

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Setiap negara menginginkan warga negaranya untuk bisa memajukan negaranya tanpa menghilangkan kebiasaan, ciri khas, dan kebudayaan dari negara tersebut. Karena dengan kebudayaan yang masih terjaga dapat meningkatkan persatuan dan kesatuan yang sangat dibutuhkan untuk memajukan negara. Peran dari para generasi muda pun sangat dibutuhkan untuk memulai era modern yang tentunya tetap mempertahankan nilai kebudayaan dimana mereka berasal.

Untuk mendapatkan generasi muda yang berkualitas penanganan sejak usia dini harus sangat diperhatikan, karena usia anak-anak merupakan usia yang cocok untuk menerapkan hal positif yang bertujuan untuk membentuk karakter anak seiring bertambahnya usia. Untuk itu mulai dari pendidikan sekolah dasar para anak sudah dibekali pelajaran yang salah satunya untuk meningkatkan rasa cinta tanah air.

Dengan rentang usia 7-12 tahun anak-anak masih sangat gemar bermain dan sulit diarahkan terutama di dalam kelas saat pelajaran berlangsung. Metode belajar mengajar pun harus diperhatikan, karena dengan suasana kelas yang terlalu kondusif justru akan membuat para anak menjadi jenuh dan cenderung tidak memperhatikan.

Penggunaan aplikasi edukatif yang interaktif menjadi salah satu alternatif yang dapat meningkatkan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan tetapi

tidak menghilangkan esensi materi yang disampaikan. Sehingga anak dapat tergugah motivasi belajarnya dan diharapkan anak dapat belajar tanpa rasa bosan karena aplikasi edukatif ini melibatkan anak untuk ikut aktif dalam mempelajari materi yang ada didalamnya. Selain itu, anak bisa mempelajari dan mengingatnya dengan mudah karena media menampilkan gambar asli dari masing-masing kebudayaan daerah yang didukung dengan suara dan animasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, secara garis besar rumusan masalah yang akan diselesaikan adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana membuat aplikasi edukatif tentang pengenalan masing-masing kebudayaan daerah di Indonesia?
- 2) Bagaimana aplikasi edukatif interaktif tentang pengenalan masing-masing kebudayaan daerah di Indonesia dapat meningkatkan rasa cinta tanah air pada anak usia 7-12 tahun?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penulis memfokuskan pembahasan yang akan dilakukan agar tetap berada dalam ruang lingkup permasalahan dan tidak melenceng dari pokok-pokok bahasan.

Batasan masalah dalam skripsi ini adalah:

- 1) Aplikasi ini bersifat statis.

- 2) Aplikasi ini dirancang untuk perangkat komputer desktop dengan sistem operasi windows.
- 3) Aplikasi ini ditujukan untuk rentang usia 7-12 tahun.
- 4) Aplikasi dibuat dengan menampilkan gambar asli dari masing – masing kebudayaan setiap daerah.
- 5) Aplikasi ini berisi kebudayaan daerah berupa rumah adat, pakaian adat, senjata tradisional, tarian adat, dan alat musik tradisional.
- 6) Semua gambar yang ditampilkan bersumber dari Google.
- 7) Deskripsi masing-masing kebudayaan diambil dari beberapa website kebudayaan Indonesia.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan penelitian ini adalah:

- 1) Sebagai salah satu aplikasi edukatif yang berisi kumpulan kebudayaan daerah di Indonesia yang dapat meningkatkan rasa cinta tanah air pada anak usia 7-12 tahun.
- 2) Memanfaatkan kemajuan teknologi komputer khususnya media interaktif yang sekarang sedang populer di lingkungan pendidikan dan untuk membuat sebuah aplikasi yang lebih praktis dan menarik yang disajikan dalam bentuk aplikasi edukatif.

- 3) Menerapkan ilmu pengetahuan yang telah dipelajari di STMIK AMIKOM Yogyakarta maupun yang diperoleh secara otodidak.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan didalam laporan penelitian adalah sebagai berikut:

1) Pengumpulan Data

a. Studi Literatur

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara mempelajari dan mengumpulkan data dari buku, peraturan pemerintah, artikel serta kepustakaan lainnya yang berhubungan dengan penelitian ini.

b. Interview

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab kepada dosen pembimbing atau nara sumber yang menguasai bidang multimedia tentang aplikasi edukatif yang dibuat.

2) Metode perancangan aplikasi edukatif

- a. Merancang Konsep
- b. Merancang Isi
- c. Merancang Naskah
- d. Merancang Grafik

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mengetahui dan memperjelas garis besar penyusunan skripsi ini, maka penulis akan menyajikan sistematika skripsi sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memuat ketentuan-ketentuan pokok dalam penyusunan yaitu latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas masalah-masalah yang mendasari penelitian yaitu pengertian multimedia, pengertian aplikasi edukatif, dan teori lain yang ada kaitannya dengan penelitian ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menguraikan tentang perancangan aplikasi edukatif, materi, dan teori yang akan dimasukkan ke dalam aplikasi edukatif dan menganalisa kebutuhan biaya serta manfaat pembuatan aplikasi edukatif.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tentang proses pembuatan aplikasi edukatif dari rancangan yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran.