

# Aplikasi Media Pembelajaran Rumah Adat di Pulau Jawa Berbasis Multimedia dengan Bahasa Inggris Menggunakan *Adobe Flash*

Siti Maisaroh<sup>1</sup>, Fiqih Hana Saputri<sup>2</sup>, Yuhana Widi Rahayu<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Institut Teknologi dan Bisnis Bina Sarana Global, Tangerang, Indonesia

Email: <sup>1</sup>maekayla@gmail.com, <sup>2</sup>fiqihhana@stmikglobal.ac.id, <sup>3</sup>yuhanawidirahayu1017@gmail.com

**Abstrak** - Rumah Adat Jawa dalam aplikasi ini merupakan rumah yang dapat dijadikan pembelajaran dalam melestarikan Budaya di Indonesia, setelah mempelajari Rumah Adat Jawa dan Sejarahnya evaluasi juga merupakan bagian yang sangat penting karena evaluasi bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran Rumah Adat Jawa dan Sejarahnya dengan mengetahui bagian mana yang belum dipahami oleh banyak orang. Dalam ajaran Budaya kita wajib mengetahui dan mengenal Rumah Adat Jawa dan Sejarahnya yang terdapat di sekitar kita mulai dari Adat Jawa Timur sampai Banten . Pada umumnya Rumah Adat Jawa dan Sejarahnya dikenalkan pada anak-anak karena sejarah dan budaya yang sangat baik untuk dicontoh dan ditiru oleh anak-anak agar anak tersebut dapat berkembang menjadi pribadi yang memiliki akhlak yang baik meskipun Indonesia semakin berkembang budaya nya namun anak-anak tidak lupa dengan budaya yang sekarang jarang ditemui disekitar kita. Pada aplikasi ini pengguna akan disuguhkan sejarah rumah adat sebagai bahan bacaan dan bentuk rumah di Pulau Jawa untuk memperdalam pengetahuan mengenai Rumah Adat Jawa dan Sejarahnya.

**Kata Kunci** - *Android, Aplikasi, Sejarah, Rumah Adat Jawa*

*Abstract* - *The Javanese Traditional House in this application is a house that can be used as a lesson in preserving Culture in Indonesia, after studying the Javanese Traditional House and its history evaluation is also a very important part because the evaluation aims to improve the learning process of the Javanese Traditional House and its history by knowing which parts have not understood by many. In the teachings of Culture, we must know and know the Javanese Traditional House and its history that is around us, from East Java to Banten. In general, the Javanese Traditional House and its History are introduced to children because of the history and culture that are very good for children to imitate and imitate so that the child can develop into a person who has*

*good morals even though Indonesia is growing its culture but children are not forget the culture that is now rarely found around us. In this application users will be presented with the history of traditional houses as reading material and the shape of houses on the island of Java to deepen knowledge about Javanese traditional houses and their history.*

**Keywords** - *Android, Application, History, Javanese Traditional House.*

## I. PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran.

Media pembelajaran yang selama ini digunakan oleh sekolah maupun pendidikan masih menggunakan alat bantu papan tulis, buku-buku maupun diktat. Penggunaan alat bantu tersebut masih belum dapat mencapai tujuan secara optimal bagi siswa. Untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran yang lebih komunikatif dan interaktif, maka aplikasi perangkat lunak dalam media pembelajaran dengan bantuan komputer berbasis multimedia sangat diperlukan.<sup>[1]</sup>

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa, membangkitkan motivasi belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Masih banyak sekolah sekolah dari tingkat SMP yang hanya mementingkan aspek kognitif saja dan kurang memandang persoalan motivasi belajar siswa. Hal ini juga terjadi pada sekolah SMP N terutama pada materi tentang Rumah Adat di Pulau Jawa. Kurangnya motivasi untuk belajar sejarah Rumah Adat dikarenakan kurang kreatifnya guru dalam mengajar serta media pembelajaran yang masih sederhana yaitu berupa buku. Selain itu, buku merupakan media pembelajaran umum yang digunakan dalam menceritakan sejarah Rumah Adat, namun media seperti buku memiliki

beberapa kekurangan seperti fisik yang mudah rusak, dan kurang interaktif yang menyebabkan mudah bosan.

Dalam menyampaikan materi pelajaran diperlukan media pembelajaran berupa media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif ini berguna sebagai perantara dan juga sangat diperlukan dalam merangsang pikiran, perhatian, minat serta motivasi belajar siswa sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar.

Biasanya guru memulai pelajaran bercerita, atau bahkan membacakan apa yang tertulis dalam buku ajaran dan akhirnya langsung menutup pelajaran begitu bel akhir pelajaran berbunyi. Tidak mengherankan di pihak guru sering timbul kesan bahwa mengajar seni budaya itu mudah. Namun, dalam pembahasan ini ditekankan agar para siswa SMPN 1 Rajeg Tangerang mendapatkan informasi tentang provinsi di Pulau Jawa, dan diupayakan juga dapat melihat bentuk rumah adat secara visual sehingga para siswa dapat mudah mengetahui dan memahami bentuk rumah adat yang ada di Indonesia khususnya di Pulau Jawa.<sup>[2]</sup>

Adanya media pembelajaran ini diharapkan para siswa SMPN 1 Rajeg Tangerang mengenal secara visual tentang rumah adat yang ada di daerahnya masing-masing khususnya di Pulau Jawa. Media pembelajaran ini juga bisa menjadi alternatif bagi para siswa yang ingin melihat rumah ada yang di Pulau Jawa tanpa harus melihat langsung ke daerahnya masing - masing.

Didasari latar belakang tersebut peneliti yang berjudul “Pembuatan Aplikasi Media Pembelajaran Rumah Adat Jawa Berbasis Multimedia dengan Adobe Flash” (Studi Kasus : SMP N 1 Rajeg Tangerang ).

#### A. Sejarah Rumah Adat

**Rumah tradisional** merupakan rumah yang dibangun dengan cara yang sama dari generasi ke generasi dan tanpa sekali mengalami perubahan. Rumah tradisional dapat juga dikatakan rumah yang dibangun dengan memperhatikan kegunaan yang berbeda setiap daerah masing- masing, serta fungsi sosial dan sebuah arti budaya dibalik corak atau gaya bangunan. Setiap rumah adat memiliki ciri khas tersendiri. Penilaian kategori rumah tradisional dilihat dari kebiasaan-kebiasaan masyarakat ketika rumah adat didirikan misalnya seperti untuk upacara adat. Rumah tradisional ialah ungkapan dari bentuk rumah karya manusia yang merupakan salah satu unsur kebudayaan yang tumbuh atau berkembang bersamaan masyarakat daerah tersebut, dengan tumbuh kembangnya kebudayaan dalam masyarakat. Sebuah ragam hias arsitektur pada rumah tradisional merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan. Rumah tradisional merupakan komponen penting dari unsur fisik cerminan budaya dan kecenderungan sifat budaya yang terbentuk dari tradisi dalam masyarakat. Rumah tradisional ialah sebagai hasil

karya seni para arsitektur tradisional. Dari rumah tradisional masyarakat dapat melambangkan cara hidup, ekonomi dan lain-lain. Di Indonesia setiap daerah mempunyai rumah tradisional yang beragam karena beragamnya budaya dalam setiap daerah yang ada di Indonesia.<sup>[3]</sup>

#### B. Adobe Flash CS6

software yang mampu mengerjakan hal- hal yang berkaitan dengan multimedia. Kinerja Flash dapat juga dikombinasikan dengan program program lain, Flash dapat diaplikasikan untuk pembuatan animasi kartun, animasi interaktif, efek-efek animasi, banner iklan, *website*, *game*, presentasi, dan sebagainya<sup>[4]</sup>. Adobe Flash CS6 menawarkan beberapa pembaharuan yang lengkap dengan penawaran penggunaan lebih menyenangkan. Fasilitas seperti *3D Effects* atau *transformations* dapat digunakan untuk membuat efek-efek animasi 3 dimensi yang menarik.

#### C. Android

*Android* mencakup secara keseluruhan sebuah aplikasi, dimulai dari sistem aplikasi hingga pengembangan aplikasi *platform android* dengan menggunakan bahasa pemrograman java. *Android* juga menggunakan sistem sumber terbuka (*open source*) yang digunakan untuk perangkat *smartphone* diciptakan Andy Rubin yang kemudian dikembangkan oleh google<sup>[5]</sup>.

#### D. Media Pembelajaran

Media pembelajaran memegang peran penting dalam proses pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh dua komponen utama, yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Kata media berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar.<sup>[6]</sup>

Dengan memperhatikan pengertian media yang telah dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah merupakan suatu bentuk peralatan yang berfungsi sebagai mengantar atau alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam kegiatan pendidikan

#### E. Metode Pembelajaran

Metode adalah cara yang fungsinya sebagai alat untuk mencapai tujuan. Semakin baik metode itu, semakin efektif pula pencapaian tujuan. Dengan demikian tujuan merupakan faktor utama dalam menetap kan baik tidaknya penggunaan suatu metode. Dalam hal metode mengajar, selain faktor tujuan, peserta didik, situasi, fasilitas, dan faktor guru turut menentukan efektif tidaknya penggunaan suatu metode. Karenanya metode mengajar itu banyak sekali dan sulit menggolong-golongkannya. Lebih sulit lagi menetapkan

metode pembelajaran apa yang memiliki efektivitas paling tinggi [6].

II. METODE PENELITIAN

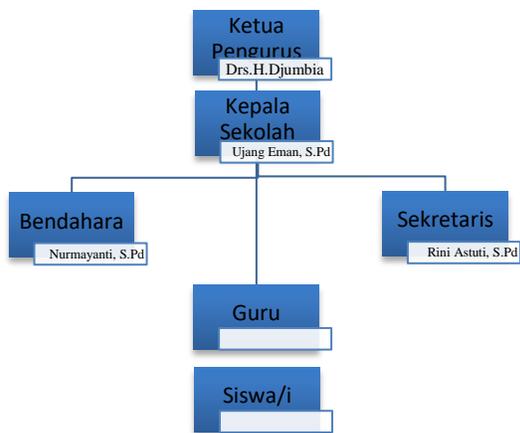
Pembuatan aplikasi media pembelajaran interaktif Rumah Adat di Pulau Jawa ini menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation* juga pendekatan kualitatif dengan teknik survei, observasi dan wawancara.

A. Objek Penelitian

Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMPN 1) Rajeg, Kecamatan Rajeg, berdiri tahun 1982 dan kini sudah berusia 39 tahun. Pihak sekolah komitmen dalam menjaga dan meningkatkan mutu pendidikan. Salah satunya dengan meningkatkan kegiatan belajar mengajar yang akan berpengaruh pada system Mulai dari program personal individu, integritas guru, semangat guru dan motivasi guru. Hal tersebut tentunya akan berpengaruh secara individu maupun kelembagaan di lingkungan sekolah [7]. Berkat kegigihan dari semua pihak, maupun para guru SMPN 1 Rajeg Tangerang berkembang semakin maju. Keberadaan SMPN 1 Rajeg berada di tengah-tengah masyarakat menjadikannya cukup strategis dan sangat berpengaruh terhadap masyarakat sekitar dan dikenal masyarakat luas di desa-desa sekitarnya.

B. Struktur Organisasi

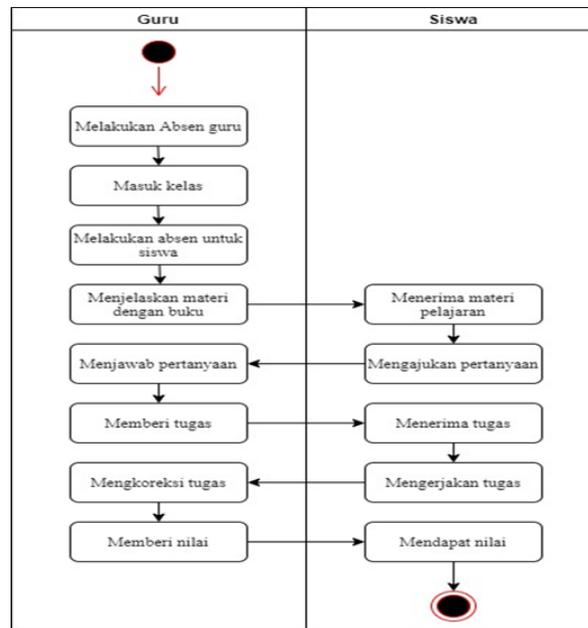
Kepengurusan sangat berperan demi suksesnya penyelenggaraan program kegiatan di SMP Negeri 1 Rajeg sehingga tidak akan terbentur antara pengerjaan suatu program dengan program yang lainnya. Kedudukan atau tugas seseorang harus disesuaikan dengan kemampuan yang dimiliki. Dapat digambarkan bagan struktur SMP Negeri 1 Rajeg Tangerang.



Gambar 1. Analisis Sistem yang Berjalan Sumber Struktur Organisasi SMP Negeri 1 Rajeg Tangerang

C. Analisis Sistem yang Berjalan

Penulis melakukan penelitian di RA Baiturrahman yang beralamat di Jl. Raya Rajeg Tangerang Banten. Alur sistem yang berjalan untuk saat ini di SMP Negeri 1 Rajeg dimana pembelajaran yang diterapkan masih sederhana yaitu berupa buku.



Gambar 2. Analisis Sistem yang Berjalan Sumber Alur Sistem yang Berjalan SMP Negeri 1 Rajeg

D. Masalah yang Dihadapi

Sistem media pembelajaran yang digunakan saat ini oleh SMP Negeri 1 Rajeg masih menggunakan sistem pembelajaran yang masih sederhana yaitu berupa buku. Hal ini mengakibatkan para siswa kurang minat dalam pembelajaran karena buku masih kurang efektif dalam menumbuhkan minat baca siswa. Dari hasil penelitian penulis saat berada di SMP Negeri 1 Rajeg terdapat beberapa masalah :

1. Pembelajaran masih menggunakan buku
2. Belum adanya media pembelajaran interaktif
3. Kurangnya informasi mengenai edukasi tentang Rumah Adat yang dapat diakses secara cepat, mudah dan praktis.

E. Alternatif Pemecahan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan diatas, maka penulis berencana untuk membuat sebuah aplikasi media pembelajaran interaktif Rumah Adat di Pulau Jawa sebagai alat bantu dalam belajar mengajar di SMP Negeri 1 Rajeg. Adapun aplikasi ini memiliki fitur:

1. Menampilkan Rumah Adat di Pulau Jawa beserta sejarahnya.

2. Terdapat Rumah Adat berbentuk 2D sesuai Rumah Adat daerah tersebut.
3. Menampilkan kuis sebagai bahan evaluasi siswa

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Usulan Prosedur yang Baru

Berdasarkan analisis permasalahan yang dilakukan terhadap sistem dan metode dalam media pembelajaran di SMP Negeri 1 Rajeg Tangerang, maka diusulkan membuat sebuah aplikasi media pembelajaran interaktif Rumah Adat di Pulau Jawa dalam membantu guru dalam penyampaian materi yang lebih inovatif dan informatif<sup>[8]</sup>. Dalam usulan pemecahan masalah ini, yang akan diterapkan adalah pembuatan aplikasi media pembelajaran interaktif Rumah Adat di Pulau Jawa berbasis android dengan adobe *flash CS6 actionscript 3.0*.

Dengan penggabungan pemanfaatan teknologi adobe flash CS6 dan teknologi mobile diharapkan dapat menjadi media pembelajaran interaktif yang bisa membantu dan menumbuhkan minat baca siswa dalam proses belajar. Aplikasi ini bertujuan menampilkan Rumah Adat di Pulau Jawa beserta sejarahnya dan juga sebagai bahan evaluasi terdapat kuis yang berisi pertanyaan dan menampilkan skor akhir.

B. Analisis Kebutuhan Sistem

Pembuatan tabel elisitasi dilakukan untuk mengetahui data apa saja yang dibutuhkan oleh staff guru SMP Negeri 1 Rajeg. Hal ini dilakukan untuk mempermudah pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Rumah Adat di Pulau Jawa Berbasis Android dengan Adobe Flash CS6 *ActionScript 3.0*.

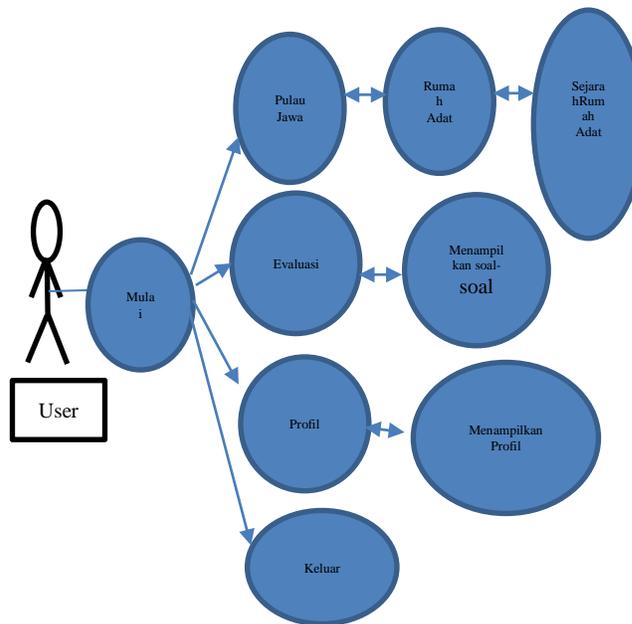
Tabel 1. Kebutuhan Fungsional dan Non-Fungsional

Kebutuhan Fungsional	Home
	Menu
	Rumah Adat
	Sejarah Rumah Adat tiap daerah
	Menampilkan Evaluasi
	Profil
	Keluar Aplikasi
Kebutuhan Non-Fungsional	Tampilan Menarik
	Mudah Digunakan
	Berjalan pada OS Android

Isi tabel diatas adalah hasil dari kesepakatan antara penulis dan stakeholder.

C. Unified Modeling Language yang Diusulkan

Pemodelan Use Case Diagram menggambarkan batasan sistem dan fungsi utama dari aplikasi<sup>[9]</sup>. Mendeskripsikan fungsi dari sebuah sistem dari perspektif user. Use Case Diagram terdiri dari tiga bagian yaitu, definisi actor, definisi use case dan skenario use case.



Gambar 3. Use Case Diagram Aplikasi 25 Kisah Nabi

Gambar 3. diatas merupakan Use Case diagram yang dibuat untuk menggambarkan sistem yang baru. Fungsi dari sistem yang baru menggambarkan kegiatan user yang nantinya diproses oleh sistem seperti melihat Rumah Adat, mempelajari sejarah Rumah Adat, menjawab evaluasi, profil penulis dan profil SMP Negeri 1 Rajeg serta keluar dari aplikasi.

D. Pembuatan Objek

Proses pembuatan objek background dan karakter menggunakan software Adobe Illustrator. Untuk proses pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan software adobe flash cs6.

E. Tampilan Halaman Utama

Pada tampilan halaman utama menampilkan menu Rumah Adat, Sejarah Rumah Adat, Evaluasi, dan profil.



Gambar 4. Halaman Utama

**F. Halaman Rumah Adat**

Pada tampilan halaman menu Rumah Adat terdapat menu sejarah Rumah Adat tersebut. Pada menu ini menampilkan bentuk 2D dari Rumah Adat tersebut.



Gambar 5. Halaman Kisah 25 Nabi

**G. Implementasi**

Media pembelajaran interaktif yang telah dibuat dan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Validasi ahli media dilakukan oleh dua dosen Pendidikan Teknik informatika di Institut Teknologi dan Bisnis Bina Sarana Global. Validasi ahli materi oleh guru SMP Negeri 1 Rajeg<sup>[10]</sup>. Penilaian dilakukan dengan menunjukkan pembelajaran interaktif kemudian memberikan angket. Skala

penilaian pada angket ada empat yaitu dari sangat baik, baik, cukup, dan kurang baik. Di dalam angket untuk ahli media dan ahli materi juga disediakan kolom saran untuk perbaikan pembelajaran interaktif yang dihasilkan.

Saran perbaikan dari ahli media dan ahli materi telah diperbaiki atau ditambahkan. Hasil penilaian secara lengkap dapat dilihat pada halaman lampiran. Berikut rata-rata penilaian dari ahli media:

Tabel 2. Rata-rata Penilaian Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Σ Nilai	Rata-rata Σ nilai	Kategori
1	Pewarnaan dan Bahasa	22	4	Layak
2	Desain Multimedia	33	4	Layak
3	Pemrograman	17	4	Layak

Tabel 3. Rata-rata Penilaian Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Σ Nilai	Rata-rata Σ nilai	Kategori
1	Pewarnaan dan Bahasa	20	4	Layak
2	Desain Multimedia	32	4	Layak

Setelah dilakukan perbaikan, media pembelajaran diujicobakan kepada peserta didik. Uji coba dilakukan pada peserta didik SMP Negeri 1 Rajeg yang berjumlah 33 siswa. Berikut adalah rata rata hasil penilaian oleh peserta didik:

Tabel 3. Rata-rata Penilaian Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	(%) Jawaban YA	(%) Jawaban Tidak
1	Pemrograman	95.73	4.27
2	Interaksi Pengguna	97.56	2.44
3	Pembelajaran	97.91	2.09

### H. Evaluasi

Data hasil implementasi kemudian dianalisis untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran secara keseluruhan. Berikut adalah tabel hasil uji kelayakan dari ahli media, ahli materi, dan peserta didik:

Tabel 4. Hasil Uji Kelayakan

No	Responde n	Rata- rata $\sum$ nilai	presentas e	Katego ri
1	Ahli Media	3.52	87.75%	Layak
2	Ahli Materi	3.59	89.81%	Layak
3	Peserta Didik	3.26	81.50%	Layak

Penilaian kelayakan media pembelajaran interaktif Rumah Adat di Pulau Jawa ini berdasarkan pada ahli media termasuk pada kategori sangat layak, ahli materi termasuk kategori sangat layak dan uji coba pada peserta didik termasuk pada kategori sangat layak. Dengan penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif Rumah Adat Di Pulau Jawa ini layak digunakan sebagai media pembelajaran di SMP Negeri 1 Rajeg.

## IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Setelah dilakukan penelitian tentang metode pembelajaran yang dan pembuatan aplikasi media pembelajaran interaktif Rumah Adat Di Pulau berbasis android dengan adobe flash CS6 *actionscript* 3.0 pada SMP Negeri 1 Rajeg yang beralamat di Jl. Raya Rajeg Tangerang Banten. Maka penulis dapat menyimpulkan sebagai berikut:

### A. Kesimpulan

1. Pembuatan media pembelajaran interaktif Rumah Adat di Pulau Jawa berbasis android dengan adobe Flash CS6 dengan *Actionscript* 3.0 melalui lima tahapan yaitu *analysis, design, develop, implementation and evaluation*. Pada tahap analisis ditemukan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih berupa buku, selanjutnya menganalisis kebutuhan alat penelitian. Pada tahap desain membuat flowchart dan storyboard untuk mempermudah programmer dalam menterjemahkan desain ke dalam bahasa pemrograman. Pada tahap pembuatan digunakan program adobe flash CS6 dengan bahasa pemrograman ActionScript 3.0. Tahap selanjutnya yaitu pengujian yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan peserta didik sebagai calon pengguna. Tahap terakhir yaitu mengevaluasi data yang diperoleh untuk mengetahui tingkat kelayakan produk yang dibuat.

- Media pembelajaran berfungsi untuk mewujudkan situasi pembelajaran secara efektif. Pengguna media merupakan bagian internal dalam sistem pembelajaran, media pembelajaran sangat penting digunakan dalam rangka mencapai tujuan pengajaran dengan Bahasa Inggris yaitu untuk mengembangkan kemampuan berbicara dengan Bahasa Inggris dengan lisan, Agar pengguna mampu mempelajari dan menguasai materi pembelajaran Rumah Adat di Pulau Jawa dengan baik
- Media pembelajaran ini ditunjukkan agar anak sejak dini mengenal Rumah Adat di Pulau Jawa. Pembuatan media pembelajaran ini dibuat dengan menarik agar anak tidak bosan untuk mempelajarinya. Pengguna suara beralunan musik jawa, menjadikan motivasi anak untuk semangat dan ingin tahu semakin besar tentang budaya di Pulau Jawa.

Kelayakan media pembelajaran interaktif kisah 25 Nabi berbasis android menggunakan adobe flash CS6 dengan *actionsript* 3.0 adalah sebagai berikut:

- Persentase kelayakan dari ahli media yaitu 87,75% sehingga masuk dalam kategori sangat layak.
- Persentase kelayakan dari ahli materi yaitu 89,81% sehingga masuk dalam kategori sangat layak.
- Presentasi kelayakan dari peserta didik yaitu 81,50% sehingga masuk dalam kategori sangat layak.

Dengan demikian media pembelajaran interaktif Rumah Adat di Pulau Jawa berbasis android dengan adobe flash CS6 *ActionScript* 3.0 ini layak digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran.

### B. Saran

- Media pembelajaran yang dihasilkan perlu penambahan soal evaluasi agar lebih.
- Media pembelajaran yang dihasilkan perlu pengembangan materi secara lebih lengkap sehingga meningkatkan kualitas materi yang.
- Media pembelajaran yang dihasilkan perlu ditambah fitur admin sehingga isi dari media pembelajaran dapat diubah mengikuti perkembangan ilmu teknologi dengan mudah.

## 4. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Widayat, Rahmanu. 2004. "Krobongan Ruang Sakral Rumah Tradisi Jawa". *Dimensi Interior*, Vol.2 No.1, hal. 1-21.
- [2] Ahimsa-Putra, H.S. 2008. *Ilmuwan Budaya dan Revitalisasi Kearifan Lokal: Tantangan Teoritis dan Metodologis*. Fakultas Ilmu Budaya UGM Yogyakarta 3 Maret 2008.
- [3] Pitana, T.S. 2001. "Javanese Cosmology and Its Influence on Javanese Architecture"*Thesis Submitted fot the Research Degree of Master of Tropical Architecture*. Australia:JamesCookUniversity.

- [4] Koentjaraningrat. 1994. *Kebudayaan Jawa*, Jakarta : Balai Pustaka.
- [5] G. R. N. Islam, "Media Pembelajaran Mari Menghafal Do'a Harian Menggunakan Augmented Reality di PAUD Delima Kebon Jahe," *Jurnal Sisfotek Global*, vol. 11, p. 23, Maret 2021.
- [6] Santoso, S. 2003. *Babad Tanah Jawa (Galuh-Mataram)*. Surakarta: STSI.
- [7] Wibowo & Sadilah, Emiliana. 1990/1991. *Sistem Pengetahuan Orang Jawa mengenai Flora dan Fauna dalam kaitannya dengan Rumah Tradisional*. Dep P & K Drijen Kebudayaan Balai Kajian Sejarah & Nilai Tradisional.
- [8] A. Salim, "Development of Interactive Multimedia on Science Learning Based Adobe Flash CS6," *International Journal for Education and Vocational Studies*, 2019.
- [9] F. Hendajani, A. Hakim, S. A. Sudiro, G. E. Saputra, and A. P. Ramadhana, "Tracking Visualization of 3 Dimensional Object Natural Science Learning Media in Elementary School with Markerless Android," *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1192, no. 1, 2019, doi: 10.1088/1742-6596/1192/1/012055.
- [10] Santosa, Revianto Budi. 2000. *Omah, Membaca Makna Rumah Jawa*, Yogyakarta : Yayasan Bentang Budaya.
- [11] I. Subekti, "Media Pembelajaran Interaktif Matematika Kelas 5 SD Berbasis Multimedia Pokok Bahasan Luas Bangun Studi Kasus: SD Kosambi 1 Tangerang," *Jurnal Sisfotek Global*, p. 12, Juni 2015.
- [12] Rismana. Deri, "Aplikasi Pembelajaran Mengenal Rumah Adat di Pulau Jawa Berbasis Android dengan Teknologi Augmented Reality." *Jurnal Sisfotek Global*, p. 01, Maret 2021.