

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada saat ini teknologi sudah berkembang sangat pesat, dengan berkembangnya teknologi maka masyarakat diharuskan mengikuti perkembangan agar tidak ketinggalan jauh dalam hal teknologi masa kini. Tidak dapat dipungkiri, teknologi saat ini merupakan sarana masyarakat untuk mendapatkan banyak informasi dengan cepat dan mudah. Selain mendapatkan informasi dengan cepat dan mudah, teknologi saat ini dapat membantu pekerjaan manusia menjadi lebih mudah dan praktis. Seiring berkembangnya teknologi, tentunya kita sebagai pengguna harus dapat memanfaatkan teknologi tersebut sebaik mungkin. Salah satu perkembangan teknologi saat ini yaitu banyaknya aplikasi-aplikasi yang dapat membantu manusia untuk dapat mempelajari sesuatu lebih praktis dan lebih menarik.

Pada saat ini aplikasi banyak dibutuhkan oleh setiap instansi salah satunya yaitu pendidikan. Aplikasi di bidang pendidikan sangatlah penting, disamping lebih praktis aplikasi tersebut lebih interaktif kepada penggunanya, sehingga pengguna dapat lebih memahami pengetahuan oleh sebuah aplikasi. Salah satu kelebihan sebuah aplikasi ialah dapat di buka dimana saja dan kapan saja, berbeda dengan pengetahuan yang di dapat pada jenjang sekolah yang terpaku oleh tempat dan waktu. Dengan adanya aplikasi edukasi ini diharapkan dapat memicu minat masyarakat untuk mempelajari suatu pengetahuan. Penerapan

aplikasi edukasi dapat mencakup berbagai hal, salah satunya adalah tentang mempelajari kebudayaan di suatu daerah, kebudayaan daerah adalah warisan bangsa yang harus dilestarikan, salah satu cara melestarikannya adalah menggunakan sebuah aplikasi.

Kebudayaan adalah suatu cara hidup yang berkembang, dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang, dan diwariskan dari generasi ke generasi. kebudayaan merupakan keseluruhan yang kompleks, yang di dalamnya terkandung pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, dan kemampuan-kemampuan lain yang didapat seseorang sebagai anggota masyarakat. Budaya sangat berfungsi untuk memberikan identitas bagi suatu bangsa. Hal itu disebabkan karena budaya selalu bersifat unik dan tidak akan sama dengan budaya dari bangsa lain. Kebudayaan bangsa jika dilestarikan dengan baik akan memberikan banyak dampak positif bagi suatu bangsa. Di Indonesia terdapat beragam kebudayaan yang terdapat pada setiap daerah dan setiap daerah memiliki ciri khas masing masing.

SMK Negeri 4 Bandung adalah Sekolah Menengah Kejuruan yang memiliki kelompok bidang keahlian ketenaga listrikan, audio video, dan teknik komputer dan informatika. Keberadaannya didukung oleh dunia usaha dan dunia industri melalui praktek kerja industri di perusahaan-perusahaan yang relevan. Lulusannya telah tersebar di berbagai perguruan tinggi dan dunia usaha / dunia industri. Kesempatan untuk melanjutkan studi dan bekerja sangat terbuka luas bagi lulusannya. Jalur PMDK tersedia bagi lulusan yang berprestasi baik PN maupun swasta. Bagi siswa yang ingin bekerja,

penempatannya didukung oleh Disnaker melalui Bursa Kerja Khusus (BKK) sesuai dengan kompetensi keahlian masing-masing.

Di SMK Negeri 4 Bandung terdapat banyak siswa yang berasal dari wilayah Jawa Barat, oleh karena itu mereka belum mengetahui secara mendalam tentang kebudayaan Sunda, selain dari itu siswa yang berasal dari Jawa Barat pun tidak sedikit yang hanya sekedar mengetahui tanpa memahami lebih dalam tentang kebudayaan Sunda tersebut. Sebagai generasi penerus bangsa sebaiknya para siswa memahami setiap kebudayaan yang ada di Indonesia, karena kebudayaan merupakan warisan bangsa yang harus kita lestarikan.

Salah satu cara untuk melestarikan kebudayaan Sunda yaitu dengan menggunakan sebuah aplikasi media pembelajaran interaktif, tetapi kendalanya yaitu tidak semua sekolah memiliki fasilitas yang memadai untuk menerapkan aplikasi tersebut. Selain itu saat ini kesadaran siswa untuk melestarikan kebudayaan sangatlah kecil, jangan untuk melestarikan, mengetahui kebudayaannya saja banyak orang yang tidak mengetahui kebudayaannya sendiri. Kurangnya kesadaran menjadi faktor utama dalam masalah ini. Dalam mengatasi hal tersebut dibutuhkan cara untuk mengenalkan kebudayaan Indonesia kepada siswa dengan cara lebih modern dan dapat digunakan oleh semua orang dengan cara yang praktis dan cepat. Oleh karena itu, berdasarkan analisa di atas, penulis tertarik untuk membuat sebuah rancangan Aplikasi dengan judul **“APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN KEBUDAYAAN**

SUNDA BERBASIS MULTIMEDIA STUDI KASUS (SMK NEGERI 4 BANDUNG)”.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1. Identifikasi Masalah

Setelah diteliti, permasalahan yang muncul, maka penulis membuat identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya minat siswa terhadap pengetahuan kebudayaan sunda dapat dilihat dari berkurangnya siswa yang masuk ekskul seni sunda dan berkurangnya peserta di event kebudayaan yang diadakan oleh sekolah.
2. Tidak adanya media untuk mempelajari kebudayaan sunda yang terdapat visualisasi dan lebih interaktif.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka penulis membuat rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana mengetahui minat siswa untuk mempelajari Kebudayaan Sunda?
2. Bagaimana merancang Aplikasi Media Pembelajaran Kebudayaan Sunda?
3. Bagaimana menguji Aplikasi Media Pembelajaran Kebudayaan Sunda ?

4. Bagaimana mengimplementasikan Aplikasi Media Pembelajaran Kebudayaan Sunda?

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi maksud dan tujuan penulis melakukan penelitian adalah sebagai berikut :

1.3.1. Maksud

Maksud dari penelitian ini adalah penulis ingin membuat sebuah Aplikasi Media Pembelajaran Kebudayaan Sunda, sehingga dengan adanya aplikasi ini dapat menarik minat siswa untuk mempelajari kebudayaan sunda.

1.3.2. Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui minat para siswa dalam mempelajari Kebudayaan Sunda.
2. Merancang Aplikasi Media Pembelajaran Kebudayaan Sunda berbasis Multimedia agar siswa dapat dengan mudah mempelajari kebudayaan sunda dengan lebih interaktif.
3. Menguji Aplikasi Media Pembelajaran Kebudayaan Sunda berbasis Multimedia apakah efektif untuk diterapkan pada siswa.
4. Mengimplementasikan Aplikasi Media Pembelajaran Kebudayaan Sunda berbasis Multimedia pada setiap siswa.

1.4. Kegunaan Penelitian

1.4.1. Kegunaan Praktis

1. Bagi Penulis

Sebagai sarana penerapan ilmu yang telah diperoleh di bangku kuliah.

2. Bagi Pengguna / *User*

Untuk membantu mempelajari kebudayaan sunda dengan praktis.

1.4.2. Kegunaan Akademis

1. Bagi Penulis

Mengimplementasikan teori yang telah didapat selama di bangku kuliah dan menerapkannya pada proyek yang ditangani.

2. Bagi Peneliti lain

Dapat menjadi acuan atau referensi yang ingin melakukan penelitian dan pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran.

1.5. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang muncul, penulis membatasi ruang lingkup penelitian mencakup pada :

1. Aplikasi ini hanya mencakup Alat Musik, Tarian dan Sejarah saja.
2. Aplikasi ini menjadi salah satu kriteria penilaian guru untuk mata pelajaran seni budaya.
3. Aplikasi ini hanya sebagai alat bantu pembelajaran di dalam kelas, bukan sebagai pengganti guru dalam proses belajar mengajar dikelas.

1.6. Lokasi dan Jadwal Penelitian

Lokasi penelitian untuk menyusun Skripsi ini dilakukan pada SMK Negeri 4 Bandung yang berlokasi di Jl. Kliningan No.6. Sedangkan waktu yang dilakukan dalam meneliti masalah yang akan dibahas dalam pembuatan proposal ini dimulai pada Maret sampai Juni 2018.

Kegiatan	Tahun 2018													
	Maret		April				Mei				Juni			
	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1. Identifikasi Kebutuhan	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
a. Observasi	■		■							■				
b. Wawancara	■		■											
c. Pengumpulan Data	■		■							■		■		
d. Analisis Dokumen				■	■									
2. Merancang <i>Prototype</i>	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
a. Perancangan Proses	■								■					
b. Perancangan Basis Data														
c. Pembuatan Program		■	■	■	■		■	■	■	■	■	■	■	■
3. Menguji <i>Prototype</i>											■			
4. Memperbaiki <i>Prototype</i>												■	■	■

Tabel 1. 1 Jadwal dan Waktu Penelitian

1.7. Sistematika Penulisan

Guna memahami lebih jelas, dilakukan dengan cara mengelompokkan materi menjadi beberapa sub bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang informasi umum yaitu latar belakang penelitian, identifikasi dan rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian, batasan masalah, lokasi dan waktu penelitian, sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan teori yang diambil dari beberapa kutipan buku yang berupa pengertian dan definisi. Bab ini juga menjelaskan beberapa pengertian berdasarkan judul yang kita ambil.

BAB III : OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini berisikan profil perusahaan dimana melakukan penelitian. Bab ini menerangkan tentang sejarah, visi dan misi dan struktur organisasi. Bab ini juga menerangkan tentang sistem yang sedang berjalan.

BAB IV : ANALISIS SISTEM

Bab ini berisikan penjelasan sistem yang sedang berjalan, sistem yang diusulkan serta rancangan sistem yang diusulkan.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan analisa dan optimalisasi sistem berdasarkan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya.