BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pada era kemajuan teknologi saat ini, bidang pendidikan di Indonesia dipusatkan pada upaya peningkatan mutu pendidikan yang berkualitas. Sebagai ujung tombak pendidikan, seorang guru dituntut untuk memiliki kemampuan menyampaikan pembelajaran, mulai dari merencanakan bentuk kosep pembelajaran, mengevaluasi, dan memperbaiki sistem atau metode pembelajaran, hingga mempersiapkan media pembelajaran yang interaktif. Variasi pembelajaran pun dibutuhkan untuk menyediakan perbedaan gaya belajar siswa yang meliputi visual (penglihatan), auditorial (pendengaran), maupun kinestetik (gerakan).

Sekolah SDN Cimahi Mandiri 1 adalah sekolah yang menerapkan pembelajaran secara tematik. Tematik itu sendiri menurut Poerwadarminta (1983) yaitu “Pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa”.[1] Pembelajaran tematik ini merupakan salah satu dari model-model pembelajaran yang terpadu yang memberikan sistem pembelajaran yang menekankan siswa untuk belajar secara individual maupun secara kelompok.

SDN Cimahi Mandiri 1 ini adalah sekolah yang mengikuti kurikulum 2013. Hal yang diutamakan dalam kurikulum 2013 ini yaitu adanya keseimbangan dalam pemberian pengetahuan *soft skills* dan *hard skills* yang meliputi kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan. SBK adalah salah satu mata pelajaran yang ada di kurikulum 2013. Mata pelajaran SBK ini adalah mata pelajaran yang mengenalkan

tentang kebudayaan Indonesia. Indonesia sendiri memiliki beragam kebudayaan diantarannya suku, bahasa, ras, etnik, kesenian, cara berpakaian, dan lain-lain. Dalam mata pelajaran SBK yang ada di SDN Cimahi Mandiri 1, ada beberapa hal yang dipelajari yaitu mengenal tentang pakaian adat, rumah adat, tarian daerah, alat musik daerah, senjata daerah, lagu daerah, masakkan khas Indonesia, serta berbagai kebudayaan Indonesia lainnya. Proses kegiatan belajar mengajar dalam mata pelajaran SBK ini dibagi menjadi dua aspek yaitu teori dan praktek. Untuk praktek sendiri ada berbagai kegiatan belajar yang dilakukan seperti, menyanyi, menari, memasak, membatik dan lainnya. Sedangkan untuk teori sendiri guru akan menerangkan materi di dalam kelas, menulis di papan tulis, dan sesekali menggunakan LKS. Dalam proses penyampaian materi terkadang anak-anak merasa bosan dikarenakan penyampaianya yang hanya satu arah, menjadikan respon dari siswa kurang, serta siswa kurang memahami tentang mengenal kebudayaam Indonesia mengenai pakaian adat, rumah adat, tarian daerah, senjata daerah serta alat musik daerah dari masing-masing provinsi yang ada di Indonesia, hal tersebut juga dapat mempengaruhi keefektivitasan proses belajar mengajar karena siswa belum mengetahui semua kebudayaan yang ada di Indonesia. Materi yang disampaikan terlalu sedikit sehingga ketika materi pembelajaran habis, guru akan mengulang kembali materi pembelajaran serta mencari materi dari internet.

Metode pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran sangat menentukan tingkat keberhasilan peserta didik dalam memahami pelajaran. Hal ini menjadikan metode pembelajaran sangat berperan penting dalam kesuksesan dari proses belajar mengajar itu sendiri. Dalam hal ini anak-anak cenderung tidak

menyukai metode pembelajaran yang monoton, seperti membaca atau mendengarkan guru melainkan lebih menyukai metode pembelajaran yang menyenangkan, terkadang siswa juga merasa jenuh dengan pembelajaran yang biasa. sehingga membutuhkan suatu media yang menarik perhatian siswa.. Adapun untuk membuat pembelajaran jadi menyenangkan serta dapat membuat menarik perhatian siswa, ada beberapa cara yang bisa dilakukan seperti, pemilihan metode yang baik dan tepat; pemilihan media yang tepat dan berkualitas; mengadakan sebuah simulasi; dan terakhir melakukan pendekatan terhadap para siswa.

Salah satu variasi dalam pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran. Menurut Azhar Arsyad (2002) yaitu "Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa" [2]. Pendapat Arsyad tentang manfaat media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat membantu proses belajar mengajar, serta penyampaian dan isi pelajaran pun dapat diterima dengan baik oleh siswa. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini memberikan nuansa baru dan bermanfaat bagi dunia pendidikan. Hal tersebut memungkinkan pemanfaatan teknologi sebagai sarana pembelajaran melalui inovasi-inovasi pembelajaran yang signifikan. Salah satunya ialah pemanfaatan media pembelajaran yang menggunakan komputer.

Untuk saat ini, kebanyakan sekolah masih menggunakan metode pembelajaran menggunakan media buku, walaupun sebenarnya di SDN Cimahi Mandiri 1 ini sudah menerapkan kegiatan prakteknya, akan tetapi masih belum ada

pembelajaran menggunakan media lain seperti menggunakan media aplikasi komputer.

Berdasarkan hasil observasi, maka dibuatlah media pembelajaran yang nantinya dapat dijadikan media pembelajaran alternatif serta media penyampaian materi yang menyenangkan dan tidak monoton. Media pembelajaran edukasi ini dibuat untuk membantu belajar siswa dalam mengenal ciri khas dan kebudayaan Indonesia, khususnya dalam mata pelajaran SBK yang ada di SDN Cimahi Mandiri 1. Media pembelajaran ini mencakup rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, alat musik daerah, beserta lagu daerah yang ada di Indonesia.

Diharapkan dengan adanya aplikasi ini kegiatan belajar mengajar lebih efektif serta penyampaian materi yang ada menjadi lebih menarik, menyenangkan serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dan juga diharapkan dengan adanya aplikasi ini maka siswa bisa lebih mengenal ciri khas kebudayaan di masing-masing provinsi yang ada di Indonesia. Maka dari itu dalam penelitian ini peneliti akan membangun suatu aplikasi mengenai pengenalan ciri khas serta kebudayaan Indonesia. Adapun judul penelitian yang peneliti buat ialah **"Media Pembelajaran Mengenal Ciri Khas dan Kebudayaan Indonesia"**.

1.2 Identifikasi Dan Rumusan Masalah

Identifikasi Masalah adalah suatu cara bagaimana kita melihat, menduga, memperkir akan, dan menguraikan serta menjelaskan apa yang menjadi masalah. Sedangkan Rumusan Masalah adalah salah satu tahap diantara sej*uml*ah tahap penelitian yang memiliki kedudukan yang sangat penting dalam kegiatan penelitian.

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang peneliti yang telah dikemukakan, peneliti mengidentifikasi masalah, diantaranya sebagai berikut :

1. Dalam proses penyampaian materi terkadang para siswa merasa jenuh dikarenakan penyampaianya yang hanya satu arah, menjadikan respon dari siswa kurang. Siswa juga masih kurang paham akan kebudayaan Indonesia mengenai pakaian adat, rumah adat, tarian daerah, senjata daerah serta alat musik daerah, hal tersebut dapat mempengaruhi keefektivitasan proses belajar mengajar karena siswa belum mengetahui semua kebudayaan yang ada di Indonesia.
2. Materi yang disampaikan terlalu sedikit sehingga ketika materi pembelajaran habis, guru akan mengulang kembali materi pembelajaran atau mencari materi di internet, sehingga terkadang membuat siswa menjadi bosan.
3. Anak-anak cenderung tidak menyukai metode pembelajaran yang monoton, seperti membaca atau mendengarkan guru melainkan lebih menyukai metode pembelajaran yang menyenangkan, terkadang siswa menjadi jenuh sehingga membutuhkan suatu media yang menarik perhatian siswa.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat cara agar penyampaian materi tidak satu arah dan siswa dapat merespon dengan baik, serta siswa dapat memahami mengenai kebudayaan Indonesia ?
2. Bagaimana solusi agar penyampaian materi tidak diulang-ulang ketika materi pembelajaran sudah habis, dan guru tidak perlu mencari dari internet ?
3. Bagaimana solusi agar metode pembelajaran yang ada tidak monton dan bisa menjadi lebih menyenangkan serta bagaimana membuat media yang menarik perhatian siswa ?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti memiliki maksud dan tujuan, diantaranya:

1.3.1 Maksud Penelitian

Merancang suatu aplikasi edukasi ini agar proses belajar mengajar menjadi lebih efektif serta penyampaian materi lebih menarik, menyenangkan serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya dalam mata pelajaran SBK. Diharapkan pula dengan adanya aplikasi ini juga siswa dapat lebih mengenal ciri khas kebudayaan di masing-masing provinsi yang ada di Indonesia.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini ialah :

1. Agar penyampaian materi tidak satu arah, dan siswa dapat merespon dengan baik, maka dibuat media pembelajaran altenatif dengan

menggunakan *flash*. Dan juga diharapkan dengan adanya aplikasi ini maka siswa bisa lebih mengenal mengenai kebudayaan Indonesia serta ciri khas mengenai pakaian adat, rumah adat, tarian daerah, senjata daerah serta alat musik daerah di masing-masing provinsi yang ada di Indonesia, maka hal tersebut dapat mengefektivitaskan proses belajar mengajar.

2. Aplikasi ini dibuat sebagai alat bantu proses pembelajaran, agar guru tidak perlu mencari materi di internet ketika pembelajaran habis dan siswa tidak merasa bosan.
3. Aplikasi ini dibuat sebagai referensi serta pelengkap materi pembelajaran, yang juga dimaksudkan agar penyampaian materi pembelajaran menjadi tidak monoton dan menyenangkan serta dengan adanya media aplikasi ini siswa akan lebih tertarik untuk belajar.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1. Kegunaan Akademis

a. Bagi Pengembangan Ilmu

Kegunaan penelitian bagi pengembangan ilmu ialah dapat mengimplementasikan ilmu dalam pembuatan aplikasi edukasi dengan menggunakan media *flash*. Hal tersebut bisa menjadi suatu media altenatif dalam proses belajar mengajar.

b. Bagi Peneliti

Kegunaan penelitian ini bagi peneliti ialah, peneliti bisa mempelajari ilmu tentang membuat aplikasi edukasi dengan menggunakan media *flash*.

c. Bagi Peneliti Lain

Kegunaan penelitian ini bagi peneliti lain ialah diharapakan penelitian ini bisa menjadi referensi dan acuan bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian dengan pembahasan yang berhubungan.

1.4.2. Kegunaan Praktis

a. Bagi SDN Cimahi Mandiri 1

Kegunaan Praktis bagi SDN Cimahi Mandiri 1 ini sendiri ialah membuat media pembelajaran altenatif untuk membantu keefektivitasan dalam proses belajar mengajarnya dan membuat proses belajar mengajar menjadi menyenangkan, khususnya pada mata pelajaran SBK.

b. Bagi Siswa

Kegunaan Praktis bagi siswa itu sendiri ialah dapat menghilangkan rasa kejenuhan dan membuat proses belajar mengajar menjadi menyenangkan dan tidak monoton.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah berisi tentang batasan pembahasan masalah terhadap penelitian yang dilakukan. Bertujuan agar dalam pembahasannya lebih terarah dan tidak melebihi atau membahas diluar dari pembahasan yang di paparkan peneliti dalam penelitian ini. Adapun permasalahannya sebatas pada :

1. Penelitian ini hanya sebatas pada mata pelajaran SBK
2. Modul aplikasi ini banyak mengambil pada buku tematik kelas 4 tema 1 dan 7
3. Aplikasi ini bisa digunakan untuk kelas 4 akan tetapi bisa juga digunakan untuk kelas 1 sampai kelas 6 sebagai pengetahuan tentang mengenal kebudayaan Indoensia.
4. Modul yang ada aplikasi tersebut hanya sebatas materi, video, lagu daerah serta permainan.
5. Pada modul materi terdapat 34provinsi sub menu yang menjelaskan mengenai pakaian adat, rumah adat, tarian daerah, senjata daerah serta alat musik daerah.
6. Pada modul video terdapat 3 sub menu video yang terdiri dari video batik 1, video batik 2 serta video dokumentasi.
7. Pada modul lagu daerah terdapat 15 sub menu lagu daerah.
8. Sedangkan untuk permainan terdiri dari tebak gambar, tebak lagu dan permainan benar atau salah, yang masing-masingnya dibagi menjadi dua tingkatan yaitu mudah dan sulit.
9. Untuk video tarian serta suara alat musik daerah dibatasi hanya 2 provinsi yaitu provinsi jawa barat dan bali

10. Pembuatan aplikasi ini hanya digunakan sebagai media pembelajaran altenatif dan bukan untuk mengganti metode pembelajaran yang ada.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Peneliti melakukan penelitian di SDN Cimahi Mandiri 1, yang berlokasi di Jalan Alun-alun Timur No.44, Cimahi, Cimahi Tengah, Kota Cimahi, Jawa Barat 40525.

Adapun untuk jadwal penelitian sebagai berikut :

Tabel 1. 1 Waktu Penelitian

Kegiatan	Waktu																	
	Maret				April				Mei				Juni				Juli	
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
1. Identifikasi Kebutuhan																		
a. Observasi																		
b. Wawancara																		
c. Pengumpulan Data																		
d. Analisis Dokumen																		
2. Membuat *Prototype*																		
a. Perancangan Proses																		
b. Perancangan Basis Data																		
c. Pembuatan Program																		
3. Menguji *Prototype*																		
4. Memperbaiki *Prototype*																		

1.7 Sistematika Penelitian

Adapun sistematika penelitian yang digunakan dalam penyusunan ini ialah sebagai berikut :

BAB 1 : PENDAHULUAN

Bab ini membahas Latar Belakang Penelitian, Identifikasi dan Rumusan Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, Kegunaan Penelitian, Batasan Masalah, Lokasi dan Waktu Penelitian serta Sistematika Penelitian.

BAB 2 : LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang Penelitian Terdahulu, Analisis Pola Pembelian Konsumen, *Data Mining*, Algoritma *Apriori*, Analisis dan Desain Berorientasi Objek.

BAB 3 : OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini membahas tentang Objek Penelitian, Metode Penelitian, serta Analisis Sistem yang sedang berjalan

BAB 4 : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang Perancangan Sistem, Perancangan Antarmuka, Perancangan Arsitektur Jaringan, Pengujian, serta Implementasi

BAB 5 : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan atau hasil yang berhasil diselesaikan sesuai ruang lingkup batasan masalah dan saran terhadap masalah yang belum terselesaikan sebagai pengembangan dan perbaikan di masa yang akan datang.