

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Batik Jawa merupakan salah satu warisan budaya Indonesia yang memiliki nilai historis, filosofis, dan estetika tinggi. Setiap motif batik mengandung makna yang mencerminkan nilai-nilai kehidupan, seperti kesabaran, ketekunan, dan keharmonisan[1]. Pentingnya batik sebagai bagian dari identitas bangsa diakui secara global, terbukti dengan ditetapkannya batik sebagai Warisan Budaya Takbenda Kemanusiaan (*Masterpiece of the Oral and Intangible Heritage of Humanity*) oleh UNESCO pada 2 Oktober 2009[2]. Pengakuan ini menunjukkan bahwa batik bukan sekadar kain bermotif, tetapi juga memiliki nilai budaya yang mendalam dan perlu dilestarikan serta dikenalkan kepada generasi muda sejak dini.

SD Negeri Banguntapan memiliki mata pelajaran seni budaya yang menjadi bagian penting dalam kurikulum pendidikan, di mana salah satu fokusnya adalah pengenalan budaya lokal, termasuk batik Jawa. Terutama pada siswa kelas tiga, terdapat kurikulum yang mencakup mekanisme pembelajaran batik Jawa, yang bertujuan untuk memperkenalkan siswa pada salah satu warisan budaya bangsa[1]. Pembelajaran ini meliputi pengenalan berbagai motif batik, sejarah, hingga teknik dasar dalam proses pembuatannya. Melalui pembelajaran ini, diharapkan siswa tidak hanya memahami aspek estetika dari batik, tetapi juga nilai-nilai filosofis yang terkandung di dalamnya[1].

Namun, saat ini, metode pembelajaran yang digunakan di SD Negeri Banguntapan masih bersifat konvensional. Buku pelajaran digunakan sebagai sumber acuan utama dalam memberikan informasi dasar mengenai Batik Jawa, seperti pengenalan batik Jawa, sejarah dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Sehingga mereka hanya mempelajarinya secara teori tanpa benar-benar merasakan pengalaman belajar yang baru[3]. Hal ini menunjukkan bahwa ada kebutuhan untuk metode pembelajaran yang lebih interaktif dan mudah diakses.

Selain itu, hingga saat ini, tidak ada opsi pembelajaran lain yang ditawarkan

di SD Negeri Banguntapan untuk mengajarkan materi batik Jawa, sehingga siswa dan guru tidak memiliki pilihan pembelajaran yang interaktif atau modern. Keterbatasan ini membuat proses belajar perlu adanya opsi lain dalam mekanisme pembelajaran batik Jawa.

Untuk memperkaya media pembelajaran, e-learning telah muncul sebagai solusi inovatif dalam pengenalan budaya batik Jawa. Aplikasi e-learning yang dirancang khusus untuk pengenalan batik Jawa akan berfokus pada penggunaan gambar untuk menampilkan motif-motif batik khas Jawa, dilengkapi dengan penjelasan terkait makna filosofis dan asal-usul setiap motif [1]. Selain itu, kuis interaktif akan digunakan untuk menguji pemahaman siswa, sehingga mereka dapat lebih aktif dalam belajar.

Keunggulan dari pendekatan e-learning ini adalah fleksibilitas dalam mendukung mekanisme pembelajaran di kelas melalui media yang lebih menarik dan interaktif [4]. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan siswa dapat lebih mudah mengingat dan memahami materi, serta terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan mendukung proses pembelajaran sehingga memberikan opsi kepada guru dalam menyampaikan materi[4]. Aplikasi ini juga akan menjadi pelengkap bagi mekanisme pembelajaran di kelas agar lebih variatif dan modern [5]. Penggunaan e-learning diharapkan dapat membantu pemahaman siswa sekaligus memperkaya proses pembelajaran batik Jawa di SD Negeri Banguntapan. Dari masalah tersebut akan diangkat ke dalam penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Batik Jawa untuk Anak SD Kelas 3 (SD Negeri Banguntapan)"

## **1.2 Rumusan Masalah**

Sejauh mana efektivitas media pembelajaran berbasis e-learning dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pengenalan batik Jawa?

## **1.3 Batasan Masalah**

Agar pembahasan lebih terarah serta tidak menyimpang dari pokok permasalahan yang dibahas dalam "Pengembangan Media Pembelajaran

Pengenalan Batik Jawa untuk Anak SD Kelas 3 (SD Negeri Banguntapan)" maka permasalahan yang akan dibahas antara lain :

1. Media Pembelajaran ini hanya ditujukan untuk siswa kelas 3 SD Negeri Banguntapan.
2. Media Pembelajaran dikembangkan berbasis deskop
4. Data materi batik diambil dari sumber buku teks dan situs resmi terkait batik Jawa.
5. Materi yang digunakan berdasarkan kurikulum seni budaya yang berlaku di kelas 3 SD Negeri Banguntapan.
6. Media Pembelajaran akan menghasilkan nilai skor dari kuis pembelajaran terkait batik Jawa.
7. Penelitian ini tidak fokus pada metode pembelajaran lain selain e-learning.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis deskop sebagai media pembelajaran interaktif bagi siswa kelas 3 SD Negeri Banguntapan dalam mengenal budaya batik Jawa. Media Pembelajaran ini akan menyajikan informasi mengenai filosofi makna, dan motif batik Jawa melalui konten multimedia seperti gambar dan kuis sederhana. Dengan pendekatan yang interaktif, media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan alternatif media pembelajaran dengan suasana baru dan mendukung guru dalam mengajarkan materi batik Jawa secara lebih variatif.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi SD Negeri Banguntapan

Media Pembelajaran ini dapat menjadi opsi lain dalam mekanisme pembelajaran batik Jawa secara interaktif dan membantu siswa memahami budaya lokal dengan cara yang modern.

## 2. Bagi Peneliti

Penerapan ilmu yang telah didapatkan dan evaluasi ilmu

## 3. Bagi Ilmu Pengetahuan

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk studi selanjutnya serta mendorong penelitian dan pengembangan lebih lanjut di bidang pendidikan dan teknologi.

### **1.6 Metode Penelitian**

Penelitian ini menerapkan metode pengembangan sistem untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan. Metode yang digunakan yaitu:

#### **1.6.1 Metode Pengembangan Sistem**

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan sistem Multimedia Development Life Cycle (MDLC) untuk merancang media pembelajaran pengenalan batik Jawa. MDLC merupakan pendekatan sistematis yang terdiri dari beberapa tahap, seperti analisis kebutuhan, perancangan, produksi, pengujian, dan implementasi. Tahapan ini dirancang untuk memastikan pengembangan media pembelajaran berjalan efektif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Penjelasan lebih lanjut mengenai tahapan-tahapan ini akan dibahas di Bab 3.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

#### **BAB I PENDAHULUAN**

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

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Berisi tinjauan pustaka serta menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan tentang objek penelitian, serta hal yang berkaitan langsung dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini akan menguraikan tentang metode pengumpulan data, input data, perancangan program, dan proses analisis.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini akan menjelaskan cara pembuatan "Pengembangan aplikasi e-learning pengenalan batik Jawa untuk anak SD kelas 3" yang dikerjakan menggunakan software pendukung, serta pengujian terhadap game yang sudah dibuat.

### **BAB V PENUTUP**

Menjelaskan tentang kesimpulan dari keseluruhan dari pembahasan yang ada dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Berisi mengenai sumber-sumber materi yang digunakan penulis dalam mengerjakan skripsi ini