

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Mengenal budaya negeri sendiri, memiliki pengetahuan yang luas tentang negeri sendiri perlu dipupuk sejak dini salah satunya mulai di sekolah dasar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Metode pembelajaran Dengan hanya melihat buku Atlas di lembar belakang, atau dengan tulisan dirasa itu belum cukup dan kurang efisien Berdasarkan survei yang dilakukan oleh *International Education Achievement (IEA)* pada awal tahun 2000 menunjukkan bahwa kualitas membaca anak-anak Indonesia menduduki urutan ke 29 dari 31 negara yang diteliti di Asia, Afrika, Eropa dan Amerika, menurut data diatas siswa Indonesia memiliki kecenderungan malas untuk membaca .kebanyakan siswa memiliki kecenderungan bermain dibandingkan belajar Mengingat pentingnya ilmu pengetahuan tentang budaya dan keragaman negeri sendiri berangkat dari permasalahan diatas maka dibuatlah sebuah media interaktif untuk mengenalkan budaya Indonesia berupa pengenalan Budaya dan keragaman yang di ikuti game dan di harapkan pengguna dapat mengetahui kebudayaan dan keragaman dari suatu daerah yang ada di Indonesia sehingga dalam proses nya penerapan nya dapat mempermudah pendidik dalam penyampaian materi.

“Sekolah Luar Biasa Fajar Nugraha” adalah sebuah lembaga yang memberikan pendidikan Sekolah Dasar kepada anak – anak Autis yang masih berusia muda, sehingga anak – anak Autis bisa mempelajari suku dan budaya

yang ada di Indonesia. Media interaktif ini diharapkan mampu membuat siswa Sekolah Luar Biasa Fajar Nugraha lebih mudah mengingat dan mengenalkan budaya yang ada di Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan melihat latar belakang diatas, maka rumusan masalahnya adalah bagaimanakah keefektifan media interaktif yang disusun dengan Game Kuis pada materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia untuk Siswa Sekolah Luar Biasa Fajar Nugraha. ?

1.3 Batasan Masalah

Batasan Masalah yang ada dalam permasalahan ini adalah sebagai berikut ini :

1. Media Interaktif ini digunakan atau direkomendasikan untuk siswa Sekolah Dasar .
2. Media Interaktif atau Game SSM ini dikhususkan untuk dijalankan di Platform Windows dan di jalankan menggunakan Adobe Flash.
3. Media interaktif ini diharapkan dapat mampu mengenalkan pengetahuan baru tentang Indonesia pada 34 Propinsi yang ada di Indonesia
4. Program yang di gunakan dalam pembuatan media interaktif ini hanya menggunakan aplikasi Adobe Flash CS6 dan Adobe Photoshop CS6 dan Adobe Audition CS6.
5. Dalam pembuatan media interaktif ini kurangnya materi pada aplikasi Media Interaktif Keragaman Suku Bangsa dan Budaya di Indonesia dan

tidak ada menu untuk menuju ke pembahasan materi tentang sejarah dan budaya Indonesia.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan Pembuatan Program Media Interaktif Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Indonesia Untuk Siswa Sekolah Luar Biasa Fajar Nugraha ini adalah :

1. Mengenalkan budaya keragaman suku bangsa di Indonesia dengan lebih terperinci, dengan adanya kuis maka dapat menumbuhkan rasa ingin tahu yang besar untuk siswa Sekolah Luar Biasa Fajar Nugraha tersebut sehingga dari setiap pertanyaan terdapat jawaban dan bisa juga menumbuhkan pertanyaan-pertanyaan baru yang bisa dijelaskan oleh wali kelas setelahnya.
2. Diharapkan Siswa Sekolah Luar Biasa Fajar Nugraha dapat mengetahui berbagai macam budaya di Indonesia dan menumbuhkan rasa cinta tanah air dan saling menghargai satu sama lain.

1.5 Manfaat Penelitian

Tercapainya tujuan penelitian akan menghasilkan bagi obyek dan peneliti, manfaat yang akan didapatkan antara lain :

1. Bagi Sekolah :
 - a. Memberikan pengetahuan terhadap siswa dengan metode pembelajaran interaktif yang menyenangkan sehingga siswa mampu memahami materi.

- b. Mengenalkan kepada siswa (Sasaran Pengguna) atau masyarakat luas yang gemar bermain game sehingga waktu bermain game nya tidak terbuang begitu saja tapi ada pengetahuan baru yang didapat.
2. Bagi Peneliti
 - a. Menambah pengalaman dan wawasan dalam pembuatan Media Interaktif yang terkomputerisasi.
 - b. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan gelar pasca Sarjana (S1) pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data pada penelitian ini adalah :

1. Wawancara

Metode ini dilakukan tanya jawab dengan Guru-guru yang ada di Sekolah Luar Biasa Fajar Nugraha, untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam proses pembuatan aplikasi. Dalam hal ini memperhatikan objek yang menjadi pembahasan berkenaan dengan pengumpulan data pembukuan dan dokumentasi harian.

2. Metode Kepustakaan(library)

Metode ini dilakukan dengan cara mempelajari teori-teori pengumpulan data yang diperoleh dari buku referensi, laporan maupun modul yang telah ada untuk mendapatkan refrensi dalam penelitian.

3. Metode Observasi

