

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Nusa Tenggara Timur merupakan Provinsi kepulauan yang luas dan beragam. Hal ini menjadikan Nusa Tenggara Timur juga memiliki kebudayaan yang sangat beragam khususnya budaya tari tradisional. Keberagaman tarian di Nusa Tenggara Timur ini dapat dipelajari untuk melestarikan nilai – nilai kebudayaan dan adat istiadat yang terkandung dalam tarian tersebut sehingga dipahami dan dimengerti dalam usaha melestarikan budaya tari Nusa Tenggara Timur.

Nusa Tenggara Timur memiliki 22 daerah otonomi yang terdiri dari 21 kabupaten dan satu kota dan juga terdapat kurang lebih 550 pulau yang diantaranya 11 pulau yang banyak dikenal masyarakat Nusa Tenggara Timur dan memiliki tarian daerah masing-masing. Pulau – pulau tersebut adalah Pulau Flores, Pulau Sumba, Pulau Timor, Pulau Alor, Pulau Lembata, Pulau Rote, Pulau Sabu, Pulau Adonara, Pulau Solor, Pulau Komodo dan Pulau Palu.

Berkembangnya budaya modern saat ini sangat memberi pengaruh terhadap kaum muda untuk sedikit demi sedikit melupakan kebudayaan yang mereka miliki. Berkurangnya minat untuk mempelajari budaya tari ini juga karena belum adanya media belajar yang mengikuti era belajar anak zaman sekarang yang menarik. Materi ajar tentang budaya masih didominasi dalam bentuk media cetak yang membutuhkan minat baca tinggi.

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan kepada siswa Sekolah Dasar adalah matapelajaran seni budaya yang perlu dikenalkan, dipraktekkan dan dipahami oleh siswa sedini mungkin agar siswa memiliki bekal untuk mempelajari budaya yang mereka miliki.

Berdasarkan hasil pengamatan di SDI Bertingkat Oeba 5 Kota Kupang yang menggunakan kurikulum 2013 terpadu pelajaran seni budaya dan prakarya (SBdP) yang mempelajari banyak pelajaran seni termasuk seni tari Nusa Tenggara Timur, kurikulum 2013 merupakan cara belajar tematik, dimana pada kelas 5 Sekolah Dasar yang berjumlah 32 orang, mempelajari 9 tema dalam 1 tahun ajaran yang pada setiap tema tersebut memiliki pelajaran seni budaya dan prakarya itu sendiri. Guru yang mengajar seni budaya adalah wali kelas pada kelas 5 dan tidak ada guru seni yang memiliki dasar tentang seni tari mengajar pada kelas 5 dan wali kelas yang menagajarpun tidak memiliki dasar (*basic*) dalam bidang seni terutama seni tari yang diajarkan pada siswa kelas 5 Sekolah Dasar.

Proses pelajaran seni tari di SDI Bertingkat Oeba 5 Kota Kupang masih menggunakan metode ceramah, yaitu guru menjelaskan didepan murid duduk dan mendengar. Kadang guru mempraktekkan beberapa tarian yang diketahui guru tersebut tetapi karena tidak memiliki *basic* tentang tarian dan pengalaman yang dimiliki guru membuat proses belajar seni tari Nusa Tenggara Timur tidak menarik dan kurang efektif. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil yang didapat dari siswa kelas 5 memiliki rata-rata nilai yang sama yaitu berkisar antara 75 s/d 80 setiap

tahunnya, walaupun dengan nilai tersebut masi banyak siswa yang belum mengerti tentang pelajaran seni tari yang diajarkan.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dikembangkan suatu **“MULTIMEDIA PEMBELAJARAN SENI TARI NUSA TENGGARA TIMUR PADA SD INPRES BERTINGKAT OEBA 5 KOTA KUPANG”** yang lebih menarik dan lebih mudah untuk para siswa dalam memahami dan mengenal seni tari Nusa Tenggara Timur.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang ada dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) terkhususnya seni tari dengan cara belajar yang konvensional, konvensional dalam ini yaitu cara guru mengajar masih bersifat ceramah dan membuat cara belajar menjadi tidak efektif dan susah bagi siswa dalam memahami pelajaran seni tari Nusa Tenggara Timur.

1.3 Batasan Masalah

Pada penelitian yang akan dilakukan saat ini masalah hanya dibatasi pada:

1. Animasi pembelajaran ini dibangun dan ditujukan bagi siswa kelas 5 SDI Bertingkat Oeba 5 Kota Kupang.
2. Aplikasi ini menggunakan *tools Macromedia Flash 8*.
3. Multimedia yang dibuat adalah pembelajaran seni tari di Provinsi Nusa Tenggara Timur

1.4 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah merancang bangun aplikasi pembelajaran seni tari di Nusa Tenggara Timur untuk menarik minat belajar siswa kelas 5 di SDI Bertingkat Oeba 5 Kota Kupang.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru

Dengan adanya aplikasi multimedia sebagai media pembelajaran bagi siswa Sekolah Dasar kelas 5 ini dapat membantu kerja para guru dalam memperkenalkan unsur-unsur kebudayaan seperti tarian dan bagaimana cara menari tarian Nusa Tenggara Timur kepada para siswa.

2. Bagi siswa

Menambah wawasan dan pengetahuan siswa tentang kebudayaan yang ada di Nusa Tenggara Timur serta menumbuhkan rasa kecintaan siswa dalam proses belajar khususnya mempelajari tarian Nusa Tenggara Timur.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi pengembangan sistem dalam penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data dan metode tahapan pengembangan multimedia.

1. Metode Pengumpulan Data

Pada tahapan ini digunakan tiga metode pengumpulan data yaitu :

a. Studi Literatur

Tahapan ini pengumpulan data dilakukan dengan membaca dan mempelajari buku SBdP kelas IV Sekolah Dasar sesuai kurikulum 2013 dengan pokok bahasan materi pengenalan tarian Nusa Tenggara Timur.

b. Observasi

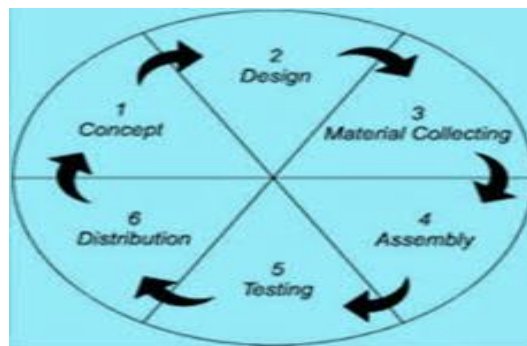
Tahapan ini dilakukan pengamatan proses belajar mengajar yang terjadi pada siswa kelas IV SD Inpres Bertingkat Oeba 5 Kota kupang.

c. Wawancara Terstruktur

Tahapan ini pengumpulan data dilakukan dengan cara mewawancarai guru yang mengajar siswa kelas IV di SD Inpres Bertingkat Oeba 5 kota kupang. Berdasarkan hasil wawancara terdapat beberapa masalah yakni siswa merasa bosan dengan metode pembelajaran yang pasif, karena guru yang mengajarkan mata pelajaran SBdP tidak mengerti secara luas tarian yang berasal dari setiap kabupaten di Nusa Tenggara Timur, sehingga tidak tersedia media pembelajaran yang membantu siswa untuk lebih memahami dan mengerti tarian tersebut.

2. Metode Tahapan Pengembangan Multimedia

Tahapan metode ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini (Sutopo, 2003) :



Gambar 1.1 Tahapan Pengembangan Multimedia (Sutopo, 2003)

a. *Concept* (Pengonsepan)

Tahap *Concept* adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audiens). Dalam penelitian ini pengguna aplikasi ini adalah siswa SD kelas IV dan tujuan dibuatnya aplikasi ini adalah memberikan pengetahuan bagi siswa SD kelas IV untuk dapat mengenal dan mempelajari tarian Nusa Tenggara Timur.

b. *Design* (Perancangan)

Setelah semua data yang dibutuhkan dan pendukung lainnya diperoleh, maka proses selanjutnya adalah pembuatan aplikasi.

Desain aplikasi dibutuhkan untuk membuat spesifikasi arsitektur program, tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk pembuatan program. Untuk mempermudah pembuatan aplikasi ini maka proses awalnya adalah pembuatan *storyboard*. *Storyboard* digunakan sebagai alat bantu untuk mendeskripsikan tiap *scene*.

c. *Material collecting* (Pengumpulan Bahan)

Tahap *Material collecting* adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan–bahan tersebut antara lain gambar *clip art*, foto, animasi, video, audio dan lain–lain yang berkaitan dengan aplikasi yang akan dibuat.

d. *Assembly* (Pembuatan)

Tahap *assembly* adalah tahap pembuatan semua obyek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap *design*, seperti *storyboard*. Pada tahapan ini menggunakan perangkat lunak Macromedia Flash 8.

e. *Testing* (Pengujian)

Pengujian pengembangan aplikasi ini dilakukan dengan menggunakan metode *black box*, dimana penilaian dapat diberikan selama proses pengetesan dilakukan. Adapun pengujian yang dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman pengguna terhadap materi yang diberikan dalam

aplikasi yang dibuat, yaitu berupa kuesioner yang berisi pertanyaan-pertanyaan seputar aplikasi yang dibuat dan akan diberikan pada 1 orang guru wali kelas dan 30 orang siswa untuk menilai hasil seputar aplikasi.

f. *Distribution* (distribusi)

Pada tahap ini, aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan. Jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, kompresi terhadap aplikasi tersebut akan dilakukan. Namun dalam penelitian ini pelaksanaannya hanya sampai pada tahap *testing* (pengujian) tanpa melalui tahap *distribution* (distribusi).

1.7 Sistematika penulisan

Agar alur Penelitian Tugas Akhir ini lebih mudah dipahami, maka penelitian ini disajikan dalam sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada Bab I membahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penulisan, metode penelitian, sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada Bab II akan membahas tentang teori-teori yang berkaitan dengan penyusunan tugas akhir.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini membahas pengertian perancangan sistem, sistem perangkat pendukung, sistem perangkat keras, sistem perangkat lunak, perancangan basis data, relasi antar tabel, diagram aliran data (*Data Flow Diagram*), diagram konteks, perancangan antar muka.

BAB IV : IMPLEMENTASI SISTEM

Menjelaskan tentang implementasi sistem yang dibangun serta implementasi basis data dan implementasi program.

BAB V : PENGUJIAN DAN ANALISIS HASIL

Memuat tentang hasil dari implementasi sistem berupa data keluaran, sistem, kelebihan dan, kekurangan sistem.

BAB VI : PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan topik permasalahan yang dibahas dalam penulisan ini