

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era globalisasi sekarang pasti tidak luput dari perkembangan teknologi informasi, Teknologi informasi mampu memberikan kemudahan bagi masyarakat untuk mendapatkan informasi yang lebih cepat, tepat, dan akurat. Salah satu pemanfaatan penggunaan teknologi media pembelajaran saat ini adalah dalam bidang Pendidikan. Berbagai media pembelajaran dapat digunakan untuk mengemas informasi dan teknologi yang akan disampaikan kepada pengguna teknologi.

Media pembelajaran selain memberikan materi yang akan dipelajari juga dapat membantu para peserta didik dalam memahami materi, meningkatkan minat belajar siswa, dan memberikan motivasi belajar. Dalam proses belajar mengajar, penggunaan media memiliki peran yang cukup penting dan juga melalui media pembelajaran peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang akan dipelajari.

Karena saat ini banyak anak – anak yang malas untuk membaca dan belajar dan selain itu juga berdasarkan hasil survey pada SD 001 Kuaro kurangnya pengetahuan tentang kebudayaan paser sehingga kebudayaan itu sendiri kurang dikenal oleh anak anak pada daerah Kuaro itu sendiri. Dan juga media pembelajaran masih sangat terbatas sehingga media yang ada kurang mengajak siswa untuk ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran dan hal ini menyebabkan siswa menjadi pasif dan cepat bosan. Proses penyampaian materi pelajaran tidak cukup hanya

dengan penyampaian dengan metode ceramah dan melalui media buku. Seharusnya guru beserta pihak sekolah lainnya selaku tenaga pengajar hendaknya bisa lebih kreatif dalam mengelola dan mendesain kegiatan pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Dengan ini penulis bermaksud membuat suatu media pembelajaran interaktif dan melakukan penelitian dengan judul **“Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Kebudayaan Untuk Mengenal Kebudayaan Suku Paser SDN 001 Kuaro Kalimantan Timur”** untuk membuat siswa memiliki semangat belajar untuk mengenal kebudayaannya sendiri. Selain itu membuat peserta didik dapat merasakan interaksi secara langsung dengan media pembelajarannya serta dapat membantu guru dalam proses pengajaran, namun tidak mengalihkan fungsi guru sebagai pengajar tetapi adanya media pembelajaran interaktif ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih baik kepada peserta didik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan peneliti diatas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat media pembelajaran interaktif Kebudayaan Paser agar membantu untuk mengenalkan kebudayaan atau kesenian tradisional di siswa – siswi kelas 4 SDN 001 Kuaro yang ada di Paser ?
2. Bagaimana mengaplikasikan alat bantu pembelajaran dengan sistem dibuat untuk mengenalkan pada siswa – siswi kelas 4 SDN 001 Kuaro ?

1.3 Batasan Masalah

Agar Media Pembelajaran ini mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka peneliti memberikan batasan masalah sebagai berikut :

1. Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Kebudayaan Untuk Mengenal Kebudayaan Suku Paser menggunakan perangkat lunak Adobe Flash Professional CS6, Adobe Photoshop CS6, Adobe Illustrator CS6 Adobe Audition CS6, dan Sistem Operasi Windows 10
2. Media pembelajaran ini diberikan untuk siswa – siswi kelas 4 SDN 001 Kuaro di mata pelajaran seni budaya
3. Aplikasi berbentuk pembelajaran multimedia interaktif berupa gambar suara, teks dan animasi
4. Bahan pembelajaran interaktif ini sifatnya berdiri sendiri tidak menggunakan jaringan
5. Media Pembelajaran ini dirancang dengan bentuk 2D dengan aplikasi yang bersifat edukatif
6. Media Pembelajaran ini berbasis komputer *desktop*.
7. Ouput yang di keluarkan berupa Rumah Adat, Pakaian Adat, Alat musik, Senjata Tradisional, Tari tradisional dan Lagu Daerah.
8. Aplikasi pembelajaran kebudayaan untuk mengenal kebudayaan suku paser berupa CD Interaktif yang dapat di akses di laptop/PC

1.4 Maksud dan tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

Membuat dan merancang media pembelajaran untuk siswa-siswi pada SDN

001 Kuaro khususnya siswa - siswi kelas 4 untuk mengenal kebudayaan paser dengan materi pengenalan paser itu sendiri, bagaimana rupa baju adat paser, peninggalan-peninggalan tradisional paser, dan kuis pembelajaran seputar kebudayaan paser.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Kebudayaan Untuk Mengenal Kebudayaan Suku Paser SDN 001 Kuaro Kalimantan Timur adalah sebagai berikut :

1. Membuat sistem pembelajaran dengan multimedia yang interaktif dan efisien sebagai media pengenalan kesenian dan kebudayaan yang ada di Paser.
2. Mengaplikasikan sistem pembelajaran dengan multimedia kepada para siswa – siswi khususnya kelas 4 SDN 001 Kuaro di mata pelajaran Seni Budaya agar lebih mudah mengenal kebudayaan paser.'

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Lembaga Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan suatu metode pembelajaran yang menggunakan multimedia untuk anak – anak sekolah sehingga proses belajar menjadi lebih mudah di ingat dan di pahami. Selain itu dapat menghemat dan tenaga bagi pengajar karena proses pembelajarannya tidak hanya disekolah tapi juga dapat dilakukan dirumah.

2. Bagi masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat berhasil dan mampu menemukan metode pengenalan kebudayaan atau kesenian paser agar masyarakat bisa melestarikan dan menjaga nilai nilai yang terkandung dalam kebudayaan paser.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam perancangan dan pembuatan media pembelajaran kebudayaan untuk mengenal kebudayaan suku paser SDN 001 Kuaro Kalimantan Timur adalah sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Literatur

Metode yang dilakukan dengan cara pengumpulan data dengan menggunakan sumber – sumber yang ada di buku referensi, internet dan sumber lainnya yang membuat informasi yang mendukung untuk digunakan dalam penelitian ini. Selain itu peneliti juga dapat memperoleh informasi tentang penelitian – penelitian sejenis yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

1.6.1.2 Metode Observasi

Peneliti terlibat langsung turun langsung ke sekolah yang menjadi object penelitian untuk mendapatkan informasi tentang lingkungan sekolah baik tentang keadaan sekolahnya maupun tentang kurikulum dan siswa – siswanya . Pencatatan hasil dapat dilakukan dengan bantuan alat elektronik.

1.6.2 Metode Analisis

Metode ini dilakukan untuk mengetahui apakah media pembelajaran interaktif yang dibuat sudah sesuai dengan yang diharapkan dengan melakukan

analisis pada perancangan aplikasi ini dengan menggunakan metode analisis SWOT yang terdiri dari *Strengths* (kekuatan), *Weakness* (kelemahan), *Opportunity* (peluang), dan *Threats* (ancaman).

1.6.3 Metode Pengembangan

Pada tahap pengembangan sistem peneliti menggunakan Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang terdiri dari 6 tahap Concept (konsep), Design (Desain / Rancangan), Obtaining Content Material (Pengumpulan Materi), Assembly (Penyusunan dan Pembuatan), Testing (Uji Coba) dan Distribution (Menyebarkan Luaskan).

1.6.4 Testng dan Implementasi

Melakukan proses evaluasi terhadap sistem yang sudah ada apakah sistem harus di ubah ada pengecekan terhadap setiap elemen – elemen yang ada di sistem tersebut apakah sudah berfungsi dengan layak dan benar atau masih terdapat kesalahan, jika masih terjadi kesalahan maka dilakukan evaluasi dengan menggunakan metode White box dan Black Box Testing.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan penyajian Skripsi mudah dimengerti dan terstruktur. maka dibuatlah sistematika penulisan pokok – pokok permasalahannya yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang penjelasan mengenai landasan teori analisis dan perancangan sistem yang mendukung judul penelitian, sistem perangkat lunak (*software*) yang digunakan, serta teori-teori yang bersangkutan lainnya dalam merancang aplikasi media mengajar interaktif.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini menjelaskan tinjauan umum tentang objek permasalahan analisis dan perancangan aplikasi dan meliputi analisis SWOT, analisis kebutuhan, dan desain aplikasi multimedia interaktif.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang tahapan pembuatan, implementasi aplikasi yang telah dilakukan, testing program serta hasil testing dan pembahasannya.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran yang diperoleh dari pembahasan bab sebelumnya.