

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Keaneekaragaman kebudayaan di Indonesia patut dibanggakan karena setiap daerah mempunyai ciri khas budaya masing-masing baik itu adat istiadat, upacara tradisional, pakaian tradisional maupun kesenian tradisional. Kesenian tradisional inilah yang patut mendapat perhatian serius mulai dari perkembangannya sampai dengan kelestarian nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya. Hal ini tercantum dalam undang-undang dasar 1945 bahwa setiap warga negara berkewajiban melestarikan kesenian dan kebudayaan nasional. Dalam usaha untuk lebih mengembangkan kesenian tradisional tersebut adalah dengan melakukan pembinaan dan pengembangan seni tradisional daerah.

Di era teknologi informasi yang semakin canggih seperti saat ini, masyarakat disuguhi oleh banyak alternatif hiburan dan informasi yang lebih beragam dan menarik jika dibandingkan dengan kesenian tradisional Indonesia. Kondisi seperti ini membuat semakin tersisihnya kesenian tradisional Indonesia yang sebelumnya akrab dengan kehidupan masyarakat, mulai menghilang seiring dengan berjalannya waktu. Pemerintah juga harus bertindak tegas dalam menyikapi perkembangan di era modern ini dengan cara memperketat aturan mengenai penyaluran informasi dari luar sehingga doktrin budaya dari luar tidak menyebar dengan bebas

dikalangan masyarakat terutama anak-anak. Hal ini dimaksudkan agar anak-anak memiliki kesempatan untuk mengenali dan mempelajari budaya daerahnya sendiri.

Media pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di SDN Sawangan 1 Kabupaten Magelang masih merupakan media pembelajaran klasik, yaitu menggunakan buku dan Lembar Kerja Siswa (LKS). Dengan demikian, perlu adanya suatu inovasi baru untuk menunjang kegiatan belajar di dalam kelas. Salah satu alternatif yang ditawarkan oleh teknologi saat ini yaitu menggunakan sarana multimedia untuk menyampaikan informasi. Informasi yang disampaikan akan menjadi lebih menarik melalui multimedia pembelajaran.

Kemampuan multimedia untuk menyampaikan informasi tidak hanya terbatas pada gambar dan teks saja, melainkan dapat menawarkan nilai lebih seperti animasi, suara dan video. Media pembelajaran yang interaktif serta mudah diakses akan sangat mendukung jalannya pembelajaran karena siswa akan lebih mudah dalam memahami serta membuat materi pembelajaran yang disampaikan menjadi lebih menarik.

Berdasarkan uraian diatas, akan dilakukan penelitian yang bermaksud untuk mengimplementasikan metode pembelajaran didalam dunia pendidikan dengan membuat media pembelajaran berbasis multimedia sebagai sarana informasi dan pembelajaran bagi para siswa khususnya di SDN Sawangan 1 Kabupaten Magelang. Untuk itu, penelitian ini mengambil judul **Perancangan Aplikasi multimedia “Mengenal Kesenian Tradisional Jawa Tengah” sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa-Siswi SDN Sawangan 1 Kabupaten Magelang.**

Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi alternatif bahan ajar tambahan yang digunakan guru dan mendorong minat generasi muda terutama siswa-siswi di SDN Sawangan 1 Kabupaten Magelang, sebagai sarana memperkenalkan kesenian tradisional Jawa Tengah agar dapat berkembang dan berusaha untuk tetap melestarikannya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, maka perumusan masalah dalam penyusunan skripsi ini adalah : bagaimana merancang dan membuat sebuah aplikasi media pembelajaran mengenal kesenian tradisional di Jawa Tengah untuk siswa-siswi di SDN Sawangan 1 Kabupaten Magelang.

1.3 Batasan Masalah

Agar media pembelajaran ini mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka diberikan batasan masalah sebagai berikut.

1. Penelitian ini dilakukan sampai pada tahap Implementasi.
2. Pengujian perangkat lunak yang dibuat, hanya meliputi pengujian program. Tidak di uji pengaruhnya terhadap prestasi siswa.
3. Media pembelajaran ini bersifat interaktif dan berfungsi sebagai alat bantu belajar mandiri siswa di SDN Sawangan 1 Kabupaten Magelang.
4. Format akhir dari pembuatan aplikasi ini adalah .exe dan dikemas dalam bentuk CD (*Compact Disc*).
5. Aplikasi media pembelajaran ini hanya digunakan pada desktop (Personal Komputer dan Laptop).

6. Perangkat lunak yang digunakan adalah :

- a. *Adobe Flash CS3.*
- b. *CorelDraw X4.*

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dari perancangan aplikasi multimedia mengenal kesenian tradisional Jawa Tengah ini adalah sebagai berikut.

1. Menciptakan aplikasi multimedia yang mempunyai kemampuan sebagai media pembelajaran bagi siswa-siswi SDN Sawangan 1 Kabupaten Magelang.
2. Mendorong minat siswa-siswi SDN Sawangan 1 Kabupaten Magelang agar dapat mengenal, memahami, serta menghargai kesenian tradisional daerah khususnya di Jawa Tengah agar dapat berkembang dan berusaha untuk tetap melestarikannya.

1.5 Metode Penelitian

Sebagai usaha dalam 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.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1.5.1.1 Metode Pengamatan (Observasi)

Teknik penelitian dan pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung terhadap obyek yang diteliti untuk mengetahui gambaran yang jelas

tentang permasalahan yang akan diteliti. Dalam metode ini penulis mendatangi secara langsung SDN Sawangan 1 Kabupaten Magelang.

1.5.1.2 Metode Wawancara (Interview)

Teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan secara lisan dengan narasumber yang bersangkutan untuk memperoleh data yang konkrit sebagai bahan analisa dan penelitian.

1.5.1.3 Metode Kepustakaan (Library)

Teknik pengumpulan data secara teoritis untuk mendukung data yang diperoleh langsung dari tempat pelaksanaan penelitian, buku-buku referensi dan sumber lainnya serta dari internet.

1.5.2 Metode Analisis

Merupakan tahapan menganalisis sistem yang akan dibangun. Adapun analisis yang digunakan adalah analisis SWOT, analisis kebutuhan sistem, dan analisis kelayakan sistem.

1.5.3 Metode Perancangan

Pada tahap ini membuat rancangan yang meliputi perancangan konsep, perancangan isi, perancangan naskah, dan perancangan grafik.

1.5.4 Implementasi Sistem

Membuat aplikasi dengan menggunakan software Adobe Flash CS3 sesuai dengan perancangan.

1.5.5 Metode Pengujian Sistem (Testing)

Uji coba sistem dilakukan untuk memeriksa fungsi-fungsi dan kerusakan pada komponen program aplikasi yang berjalan. Tujuan utama uji coba sistem ini adalah untuk memastikan bahwa komponen-komponen dari sistem telah berfungsi sesuai dengan yang diharapkan.

1.5.6 Metode Pemeliharaan

Karena sistem informasi memiliki kemampuan untuk *crash*, rusak dan sebagainya, maka sistem perlu dipelihara. Pemeliharaan sistem bertujuan merespon perubahan kebutuhan pengguna setelah sistem digunakan selama beberapa waktu.

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang digunakan untuk menyusun skripsi adalah sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang tinjauan pustaka, dasar teori, metode analisis, langkah-langkah pengembangan aplikasi multimedia yang digunakan sebagai landasan penelitian dan pembuatan aplikasi multimedia "Mengenal Kesenian Tradisional Jawa Tengah".

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menguraikan tahap-tahap analisis dan perancangan aplikasi multimedia.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan menjelaskan tentang implementasi yang meliputi tahapan produksi sistem, pengetesan sistem, serta pemeliharaan sistem sehingga siap digunakan.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang diberikan untuk perbaikan sistem sehingga menjadi lebih baik dan bermanfaat.

