

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi di Indonesia mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk salah satunya dalam bidang pendidikan. Di dunia pendidikan tidak terlepas dari proses belajar mengajar. Dalam penyampaian proses mengajar dibutuhkan sebuah media. Pada tingkat TK dan PAUD saat ini ada yang masih menggunakan buku ataupun seperangkat teknologi komputer untuk media pembelajaran di dalam proses mengajar. Pada penerapan teknologi komputer tidak lepas dari perangkat lunak yang digunakan, dalam proses mengajar. Perangkat lunak dalam bidang multimedia membantu proses mengajar karena dapat menyampaikan materi dengan seni gambar didukung oleh audio dan lainnya.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat meningkatkan keinginan dan minat baru bagi siswa, membangkitkan motivasi belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis pada siswa. Selain dapat meningkatkan motivasi siswa, pemakaian atau pemanfaatan media juga meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran.

TK Pertiwi 1 Jetis adalah sekolah yang berdiri pada tahun 1991 yang terletak di kecamatan Sambirejo kabupaten Sragen provinsi Jawa Tengah. TK Pertiwi 1 Jetis merupakan lembaga pendidikan formal. TK Pertiwi memiliki beberapa mata pelajaran, salah satunya adalah kesenian.

Dalam mata pelajaran kesenian, banyak aspek yang diajarkan diantaranya, seni rupa, seni musik, seni tari dll. Dalam penyampaian materi maupun praktik dalam kesenian seringkali guru mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi maupun mempraktikkan kesenian-kesenian nusantara, hal ini dikarenakan Indonesia memiliki beragam budaya sehingga guru hanya menguasai sebagian kesenian dari beberapa daerah. Berdasarkan permasalahan di atas, dibutuhkan media pembelajaran animasi interaktif dalam mata pelajaran kesenian yaitu salah satunya Pembuatan Media Pembelajaran Pengenalan Macam-Macam Kebudayaan Nusantara Berbasis Flash. Aplikasi ini menampilkan Animasi Tentang Beragam Kebudayaan Nusantara yang Dapat Digunakan Oleh Guru Kesenian di TK Pertiwi 1 Jetis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga siswa/siswi menjadi lebih tertarik dan bersemangat mengikuti pelajaran kesenian. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat membantu guru dalam mengajar siswa/siswi di TK Pertiwi 1 Jetis menjadi lebih baik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti merumuskan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana merancang media pembelajaran yang baik dan efektif untuk menunjang proses pembelajaran pengenalan kebudayaan nusantara sehingga menjadi menarik dan mudah untuk dipahami?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, terfokus, dan menghindari pembahasan menjadi terlalu luas, maka peneliti perlu membatasinya. Adapun batasan masalah dalam skripsi ini adalah sebagai berikut.

1. Objek penelitian peneliti yaitu TK Pertiwi 1 Jetis.
2. Materi yang di sampaikan berupa foto dan video dari beberapa macam kebudayaan nusantara .
3. Dalam satu provinsi hanya mengenalkan satu kebudayaan.
4. Hanya membahas 20 provinsi dari 34 provinsi.
5. Aplikasi tarian ini berupa CD Interaktif yang dapat diakses di laptop / PC.
6. Materi yang disampaikan berupa foto, video dan audio.

1.4 Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan yang ingin dicapai peneliti dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang Strata I jurusan Teknik Informatika “UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta”.
2. Mengimplementasikan ilmu yang telah diperoleh oleh peneliti selama masa studi di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
3. Sebagai sarana penunjang dalam media pembelajaran kesenian di TK Pertiwi 1 Jetis.
4. Membantu siswa/siswi TK Pertiwi 1 Jetis untuk lebih mengenal beragam kebudayaan nusantara.

1.5 Metode Penelitian

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan di TK Pertiwi 1 Jetis. Peneliti melakukan penelitian di TK Pertiwi 1 Jetis karena akses dalam penelitian sangat mudah untuk ditempuh.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan penulis untuk mendapatkan informasi adalah sebagai berikut :

1. Metode Literatur

Yaitu metode pengumpulan data dan informasi dengan mengumpulkan arsip, bahan-bahan, literatur dan referensi lain yang bersifat teori yang berkaitan dan menunjang pembuatan laporan ini.

2. Metode Observasi

Pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung dan mencatat gejala dan fenomena objek yang terjadi.

3. Wawancara

Pengumpulan data dengan cara wawancara dengan guru yang mengajar kesenian.

1.5.2 Perancangan

Terdiri dari, perancangan konsep, perancangan isi, perancangan naskah, perancangan grafik.

1.5.3 Implementasi

Implementasi hasil perancangan ke dalam perangkat lunak yang di gunakan untuk membuat media pembelajaran.

1.5.4 Uji coba

Menguji aplikasi yang dibuat apakah sudah bekerja dengan baik atau belum.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini terdiri dari 5 bab, yaitu:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang landasan teori yang digunakan diantaranya tinjauan pustaka, konsep dan teori multimedia serta software yang akan digunakan dalam perancangan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang tinjauan umum tentang objek masalah, perancangan aplikasi serta analisis yang meliputi identifikasi masalah, analisis kebutuhan dan analisis kelayakan.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang hasil implementasi perancangan aplikasi yang sudah dilakukan, *testing* program serta hasil *testing* dan implementasinya.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang diperoleh dari pembahasan pada bab sebelumnya.

