

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kebudayaan Dayak Ngaju adalah salah satu peninggalan budaya Indonesia yang tak ternilai harganya. Bentuk dari seni menjadi suatu peninggalan yang patut untuk dilestarikan. Kebudayaan Dayak Ngaju ini hampir hilang dikarenakan pendatang yang berdatangan dari berbagai daerah khususnya Banjarmasin dan juga Kebudayaan Dayak Ngaju jarang digunakan karena dalam bahasa sehari – hari menggunakan bahasa lainnya. Pelajaran Kebudayaan Dayak Ngaju juga belum mengeluarkan buku atau sejenis modul untuk anak – anak belajar, sementara hanya berupa tulisan yang diberikan oleh guru pengampu pada saat pelajaran Kebudayaan Dayak Ngaju berlangsung, sehingga mengakibatkan anak – anak sering merasa jenuh belajar Kebudayaan Dayak Ngaju, karena belum adanya fasilitas memadai terhadap mata pelajaran Kebudayaan Dayak Ngaju seperti gambar atau animasi pada mata pelajaran Kebudayaan Dayak Ngaju. Oleh karena itu Kebudayaan Dayak Ngaju ini sedang diupayakan oleh pemerintah daerah Kalimantan Tengah khususnya daerah Sampit dengan cara memasukkannya kedalam kurikulum pendidikan, sehingga Bangsa Indonesia tidak kehilangan akan nilai budayanya.

Dalam dunia pendidikan suatu metode pembelajaran dapat dihadirkan dengan menggunakan alat peraga pembelajaran atau sering dikenal dengan media pembelajaran. Namun terkadang alat peraga yang digunakan masih kurang

menarik dikarenakan kurang atraktif dan monoton. Salah satu metode pembelajaran yang sekarang ini dapat dikembangkan adalah dengan memanfaatkan teknologi komputer sebagai media pembelajaran. Perkembangan teknologi komputer terutama dalam bidang perangkat lunak yang semakin pesat, sangat mendukung dalam penerapannya sebagai media pembelajaran.

Dalam upaya ikut menjaga peninggalan budaya, suatu media pembelajaran tentang Kebudayaan Dayak Ngaju dapat dihadirkan dengan memanfaatkan teknologi komputer. Pembelajaran dengan komputer akan dapat membantu memahami materi tentang Kebudayaan Dayak Ngaju, karena dengan komputer memungkinkan untuk menghadirkan bentuk pembelajaran yang menarik, serta dengan komputer dapat disajikan media pembelajaran yang memuat materi pembelajaran secara tekstual, audio maupun visual.

Dari uraian tersebut diatas didapatkan perincian pentingnya pengembangan media pembelajaran Kebudayaan Dayak Ngaju berbentuk multimedia interaktif yaitu : Kebudayaan Dayak Ngaju merupakan peninggalan budaya, perlu adanya upaya pelestarian, upaya pemerintah adalah memasukan Kebudayaan Dayak Ngaju dalam kurikulum pendidikan, dalam pendidikan peran media dapat membantu pembelajaran, komputer sebagai media pembelajaran yang efektif dan efisien dalam bentuk multimedia interaktif, sehingga perlu adanya pengembangan media pembelajaran Kebudayaan Dayak Ngaju berbentuk multimedia interaktif.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana membuat aplikasi multimedia dengan baik untuk bisa diterapkan sebagai media pembelajaran Kebudayaan Dayak Ngaju.

1.3 Batasan Masalah

Mengingat materi dalam belajar Bahasa Dayak Ngaju cukup beragam, dan sasarannya adalah siswa –siswi kelas 1 Sekolah Menengah Pertama maka agar lebih spesifik lagi, maka masalah hanya dibatasi pada :

1. Sejarah asal usul kebudayaan dayak ngaju.
2. Adat dan kebudayaan dayak ngaju.
3. Kebudayaan bahasa dayak ngaju
4. Tarian dan lagu – lagu tradisional
5. Senjata tradisional
6. Kurikulum yang digunakan mengacu pada kurikulum Pendidikan Nasional indonesia 1994
7. Bentuk aplikasi multimedia pembelajaran ini dibuat mengacu pada materi pembelajaran yang ada pada materi sekolah menengah Pertama santo albertus sampit

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Sebagai syarat lulus Sarjana Strata 1.
2. Menghasilkan aplikasi pembelajaran pada pengenalan Kebudayaan Dayak Ngaju sehingga dapat membantu anak – anak dalam kegiatan

belajar dan guru dalam pemberian materi dalam bentuk aplikasi multimedia.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapat diperoleh dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi anak – anak dan guru Sekolah Menengah Peratama :
 - a. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan dalam pengenalan dalam Kebudayaan Dayak Ngaju.
 - b. Dapat meningkatkan minat anak – anak dalam mempelajari Kebudayaan Dayak Ngaju.
2. Bagi ilmu pengetahuan :
 - a. Memberikan tambahan kepustakaan dalam mencermati suatu masalah dalam pengembangan IPTEK. Di lain pihak laporan penelitian ini diharapkan dapat membagikan inspirasi baru untuk pengembangan yang lebih baik.
 - b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu di bidang sistem informasi. Khususnya pemrograman komputer berbasis multimedia.

1.6 Metode Penelitian

Adapun langkah – langkah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pengumpulan data-data pendukung

Pengumpulan data dalam penelitian dilakukan dengan mencari materi pendukung berupa silabus dan modul yang digunakan dalam pembelajaran kebudayaan dayak ngaju.

2. Pembuatan analisis SWOT

Pembuatan analisis ini mengacu pada analisis SWOT yang meliputi analisis terhadap kekuatan dan kelemahan serta peluang dan ancaman yang didapat.

3. Membuat Rancangan Aplikasi

Proses pembuatan ini meliputi pembuatan rancangan aplikasi dan pembuatan *user interface* aplikasi.

4. Pembuatan aplikasi

Pembuatan aplikasi dilakukan dengan menggunakan software – software pendukung.

5. Pengujian Aplikasi

Menguji apakah aplikasi yang dibuat telah berhasil berjalan sesuai dengan keinginan dan melakukan perbaikan kesalahan jika masih terdapat *error* pada aplikasi.

6. Implementasi Aplikasi

Penerapan aplikasi yang dirancang setelah melalui tahap pengujian.

7. Penyusunan dan pengadaaan laporan

Tahap akhir dari penelitian yang dilakukan, yaitu membuat laporan tentang penelitian yang telah dilakukan.

1.7 Sistematika Penelitian

Agar dapat tercapai penulisan yang sistematis mengenai permasalahan sebagai hasil penelitian, maka akan lebih baik dan lebih jelas serta terarah apabila terlebih dahulu diberi gambaran sistematika secara ringkas mengenai susunan skripsi ini maupun tentang apa yang dikandung dalam skripsi ini akan sehingga akan mempermudah dalam pemahaman dan pembatasannya. Sistematika skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Didalam bab 1 ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian dan metode penelitian, dan metode penelitian, dan diakhiri dengan sistematika penulisan

BAB II DASAR TEORI

Di dalam bab 2 ini akan diuraikan dan dijelaskan tentang dasar sistem informasi, dan konsep dasar multimedia yang digunakan oleh penulis dalam menyusun skripsi.

BAB III ANALISIS dan PERANCANGAN SISTEM

Pada bab 3 ini akan menjelaskan tentang proses bagaimana membuat aplikasi multimedia pembelajaran Kebudayaan Dayak Ngaju yang menampilkan informasi kepada pengguna, adapun prosesnya meliputi rancangan desain antarmuka.

BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM

Dalam bab ini penulis membahas tentang perancangan dan implementasi sistem, yang terdiri dari merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, merancang grafik, memproduksi sistem, pengetesan sistem, pemeliharaan sistem, penerapan rencana implementasi, kegiatan implementasi, pemilihan tempat dan instalasi perangkat lunak, tindak lanjut implementasi.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini merupakan bab yang terakhir yang akan menguraikan kesimpulan dan saran dari penulis.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

