

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sebagai negara kepulauan dengan banyak provinsi dari Sabang hingga Merauke, Negara Indonesia patut bangga dengan keanekaragaman seni dan budaya yang tersebar di setiap daerah dan provinsi. Pengenalan akan budaya bangsa harus diberikan sejak sedini mungkin untuk menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya Indonesia.

Budaya adalah warisan bangsa, oleh karena itu haruslah dijaga dan dilestarikan. Perancangan karya mengenai kebudayaan Indonesia ini menarik, karena budaya negeri haruslah dikenalkan sejak dini kepada masyarakat Indonesia agar mereka lebih cinta kepada negerinya. Tahapan dasar dalam pembelajaran adalah pada sekolah dasar. Dengan mulai mengenalkan budaya Indonesia pada anak di bangku sekolah dasar, mereka mempunyai acuan dasar tentang gambaran secara garis besar budaya-budaya yang terdapat di Indonesia. Selain itu, untuk meningkatkan minat belajar murid di sekolah dasar, dapat digunakan media pembelajaran interaktif sebagai alternatif.

Pembelajaran interaktif selain menarik dalam penggunaan dan tampilannya, juga dapat lebih mempertajam pesan dan informasi yang akan disampaikan. Oleh karena itu dibutuhkan cara untuk dapat mengatasi krisis budaya saat ini. Pengenalan budaya akan lebih efektif dan cepat diterima pada

usia sekolah dasar. Terutama pada anak sekolah dasar kelas III sampai dengan kelas V.

Pembelajaran interaktif memiliki banyak keuntungan dalam proses dan hasil pembelajaran. Selain meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pelajaran juga meningkatkan motivasi dan daya dorong untuk terus belajar. Kemampuan multimedia yang meliputi unsur *animasi, sound, video, grafis* dan *teks* menjadikan pembelajaran interaktif menjadi lebih hidup dan tidak membosankan bagi siswa.

Berdasarkan penjelasan diatas maka perlu adanya upaya-upaya untuk meningkatkan minat belajar dibidang seni budaya khususnya diKepulauan Riau dengan pengembangan sistem dengan metode *Waterfall*.

1.2 Rumusan Permasalahan

Rumusan permasalahan yang dapat diidentifikasi dari latar belakang masalah adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat media pembelajaran interaktif yang mampu menarik minat belajar anak sekolah dasar untuk mempelajari Seni Budaya Kepulauan Riau?
2. Bagaimana membuat media pembelajaran interaktif yang menarik dan mudah dipahami untuk anak sekolah dasar kelas V menggunakan komputer?

1.3 Batasan Masalah

Batasan dari masalah yang akan dikaji adalah sebagai berikut :

1. Merancang dan membangun media pembelajaran interaktif yang menarik dari segi tampilan dan kemudahan dalam penggunaan.
2. Sistem yang dibangun hanya mengkaji materi tentang media pembelajaran seni budaya Kepulauan Riau untuk anak sekolah dasar kelas V.
3. Sistem menampilkan provinsi Kepulauan Riau yang terdiri dari rumah, pakaian, senjata, tarian, makanan khas, alat musik tradisional, suku asli, dan wisata. Pada halaman rumah hanya menampilkan 2 jenis rumah, pada halaman tari hanya menampilkan 7 tarian, halaman makanan hanya menampilkan 8 jenis makanan, halaman senjata hanya menampilkan 3 jenis senjata, halaman baju hanya menjelaskan baju pria dan wanita, halaman alat musik tradisional menampilkan 2 jenis alat musik, halaman suku asli menampilkan 4 jenis suku dan halaman wisata menampilkan 5 tempat wisata .

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah merancang dan membangun sebuah media pembelajaran interaktif yang menerapkan belajar di kelas menggunakan mastery learning (belajar tuntas) pada seni budaya Kepulauan Riau sebagai alternatif media pembelajaran yang berbeda sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang bisa diambil adalah sebagai berikut:

1. Bagi Akademisi

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk penelitian berikutnya mengenai media pembelajaran interaktif seni budaya kepulauan riau.

2. Bagi Pengguna

Menjadikan media pembelajaran yang dibangun dalam pengenalan seni budaya kepulauan riau kepada siswa sehingga siswa tertarik untuk belajar.

3. Bagi Guru

Media pembelajaran yang dirancang dapat dipakai sebagai bahan ajar yang lebih interaktif.

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan ini dibagi ke beberapa bab untuk mempermudah proses pemahaman isi pembahasan. Pembagiannya sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan permasalahan, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini terdiri dari tinjauan pustaka dan kumpulan teori yang berfungsi menjadi landasan dan pendukung penelitian untuk merancang dan membangun multimedia pembelajaran.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini terdiri dari penjelasan rancangan yang akan digunakan dalam pembangunan sistem multimedia pembelajaran.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini terdiri dari penjelasan implementasi sistem dalam multimedia pembelajaran yang telah dibangun dan pembahasan hasil pengujian terhadap multimedia pembelajaran tersebut.

BAB V PENUTUP

Bab ini terdiri dari kesimpulan yang diperoleh sebagai hasil penelitian terhadap permasalahan, dan saran yang diberikan mengenai keterbatasan dalam penelitian.