

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu usaha sadar yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa-siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Undang – undang Sistem Pendidikan No. 20 Tahun 2003). Salah satu kode etik guru adalah menciptakan suasana sekolah sebaik – baiknya yang menunjang berhasilnya proses belajar mengajar (Soetjipto dan Rafli Kosasi, 2009:34). Dalam melakukan proses belajar – mengajar banyak kendala yang dialami guru salah satunya permasalahan media. Media merupakan salah satu alat pendukung yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar – mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik dan sempurna (Cecep Kustandi dan Bambang Sutjiptodi, 2011:9).

Pada era globalisasi seperti sekarang ini, teknologi informasi dan komunikasi berkembang sangat pesat. Hal tersebut berdampak dengan dunia pendidikan. Pembelajaran dengan alat bantu komputer mempunyai daya tarik untuk siswa – siswi dalam melakukan proses belajar. Dengan komputer ini dapat dirancang

sebuah program pembelajaran sehingga siswa – siswi sekarang tidak ketinggalan zaman.

Berdasarkan penelitian di Sekolah Dasar Muhammadiyah Condongcatur masih terdapat proses belajar – mengajar dengan menggunakan buku paket. Terkadang buku paket tersebut tidak layak pakai dikarenakan banyak buku yang sudah robek.

Di sekolah tersebut juga terdapat beberapa komputer yang seharusnya dapat digunakan untuk proses belajar – mengajar tetapi permasalahannya beberapa pengguna tidak bisa menggunakan alat teknologi yang canggih tersebut. Metode mengajar guru juga monoton sehingga para siswa – siswi merasa bosan dalam melakukan proses belajar.

Berdasarkan permasalahan ini, peneliti ingin membuat suatu program atau suatu media pembelajaran dengan memanfaatkan komputer yang terdapat di lab multimedia SD Muhammadiyah Condongcatur. Peneliti disini akan merubah proses belajar – mengajar yang menarik untuk para siswa agar siswa tersebut tertarik dalam melakukan proses belajar. Pada rancangan tersebut, peneliti membuat design yang isinya merupakan gambar, suara ataupun teks. Peneliti menyajikan materi tentang ragam budaya Pulau Jawa yang sangat perlu diketahui oleh para siswa – siswi. Banyak sekali para siswa yang belum mengenal adat – istiadat, lagu, pakaian dan lain-lain di Pulau Jawa itu sendiri. Maka dari itu Penelitian mengangkat tema yang berjudul “Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Ragam Budaya Pulau Jawa untuk Sekolah Dasar Muhammadiyah Condongcatur”.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas maka dapat dirumuskan masalah yaitu sebagai berikut :

- a. Bagaimana merancang dan membuat media pembelajaran yang menarik tentang Ragam Budaya Pulau Jawa untuk siswa – siswi Sekolah Dasar Muhammadiyah Condongcatur Yogyakarta ?
- b. Apakah ada pengaruh bagi siswa – siswi dan guru dalam proses belajar – mengajar dengan dibuatnya Media Pembelajaran Ragam Budaya Pulau Jawa untuk Siswa – siswi Sekolah Dasar Muhammadiyah Condongcatur Yogyakarta ?

1.3 Batasan Masalah

Dari penelitian yang dilakukan, dibatasi ruang lingkup yang dibahas pada pengenalan Ragam Budaya Pulau Jawa untuk Sekolah Dasar Muhammadiyah Condongcatur , yaitu sebagai berikut :

1. Media pembelajaran ini hanya diberikan untuk siswa – siswi SD Muhammadiyah Condongcatur Yogyakarta yang memperoleh mata pelajaran Seni Budaya.
2. Ragam Budaya yang ditampilkan hanya di wilayah Pulau Jawa.
3. Output yang dikeluarkan berupa Rumah Adat, Pakaian Adat, Alat Musik dan Lagu Daerah.
4. Media Pembelajaran ini berbasis komputer *desktop*.

5. Perangkat lunak yang digunakan dalam proses pembuatan aplikasi ini adalah Windows 8, Adobe Flash Professional CS 6, Adobe Audition CS 6, Adobe Photoshop CS6 dan CoreDRAW X8.
6. Media Pembelajaran ini dirancang berbentuk 2D yang menghasilkan sebuah aplikasi yang bersifat edukatif.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk merancang sebuah aplikasi media pembelajaran bagi siswa – siswi Sekolah Dasar Muhammadiyah Condongcatur.
2. Untuk memberikan kemudahan proses belajar – mengajar antara siswa – siswi dan guru dalam penyampaian materi yang divisualisasikan melalui teknologi komputer berbasis multimedia .
3. Untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran yang interaktif agar siswa dapat ikut terlibat dalam aplikasi yang memanfaatkan teknologi komputer menggunakan *desktop*.
4. Untuk membantu dalam meningkatkan motivasi belajar para siswa - siswi khususnya dalam materi Seni Budaya agar meningkatkan pengetahuan tentang ragam budaya yang ada di Pulau Jawa.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang dapat diperoleh yaitu sebagai berikut :

1. Dapat memudahkan proses belajar – mengajar antara siswa – siswi dan guru khususnya penyampaian materi – materi seni budaya yang

membutuhkan penjelasan lebih jelas untuk divisualisasikan melalui gambar – gambar dengan teknologi komputer berbasis multimedia.

2. Dapat meningkatkan motivasi dan prestasi siswa – siswi khususnya mata pelajaran seni budaya pada SD Muhammadiyah Condongcatur.
3. Dapat memberikan pemahaman lebih baik bagi siswa – siswi dengan proses belajar yang dibantu dengan media pembelajaran interaktif dengan siswa dapat ikut terlibat dalam aplikasi tersebut.
4. Dapat menyampaikan informasi lebih lengkap tentang ragam budaya khususnya di Pulau Jawa.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Literatur

Peneliti melakukan pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku dan situs-situs internet yang mendukung dan menunjang dalam pembuatan aplikasi media pembelajaran dan penyusunan laporan, sekaligus dijadikan sebagai landasan dalam penulisan laporan ini.

1.6.1.2 Metode Observasi

Peneliti terlibat langsung atau turun langsung ke sekolah yang menjadi object penelitian untuk mendapatkan informasi tentang lingkungan sekolah baik

tentang keadaan sekolahnya maupun tentang kurikulum dan siswa – siswinya. Pencatatan hasil dapat dilakukan dengan bantuan alat rekam elektronik

1.6.1.3 Metode Wawancara

Peneliti dalam pengambilan data selanjutnya melalui wawancara /secara lisan langsung dengan sumber datanya, baik melalui tatap muka atau lewat telephone, teleconference. Jawaban responden direkam dan dirangkum sendiri oleh peneliti.

1.6.2 Metode Analisis

Dalam tahap selanjutnya yaitu Metode Analisis Data peneliti menggunakan metode analisis SWOT yang terdiri dari *Strengths* (kekuatan), *Weakness* (kelemahan), *Opportunity* (Peluang), dan *Threats* (ancaman).

1.6.3 Metode Perancangan

Pada tahap pengembangan sistem peneliti menggunakan Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang terdiri dari 6 tahap yaitu :

1. **Concept (Konsep).** Merumuskan dasar-dasar dari proyek multimedia yang akan dibuat dan dikembangkan. Terutama pada tujuan dan jenis proyek yang akan dibuat.
2. **Design (Desain / Rancangan).** Tahap dimana pembuat atau pengembang proyek multimedia menjabarkan secara rinci apa yang akan dilakukan dan bagaimana proyek multimedia tersebut akan dibuat. Pembuatan naskah ataupun navigasi serta proses desain lain harus secara lengkap

dilakukan. Pada tahap ini akan harus mengetahui bagaimana hasil akhir dari proyek yang akan dikerjakan.

3. **Obtaining Content Material (Pengumpulan Materi).** Merupakan proses untuk pengumpulan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam proyek. Mengenai materi yang akan disampaikan, kemudian file-file multimedia seperti audio, video, dan gambar yang akan dimasukkan dalam penyajian proyek multimedia tersebut.
4. **Assembly (Penyusunan dan Pembuatan).** Waktunya proyek multimedia diproduksi. Materi-materi serta file-file multimedia yang sudah didapat kemudian dirangkai dan disusun sesuai desain. Pada proses ini sangat dibutuhkan kemampuan dari ahli agar mendapatkan hasil yang baik.
5. **Testing (Uji Coba).** Setelah hasil dari proyek multimedia jadi, perlu dilakukan uji coba. Uji coba dilakukan dengan menerapkan hasil dari proyek multimedia tersebut pada pembelajaran secara minor. Hal ini dimaksudkan agar apa yang telah dibuat sebelumnya memang tepat sebelum dapat diterapkan dalam pembelajaran secara massal.
6. **Distribution (Menyebarkan Luaskan).** Tahap penggandaan dan penyebaran hasil kepada pengguna. Multimedia perlu dikemas dengan baik sesuai dengan media penyebar luasannya, apakah melalui CD/DVD, download, ataupun media yang lain.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk membuat penyajian dalam penelitian ini menjadi terstruktur dan mudah dimengerti, maka dibuat sistematika penulisan yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan pada penelitian ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang landasan teori yang digunakan diantaranya tinjauan pustaka, konsep dan teori serta perangkat lunak yang akan digunakan dalam perancangan media pembelajaran pada penelitian ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang tinjauan umum tentang objek permasalahan, analisis dan perancangan aplikasi yang meliputi analisis SWOT, analisis kebutuhan, dan desain aplikasi multimedia interaktif.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang tahapan pembuatan, implementasi aplikasi yang telah dilakukan, testing program serta hasil testing dan pembahasannya.

BAB V PENUTUP

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dan saran yang diperoleh dari pembahasan pada bab sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA