

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang luas dan mempunyai berbagai macam budaya. Budaya Nusantara merupakan kebudayaan yang diakui sebagai identitas nasional Nusantara dan sebagai perwujudan cipta, karya dan karsa bangsa dan merupakan keseluruhan daya upaya manusia Indonesia untuk mengembangkan harkat dan martabat sebagai bangsa. Diantaranya alat musik tradisional, pakaian adat, tari-tarian tradisional, berbagai macam senjata tradisional dan banyak lagi yang lainnya. Oleh sebab itu Seni dan Budaya dimasukkan sebagai mata pelajaran pokok di setiap sekolah dari jenjang SD hingga SMA/K. Agar para siswa dapat lebih mengetahui tentang berbagai macam ragam kebudayaan Indonesia.

Namun hingga saat ini Seni Budaya sudah semakin berkurang peminatnya di kalangan para pelajar Indonesia. Dalam penelitian penulis di SMP Negeri 3 Babelan ini ternyata dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran Seni Budaya di sekolah saat ini masih teoritis, dengan menggunakan metode pembelajaran yang hanya menggunakan buku atau media cetak lainnya sebagai media pembelajaran membuat siswa kurang paham atau tertarik dengan pelajaran Seni Budaya ini. Kurangnya pembelajaran yang inovatif, serta kurangnya variasi mengajar, termasuk minimnya media bantu yang digunakan oleh pelajar, menjadi penyebab tidak optimalnya proses pembelajaran.

Pernyataan penulis ini terbukti dari hasil kuesioner yang dilakukan penulis dengan mendapatkan perolehan suara dari 50 responden yang merupakan siswa-siswi dari SMP Negeri 3 Babelan yang menghasilkan 86% siswa setuju bahwa mereka kurang paham / tertarik dengan mata pelajaran seni budaya menggunakan metode pembelajaran saat ini dan 14% tidak mengalami kesulitan dengan metode pembelajaran saat ini.



Gambar 1.1 Grafik Hasil Kuesioner Siswa

Oleh karena itu untuk mempermudah siswa belajar, maka perlunya media yang mempermudah siswa untuk belajar. Teknologi berbasis Android seperti *smartphone* menjadi pilihan yang bisa digunakan untuk memecahkan masalah ini.

Pengguna *smartphone* di Indonesia terus meningkat disetiap tahunnya. Menurut Sharen Gifary (2015:170) Pengguna *smartphone* di Indonesia terus meningkat disetiap tahunnya, mencapai peringkat kelima terbesar di dunia. Pengguna *smartphone* banyak didominasi oleh anak-anak, kalangan muda dan orang yang bergerak didunia perdagangan dan perkantoran. Aplikasi yang berjalan pada *smartphone* sudah menjadi bagian hidup mereka. Aplikasi yang berjalan ini meliputi aplikasi edukasi, *game*, sosial media dan sebagainya. Menggabungkan teknologi *smartphone* dan aplikasi pembelajaran dapat digunakan untuk memecahkan masalah siswa dalam mempelajari seni dan budaya nusantara lebih mudah dan menyenangkan.

Perkembangan teknologi banyak memberikan perubahan yang positif pada proses pembelajaran, terlebih pada aplikasi *mobile* sebagai media pembelajaran yang merupakan hasil dari perkembangan teknologi tersebut. Hingga menuntut kita untuk memanfaatkan teknologi tersebut sebagai sarana pembelajaran. Sebagai upaya untuk mengatasi persoalan tersebut adalah dengan membuat sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk membantu para siswa dalam proses pembelajaran mengenai seni

dan budaya nusantara, serta untuk meningkatkan minat siswa terhadap Budaya Nusantara agar mereka dapat mewariskan serta melestarikannya.

Ada beberapa aplikasi sejenis mengenai pembelajaran Seni dan Budaya Nusantara di *playstore*, namun pada aplikasi tersebut belum lengkap dalam menyajikan informasi mengenai seni dan budaya nusantara. Disini penulis akan merancang sebuah aplikasi yang dapat mencakup keseluruhannya.

Berdasarkan penjelasan diatas maka penulis tertarik untuk membuat skripsi ini dengan judul **“PERANCANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN SENI BUDAYA NUSANTARA BERBASIS ANDROID”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari judul dan latar belakang diatas, dapat diidentifikasi permasalahan yang ada diantaranya :

- a. Banyak siswa yang kurang paham atau tertarik dengan mata pelajaran Seni dan Budaya menggunakan metode pembelajaran saat ini.
- b. Kurangnya variasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru.
- c. Aplikasi yang sudah ada tentang pembelajaran seni dan budaya nusantara hanya mencakup beberapa pengetahuan budaya dan puisi jawa saja.
- d. Sedikitnya informasi yang disajikan tentang Seni dan Budaya Nusantara pada aplikasi yang sudah beredar.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

- a. Konten yang terdapat pada aplikasi ini hanya meliputi tarian daerah, alat musik tradisional, pakaian adat, senjata tradisional dan rumah adat yang berada di Provinsi Sumatera Barat, DKI Jakarta, Bali dan Papua Barat.

- b. Materi dari konten aplikasi ini hanya tentang pembelajaran seni budaya nusantara untuk peserta didik SMP Negeri 3 Babelan.
- c. Materi-materi pembelajarannya hanya berupa gambar beserta penjelasannya saja.
- d. Aplikasi ini hanya dapat diakses melalui *smartphone* android.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis merumuskan masalah utama penelitian, yaitu : *“Bagaimana Merancang Aplikasi Pembelajaran Seni Budaya Nusantara Berbasis Android?”*

1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Sesuai dari rumusan masalah diatas, maka manfaat dan tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.5.1 Tujuan

Adapun tujuannya dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. merancang dan menjadikan aplikasi android ini sebagai media bantu untuk siswa dalam pembelajaran seni dan budaya nusantara agar lebih mudah dalam proses penerimaan materi yang disampaikan oleh guru serta membuat siswa lebih tertarik dengan matapelajaran Seni Budaya.
- b. dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat memudahkan siswa dalam mengenal dan mempelajari seni dan budaya nusantara.
- c. menyediakan sistem informasi tentang seni dan budaya nusantara.

1.5.2 Manfaat

- a. memudahkan siswa dalam memahami matapelajaran seni budaya.
- b. meningkatkan teknologi android dalam kegiatan belajar-mengajar.

1.6 Tempat dan Waktu Penelitian

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis melakukan penelitian pada :

Tempat : SMP Negeri 3 Babelan

Waktu : Mei 2018

1.7 Metode Penelitian dan Metode Konsep Pengembangan *Software*

Metode yang digunakan untuk mendukung penelitian yang akan dilakukan ialah sebagai berikut :

1.7.1 Metode Penelitian

Agar mendapatkan data yang akurat dalam melakukan perancangan, serta mengumpulkan data-data yang berhubungan dengan penelitian, sebagai berikut :

a. Observasi

Penulis melakukan pengamatan secara langsung ke tempat penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan pada SMP Negeri 3 Babelan.

b. Studi Pustaka

Pada metode kepustakaan penulis melakukan pengumpulan data yang bersifat teori yang mendukung penulisan, dengan melakukan studi terhadap literatur-literatur berupa buku, jurnal dan informasi dari internet dan lain-lain yang ada kaitannya dengan permasalahan yang penulis teliti.

c. Kuesioner

Pada metode kuisisioner penulis membuat 5 daftar pertanyaan dengan 2 jawaban “Ya” dan “Tidak” yang diajukan pada 50 siswa/i SMP Negeri 3 Babelan untuk mencari jawaban dari permasalahan yang diteliti. Dalam kuesioner terdapat pertanyaan, pernyataan dan isian yang harus dijawab oleh responden.

1.7.2 Metode Konsep Pengembangan *Software*

Pada metode pengembangan perangkat lunak penulis menggunakan metode *Rapid Application Development (RAD)*.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan penyusunan skripsi ini dibagi menjadi 5 (lima) bab. Berikut penjelasan tentang masing-masing bab :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang gambaran umum latar belakang penulisan tugas akhir, ruang lingkup, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, batasan masalah dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang landasan teori yang berhubungan dengan topik penelitian, meliputi hal-hal yang berhubungan dengan sistem operasi, data, informasi, sistem informasi, desain informasi, komponen-komponen desain informasi dan berbagai teori penunjang yang berhubungan dengan materi yang akan diangkat.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisikan tentang tempat penelitian, sistem yang berjalan ditempat penelitian, tentang perancangan dan analisis program, mulai dari gambaran rancangan secara umum dan analisa kebutuhan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini, serta kuesioner dari 50 responden (siswa/i) dari SMPN 3 Babelan.

BAB IV PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI

Berisi tentang spesifikasi *hardware* dan *software* yang diperlukan, langkah-langkah pembuatan program, uji coba atau evaluasi program, dan hasil pengujian aplikasi.

BAB V PENUTUP

Diakhir bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dan penulisan saran yang diusulkan untuk pengembangan lebih lanjut agar tercapai hasil yang lebih baik..