

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Suku Anak Dalam (SAD) merupakan salah satu komunitas adat terpencil yang berada di Provinsi Jambi, Indonesia. Mereka hidup di hutan-hutan termasuk di dalam kawasan Taman Nasional Bukit Dui Belas (TNBD). Keberadaan mereka di dalam kawasan hutan seperti TNBD menjadikan Suku Anak Dalam sebagai salah satu kelompok yang hidup dengan pola semi-nomaden, yang hingga kini masih mempertahankan cara hidup tradisional yang diwariskan secara turun-temurun.

Namun sayangnya, minat terhadap pendidikan formal di kalangan Suku Anak Dalam terbilang sangat rendah. Salah satu penyebab utamanya adalah adat istiadat yang masih kuat mengakar dalam kehidupan mereka [1]. Di mana pendidikan formal sering kali tidak dianggap sebagai hal yang penting, terutama oleh generasi tua. Akibatnya beberapa di antara mereka sering kali dimanfaatkan oleh pihak-pihak tidak bertanggung jawab untuk kegiatan ilegal logging dan perdagangan satwa yang dilindungi, sebab perubahan pola hidup serta desakan untuk memenuhi kebutuhan [2]. Kondisi ini membuat banyak anak-anak Suku Anak Dalam tumbuh tanpa pendidikan yang memadai, yang pada akhirnya juga bisa membuat mereka rentan terhadap eksploitasi.

Sebagai upaya untuk meningkatkan pendidikan di kalangan anak-anak Suku Anak Dalam, Balai TNBD mendirikan Sekolah Rimbo Pintar, sebuah sekolah nonformal yang dirancang khusus untuk anak-anak Suku Anak Dalam khususnya di wilayah TNBD Resort Air Hitam. Sekolah ini berfungsi sebagai sarana untuk memberikan pendidikan dasar serta pengetahuan mengenai penguatan karakter kepada anak-anak SAD, dengan pendekatan yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi mereka. Sekolah ini diharapkan dapat menjadi jembatan bagi anak-anak Suku Anak Dalam untuk lebih mengenal dunia luar tanpa harus meninggalkan budaya dan tradisi mereka.

Namun, dalam upaya memberikan pendidikan yang relevan dan bermanfaat,

Sekolah Rimbo Pintar masih membutuhkan media pembelajaran yang lebih baik, karena media yang digunakan selama ini masih bersifat konvensional. Salah satu materi yang diajarkan di sekolah ini adalah pengenalan fauna. Mengingat pentingnya peran hutan dalam kehidupan Suku Anak Dalam dan risiko keterlibatan mereka dalam aktivitas perdagangan satwa yang dilindungi. Maka diperlukan media interaktif yang dapat mengenalkan fauna dengan klasifikasi hewan yang dilindungi dan yang tidak dilindungi. Karena selama ini Sekolah Rimbo Pintar belum memiliki media yang menarik untuk pengenalan fauna dilindungi dan tidak dilindungi.

Penggunaan media interaktif di Sekolah Rimbo Pintar sangat penting karena dapat membantu anak-anak Suku Anak Dalam untuk lebih mudah menangkap pesan dan memahami materi yang disampaikan [3]. Dengan media interaktif, proses belajar menjadi lebih menarik dan dinamis, sehingga anak-anak lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, permasalahan yang akan diteliti dan dibahas dalam penelitian ini meliputi :

1. Bagaimana merancang media interaktif pengenalan fauna untuk suku anak dalam di taman nasional bukit duabelas menggunakan metode Research and Development (R&D)?

1.3 Batasan Masalah

Untuk memastikan penelitian ini tetap terfokus dan memudahkan penulis dalam mendapatkan hasil yang jelas, maka penelitian ini difokuskan kepada :

1. Media pembelajaran interaktif ditujukan kepada Sekolah Rimbo Pintar binaan Balai Taman Nasional Bukit Duabelas.
2. Pengembangan media interaktif dilakukan menggunakan perangkat lunak Adobe Animate cc 2022 untuk pembuatan media, Adobe Illustrator 2022 untuk pengeditan aset dan ilustrasi, serta Adobe Audition 2022 untuk pengolahan audio.

3. Klasifikasi materi media interaktif dibagi menjadi 2 jenis, yaitu hewan dilindungi dan tidak dilindungi.
4. Media interaktif dijalankan pada sistem Android.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang relevan pada Suku Anak Dalam di Taman Nasional Bukit Duabelas.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam melakukan penelitian ini yaitu :

Manfaat secara teoritis:

1. Temuan penelitian dapat menjadi referensi teoritis yang bermanfaat untuk penelitian selanjutnya dan memperkaya pemahaman tentang penggunaan media interaktif dalam konteks pendidikan suku Anak Dalam.

Manfaat secara praktis:

1. Hasil penelitian ini menghasilkan media pembelajaran interaktif yang relevan untuk suku Anak Dalam di Taman Nasional Bukit Duabelas.

1.6 Sistematika Penulisan

Setiap penulisan pasti memiliki sub bab yang berfungsi untuk mengelompokkan isinya. Adapun sistematika pengelompokan sub bab dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini mencakup latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini mencakup tinjauan pustaka yang meliputi dasar-dasar teori, konsep-konsep utama, dan kajian literatur yang relevan dengan penelitian ini.

BAB III: METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan secara rinci metode penelitian yang digunakan, mencakup deskripsi objek penelitian, analisis masalah, serta rancangan penelitian. Peneliti akan menjelaskan pendekatan, teknik pengumpulan data, dan alat atau bahan yang digunakan.

BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menyajikan hasil penelitian, meliputi tahapan pengembangan aplikasi, testing, hingga penerapan aplikasi di objek penelitian.

BAB V: PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran untuk penelitian sekarang dan pengembangan selanjutnya.

