

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

SDN 1 Sakra merupakan salah satu sekolah dasar Di Lombok Timur Nusa Tenggara barat.Sekolah ini memiliki 388 siswa dari kelas 1 sampai dengan kelas 6. Dan Salah satu mata pelajaran yang diajari adalah kesenian dan kebudayaan. Pengetahuan akan kesenian dan kebudayaan sangat penting untuk generasi muda kita agar apa yang telah diwariskan oleh nenek moyang kita tidak termakan oleh zaman dan hilang begitu saja. Sebuah media pembelajaran diperlukan untuk memperkenalkan kesenian dan kebudayaan yang ada. Dalam dunia pendidikan komputer digunakan sebagai alat bantu guru dalam mengajar. Ada berbagai macam konsep pembelajaran dengan bantuan komputer salah satunya yaitu menggunakan metode *Computer Assisted Instruction (CAI)*.

Metode pembelajaran *Computer Assisted Instruction (CAI)* merupakan salah satu konsep pembelajaran yang menerapkan media komputer sebagai alat bantu pengajar dalam menyampaikan materi yang sudah diprogramkan. Di CAI peran guru tidak semuanya dihilangkan dan komputer hanya berperan sebagai pendamping guru dalam menyampaikan materi. . SDN 1 Sakra seni dan budaya adalah salah satu mata pelajaran yang dipelajari oleh para siswa dan siswinya. Tetapi dalam kegiatan belajar para guru masih menggunakan teori dalam kegiatan belajarnya dan belum adanya media pembelajaran yang interaktif atau alat peraga yang mendukung dalam kegiatan belajar siswa.

Dalam hal ini,kehadiran perangkat lunak yang mudah digunakan dan dipahami oleh para guru untuk mengajarkan kepada para siswa dalam mengembangkan pengetahuan tentang berbagai macam seni dan budaya salah satunya yaitu seni tari

nusantara. Pada skripsi kali ini penulis akan membuat sebuah aplikasi media pembelajaran interaktif yang berisikan informasi tentang berbagai macam seni yang ada di nusantara. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan para siswa dapat belajar dengan media pembelajaran yang ringkas dan menyenangkan.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana cara membuat Aplikasi Multimedia pembelajaran seni budaya menggunakan metode *computer assisted instruction* (CAI) (Studi Kasus Kelas IV SDN 1 Sakra NTB)

1.3 Batasan Masalah

Memfokuskan pembahasan dalam hal ini, dibatasi ruang lingkup yang lebih sempit, yaitu :

- a. Pembuatan Aplikasi Multimedia pembelajaran seni budaya menggunakan salah satu tipe dari *computer assisted instruction* (CAI) yaitu *drill and practice* (Studi Kasus Kelas IV SDN 1 Sakra NTB).
- b. Ruang lingkup usia media pembelajaran interaktif 9 tahun (Kelas 4 SD).
- c. Perangkat lunak yang dibangun hanya menyajikan salah satu materi dalam silabus kurikulum pelajaran seni dan budaya kelas 4 SDN 1 Sakra yaitu Seni tari nusantara, keragaman busana, ciri-ciri gerak tari.
- d. Perangkat lunak atau software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah adobe flash CS6 sebagai pengolah animasinya, adobe photoshop CS6 sebagai pengolah gambar, adobe illustrator cs6 sebagai pengolah desainnya, dan adobe audition CS6 sebagai pengolah suaranya.

1.4 Tujuan Penelitian

Membuat Aplikasi Multimedia Pembelajaran Seni dan Budaya Menggunakan Metode *Computer Assited Intruction* (CAI) (studi kasus kelas 4 SDN 1 Sakra NTB).

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan aplikasi multimedia pembelajaran seni budaya menggunakan metode *computer assited instruction* (CAI) (studi kasus kelas 4 SDN 1 Sakra NTB) :

1.5.1 Pengumpulan Data

a. Metode Studi pustaka

Melakukan tinjauan terhadap buku, jurnal, referensi dan pengambilan data dengan cara mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan pelajaran seni budaya mengenai tari untuk kelas 4.

1.5.2 Metode analisis

a. SWOT

Analisis SWOT adalah suatu bentuk analisis di dalam manajemen perusahaan atau di dalam organisasi yang secara sistematis dapat membantu dalam usaha penyusunan suatu rencana yang matang untuk mencapai tujuan, baik itu tujuan jangka pendek maupun tujuan jangka panjang jadi dalam menganalisis aplikasi ini menggunakan metode SWOT.

1.5.3 Metode Perancangan

Dalam metode perancangan dalam penelitian yang akan dikembangkan oleh penulis menggunakan flowchart, struktur navigasi.

1.5.4 Metode Pengembangan

Menurut jogiyanto Metode pengembangan sistem adalah metode- metode, prosedur- prosedur, konsep- konsep pekerjaan yang akan digunakan untuk mengembangkan suatu sistem informasi.

1.5.5 Metode Testing

Metode testing yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode *User experience*. *User experience* adalah bentuk interaksi antara manusia dan komputer (human-computer interaction (HCI)) yang meliputi website, aplikasi smartphone dan aplikasi desktop. *User experience* disini berkaitan dengan apa yang dirasa oleh pengguna yang berhubungan dengan kemudahan, kenyamanan, efisiensi, kemanfaatan saat mereka menggunakan web, aplikasi smartphone dan aplikasi desktop.

1.6 Sistematika penulisan

Laporan skripsi ini ditulis secara sistematis ke dalam 5 bab, dengan masing-masing bab dapat diuraikan sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang penjelasan mengenai landasan teori yang mendukung judul penelitian serta *software* yang digunakan dalam merancang aplikasi multimedia pembelajaran.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi penjelasan dan penguraian tentang perancangan aplikasi multimedia pembelajaran yang dibangun dan mengevaluasi permasalahan, serta menganalisis kebutuhan fungsional dan non fungsional aplikasi dan berisi tentang perancangan yang diusulkan.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang penjelasan dari implementasi aplikasi serta contoh pengoperasian aplikasi yang telah dirancang.

BAB V. PENUTUP

Berisikan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang telah dilakukan, sehingga diharapkan hasil dari penelitian ini dapat bermanfaat bagi obyek penelitian dan juga untuk pengembangan perancangan aplikasi selanjutnya

