

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan zaman membawa kita dalam perubahan besar disegala aspek kehidupan, terutama di bidang teknologi, salah satu produk hasil kemajuan teknologi tersebut adalah ponsel, ponsel yang tadinya hanya sebagai media komunikasi saja, namun sekarang ponsel memberikan kita segala kemudahan untuk mengakses beragam macam kebutuhan. Ponsel ini kita sebut dengan ponsel pintar atau *smartphone*. *Smartphone* ada 4 jenis sistem pengoperasian yaitu menggunakan *ios, android, windows* dan *blackberry*. Namun dari semua sistem pengoperasian tersebut *smartphone* dengan sistem pengoperasian diatas, sistem pengoperasian dengan *android* lebih populer di banding dengan yang lain sebab, penggunaanya lebih mudah dan *simple* serta mayoritas brand *smartphone* menggunakan sistem oprasi *android*. *Smartphone* memiliki beragam fitur dan kegunaan dalam membantu menyelesaikan pekerjaan sehari-hari baik sebagai media hiburan, komunikasi, bisnis, informasi, dan paling penting dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan mengajar.

Indonesia terdiri dari berbagai pulau yang memiliki budaya dengan keunikan yang beraneka ragam di setiap wilayahnya menjadi salah satu kekayaan bangsa yang sangat berharga perlu kita jaga dan selalu di lestarikan. Tingkat sekolah adalah tingkatan awal yang ideal untuk

memperkenalkan kebudayaan dan kepulauan di Indonesia. Namun kurangnya daya tarik siswa dalam mempelajarinya serta materi pembelajaran tersebut hanyalah pembelajaran tambahan dampaknya kita akan mengalami krisis budaya. Sebagai cara memupuk kembali niat belajar siswa sekolah dasar adalah dengan memberikan sistem pembelajaran yang lebih menarik dengan memanfaatkan teknologi dan *smartphone* android sebagai alatnya.

Berdasarkan penjelasan tersebut, sebagai cara meningkatkan niat belajar siswa, maka saya akan membuat media pembelajaran pengenalan pulau dan kebudayaan di Indonesia untuk anak sekolah dasar berbasis *android* dengan memanfaatkan perangkat *smartphone android*.

Pembelajaran sekolah dasar merupakan institusi pendidikan dasar yang mendasari proses pendidikan selanjutnya, dengan mulai mengenalkan budaya dan kepulauan di Indonesia mereka memiliki acuan dasar tentang gambaran budaya-budaya yang ada di kepulauan Indonesia yang beraneka ragam. Diharapkan nantinya media pembelajaran ini dapat di manfaatkan baik untuk membantu guru dalam menyampaikan materi ataupun media belajar bagi siswa.

Dari latar belakang yang sudah penulis jelaskan, penelitian ini akan merancang sebuah aplikasi media pembelajaran berbasis *android* untuk pengenalan kepulauan besar yang ada di Indonesia dan budaya yang ada di setiap kepulauan tersebut, seperti pakaian adat, tarian, upacara adat, alat musik, benda pusaka beserta quiz sebagai tes uji pemahaman.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan dari uraian latar belakang maka penulis merumuskan masalah yaitu:

1. Bagaimana peran dan manfaat media pembelajaran berbasis android dalam proses pembelajaran siswa sekolah dasar?
2. Bagaimana membuat media interaktif pengenalan pulau dan kebudayaan di Indonesia menjadi pembelajaran yang menarik dan mudah untuk di pahami oleh siswa sekolah dasar?

1.3 Batasan Masalah

Agar pengerjaan penelitian ini menjadi lebih terfokuskan, maka pembahasan dan pembuatan penelitian ini di batasi ruang lingkup pembahasan sebagai berikut:

1. Aplikasi media pembelajaran pengenalan pulau dan kebudayaan di Indonesia, dibangun hanya untuk anak kelas 2 sampai kelas 6 SD, sebagai bahan belajar maupun penambah wawasan dan pengetahuan.
2. Aplikasi ini berbasis *mobile* atau *android*.
3. Isi dari aplikasi ini hanya mengenalkan salah satu kebudayaan saja dari salah satu daerah yang ada di kepulauan tersebut dan hanya mengenalkan kepulauan besar yang ada di Indonesia saja meliputi: Sumatra, Jawa, Kalimantan, Bali, NTB, NTT, Sulawesi, Maluku, Papua.
4. Aplikasi pengenalan pulau dan kebudayaan ini meliputi pakaian adat, tarian, upacara adat, alat benda pusaka

5. Pendistribusian aplikasi ini melalui *playstore*.
6. Pembuatan aplikasi ini menggunakan *adobe flash cs6* dan *software* penunjang lain *adobe illustrator cs6*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Menerapkan teknik multimedia dalam proses belajar mengajar.
2. Mempercepat dan memudahkan pemahaman dalam proses belajar mengajar siswa melalui media pembelajaran pengenalan kepulauan dan budaya di Indonesia.
3. Agar siswa dapat mengenali kepulauan dan budaya yang ada di Indonesia.
4. Menerapkan pemahaman dan kemampuan yang di dapat selama studi di Universitas Amikom dengan membuat media pembelajaran *android* dengan teknik multimedia.
5. Sebagai syarat kelulusan memperoleh gelar Sarjana Strata-1 di Universitas Amikom Yogyakarta.
6. Membantu orang tua dalam memberikan akses kepada anak melalui aplikasi yang bermanfaat dalam menunjang kegiatan belajar mengajar melalui *android*.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Universitas Amikom Yogyakarta

Sebagai bahan referensi di perpustakaan amikom untuk mahasiswa yang akan merancang pembuatan tugas akhir atau skripsi.

2. Bagi penulis

Menambah pengalaman dan wawasan dalam perancangan pembuatan penelitian media pembelajaran melalui pengetahuan dan kemampuan yang sudah didapat selama belajar di Universitas Amikom Yogyakarta.

3. Bagi pengguna

a. Bagi siswa

a) Sebagai media belajar pengenalan pulau dan kebudayaan yang Efektif,efisien serta meningkatkan daya tarik siswa dalam belajar dengan metode yang baru.

b) Sebagai media pengetahuan agar siswa lebih mengenal setiap pulau dan budaya yang ada di pulau tersebut agar ketika siswa naik ke jenjang pendidikan selanjutnya mereka tetap dapat mengetahui dan melestarikan kebudayaan yang ada di Indonesia.

b. Bagi pengajar

Dapat membantu dalam proses penyampaian materi

Pembelajaran yang lebih menarik.

c. Bagi orang tua

Memberikan hak akses kepada anak untuk memudahkan belajar mengenal pulau dan kebudayaan melalui *smartphone android*.

1.6 Metode Penelitian

Dalam pembuatan laporan aplikasi ini penulis menggunakan beberapa metode sebagai dasar penyusunan laporan.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah metode studi kepustakaan, yaitu pengumpulan data dan informasi sebagai referensi pembuatan penelitian ini dengan membaca dan mempelajari buku, jurnal, artikel, dan dari penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan aplikasi dan laporan yang akan dibuat.
2. Metode wawancara yaitu Teknik pengumpulan data dengan menanyakan langsung pengetahuan kepada ahli dalam konteks ini adalah guru untuk mencari informasi tentang mata pelajaran ini agar media pembelajaran pengenalan pulau dan kebudayaan ini sesuai dengan kurikulum yang sudah ada.

1.6.2 Metode *Multimedia Development Life cycle (MDLC)*

Menurut metode ini pengembangan multimedia dapat dilakukan melalui 6 tahap

1. *Concept* (Konsep)

Merumuskan dasar-dasar konsep media pembelajaran dari proyek multimedia yang akan dibuat dan dikembangkan.

2. *Design* (Desain / Rancangan)

Tahap dimana pembuat media pembelajaran menjabarkan secara rinci apa yang akan dilakukan dan bagaimana proyek multimedia tersebut akan dibuat. Pembuatan naskah ataupun navigasi serta proses desain lain. Pada tahap ini mengetahui bagaimana hasil akhir dari media pembelajaran yang akan di buat.

3. *Obtaining Content Material* (Pengumpulan Materi)

Merupakan proses untuk pengumpulan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam proyek. Mengenai materi yang akan disampaikan, kemudian file-file yang di butuhkan dalam pembuatan Media Pembelajaran Pengenalan Pulau dan Kebudayaan.

4. *Assembly* (Penyusunan dan Pembuatan)

Waktunya proyek multimedia dikerjakan. Materi-materi sefta file-file multimedia yang sudah didapat kemudian dirangkai dan disusun sesuai desain yang sudah di rancang.

5. *Testing* (Uji Coba)

Setelah hasil dari media pembelajaran pengenalan pulau dan kebudayaan selesai, dilakukan uji coba. Untuk mengetahui apakah semua sudah sesuai dan program berjalan dengan baik.

6. *Distribution* (Menyebarkan Luaskan)

Tahap pengandaan dan penyebaran hasil kepada pengguna.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan menggunakan SWOT Strength (Kekuatan), Weakness (Kelemahan), Opportunity (Peluang), Threat (Ancaman).

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan penyusunan skripsi ini di susun dalam 5 bagian, yang masing-masing bagian mengurai permasalahan sebagai berikut:

1.7.1 BAB I Pendahuluan

Pada bab ini berisi intisari penelitian, latar belakang berisi gambaran singkat penelitian ini, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

1.7.2 BAB II Landasan Teori

Pada bab ini menjelaskan mengenai teori dan pustaka secara keseluruhan yang berkaitan dan akan di gunakan dalam penyusunan penelitian ini.

1.7.3 BAB III Analisis dan Perancangan

Pada bab ini berisi gambaran aplikasi yang akan di buat identifikasi masalah,kebutuhan,kelayakan sistem serta menjelaskan perencanaan rancangan aplikasi.

1.7.4 BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini membahas tentang hasil dari program aplikasi yang telah dibuat dan di implementasikan di perangkat *smartphone android*.

1.7.5 BAB V Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari hasil rumusan masalah yang diajukan.

1.7.6 Daftar Pustaka

Berisi daftar referensi yang berasal dari buku, jurnal, dan berbagai sumber yang diambil dari internet.