

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

SD Negeri Atu-Atu adalah sebuah sekolah yang beralamat di Jl. Kolonel Soepirman, Atu-Atu, kecamatan Pelaihari, kabupaten Tanah Laut. SD Negeri Atu-Atu merupakan sekolah favorit yang ada di kabupaten Tanah Laut dan terakreditasi A yang telah memiliki fasilitas memadai berupa perpustakaan, laboratorium, komputer, dan lcd proyektor. Proses pengajaran materi, diantaranya pengenalan alat musik tradisional Banjar, SD Negeri Atu-Atu saat ini masih menggunakan sistem seperti sekolah-sekolah pada umumnya, yaitu dengan papan tulis dan buku sebagai sarana guru untuk menyampaikan materi dan media belajar pada anak didiknya. Dengan menyampaikan materi seperti itu, kualitas ilmu yang disampaikan kepada anak didiknya cenderung monoton dan kurang menarik sehingga kurang maksimal.

Perkembangan teknologi informasi saat ini mengalami perkembangan yang sangat pesat. Sehingga mempengaruhi kehidupan manusia di segala bidang, demikian pula dalam pendidikan dan pelestarian kesenian daerah salah satunya adalah alat musik tradisional Banjar. Di dunia Pendidikan tidak terlepas dari proses belajar mengajar. Dalam menyampaikan proses mengajar dibutuhkan sebuah media. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Edgar Dale (1946) mengungkapkan efektifitas membaca sebuah materi hanya berada dikisaran 10%. Berbeda halnya jika sebuah media pembelajaran dibuat dengan desain yang baik, dengan

melibatkan grafis, audio, video dan interaktifitas akan menaikkan efektifitas penyerapan materi hingga 80 – 90%. [1]

Melihat permasalahan yang telah disebutkan diatas, maka penulis terdorong membuat aplikasi yang dirancang khusus dalam pembelajarannya, untuk mempermudah pengenalan bagi siswa serta menarik minat belajar siswa melalui media pembelajaran berbasis multimedia yang memiliki unsur teks, gambar, audio serta animasi dan visual dalam satu aplikasi. Maka dari uraian di atas penulis menuangkannya ke dalam skripsi yang berjudul “Media Pembelajaran Interaktif Alat Musik Tradisional Belajar Berbasis Android (Studi Kasus : SD Negeri Atu-Atu Kalimantan Selatan)”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah : Bagaimana merancang dan membuat media pembelajaran pengenalan alat musik tradisional Banjar pada SD Negeri Atu-Atu dengan menggunakan *smartphone* yang memiliki sistem operasi *android*?

1.3 Batasan Masalah

Batasan-batasan masalah yang terdapat dalam pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan aplikasi ini ditujukan kepada siswa SD Negeri Atu-Atu.
2. Materi yang disajikan adalah pengenalan alat musik tradisional Banjar.
3. Aplikasi ini untuk sekolah dan masyarakat luas.

4. Aplikasi ini dapat dijalankan di *smartphone / tablet* yang menggunakan sistem operasi *android*.
5. Perangkat yang digunakan untuk membuat aplikasi ini adalah Adobe Animate, Adobe Audition, dan Adobe Illustrator.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini dimaksudkan untuk merancang, mendesain, dan membuat aplikasi media pembelajaran alat musik tradisional Banjar berbasis *android* sehingga dapat:

1. Untuk membuat metode belajar yang baru dalam bentuk aplikasi media pembelajaran alat musik tradisional Banjar pada SD Negeri Atu-Atu.
2. Menghasilkan media yang mudah bagi siswa untuk memahami dan mempelajari alat musik tradisional Banjar di sekolah maupun di luar sekolah.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Meningkatkan minat siswa dalam mengenal alat musik tradisional banjar.
2. Memberikan media belajar yang mudah dibawa.
3. Memperkenalkan alat musik tradisional Banjar sebagai bentuk pelestarian budaya Banjar pada masyarakat.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk dapat memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu dalam penelitian ini digunakan tahap-tahap penelitian sebagai berikut:

1. Wawancara (Interview)

Wawancara dilakukan dengan guru pengampu mata pelajaran yang bersangkutan.

2. Observasi

Melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti yaitu pada saat proses belajar mengajar di kelas secara konvensional.

3. Metode Kepustakaan (Library)

Metode pengumpulan data dengan mempelajari buku-buku serta *browsing* internet yang berkaitan dengan penelitian.

4. Kuisioner

Berupa daftar pertanyaan yang telah disusun dan cukup terperinci untuk dijawab oleh siswa SD Negeri Atu-Atu sebagai responden.

1.6.2 Metode Analisis

Metode Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis kebutuhan.

1.6.3 Metode Perancangan

1. Perancangan Konsep

Perancangan konsep meliputi perancangan desain animasi, alur aplikasi, struktur navigasi yang akan digunakan, dan fitur-fitur yang akan ditambahkan ke dalam aplikasi.

2. Perancangan Isi

Perancangan isi meliputi penulisan materi yang ingin dimasukkan kedalam aplikasi sehingga bisa mencakup materi pelajaran dan aspek penunjangnya secara lengkap.

3. Perancangan Naskah

Perancangan naskah meliputi rancangan cerita atau pedoman untuk menentukan urutan kejadian (materi) yang saling berhubungan antara satu kejadian dengan kejadian lainnya. Dari runtutan kegiatan tersebut yang nantinya akan diterjemahkan kedalam bentuk tampilan yang ada pada layar.

4. Perancangan Grafik

Perancangan grafik meliputi perancangan konsep, desain antarmuka, serta animasi yang dibutuhkan.

1.6.4 Metode Pengembangan

Metodelogi yang digunakan untuk pengembangan aplikasi media interaktif pembelajaran alat musik tradisional Banjar adalah MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*).

1.6.5 Metode Testing

Metode testing dilakukan untuk memeriksa fungsi dan komponen program aplikasi telah berjalan dengan benar dan sesuai dengan yang di harapkan. Pada penelitian ini penulis menggunakan metode testing *black-box*.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan terdiri dari 5 bab yang bertujuan untuk menggambarkan secara umum isi dari penulisan penelitian ini.

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Pada bab ini berisikan tentang dasar-dasar teori dan tinjauan pustaka yang digunakan sebagai landasan penelitian dan pembuatan aplikasi multimedia interaktif ini.

BAB III Analisis dan Perancangan

Pada bab ini menjelaskan tentang metode analisis dan perancangan yang digunakan dalam penelitian.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini membahas tentang tahapan implementasi yang meliputi tahapan produksi aplikasi dan hasil uji coba aplikasi.

BAB V Penutup

Bab ini merupakan bagian akhir dari penelitian skripsi yang berisi tentang kesimpulan dan saran.

