

BAB I

PENDAHULUAN

A.1. Latar Belakang Masalah

Cinta akan kebudayaan bangsa sangat penting artinya untuk ditanamkan kepada generasi muda Indonesia. Kemajuan peradaban dan era globalisasi yang semakin hari semakin maju dan berkembang menyebabkan banyak kebudayaan asing yang masuk ke dalam negeri kita, dan dapat menyebabkan kebudayaan asli bangsa Indonesia dilupakan, bahkan mulai ditinggalkan oleh warga negaranya. Karena itu generasi muda Indonesia sedari dini, sebelum merambah ke kehidupan luar yang penuh dominasi kebudayaan luar, perlu dikenalkan dan diajarkan kebudayaan negeri-nya sendiri. Sehingga bisa tertanam rasa cinta dan memiliki budaya Indonesia.

Budaya Indonesia yang beraneka ragam, karena berasal dari berbagai daerah, dari Sabang sampai Merauke, mempunyai hubungan dengan sejarah kehidupan negeri Indonesia sendiri. Sehingga selain dapat mengenal masing-masing budaya di daerah-daerah, dengan mempelajarinya kita juga dapat mengenali sejarah bangsa Indonesia.

Untuk itu generasi muda, khususnya yang masih duduk di bangku Sekolah Dasar, harus mulai diajarkan mengenai segala macam kebudayaan yang ada di Indonesia. Mulai dari rumah adat, senjata, tarian daerah, pakaian daerah, sampai lagu-lagu daerah yang menjadi ciri khas setiap daerah yang ada di Indonesia.

Metode pembelajaran kebudayaan di Sekolah Dasar saat ini bisa didapatkan melalui buku-buku pelajaran kebudayaan yang banyak diperjual belikan di pasaran. Tetapi sebenarnya masih bisa ditambah dengan metode-metode lainnya, mengingat kemajuan zaman dan teknologi yang ada saat ini semakin cepat perkembangannya, seperti film dokumenter kebudayaan, museum-museum budaya, bahan-bahan yang ada di internet yang berhubungan dengan budaya, dan lain sebagainya.

Salah satu metode pembelajaran yang mulai digunakan saat ini adalah dengan melalui aplikasi-aplikasi multimedia pada mesin komputer, seperti belajar alat musik, bahasa, berhitung, dan lain sebagainya. Cara ini dipandang efektif, karena dengan metode ini kita juga aktif di dalamnya, tidak hanya mendengarkan saja. Dan juga dapat kita lakukan tidak hanya di sekolah, ataupun lembaga pendidikan, tetapi juga di rumah.

Akan tetapi, aplikasi pembelajaran yang beredar di pasaran untuk siswa Sekolah Dasar saat ini, masih tergolong minim. Masih terbatas pada pembelajaran umum, yang bukan merupakan sasaran utama dari kurikulum pendidikan Sekolah Dasar yang sebenarnya. Padahal kebudayaan daerah ada di dalam bab pelajaran pada siswa Sekolah Dasar khususnya kelas 4 SD. Kalaupun ada kebanyakan merupakan pelajaran bahasa dan berhitung, sedangkan sosial masih jarang ditemukan.

Karena itu penulis disini akan mencoba menyediakan suatu aplikasi pembelajaran kebudayaan untuk siswa Sekolah Dasar dengan metode tutorial pada media komputer yang berbasis multimedia, sehingga selain dapat belajar, siswa Sekolah Dasar juga mulai bisa mengenal dan mengoperasikan mesin komputer, yang mana sangat penting artinya, karena komputer semakin lama sudah mulai menjadi kebutuhan bagi setiap orang mengingat segala manfaat yang bisa didapat darinya.

Dalam aplikasi ini nantinya akan ditampilkan macam-macam ciri khas beberapa daerah di Indonesia, seperti rumah adat, senjata, dan lain sebagainya, yang sesuai dengan daerah yang dipilih oleh siswa tersebut.

Selain berisi pembelajaran, agar lebih menyenangkan, aplikasi ini nantinya juga dilengkapi dengan permainan. Permainan yang disediakan berupa puzzle dari gambar-gambar yang ada dalam pembelajaran. Sehingga sembari bermain puzzle ini, otomatis siswa tersebut juga menghafalkan bentuk dan dari daerah mana gambar yang dimaksud tersebut.

Dengan adanya aplikasi ini, penulis berharap dapat bermanfaat dan membantu bagi pembelajaran kebudayaan di Sekolah Dasar dan siswa-nya menjadi lebih senang belajar budaya karenanya, sehingga generasi penerus bangsa

ini nantinya bukan hanya tahu, tetapi juga mengenal dan memahami bahkan mencintai berbagai kebudayaan yang ada di negerinya, dan dapat mengenalkannya kepada dunia luar sehingga dapat memajukan pariwisata di Indonesia dan budaya Indonesia tetap selalu terjaga.

A.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah yang dapat dirumuskan pada penulis skripsi ini adalah :

1. Bagaimana membangun aplikasi pembelajaran kebudayaan untuk siswa Sekolah Dasar yang berbasis multimedia.
2. Bagaimana menggabungkan permainan puzzle ke dalam satu aplikasi pembelajaran kebudayaan, supaya lebih menyenangkan.

A.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam aplikasi pembelajaran kebudayaan yang akan dibuat ini adalah :

1. Pembelajaran yang ada pada aplikasi ini hanya terbatas pada budaya-budaya yang ada di Indonesia.
2. Macam kebudayaan yang ada di dalam aplikasi ini hanya terdiri dari rumah adat, senjata, alat musik, pakaian dan tarian daerah.
3. Pembelajaran budaya yang ada pada aplikasi ini, terbatas untuk pembelajaran kebudayaan siswa kelas 4 SD.

A.4. Tujuan Penelitian

- a. Membangun aplikasi pembelajaran Kebudayaan untuk siswa Sekolah Dasar yang berbasis multimedia.

- b. Menggabungkan permainan puzzle dalam aplikasi pembelajaran kebudayaan sehingga pembelajaran lebih menyenangkan.

A.5. Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Metode Penelitian Kepustakaan

Yaitu dengan mempelajari literatur, buku atau brosur yang ada kaitannya dengan obyek yang diteliti. Kegunaan metode ini adalah diharapkan dapat mempertegas teori serta keperluan analisa dan mendapatkan data yang sesungguhnya.

2. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

- a. Analisis, berisi informasi tentang sistem / aplikasi yang akan dikembangkan dan yang dituangkan dalam Laporan Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).
- b. Perancangan Sistem, berisi gambaran bentuk sistem yang akan dikembangkan, yang dituangkan dalam laporan Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).
- c. Implementasi, yaitu proses penulisan program yang merealisasikan rancangan sistem yang dikembangkan dengan menggunakan bahasa pemrograman, dengan mengikuti kaidah pemrograman yang berlaku.
- d. Pengujian Perangkat Lunak, yaitu proses pengujian terhadap sistem yang dibuat, apakah telah berjalan dengan baik atau belum.

A.6. Manfaat

1. Untuk mengetahui seberapa jauh pentingnya teknologi multimedia dalam pendidikan khususnya siswa kelas 4 SD untuk membantu pemahaman pengetahuan tentang budaya masing-masing propinsi Indonesia.

2. Memberikan format yang berbeda dalam penyaluran pengetahuan yang mengarah pada sistem belajar yang interaktif dan mandiri yang tidak terikat akan tempat dan waktu.

A.7. Kebutuhan Khusus

Adapun kebutuhan perangkat keras yang dibutuhkan untuk membuat perangkat lunak ini adalah :

1. PC Pentium II atau spesifikasi yang lebih tinggi
2. RAM 256 MB
3. Harddisk 40 gb
4. CD ROM 24X
5. VGA
6. Monitor 1284x800 High Color
7. *Keyboard*
8. *Mouse*
9. *Speaker*
10. *Microphone*

Dan kebutuhan minimum perangkat lunak adalah :

1. Microsoft Windows 95 : sistem Operasi
2. Macromedia Flash MX 2004 : pembangun perangkat lunak
3. All Recorder : untuk merekam suara
4. Adobe PhotoShop 6.0 : untuk mengedit gambar

A.8. Sistematika Penulisan

Penulisan tugas akhir terbagi dalam lima bab dengan beberapa masing-masing sub bab, yaitu:

- BAB I Pendahuluan, berisi:
Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penulisan, metode penulisan, serta sistematika penulisan tugas akhir.
- BAB II Landasan Teori, berisi:
Merupakan uraian teori yang mendukung perancangan dan implementasi sistem yang akan dibuat.
- BAB III Analisis dan Perancangan, berisi:
Berisi analisis kebutuhan sistem dan perancangan sistem.
- BAB IV Implementasi dan Pengujian, berisi:
Yaitu proses penulisan program yang merealisasikan rancangan sistem yang dikembangkan dengan menggunakan bahasa pemrograman, dengan mengikuti kaidah pemrograman yang berlaku, serta pengujian terhadap sistem yang dibuat, apakah telah berjalan dengan baik atau belum.
- BAB V Penutup, berisi:
Kesimpulan dan saran.