

# PEMBELAJARAN BAHASA MELALUI APLIKASI INTERAKTIF BERBASIS BUDAYA TRADISIONAL DI ERA PENDIDIKAN 4.0

**Iis Siti Salamah Azzahra**

Fakultas Pendidikan Bahasa, IKIP Siliwangi, Cimahi, Indonesia  
sitisalamahazzahra@gmail.com

## ABSTRAK

Pendidikan 4.0 benar-benar memberikan dampak yang signifikan bagi dunia pendidikan itu sendiri. Pemanfaatan produk-produk teknologi yang ada dari revolusi industri ke empat mulai dominan pada dunia pendidikan. Perubahan gaya dan aktivitas pembelajaran di kelas pun mengalami perubahan, terutama dengan penggunaan produk-produk industri teknologi informasi. Hal ini memberikan dampak positif pada perkembangan pembelajaran, namun berpengaruh juga terhadap eksistensi budaya dan kearifan lokal yang mulai tergerus. Artikel ini dibuat untuk mendeskripsikan hasil penelitian yang menjabarkan tentang bagaimana mengkombinasikan pembelajaran bahasa dengan budaya tradisional dengan menggunakan aplikasi interaktif yang merupakan salah satu produk teknologi yang berjalan di era pendidikan 4.0 yang berfungsi tidak hanya membelajarkan bahasa tetapi juga sebagai upaya untuk melestarikan budaya. Metode penelitian yang digunakan dalam makalah ini adalah studi pustaka dan juga menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa saat ini dibutuhkan sebuah alternatif media untuk membantu pembelajaran bahasa sekaligus melestarikan budaya. Menjawab kebutuhan itu maka makalah ini ditulis untuk memberikan gambaran rancangan aplikasi interaktif pembelajaran bahasa berbasis budaya tradisional. Dengan media interaktif ini diharapkan pembelajaran di kelas tidak hanya semakin menarik dan melatih siswa berteknologi tetapi tetap mengenalkan budaya tradisional ditengah pesatnya perkembangan teknologi.

**Kata Kunci:** Pembelajaran bahasa; Aplikasi Interaktif; Pendidikan 4.0.

## PENDAHULUAN

Konsistensi penggunaan bahasa nasional oleh setiap negara didunia menunjukkan penghargaan terhadap bahasa itu sendiri. Hal ini mengingat bahasa nasional adalah salah satu pemersatu bangsa, salah satunya bahasa Indonesia. Selain itu, bahasa bukan hanya menjadi Bahasa komunikasi didalam negeri saja, tetapi menjadi salah Bahasa yang diperhitungkan dalam pergaulan internasional. Bahkan, dalam upaya memperkuat posisi Bahasa Indonesia baik secara nasional maupun internasional, pemerintah membuat undang-undang tentang Bendera, Bahasa, dan Lambang Negara, serta Lagu Kebangsaan yang tertuang dalam Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2009 tentang Bendera, Bahasa, dan Lambang Negara, serta Lagu Kebangsaan. Bahkan pada tahun 2019 ini, Presiden menandatangani Peraturan Presiden (Perpres) Nomor 63 Tahun 2019 tentang Penggunaan Bahasa Indonesia. Salah satu pasal dalam Perpres tersebut mewajibkan Presiden untuk menggunakan bahasa Indonesia dalam pidato resminya di dalam negeri maupun di forum internasional.

Mempertimbangkan begitu pentingnya Bahasa Indonesia dalam kehidupan berbangsa dan bernegara ini, tentu banyak hal yang harus dilakukan supaya penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar tidak hanya sekedar wacana dan berbagai aturan serta

kebijakan saja, tetapi juga menjadi kebiasaan dan karakter yang mendarah daging dalam diri masyarakat Indonesia khususnya. Hal ini menjadi sangat penting karena peran masyarakatlah yang bangga dalam menggunakan Bahasa Indonesia sebagai modal dasar dalam membentuk Bahasa Indonesia yang kuat. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah terus menerus dan secara konsisten melakukan pembelajaran bahasa dalam berbagai bentuk, pembelajaran Bahasa ini bisa dalam bentuk pembelajaran formal yang dilakukan di kelas, pembelajaran informal yang dilakukan diluar kelas atau pembelajaran Bahasa yang menggunakan berbagai media yang secara langsung dapat dimanfaatkan oleh masyarakat. Pembelajaran Bahasa yang efektif, mudah dipahami dan berkesinambungan adalah kunci suksesnya pembelajaran Bahasa.

Kegiatan Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, sekolah menengah maupun perguruan tinggi saat ini harus terus dapat berinovasi dan melakukan pembaharuan bukan hanya pembaharuan dari isi pembelajaran bahasanya itu sendiri tetapi juga meliputi pembaharuan bagaimana proses pembelajaran itu dilakukan, metode pembelajaran yang digunakan. Banyak pendapat yang mengemukakan tentang definisi atau pengertian dari pembelajaran bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah membelajarkan peserta didik tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya. Menurut Atmazaki (2013, hlm.1), mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis, menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara, memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan, menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial, menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa, dan menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia. Menurut Wicaksono (2015, hlm.33) Pembelajaran bahasa perlu dikembangkan tata cara memudahkan atau yang biasa disebut metode Selain metode, media-media pembelajaran yang digunakan juga harus terus diperbaharui untuk menyukseskan pembelajaran Bahasa itu sendiri. Apalagi, saat ini di dunia dan khususnya di Indonesia sedang ramai diperbincangkan tentang pendidikan 4.0 yang mau tidak mau akan berdampak pada pembelajaran, salah satunya pembelajaran bahasa Indonesia.

Pendidikan 4.0 sendiri secara sederhana adalah Pendidikan yang terjadi pada revolusi industri 4.0. Menurut Savitri (2019, hlm.63) Revolusi Industri 4.0 dibangun di atas revolusi digital, mewakili cara-cara baru ketika teknologi menjadi tertanam dalam masyarakat. Industri 4.0 yang ada saat ini sangat identik dengan *Internet of Things* yang merupakan tren teknologi baru yang sedang berkembang pesat saat ini. Sebuah teknologi yang mampu mengubah sebuah perangkat menjadi sesuatu yang berharga seperti *monitoring* dan analisis. Dalam sisi lainnya, Industri 4.0 juga identik dengan *automation* (serba otomatis), *big data*, komputasi awan hingga *artificialIntellegent* (kecerdasan buatan).

Perubahan gaya hidup dan cara berkomunikasi di Era Industri 4.0 ini juga mengubah gaya belajar pada generasi yang ada saat ini. Pada era ini, manusia memiliki kecenderungan

untuk stres yang amat sangat, hal ini disebabkan oleh tekanan pekerjaan, tuntutan hidup dan berbagai sebab lainnya. Di era industri 4.0 ini terlihat sekali bagaimana cara berbelanja yang bisa dilakukan melalui perangkat gawai (*smartphone*), hal ini menyebabkan sifat konsumtif yang meningkat dan menyebabkan tekanan ekonomi juga meningkat, disisi yang lain, teknologi yang ada juga membuat persaingan dalam bisnis semakin ketat, persaingan tidak hanya dalam negeri juga ribuan pesaing juga hadir dari berbagai belahan dunia. Menurut Imaduddin (2018, hlm.1) Pendidikan 4.0 merupakan istilah umum yang digunakan pada teori pendidikan untuk menggambarkan berbagai cara untuk mengintegrasikan teknologi cyber dalam bentuk fisik maupun tidak kedalam pembelajaran. Pendidikan 4.0 adalah fenomena yang merespon kebutuhan munculnya industri 4.0. Untuk itu dalam proses pembelajaran ataupun kegiatan pembelajaran, harus adaptif juga terhadap perkembangan yang ada, harus lebih inovatif, mudah diakses dan mudah digunakan oleh masyarakat.

Di lain sisi, Bahasa tidak bisa dipisahkan dari budaya. Budaya sangat erat kaitannya dengan Bahasa, bahkan banyak nomenklatur yang sering menyandingkan Bahasa dengan budaya, bahkan Bahasa dianggap bagian dari sebuah budaya. Kebudayaan adalah kompleks yang mencakup pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat & kemampuan lain serta kebiasaan yang didapatkan oleh manusia sebagai anggota masyarakat. Kebudayaan dikaji asal kata bahasa sansekerta berasal dari kata budhayah yang berarti budi atau akal. Dalam bahasa latin, kebudayaan berasal dari kata Colere, yang berarti mengolah tanah. Jadi kebudayaan secara umum dapat diartikan sebagai "segala sesuatu yang dihasilkan oleh akal budi (pikiran) manusia dengan tujuan untuk mengolah tanah atau tempat tinggalnya, atau dapat pula diartikan segala usaha manusia untuk dapat melangsungkan dan mempertahankan hidupnya di dalam lingkungannya". Budaya dapat pula diartikan sebagai himpunan pengalaman yang dipelajari, mengacu pada pola-pola perilaku yang ditularkan secara social tertentu.

Perkembangan dunia saat ini dan efek revolusi industri 4.0 adalah semakin tergerusnya budaya-budaya tradisional yang ada, apalagi pada generasi *milenial* saat ini. Oleh sebab itu, memperkenalkan keduanya dalam sebuah kesempatan adalah hal yang sangat penting dan harus dilakukan. Salah satu hal yang sangat mungkin dilakukan adalah dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Budaya yang dimaksud dapat bersifat global maupun lebih spesifik seperti budaya tradisional Indonesia itu sendiri.

Memperkenalkan budaya ataupun menampilkan unsur-unsur kebudayaan tradisional dalam sebuah pembelajaran khususnya pembelajaran Bahasa tentu bukan hal yang mudah pula, dibutuhkan sebuah media pembelajaran ataupun alat bantu yang dapat menjembatani keduanya. Hal yang paling mungkin adalah dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada saat ini, bahkan dengan menggunakan produk teknologi industri 4.0. Salah satunya adalah dengan menggunakan aplikasi yang interaktif. Aplikasi interaktif secara teknis dapat mengakomodasi keduanya, dengan kata lain dengan menggunakan aplikasi interaktif pembelajaran Bahasa Indonesia dapat dilakukan sekaligus memasukkan unsur-unsur kebudayaan tradisional.

Satu dari tujuan dibentuknya aplikasi interaktif adalah membuat pembelajaran semakin menarik dan meningkatkan minat belajar siswa itu sendiri. Aplikasi interaktif dipandang selain mudah dalam pendistribusiannya juga banyak riset yang menunjukkan bahwa aplikasi

interaktif yang salah satu contohnya dalam bentuk multimedia interaktif dapat meningkatkan minat siswa khususnya di sekolah dalam sebuah proses pembelajaran, seperti penelitian yang dilakukan oleh Agus Supardi pada tahun 2019, dalam jurnalnya mengatakan bahwa Pemanfaatan teknologi multimedia juga bisa dilakukan dalam pengembangan bahan ajar yang dapat meningkatkan minat siswa terhadap suatu materi ajar yang disampaikan oleh guru. Penggunaan bahan ajar aplikasi yang interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang secara tidak langsung akan meningkatkan keefektifan kegiatan pembelajaran. Penggunaan bahan ajar multimedia interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Motivasi dalam pembelajaran mampu meningkatkan kesiapan siswa dalam pembelajaran. Motivasi adalah kunci dalam pembelajaran.

Menjawab tantangan akan kebutuhan aplikasi interaktif yang dapat menjadi alat bantu pembelajaran Bahasa sekaligus mengenalkan budaya tradisional dalam upaya menjaga nilai luhur Bahasa Indonesia dan budaya khas Indonesia itu sendiri maka diperlukan kajian mendalam dan gambaran gagasan tentang bagaimana aplikasi interaktif bisa menjadi solusi. Harapannya, rancangan aplikasi interaktif ini menjadi media pembelajaran Bahasa yang efektif, menarik, meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia sekaligus menggunakan unsur budaya tradisional sebagai bagian dari upaya memperkuat peran Bahasa Indonesia sekaligus melestarikan budaya tradisional tetapi *adaptive* dengan perkembangan teknologi saat ini.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan dalam makalah ini adalah studi pustaka dan juga menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Penelitian dilakukan terlebih dahulu oleh penulis untuk mendapatkan gambaran tentang kebutuhan dan tantangan yang penulis sampaikan dalam pendahuluan. Menurut Yusuf (2014, hlm. 62) bahwa metode penelitian deskriptif kuantitatif adalah salah satu jenis penelitian yang bertujuan mendeskripsikan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta dan sifat populasi tertentu atau mencoba menggambarkan fenomena secara detail. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan metode angket atau kuesioner yang didistribusikan melalui layanan Google Formulir untuk lebih efektif dan mudah dalam pengumpulan data. Pengertian angket menurut Sugiyono (2008, hlm. 199) yang menyatakan bahwa angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Pengertian lain diungkapkan oleh Arikunto (2006, hlm. 151) yang menyatakan bahwa adalah pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadi atau hal-hal yang ia tahu.

Adapun responden dalam penelitian ini adalah masyarakat umum dengantingkat pendidikan minimal SLTA. Instrumen penelitian yang digunakan adalah kuesioner atau angket dengan beberapa pertanyaan tentang identitas atau demografi responden dan juga beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan objek penelitian. Beberapa pertanyaan itu antara lain: 1) Pentingkah menurut anda mengenalkan budaya dalam pembelajaran bahasa Indonesia? 2) Menurut anda apakah aplikasi interaktif menjadi solusi dalam pembelajaran Bahasa? 3) Apakah aplikasi interaktif mampu menjembatani kebutuhan pembelajaran Bahasa sekaligus

memperkenalkan budaya tradisional? 4) Apakah aplikasi interaktif menjadi sarana efektif untuk pembelajaran Bahasa pada era saat ini?

## **PEMBAHASAN**

### **Hasil Penelitian**

Hasil penelitian dengan menggunakan metode kuesioner secara deskriptif dapat dipaparkan sebagai berikut:

- 1) Sebanyak 83% responden menjawab pembelajaran Bahasa Indonesia yang dibarengi unsur budaya tradisional adalah hal yang sangat penting.
- 2) Sebanyak 70% responden menganggap bahwa aplikasi interaktif menjadi solusi dalam pembelajaran.
- 3) Dari seluruh responden menjawab bahwa aplikasi interaktif mampu menjembatani kebutuhan pembelajaran Bahasa sekaligus memperkenalkan budaya tradisional.
- 4) Sebanyak 83% mengatakan bahwa aplikasi interaktif menjadi sarana efektif untuk pembelajaran Bahasa pada era saat ini.

Sebuah solusi dalam menjawab akan permasalahan yang disampaikan dalam pendahuluan yaitu kebutuhan akan sebuah media yang dapat menjembatani proses pembelajaran Bahasa sekaligus menjaga nilai-nilai budaya tradisional maka sebuah solusi sederhana yaitu dengan membuat sebuah aplikasi interaktif pembelajaran Bahasa yang dikemas dalam unsur-unsur budaya tradisional.

Aplikasi secara umum adalah alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya aplikasi merupakan suatu perangkat komputer yang siap pakai bagi user. Menurut Jogiyanto (1999, hlm.12) aplikasi adalah penggunaan dalam suatu komputer, instruksi (*instruction*) atau pernyataan (*statement*) yang disusun sedemikian rupa sehingga komputer dapat memproses input menjadi *output*. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, aplikasi diartikan program komputer atau perangkat lunak yang didesain untuk mengerjakan tugas tertentu.

Sebuah pembelajaran yang interaktif dapat dikonsepsikan sebagai proses pembelajaran yang melibatkan beberapa bentuk mediasi digital antara guru dan peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran interaktif dapat terbentuk dengan bantuan aplikasi yang interaktif pula. Banyak bentuk aplikasi yang dapat bangun untuk membuat sebuah aplikasi yang interaktif, hal yang paling umum digunakan adalah aplikasi media interaktif, sebagian orang menyebutnya multimedia interaktif. Menurut Wibawanto (2017, hlm.7) Multimedia Pembelajaran Interaktif merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dengan sangat efektif dan efisien. Multimedia secara umum diartikan sebagai gabungan data, suara, video, audio, animasi, grafik, teks dan suara yang mana gabungan elemen-elemen tersebut mampu dipaparkan melalui komputer. Aplikasi multimedia interaktif ada interaksi antara *user* dengan media itu sendiri baik dengan navigasi, dialog pertanyaan, *input* ataupun interaksi lainnya. Tujuan-tujuan penggunaan aplikasi multimedia interaktif secara garis besar dapat dipahami sebagai usaha untuk menyajikan materi yang akan dibelajarkan ke dalam format yang lebih efektif dan efisien untuk digunakan dan dimengerti sehingga memudahkan siswa untuk mengikuti

proses belajar, membuat siswa lebih tertarik, pembelajaran lebih menarik sehingga dan penyerapan materi dapat dilakukan dengan sempurna.

### **Rancangan Aplikasi Interaktif**

Rancangan multimedia interaktif pembelajaran bahasa secara sederhana dibagi menjadi tiga bagian yaitu rancangan umum, rancangan alur dan proses serta rancangan antarmuka (*wireframe*). Dengan paparan lebih jelasnya seperti dibawah ini.

#### 1) Rancangan Umum

Beberapa rancangan umum yang harus dipenuhi dalam multimedia interaktif ini antara lain:

- a. Aplikasi media interaktif harus dapat berjalan pada banyak sistem operasi yang berjalan pada *personal computer* dengan menggunakan browser atau alat perambah internet.
- b. Aplikasi multimedia interaktif harus dalam format yang mudah didistribusikan dan juga disebar baik secara *offline* maupun *online*.
- c. Aplikasi interaktif harus dirancang mudah digunakan dan juga menarik dengan dukungan gambar, audio maupun video.
- d. Antarmuka aplikasi multimedia interaktif harus *adaptive* terhadap ukuran resolusi layar yang banyak dipakai oleh pengguna.
- e. Aplikasi Multimedia interaktif harus kental dengan unsur-unsur budaya tradisional khususnya dalam gambar, audio maupun video.

#### 2) Rancangan Alur

Setelah rancangan umum ada, selanjutnya rancangan alur dalam media interaktif juga harus dibuat. Adapun rancangan alurnya adalah sebagai berikut:

- a. Tampilan awal dari aplikasi multimedia interaktif adalah introduksi tentang media interaktif itu sendiri berikut dengan gambaran materi yang akan dibahas.
- b. Selanjutnya tampilan aplikasimultimedia interaktif menampilkan materi tentang pembelajaran Bahasa misalkan tentang menulis teks deskripsi. Dalam tampilan ini, materi bisa ditampilkan secara interaktif. Pengguna bisa memilih kategori-kategori materi yang disajikan misalkan deskripsi, contoh, struktur Bahasa dan yang lainnya.
- c. Setelah tampilan materi, selanjutnya adalah tampilan halaman evaluasi atau tes yang bersifat interaktif atau bahkan bisa disebut sebagai sebuah permainan sederhana. Hal ini dibuat untuk lebih membuat multimedia interaktif lebih menarik dan meningkatkan minat pengguna. Dalam *game* ini, pertanyaan-pertanyaan disajikan secara acak dengan adanya tingkat kesukaran. Selain itu setiap pertanyaan disajikan dalam level tertentu yang bernilai hadiah tertentu, dalam implementasinya hadiah atau *reward* ini selanjutnya dapat berupa fisik hadiah atau hanya permainan semata. Jika setiap level dilewati maka aplikasi interaktif akan menampilkan halaman sukses atau berhasil dari keseluruhan level.

#### 3) Rancangan Antar Muka

Secara sederhana berdasarkan rancangan umum dan rancangan antar muka yang telah diberikan maka dapatlah dirancang antar muka sebagai berikut.



**Gambar 1.** Tampilan Materi Interaktif dalam Multimedia Interaktif

### **Implementasi dan Penggunaan Aplikasi Interaktif**

Tahap akhir dari proses pembuatan aplikasi multimedia interaktif ini adalah penerapan dan implementasi dari aplikasi multimedia interaktif itu sendiri. Beberapa tahapan yang dilakukan antara lain:

- 1) **Pembangunan Aplikasi Interaktif**  
Pembangunan multimedia interaktif merupakan tahapan pertama dalam proses penerapan, penulis dalam hal ini harus menggandeng pihak-pihak yang dapat membuat multimedia interaktif berikut juga melakukan penerbitan baik dalam bentuk *mobileapps*, aplikasi interaktif berbasis HTML5 ataupun bentuk lainnya.
- 2) **Penerbitan Aplikasi**  
Tahap kedua adalah setelah aplikasi dibangun dan dibuat serta telah di uji coba, tahapan selanjutnya adalah menerbitkan aplikasi di *appsmarket* supaya dapat digunakan oleh sebanyak mungkin masyarakat ataupun di simpan dalam sebuah situs yang mudah didownload dan digunakan oleh masyarakat.
- 3) **Sosialisasi Aplikasi**  
Setelah aplikasi terbit di *marketplace* dan ataupun di website yang dapat di *download* serta di *install* oleh pengguna, selanjutnya adalah tahap sosialisasi kepada calon pengguna aplikasi yaitu masyarakat atau komunitas tertentu melalui *social media*, workshop ataupun kegiatan sosialisasi lainnya.

### **Inspirasi Aplikasi Interaktif**

Pada prinsipnya pengembangan aplikasi interaktif pembelajaran bahasa Indonesia yang dipadukan dengan unsur-unsur budaya dapat dikembangkan dengan luas dan penuh ragam, namun ada beberapa contoh yang bisa menjadi acuan yang dapat menjadi inspirasi dalam pengembangannya, contoh-contoh itu antara lain:

- 1) Aplikasi Interaktif pembelajaran bahasa dengan kombinasi wayang jawa. Aplikasi ini dapat didesain dengan nuansa wayang jawa dan suara gending jawa.
- 2) Aplikasi multimedia interaktif bernuansa tari papua. Ornamen-ornamen khas papua dapat menjadi latar, *button* ataupun dialog-dialog yang ada didalam aplikasi.
- 3) Aplikasi multimedia interaktif bernuansa Betawi. Musik Betawi dan ikon Betawi dapat disisipkan dalam latar belakang serta objek-objek lain dalam aplikasi.
- 4) Dan masih banyak contoh lainnya yang dapat terus dikembangkan dan dibuat.

Berikut ini adalah salah satu contoh implementasi dari rancangan-rancangan aplikasi multimedia interaktif berbasis budaya tradisional.



**Gambar 2.** Contoh Aplikasi Multimedia Interaktif

Pengembangan aplikasi multimedia interaktif sebenarnya tidak mengingat pada bentuk, alat maupun bahasa pemrograman yang digunakan. Aplikasi multimedia interaktif dapat dikembangkan lebih kaya dan lebih menarik lagi serta dapat didistribusikan dengan cepat bila ingin dijalankan secara *offline* maupun dijalankan di internet (*cloud*). Sehingga semakin banyak digunakan oleh masyarakat yang ujungnya adalah semakin banyaknya pembelajaran bahasa yang lebih menarik sekaligus mengenalkan budaya tradisional.

## **PENUTUP**

Mengokohkan peran dan fungsi bahasa Indonesia sekaligus menjaga kelestarian budaya Indonesia dapat dilakukan melalui proses pembelajaran Bahasa khususnya Bahasa Indonesia. Selain itu, proses pembelajaran Bahasa ini dapat disisipi oleh unsur-unsur budaya tradisional. Aplikasi multimedia interaktif yang dibubuhi unsur budaya tradisional menjadi jembatan untuk proses pembelajaran Bahasa sekaligus memperkenalkan budaya. Media interaktif terbukti lebih menarik dan inovatif serta disukai oleh generasi saat ini, khususnya pada era Pendidikan 4.0 seperti sekarang. Dengan demikian, masyarakat Indonesia khususnya peserta didik mendapatkan alternatif baru dalam pembelajaran Bahasa baik didalam kelas maupun pembelajaran secara mandiri dengan menggunakan multimedia interaktif sekaligus melestarikan budaya.

Harap penulis, semoga apa yang disampaikan dalam makalah ini menjadi bahan informasi baru untuk yang membaca dan juga ide yang disampaikan dalam makalah ini juga dapat diterapkan dan menjadi inspirasi untuk meningkatkan pemahaman masyarakat tentang Bahasa Indonesia sekaligus sebagai upaya untuk menjaga budaya Indonesia yang unik dan luhur. Dengan demikian selain membentuk generasi yang baik dalam Bahasa Indonesia tetapi tetap berbudaya sehingga dapat terbentuk generasi yang berdaya saing untuk membangun sebuah bangsa yang kuat dan mandiri.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Atmazaki (2013). *Implementasi Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia: Pola Pikir, Pendekatan Ilmiah, Teks (Genre), dan Penilaian Otentik*. Padang: FBS Universitas Negeri Padang
- Imaduddin, M. (2018). *Membuat Kelas Online Berbasis Android Dengan Google Classroom; Terobosan Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0*. Jogjakarta: Penerbit Garudhawaca.
- Savitri, Astrid. (2019). *Revolusi Industri 4.0 Mengubah Tantangan Menjadi Peluang di Era Disrupsi 4.0*. Yogyakarta: Penerbit Genenis.
- Sugiyono. (2008). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan r&d*. Bandung: Alfabeta.
- Supardi, A. (2014). *Penggunaan Multimedia Interaktif Sebagai Bahan Ajar Suplemen Dalam Peningkatan Minat Belajar*. Semarang: Jurnal Pendidikan Dasar Unnisula
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif Publisher
- Wicaksono, A. (2015). *Teori Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Yusuf, M. (2014). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif & penelitian*. Jakarta: Kencana.

