

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Provinsi Nusa Tenggara Timur (NTT) memiliki beragam jenis suku atau etnis dengan adat dan kebudayaan masing-masing. Nusa Tenggara Timur juga memiliki beragam jenis rumah dan pakaian adat. Ini merupakan bentuk kreativitas yang dimiliki oleh masyarakat Provinsi Nusa Tenggara Timur karena memiliki unsur-unsur nilai kebudayaan yang sangat tinggi. Adapun unsur kebudayaan tersebut dilestarikan dari jaman dahulu hingga saat ini karena masyarakat Nusa Tenggara Timur sangat menjunjung tinggi nilai kebudayaan yang ada. Setiap daerah di Provinsi Nusa Tenggara Timur memiliki bentuk dan corak rumah dan pakaian adat yang berbeda-beda dengan arti dan maknanya masing-masing.

Dalam proses pengenalan rumah dan pakaian adat di Provinsi Nusa Tenggara Timur perlu disampaikan kepada masyarakat khususnya kepada siswa-siswi Sekolah Dasar sejak dini, Seperti halnya yang terlihat di Sekolah Madrasa Iptidiyah Swasta (MIS) Al-Anshar Alak khususnya kelas 4 dalam mata pelajaran seni dan kebudayaan cara belajar yang masih bersifat konvensional dan pembahasan materi tentang rumah dan pakaian adat Nusa Tenggara Timur masih secara garis besar sehingga membuat siswa-siswi cenderung merasa bosan, dan kurang memahami apa yang disampaikan oleh guru.

Standar kompetensi pada materi mengapresiasi karya seni rupa yang didalamnya terdapat sub materi tentang makna seni rupa terapan belum ada media pembelajaran yang dapat membantu menerangkan pengenalan rumah dan pakaian adat secara detail yang disertai dengan ilustrasi yang menarik, sehingga membuat siswa-siswi merasa bosan dan kurang menarik perhatian. Hal ini juga dapat berpengaruh pada nilai semester siswa-siswi dari mata pelajaran tersebut menurun, dalam hal perbandingan nilai pada tahun ajaran 2013/2014 yaitu dibuktikan bahwa nilai rata-rata pada mata pelajaran tersebut menurun yaitu dari 71,1 pada semester ganjil menurun pada semester genap menjadi 66,1 dari 25 siswa-siswi kelas 4. Dengan melihat masalah tersebut maka perlu dibuat suatu aplikasi multimedia sebagai contoh pembelajaran mengenal rumah dan pakaian adat di Nusa Tenggara Timur dan diharapkan pula dapat merubah pola belajar sehingga lebih efektif sesuai dengan tuntutan perkembangan kemajuan teknologi saat ini agar dapat lebih menarik minat siswa-siswi dalam belajar dan memahami tentang rumah dan pakaian adat yang ada di Nusa Tenggara Timur.

Suatu penelitian yang pernah dilakukan oleh Djong (2014), tentang multimedia pengenalan jenis-jenis motif kain tenun di Provinsi Nusa Tenggara Timur, dimana penelitian ini memberikan solusi untuk membantu meningkatkan pengetahuan serta kemauan seluruh masyarakat Indonesia khususnya masyarakat NTT terlebih khusus siswa-siswi SD tentang keragaman motif kain tenun. Merujuk dari penelitian tersebut, penelitian kali ini adalah memperkenalkan jenis-jenis rumah dan pakaian adat di Provinsi Nusa Tenggara Timur berbasis multimedia pada siswa-siswi Sekolah Madrasah Ibtidiyah Swasta (MIS) Al-Anshar Alak khususnya kelas 4. Aplikasi ini dirancang dengan menggunakan

metode pengembangan multimedia dan diharapkan aplikasi ini mampu membantu siswa-siswi agar mengenal rumah dan pakaian adat di Provinsi Nusa Tenggara Timur lebih detail dan dimengerti.

Dalam proses pembuatan aplikasi perlu adanya bantuan komputer yang ditunjang dengan *software Macromedia Flash 8*, sehingga dapat membentuk animasi jenis-jenis rumah dan pakaian adat di Nusa Tenggara Timur maka dirasa perlu untuk membuat **“APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN RUMAH DAN PAKAIAN ADAT DI NTT DENGAN MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH 8”** agar lebih menarik minat belajar dan mudah dimengerti siswa-siswi kelas 4 Madrasah Iptidiyah Swasta (MIS) Al-Anshar Alak dalam mengenal rumah dan pakaian adat di Provinsi Nusa Tenggara Timur.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah pembelajaran yang masih bersifat konvensional, dimana penyampaian materi tentang seni rupa terapan pada siswa-siswi kelas 4 SD Madrasah Iptidiyah MIS Al-Anshar Alak kurang detail yang tidak disertai dengan ilustrasi rumah dan pakaian adat yang menarik kemudian sarana yang dipakai kurang menunjang minat belajar siswa-siswi sehingga membuat siswa-siswi bosan terutama untuk mengenal rumah dan pakaian adat di Provinsi 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-siswi kelas 4 SD Madrasah Ibtidiyah MIS Al-Anshar Alak.
2. Multimedia yang dibuat adalah pengenalan rumah dan pakaian adat di Provinsi Nusa Tenggara Timur.
3. Jumlah Kabupaten yang ditampilkan dalam aplikasi hanya 15
4. Aplikasi ini menggunakan *tools macromedia flash* dan bahasa pemrograman yang dipakai *action script*.

1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah membuat aplikasi pembelajaran mengenal rumah dan pakaian adat di Provinsi Nusa Tenggara Timur untuk menarik minat belajar siswa-siswi kelas 4 di Sekolah Dasar Madrasah Ibtidiyah MIS Al-Anshar Alak.

1.4.2 Manfaat

1. Bagi Guru

Dengan adanya aplikasi multimedia sebagai media pembelajaran bagi siswa-siswi Sekolah Dasar kelas 4 ini dapat membantu kerja para guru dalam memperkenalkan unsur-unsur kebudayaan seperti

rumah dan pakaian adat di Provinsi Nusa Tenggara Timur kepada para siswa-siswi.

2. Bagi Siswa-siswi

Menambah wawasan dan pengetahuan siswa tentang kebudayaan yang ada di Provinsi Nusa Tenggara Timur serta menumbuhkan minat belajar siswa-siswi dalam belajar khususnya mengenal rumah dan pakaian adat di Provinsi Nusa Tenggara Timur.

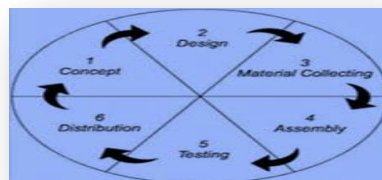
3. Bagi Peneliti

Dengan adanya aplikasi ini dapat menjadi acuan pengetahuan dalam pembuatan aplikasi sebagai media pembelajaran yang lain sehingga setelah menyelesaikan pendidikan dapat menerapkan ilmunya di lingkungan kerja.

1.5. Metodologi Penelitian

Metodologi pengembangan sistem dalam penelitian Tugas Akhir ini menggunakan metode tahapan pengembangan multimedia (Soetopo,2003).

Tahapan metode ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 1.1. Tahapan Pengembangan Multimedia (Soetopo, 2003)

Metode tersebut secara sistematis dapat ditempuh dengan langkah-langkah berikut :

1.5.1. *Concept* (Pengonsepan)

Tahap *Concept* adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audiens). Dalam penelitian ini pengguna aplikasi ini adalah siswa-siswi Sekolah Dasar dan tujuan dibuatnya aplikasi ini adalah memberikan pengetahuan bagi siswa-siswi Sekolah Dasar agar lebih mengenal rumah dan pakaian adat di Nusa Tenggara Timur.

1.5.2. *Design* (Perancangan)

Design adalah tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material / bahan untuk program. Spesifikasi dibuat serinci mungkin sehingga pada tahap berikutnya, yaitu *material collecting* dan *assembly*, pengambilan keputusan baru tidak diperlukan lagi, cukup menggunakan keputusan yang sudah ditentukan pada tahap ini.

Setelah semua data yang dibutuhkan dan pendukung lainnya diperoleh, maka proses selanjutnya adalah pembuatan aplikasi. Untuk mempermudah pembuatan aplikasi ini maka proses awalnya adalah pembuatan storyboard untuk menggambarkan deskripsi tiap *scene*.

1.5.3. *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, misalnya gambar jenis-jenis rumah dan pakaian adat di Provinsi Nusa Tenggara Timur *sound effect*.

1.5.4. *Assembly* (Pembuatan)

Tahap *Assembly* adalah tahap pembuatan semua obyek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap *design*, seperti *stroryboard*. Pada tahapan ini biasanya menggunakan perangkat lunak seperti *Macromedia Flash 8* atau produk *open source* lainnya baik yang gratis maupun berbayar.

1.5.5. *Testing* (Pengujian)

Tahap *testing* dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi atau program dan melihatnya apakah ada kesalahan atau tidak. Pengujian pengembangan aplikasi ini dilakukan dengan menggunakan metode *Black Box*, yaitu hanya mengamati hasil eksekusi dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak. Tujuan metode pengujian ini adalah mencari kesalahan pada fungsi yang salah atau hilang sehingga menemukan cacat yang mungkin terjadi pada saat *coding*.

1.5.6. *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).

1.6. Sistematika Penulisan

Agar alur penyampaian Tugas Akhir ini lebih mudah dipahami, maka penulis menyajikan dalam sistematika sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang teori-teori dasar yang berkaitan dengan pembuatan aplikasi, mulai dari teori mengenai aplikasi pembelajaran, metode pengembangan yang digunakan sampai teori yang membahas tentang perangkat lunak yang digunakan untuk membuat aplikasi ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang analisis dan perancangan sistem, peran pengguna serta perangkat pendukung.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini berisi tentang prosedur implementasi sistem. Hasil perancangan diterjemahkan dalam bentuk program yang bisa dibaca oleh komputer.

BAB V PENGUJIAN DAN ANALISIS HASIL

Bab ini berisi pengujian sistem yang telah dibuat dan analisis hasil pengujian dari sistem tersebut.

BAB VI PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan topik permasalahan yang dibahas dalam tugas akhir ini.