

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

(Harun, 2013) perkembangan teknologi dan informasi dalam mendorong kemajuan dunia pendidikan sangat dibutuhkan dengan menarik minat belajar dalam proses pembelajaran. Kemampuan menguasai dan menggunakan ilmu pengetahuan dan teknologi, merupakan kontribusi proses pendidikan terhadap kebudayaan. Masyarakat Indonesia pada umumnya cukup mempunyai potensi itu. Salah satunya bentuk penggunaan teknologi dalam pendidikan adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer sehingga para siswa tidak bosan dalam proses pembelajaran. (Eddy, 2012) hal ini dikarenakan biasanya dalam proses belajar mengajar dikelas dilapangan menggunakan media yang terbatas pada *slide power point* dan buku ini membuat siswa cepat bosan dan tidak dapat menyerap materi sesuai rencana pembelajaran. (Andi, 2012) penggunaan media pembelajaran berbasis dapat mempengaruhi daya tarik peserta didik untuk mempelajari dan memahami materi yang diajarkan

(Supriyoko, 2012) pendidikan merupakan aspek penting yang tidak dapat dipisahkan dengan nilai-nilai budaya karena pendidikan merupakan suatu sistem untuk meningkatkan kualitas hidup manusia dalam segala aspek kehidupan dan sekaligus sebagai upaya pewarisan nilai-nilai budaya bagi kehidupan manusia. Dengan demikian, pendidikan merupakan produk budaya dan sebaliknya budaya merupakan produk pendidikan. (Siregar, 2015)

(Yoety, 2015) dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 44 Tahun 2013 mulai dimasukkan target pendidikan yang lebih mengarah pada nilai-nilai kebudayaan dan berlandaskan agama. Akan tetapi berkurangnya minat generasi muda untuk mempelajari budaya karena belum adanya media belajar yang menarik. Media pembelajaran pada mata pelajaran mengenai kebudayaan Indonesia yang di berikan disekolah hanya sebatas buku dan tempelan dinding dengan ukuran relatif kecil. Tentu hal ini menjadi penghambat belajar siswa dalam mempelajari mata pelajaran tentang kebudayaan Indonesia dan kurangnya menanamkan kebudayaan Indonesia. Jadi diperlukan mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia untuk kebutuhan siswa (Rita, 2012).

(Cross & Major, 2012) metode kolaboratif adalah strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok belajar yang dan setiap anggota kelompok tersebut harus bekerja sama secara aktif untuk meraih tujuan yang telah ditentukan dalam sebuah kegiatan dengan struktur tertentu. Sehingga terjadi pembelajaran yang penuh makna dan siswa akan saling menghargai kontribusi semua anggota kelompok. Penerapan metode pembelajaran kolaboratif dalam sistem untuk pembelajaran para siswa sekolah ini memberi penekanan bagaimana siswa belajar bersama secara aktif sehingga mereka dapat memahami materi yang ditampilkan (yoety, 2012)

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, penulis memilih judul yaitu

“Perancangan Media Pembelajaran Kebudayaan Indonesia Dengan Metode Kolaboratif”.

1.2 Rumusan Masalah

Permasalahan yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana merancang sebuah media pembelajaran dengan menerapkan *metode Kolaboratif* pada aplikasi pembelajaran?
2. Bagaimana cara untuk merancang media pembelajaran kebudayaan Indonesia dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6*?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang akan dibahas oleh penulis adalah:

1. Dalam perancangan aplikasi kebudayaan Indonesia penulis membahas pakaian adat, rumah adat dan senjata tradisional.
2. Aplikasi kebudayaan Indonesia yang dirancang bersifat *offline*.
3. Peneliti melakukan perancangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6* yang dirancang dengan metode Kolaboratif.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian skripsi ini adalah:

1. Agar penulis dapat menguasai perancangan dan pengembangan media pembelajaran kebudayaan Indonesia dengan metode kolaboratif.
2. Sebagai salah satu syarat mendapatkan gelar Strata 1 (S-1).
3. Dapat menambah pengetahuan mengenai perancangan dan pengembangan dalam media pembelajaran berbasis multimedia.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi pendidikan

Dengan adanya media pembelajaran ini dapat memberikan ilmu yang bermakna bagi siswa sehingga siswa dapat menanamkan nilai-nilai budaya

Indonesia kedalam kehidupan mereka dan dapat meningkatkan mutu pendidikan itu sendiri.

2. Bagi masyarakat

Media pembelajaran ini bisa menjadi alat bantu bagi para orang tua siswa atau lingkungan masyarakat untuk mengajar kepada anak muda mengenai budaya yang ada di Indonesia.

3. Bagi Pemerintah

Media pembelajaran ini menjadi acuan bagi pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan berbasis teknologi informasi dan komputer khususnya mata pelajaran dalam budaya Indonesia

1.5 Sistematika Penulisan

Atas dasar tersebut diatas, maka penelitian ini akan penulis sajikan secara sistematis sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dibahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi studi pustaka terhadap teori-teori yang berhubungan dan kerangka teoritis yang menjadi landasan dalam penyusunan penelitian ini serta *software* yang digunakan untuk merancang sistem.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini menguraikan tentang rancangan yang dilakukan dalam penelitian, terdiri dari alur penelitian, analisis permasalahan, pemecahan masalah, dan perancangan desain *interface* pada sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang implementasi aplikasi pembelajaran yang dibuat berdasarkan perancangan yang telah dilakukan dan pengujian aplikasi pembelajaran yang dibuat.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan keterbatasan dari penelitian yang telah dilakukan. Selain itu juga berisi tentang rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.