

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sekolah Dasar Negeri (SDN) Perumnas Condong Catur adalah sekolah dasar berdiri pada tahun 1978 yang terletak di kecamatan Sleman Provinsi Daerah Istimewah Yogyakarta (DIY). SDN perumnas condong catur merupakan lembaga pendidikan formal. SDN perumnas memiliki beberapa mata pelajaran, salah satunya adalah kesenian.

Dalam mata pelajaran kesenian, banyak aspek yang diajarkan diantaranya, seni rupa, seni musik dan seni tari. Dalam penyampaian materi maupun praktik dalam kesenian, seringkali guru mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi maupun mempraktikkan kesenian termasuk seni tari. Hal ini dikarenakan Indonesia memiliki beragam budaya sehingga guru hanya menguasai sebagian kesenian dari beberapa daerah. Seni tari, salah satu mata pelajaran yang mengandung unsur raga, irama dan rasa. Untuk mengembangkan potensi bakat dan minat siswa/siswi dalam seni tari, diperlukan sebuah media untuk mengenalkan berbagai tarian dari Nusantara.

Perkembangan teknologi di Indonesia mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk salah satunya dalam bidang pendidikan. Di dunia pendidikan tidak terlepas dari proses belajar mengajar. Dalam penyampaian proses mengajar dibutuhkan sebuah media. Pada tingkat Sekolah Dasar saat ini ada yang masih menggunakan buku ataupun seperangkat teknologi komputer untuk media

pembelajaran di dalam proses mengajar. Pada penerapan teknologi komputer tidak lepas dari perangkat lunak yang digunakan. dalam proses mengajar. Perangkat lunak dalam bidang multimedia membantu proses mengajar karena dapat menyampaikan materi dengan seni gambar didukung oleh audio dan lainnya.

Berdasarkan permasalahan di atas, dibutuhkan media pembelajaran animasi interaktif dalam mata pelajaran kesenian yaitu salah satunya Pembuatan Media Pembelajaran Pengenalan Macam-Macam Tarian Nusantara Berbasis Flash. Aplikasi ini menampilkan Animasi Tarian Nusantara yang Dapat Digunakan Oleh Guru Kesenian di SDN Perumnas Condong Catur untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga siswa/siswi menjadi lebih tertarik dan bersemangat mengikuti pelajaran kesenian. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat membantu guru dalam mengajar siswa/siswi di SDN perumnas condong catur menjadi lebih baik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, penulis merumuskan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana merancang media pembelajaran yang baik dan efektif untuk menunjang proses pembelajaran seni tari sehingga menjadi menarik dan mudah untuk dipraktikkan?".

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, terfokus, dan menghindari pembahasan menjadi terlalu luas, maka penulis perlu membatasinya. Adapun batasan masalah dalam skripsi ini adalah sebagai berikut.

1. Objek penelitian penulis yaitu SD Negeri Perumnas Condong Catur.
2. Tarian yang di tampilkan berupa video dari beberapa tarian nusantara.
3. Dalam satu provinsi hanya mengenalkan satu tarian.
4. Hanya membahas 25 provinsi dari 34 provinsi.
5. Aplikasi tarian ini berupa CD Interaktif yang dapat diakses di laptop / PC.
6. Tarian yang ditampilkan berupa video dan audio.

1.4 Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan yang ingin dicapai penulis dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang Strata 1 jurusan Teknik Informatika "STMIK AMIKOM Yogyakarta".
2. Mengimplementasikan ilmu yang telah diperoleh oleh penulis selama masa studi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Sebagai sarana penunjang dalam media pembelajaran seni tari untuk SD negeri perumnas condong catur.
4. Membantu siswa/siswi SD negeri perumnas condong catur dalam mempraktikkan seni tari nusantara.

1.5 Metode Penelitian

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri perumnas condong catur. Peneliti melakukan penelitian di SD Negeri perumnas condong catur karena akses dalam penelitian sangat mudah untuk ditempuh.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan penulis untuk mendapatkan informasi adalah sebagai berikut :

1. Metode Literatur

Yaitu metode pengumpulan data dan informasi dengan mengumpulkan arsip, bahan-bahan, literatur dan referensi lain yang bersifat teori yang berkaitan dan menunjang pembuatan laporan ini.

2. Metode Observasi

Pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung dan mencatat gejala dan fenomena objek yang terjadi.

3. Wawancara

Pengumpulan data dengan cara wawancara dengan guru yang mengajar kesenian.

1.5.2 Perancangan

Terdiri dari, perancangan konsep, perancangan isi, perancangan naskah, perancangan grafik.

1.5.3 Implementasi

Implementasi hasil perancangan ke dalam perangkat lunak yang digunakan untuk membuat media pembelajaran.

1.5.4 Uji coba

Menguji aplikasi yang dibuat apakah sudah bekerja dengan baik atau belum.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini terdiri dari 5 bab, yaitu:

BAB I : PENDAHULUAN

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

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang landasar teori yang digunakan diantaranya tinjauan pustaka, konsep dan teori multimedia serta software yang akan digunakan dalam perancangan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang tinjauan umum tentang objek masalah, perancangan aplikasi serta analisis yang meliputi identifikasi masalah, analisis kebutuhan dan analisis kelayakan.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang hasil implementasi perancangan aplikasi yang sudah dilakukan, *testing* program serta hasil *testing* dan implementasinya.

BAB V : PENUTUP

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



