

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi *edukatif* antara dua pihak, yaitu antara peserta didik (warga belajar) dan pendidik (sumber belajar) yang melakukan kegiatan membelajarkan (Sudjana, 2004).

Indonesia merupakan negara yang kaya raya, baik sumber daya alam maupun kebudayaan didalamnya. Indonesia berasaskan Bhinneka Tunggal Ika yang berarti walaupun berbeda-beda namun tetap satu. Indonesia memiliki beragam kebudayaan daerah yang meliputi pakaian tradisional, rumah adat, suku, senjata tradisional, hewan dan tumbuhan khas, tarian daerah, serta alat musik tradisional. Setiap daerah di Indonesia memiliki ciri khas mereka masing-masing.

Media pembelajaran sebagai media penghubung antara pendidik dan peserta didik saat ini belum ada yang mengenalkan kebudayaan Indonesia secara lengkap. Selama ini proses pengenalan kebudayaan Indonesia hanya menggunakan buku pegangan dan hanya beberapa siswa yang dapat atau mampu untuk mencari informasi lebih melalui internet.

Menyikapi permasalahan tersebut, peneliti mencoba untuk mengembangkan aplikasi yang berguna untuk memberikan informasi mengenai kebudayaan Indonesia secara lengkap mencakup 34 Provinsi.

B. Rumusan Masalah

Perumusan masalah berdasarkan latar belakang tersebut adalah :
Bagaimana membangun aplikasi yang menarik untuk memperkenalkan kebudayaan Indonesia secara lengkap yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran?

C. Batasan Masalah

Aplikasi dikembangkan dengan beberapa batasan antara lain:

- 1) Aplikasi dikembangkan berdasarkan kebutuhan materi Ilmu Pengetahuan Sosial kelas 5 sekolah dasar kurikulum KTSP 2006 pada pembahasan keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia serta mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 23 tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan.
- 2) Aplikasi dikembangkan sebagai media pembelajaran dan sebagai pegangan guru dalam mengajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas 5 sekolah dasar.
- 3) Aplikasi berisi pembahasan 34 provinsi (berdasarkan data Badan Pusat Statistik tahun 2002-2013) yang membahas kebudayaan daerah antara lain pembahasan pakaian adat, pembahasan rumah adat, pembahasan tarian tradisional, pembahasan suku bangsa, pembahasan alat musik tradisional, pembahasan senjata tradisional, serta pembahasan hewan dan tumbuhan khas.

- 4) Permainan dalam aplikasi mencangkup tebak rumah adat, tebak pakaian adat, tebak peta Indonesia, dan tebak alat musik tradisional.
- 5) Aplikasi dikembangkan menggunakan software Construct2 dengan hasil akhir berupa file eksekusi berformat .exe. Penyusunan perangkat belajar, wilayah serta gambar pendukung dalam aplikasi dibuat dengan perangkat lunak CorelDraw X5. *Editing*, serta konversi *background* menggunakan software GoldWave.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian adalah mengembangkan sebuah media pembelajaran yang memudahkan siswa dalam mengenal wawasan kedaerahan di Indonesia, serta sebagai pendamping guru dalam menyampaikan materi yang berkaitan dengan wawasan kedaerahan di Indonesia.

E. Manfaat Penelitian

- 1) Aplikasi ini memudahkan siswa dalam mempelajari wawasan kedaerahan di Indonesia yang meliputi pakaian tradisional, senjata tradisional, tarian tradisional, flora fauna daerah, alat musik tradisional, rumah adat, dan suku daerah. Aplikasi ini juga sebagai sarana referensi bagi siswa yang praktis dan cepat.

- 2) Sebagai pegangan guru saat menyampaikan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas 5 sekolah dasar sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan lancar.

F. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan laporan skripsi terdiri dari :

BAB I PENDAHULUAN

Mendeskripsikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi tentang teori-teori yang digunakan dalam penelitian, perancangan, dan pengembangan sistem.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini penulis mengemukakan analisis kebutuhan, desain aplikasi dan metode penelitian yang dilakukan dalam perancangan dan implementasi aplikasi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Memaparkan proses dari implementasi aplikasi dan proses pengujian kemudian memaparkan hasil-hasil dari proses pengujian aplikasi.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran dari seluruh penelitian yang telah dilakukan.