

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Negara Timor Leste memiliki 13 Kabupaten, masing-masing memiliki ciri dan kebiasaan yang disebut kebudayaan, hasil karya dan pengetahuan yang dimiliki oleh manusia. Ragam budaya menjadikan negara yang kaya akan kebudayaan sehingga menjadi modal besar bagi tumbuhnya kebudayaan nasional yang berkepribadian dan kesadaraan bangsa.

Adapun unsur kebudayaan tersebut dilestarikan dari jaman dahulu hingga saat ini karena masyarakat Timor Leste sangat menjunjung tinggi nilai kebudayaan yang ada. Setiap daerah di kabupaten memiliki bentuk dan corak rumah adat, pakaian adat, tarian dan musik tradisional yang berbeda-beda dengan arti dan maknanya masing-masing. Dalam proses pengenalan rumah adat, pakaian adat, tarian dan musik tradisional di Timor Leste perlu disampaikan kepada masyarakat khususnya kepada siswa-siswi sekolah dasar sejak dini, seperti halnya yang ada di Sekolah SD SAO MIGUEL HOLSA MALIANA khususnya kelas 4 dalam mata pelajaran seni dan kebudayaan. Cara belajar yang masih bersifat konvensional dan pembahasan materi tentang rumah adat, pakaian adat, tarian dan musik tradisional di Timor Leste secara garis besar sehingga membuat siswa-siswi cenderung merasa bosan, dan kurang memahami apa yang disampaikan oleh guru.

Media pembelajaran yang selama ini digunakan oleh sekolah maupun lembaga pendidikan masih berupa alat bantu papan tulis, buku-buku maupun diktat. Penggunaan alat bantu tersebut masih belum dapat mencapai tujuan dalam mendapatkan nilai mata

pelajaran bagi siswa. Untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran yang lebih komunikatif dan interaktif, maka aplikasi perangkat lunak dalam media pembelajaran dengan bantuan komputer berbasis multimedia sangat diperlukan. *senibudaya (Belas Artes)* adalah segala sesuatu yang diciptakan manusia mengenai cara hidup berkembang secara bersama pada suatu kelompok yang mengandung unsur keindahan (estetika) secara turun temurun dari generasi ke generasi.

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 80,00 pada semester ganjil menurun pada semester genap menjadi 65,5 dari 35 siswa-siswi kelas 4.

Dengan melihat masalah tersebut maka perlu dibuat merancang bangun Aplikasi media Pembelajaran Pengenalan Rumah Adat, Pakaian Adat, Tarian dan Musik Tradisional di Timor Leste berbasis Multimedia sebagai contoh pembelajaran agar dapat merubah pola belajar sehingga lebih efektif sesuai dengan tuntutan perkembangan kemajuan teknologi saat ini dan dapat lebih menarik minat siswa-siswi dalam belajar dan memahami tentang Rumah Adat, Pakaian Adat, Tarian dan Musik Tradisional yang ada di Timor Leste.

Suatu penelitian yang pernah dilakukan oleh Kiakilir, (2012) tentang Multimedia Pengenalan pakaian adat dan lagu daerah di Timor-Leste, dimana penelitian ini memberikan solusi untuk membantu meningkatkan pengetahuan serta kemauan seluruh masyarakat Timor Leste khususnya masyarakat Maliana terlebih khusus siswa-siswi SD kelas 4 tentang keragaman Pakaian Adat dan Lagu daerah di Timor-Leste. Merujuk

dari penelitian tersebut, penelitian kali ini adalah memperkenalkan metode pengembangan multimedia dan aplikasi ini mampu membantu siswa-siswi agar mengenal Rumah Adat, Pakaian Adat, Tarian dan Musik Tradisional di Timor Leste lebih detail dan dimengerti.

Sesuai dengan latar belakang di atas maka perlu dibuat sebuah aplikasi **“RANCANG BANGUN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN SENI DAN BUDAYA DI TIMOR LESTE BERBASIS MULTIMEDIA MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH 8”** agar lebih menarik minat belajar dan mudah dimengerti siswa-siswi kelas 4 SD SAO MIGUEL HOLSA MALIANA dalam mengenal rumah Adat pakaian adat, tarian dan musik tradisional di Timor Leste.

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 budaya terapan pada siswa-siswi kelas 4 SD SAO MIGUEL HOLSA MALIANA kurang detail yang tidak disertai dengan ilustrasi rumah pakaian adat, tarian dan musik tradisional yang menarik kemudian sarana yang dipakai kurang menunjang minat belajar siswa-siswi sehingga membuat siswa-siswi bosan terutama untuk mengenal rumah pakaian adat, tarian dan musik tradisional di Timor Leste.

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 SAO MIGUEL HOLSA MALIANA

2. Multimedia yang dibuat adalah pengenalan Rumah Adat, Pakaian Adat, Tarian dan Musik Tradisional di Timor Leste.
3. Jumlah Kabupaten yang ditampilkan dalam aplikasi adalah 13 kabupaten
4. Aplikasi ini menggunakan *tools macromedia flash* dan bahasa pemrograman yang dipakai *action script*.

1.4. Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah merancang bangun aplikasi pembelajaran mengenal rumah, pakaian adat, tarian dan musik tradisional di Timor Leste untuk menarik minat belajar siswa-siswi kelas 4 di Sekolah Dasar SAO MIGUEL HOLSA MALIANA.

1.5. Manfaat

1.5.1. 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, pakaian adat, tarian dan musik tradisional di Timor Leste kepada para siswa-siswi.

1.5.2. Bagi siswa-siswi

Menambah wawasan dan pengetahuan siswa tentang kebudayaan yang ada di Timor Leste serta menumbuhkan minat belajar siswa-siswi dalam belajar khususnya mengenal seperti rumah, pakaian adat, tarian dan musik tradisional di timor leste

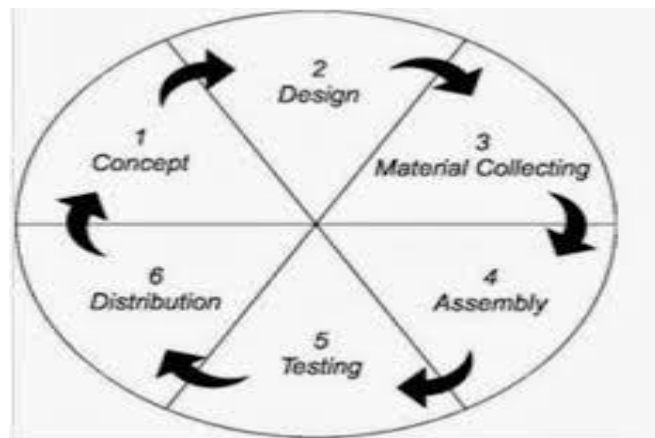
1.5.3. Bagi Peneliti

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.

1.6. Metodologi Penelitian

Metodologi pengembangan sistem dalam penelitian 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 :

a. *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 adat, pakaian adat, tarian dan musik tradisional di Timor Leste.

b. *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*.

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, misalnya gambar jenis-jenis rumah pakaian adat, tari dan musik tradisional di Timor Leste *sound effect*.

d. *Assembly* (Pembuatan)

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

eTesting (Pengujian)

Pengujian aplikasi ini dilakukan dengan menggunakan metode *Black Box Testing* dan pengujian *end user* menggunakan kuisioner. Pengujian *Black Box* dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibuat telah beroperasi dengan baik sesuai dengan

yang diharapkan. Sedangkan pengujian kuisioner dilakukan dengan mengambil sampel 35 pengguna untuk menguji kehandalan aplikasi ini.

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).

1.6. 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. erangkat pendukung.

BAB VI PENUTUP

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