

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dan informasi membawa dampak kemajuan yang sangat pesat terhadap dunia pendidikan. Salah satu contoh penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan adalah dengan memanfaatkan teknologi komputer. Teknologi komputer yang sering digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi kepada siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat dikatakan interaktif apabila peserta didik tidak hanya melihat dan mendengar tetapi secara nyata berinteraksi langsung dengan media pembelajaran itu. Peserta didik dilibatkan dalam penggunaan media pembelajaran.

Dengan adanya aplikasi pembelajaran kebudayaan indonesia untuk siswa sekolah dasar kelas V, diharapkan mampu untuk memenuhi kebutuhan dunia pendidikan. Pendidikan kebudayaan daerah, yang merupakan substansi penting dalam pendidikan dasar, merupakan salah satu bidang yang kurang mendapat dukungan dari aplikasi sejenis. Hal ini tentunya memerlukan perhatian khusus, mengingat

bahwa pelajaran tentang kebudayaan daerah tersebut ada dalam silabus pendidikan dasar, khususnya pada kelas V sekolah dasar.

Penelitian ini mencoba menyediakan suatu aplikasi pembelajaran kebudayaan bagi siswa sekolah dasar untuk kelas V dengan metode tutorial berbasis multimedia yang berfokus pada pendidikan kebudayaan daerah. Dengan tersedianya aplikasi tersebut, di harapkan tingkat pencapaian dalam proses belajar di jenjang pendidikan sekolah dasar kelas V dapat lebih di maksimal.

1.2 Rumusan Masalah

Permasalahan yang akan di kaji dan di berikan solusinya dalam penelitian ini adalah bagaimana membangun sebuah aplikasi multimedia berbasis dekstop (J2SE) yang dapat di fungsikan sebagai media pembelajaran kebudayaan yang berada di tiap provinsi di wilayah indonesia. Aplikasi ini di harapkan akan mampu mempermudah pengguna, dalam hal ini terutama di khususkan pada siswa sekolah dasar kelas V.

1.3 Ruang Lingkup

Agar penelitian ini dapat mencapai sasaran dan tujuan yang di harapkan, maka perlu di berikan batasan masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi yang di bangun menggunakan bahasa pemrograman java dekstop (J2SE)
2. Aplikasi ini di bangun dalam bentuk CD interaktif
3. Materi yang di sajikan adalah mengenai rumah adat, pakaian adat, lagu daerah, tarian daerah, senjata tradisional.
4. Materi yang di sajkan di khususkan untuk siswa kelas V sekolah dasar
5. Terdapat latihan soal yang di sajikan bersifat acak
6. Terdapat skor untuk setiap latihan
7. Terdapat keterangan untuk melihat jawaban yang benar berapa dan yang salah berapa
8. Di dalam aplikasi ini terdapat image, audio, video dan text.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membangun Sebuah aplikasi pembelajaran kebudayaan di Indonesia dimana akan membantu memudahkan para guru dalam penyampaian materi terkait kebudayaan, seperti rumah adat, pakaian adat, lagu daerah, tarian daerah dan senjata tradisional.