari sini, admin memiliki beberapa opsi pengelolaan, salah satunya adalah melihat dan mengelola profilnya sendiri. Selain itu, admin memiliki peran penting dalam mengelola data pengguna. Melalui menu manajemen pengguna, admin dapat melihat daftar pengguna yang telah terdaftar di aplikasi. Dalam proses ini, admin dapat melakukan berbagai tindakan seperti menambahkan pengguna baru, memperbarui informasi pengguna yang sudah ada, serta menonaktifkan atau menghapus akun pengguna jika diperlukan. Selanjutnya, admin juga bertanggung jawab dalam mengelola data dan daftar cerita yang tersedia dalam aplikasi. Gambar 3 menunjukkan activity diagram dari user Admin.



Gambar 3. Activity Diagram Admin

### Activity Diagram Pengguna

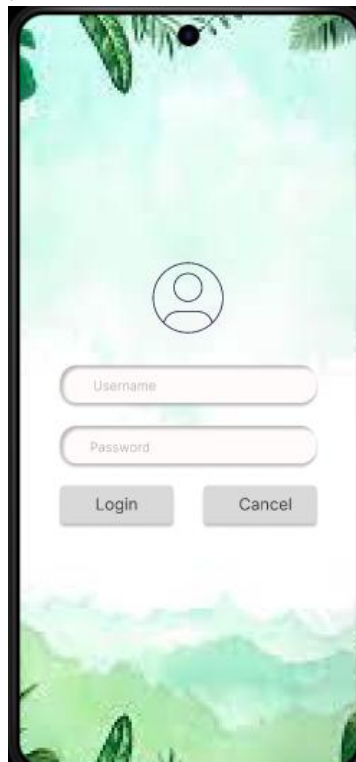
Activity diagram pengguna ini iadalah berfungsi untuk imengelola idata pengguna atau akun pengguna, imenu utama, dan ijenis cerita yang iakan idibaca. iAgar inantinya ipembaca atau pengguna dapat menggunakan aplikasi dengan baik [10]. Gambar 4 menunjukkan activity diagram dari user (pengguna).



Gambar 4. *Activity Diagram* Pengguna

### Implementasi Form Login

Form login merupakan salah satu komponen utama dalam aplikasi cerita rakyat berbasis mobile. Form ini berfungsi untuk memastikan bahwa pengguna yang mengakses aplikasi memiliki akun yang valid, sehingga dapat menikmati fitur-fitur personalisasi seperti penyimpanan progres cerita, pengumpulan penghargaan, dan akses ke kuis edukatif [11]. Tampilan dari form login ditampilkan pada gambar 5.



Gambar 5. *Form Login*

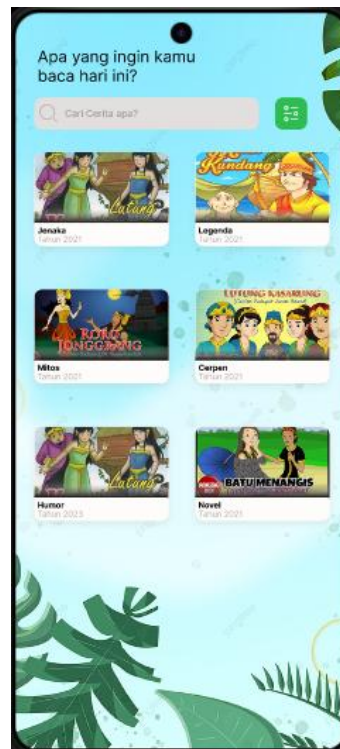
Username/email: kolom ini berfungsi untuk memasukkan identitas pengguna yang dapat berupa username atau email terdaftar. pengguna diharuskan memasukkan informasi yang valid untuk dapat melanjutkan ke proses login. sistem akan memeriksa apakah username atau email yang dimasukkan sudah terdaftar dalam basis data [12].

Password Field: kolom ini dirancang untuk memasukkan kata sandi yang bersifat rahasia. Untuk melindungi privasi, setiap karakter yang diketikkan akan ditampilkan dalam bentuk simbol (biasanya berupa tanda bintang atau titik). kata sandi harus sesuai dengan yang telah disimpan [13]

### Form Menu

Form menu utama adalah komponen sentral dalam aplikasi cerita rakyat berbasis mobile yang berfungsi sebagai pintu gerbang ke fitur-fitur utama aplikasi [7]. Desain menu utama seperti yang ditunjukkan pada gambar 6 dirancang untuk memberikan pengalaman pengguna yang intuitif dan interaktif, terutama bagi anak-anak dan remaja sebagai target utama pengguna aplikasi [13]. Form menu utama dalam aplikasi cerita rakyat berbasis mobile dirancang sebagai pusat navigasi utama yang memberikan akses cepat dan mudah ke berbagai fitur dalam aplikasi. Tampilan menu utama dibuat dengan antarmuka yang intuitif, interaktif, dan menarik, sehingga pengguna, terutama anak-anak dan remaja, dapat dengan mudah menjelajahi berbagai cerita rakyat dari berbagai daerah di Indonesia.

Secara keseluruhan, form menu utama dalam aplikasi cerita rakyat ini tidak hanya berfungsi sebagai pusat navigasi, tetapi juga sebagai gerbang utama bagi pengguna untuk mengeksplorasi kekayaan budaya Indonesia melalui cerita rakyat yang dikemas secara digital dan interaktif.

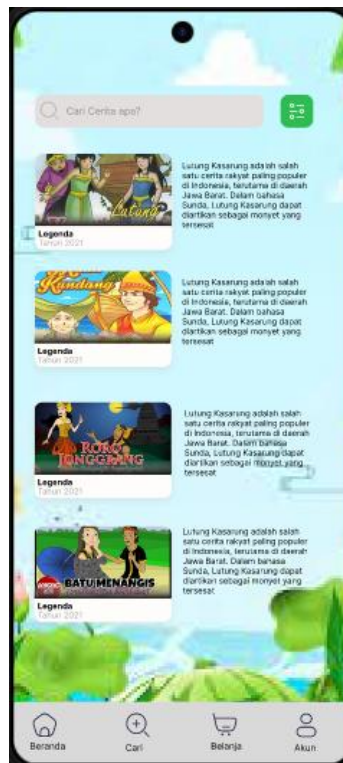


Gambar 6. Form Menu Utama

Pencarian Cerita pada kotak pencarian berfungsi untuk memudahkan pengguna menemukan cerita berdasarkan judul atau daerah asal. Rekomendasi cerita pada bagian yang menampilkan cerita yang direkomendasikan berdasarkan preferensi pengguna atau cerita yang sedang populer.

## Form Katalog

Sebagai bagian dari pengembangan aplikasi cerita dongeng rakyat berbasis mobile yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran anak terhadap budaya tradisional, admin menyediakan katalog informasi terkait cerita atau dongeng. aplikasi ini akan membantu dalam mencari kebutuhan pengguna dan menyediakan akses lebih mudah ke berbagai cerita dongeng yang ada dalam aplikasi. Tampilan dari form katalog ditunjukkan seperti pada gambar 7.



Gambar 7. Form Katalog

## Form Cerita

Menu Cerita di aplikasi “Mengeksplorasi cerita rakyat Indonesia melalui aplikasi mobile sebagai paradigma baru pendidikan budaya” adalah fitur utama yang memungkinkan pengguna untuk dapat membaca dan memahami cerita rakyat dari berbagai daerah di Indonesia. Menu ini dirancang untuk memberikan pengalaman yang menarik dan asyik.

Form cerita seperti yang terlihat pada gambar 8 dalam aplikasi cerita rakyat berbasis mobile merupakan salah satu elemen utama yang dirancang untuk memberikan pengalaman membaca yang interaktif dan menarik bagi pengguna. Form ini menampilkan berbagai cerita rakyat dari berbagai daerah di Indonesia dalam format yang mudah diakses dan dipahami, baik dalam bentuk teks, gambar,

## 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa pengembangan aplikasi mobile yang menyajikan cerita rakyat Indonesia memiliki potensi besar untuk meningkatkan kesadaran anak-anak terhadap budaya tradisional. Melalui pendekatan interaktif yang mengintegrasikan teks dan gambar, aplikasi ini mampu menarik perhatian generasi muda yang semakin terhubung dengan teknologi digital. Cerita rakyat yang disajikan dalam bentuk yang lebih menarik dan relevan dengan kebutuhan zaman saat ini, tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga sarana edukasi yang memperkenalkan nilai-nilai budaya Indonesia secara menyenangkan.



Gambar 8. Form Cerita Rakyat

## 5. Saran

Meskipun aplikasi ini menunjukkan hasil yang positif dalam hal meningkatkan pemahaman dan minat terhadap cerita rakyat, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa keterbatasan. Salah satunya adalah keterbatasan dalam jangkauan cerita yang masih terbatas pada beberapa daerah tertentu. Selain itu, meskipun aplikasi ini sudah cukup interaktif, masih diperlukan pengembangan lebih lanjut pada fitur-fitur seperti gamifikasi atau integrasi dengan media sosial untuk meningkatkan keterlibatan pengguna. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat memperluas cakupan cerita rakyat yang disajikan, serta mengembangkan fitur-fitur tambahan yang dapat semakin mendukung pengalaman belajar pengguna. Penelitian ini membuka peluang bagi pengembangan lebih lanjut dalam menggunakan teknologi mobile sebagai alat untuk melestarikan dan memperkenalkan budaya tradisional kepada generasi muda di era digital.

## 6. UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusinya dalam penyelesaian penelitian ini. Penulis mengucapkan terima kasih kepada pimpinan yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta masukan yang sangat berharga sepanjang proses penelitian ini. Terima kasih juga kepada rekan-rekan sejawat yang telah memberikan saran dan dukungan moral selama penyusunan penelitian ini.

Tidak lupa, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berpartisipasi dalam pengujian aplikasi, yang memberikan feedback berharga untuk penyempurnaan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada keluarga yang telah memberikan dukungan dan motivasi yang tak ternilai selama proses penelitian ini berlangsung.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Herawati, B. Sumboro, and A. Najib, "Pengembangan Media Pembelajaran Pelatihan Desain Grafis BLK Karanganyar Berbasis Android," *Go Infotech: Jurnal Ilmiah STMIK AUB*, vol. 28, no. 1, pp. 1–8, 2022, doi: 10.36309/goi.v28i1.161.



- [2] Y. I. Chandra, "Perancangan Aplikasi Cerita Rakyat Indonesia dengan Menggunakan Metode Rapid Application Development Berbasis Android," *Jurnal Ilmiah KOMPUTASI*, vol. 14, pp. 19–29, 2015.
- [3] A. N. Kholili and M. Sulthony, "Perancangan Sistem Informasi Desa berbasis Mobile dengan konsep Government To Citizen," *Intech*, vol. 5, no. 1, pp. 22–27, 2024, doi: 10.54895/intech.v5i1.2474.
- [4] U. Subagyo and F. Ibnu Sholeh, "Rancang Bangun Sistem Informasi Akademik Modul Mahasiswa Multiplatform".
- [5] A. Ismail, "Perancangan Aplikasi Multimedia Dongeng Nusantara Berbasis Android," *ILKOM Jurnal Ilmiah*, vol. 10, no. 1, pp. 65–72, 2018, doi: 10.33096/ilkom.v10i1.244.65-72.
- [6] A. P. H. Putri and M. Ardi Kurniawan, "Pemanfaatan Dongeng pada Riri Story Book sebagai Alternatif Bacaan bagi Siswa Sekolah Dasar," *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pelaksanaan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan*, vol. 2, no. 1, pp. 545–550, 2022.
- [7] Informatika, T. Intech, and A. N. Kholili, "Perancangan Sistem Informasi Aplikasi Peminjaman Laptop sebagai Solusi Digital untuk Manajemen Aset Teknologi berbasis Mobile," vol. 5, no. 2, pp. 89–94, 2024.
- [8] A. M. Husniyah, "Media Aplikasi Dora (Dongeng Nusantara) Pada Pembelajaran Menyimak Dongeng Di Era Digital Di Sekolah Dasar," *Jurnal Cakrawala Pendas*, vol. 8, no. 1, pp. 316–325, 2022.
- [9] N. Wahyuningtyas and G. Adi, "Rancang Bangun Aplikasi Dongeng Dengan," pp. 69–81.
- [10] A. N. Kholili, "Rancang Bangun Sistem Raport Siswa berbasis web pada sekolah menengah kejuruan," *Intech*, vol. 3, no. 1, pp. 18–31, 2022.
- [11] A. N. Kholili and A. Hidayatulloh, "Sistem Informasi Penjualan Hasil Pertanian Berbasis Mobile," *Jurnal Intech*, vol. 4, no. 2, pp. 52–57, 2023.
- [12] A. N. Kholili, "Perancangan Portal Information Student Marketing untuk meningkatkan keterserapan Lulusan Siswa SMK di dunia Industri berskala Nasional berbasis Website," *Intech*, vol. 3, no. 2, pp. 12–17, 2022, doi: 10.54895/intech.v3i2.1689.
- [13] A. N. Kholili and D. Redaksi, "Sistem Informasi Pengelolaan Sampah Rumah Tangga Berbasis Mobile," *Jurnal Intech*, vol. 4, no. 1, pp. 28–34, 2023.