

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia adalah negara kepulauan yang terdiri dari berbagai macam pulau yang disertai dengan keanekaragaman adat dan budayanya masing-masing. Banyaknya ragam budaya di Indonesia merupakan suatu aset kekayaan bagi bangsa ini, karena dapat memperkenalkan keanekaragaman budaya nusantara yang dimiliki oleh setiap suku dan budaya daerah bangsa Indonesia kepada masyarakat Indonesia dan negara asing. Untuk itu masyarakat Indonesia perlu mengetahui dan melestarikan budaya peninggalan (warisan) nenek moyang yang menjadi ciri khas tiap daerah di Indonesia Muhlis (14 Februari 2015, hlm.1). Sebagai contoh, untuk membedakan suku dan budaya daerah tertentu, masyarakat perlu mengetahui keberadaan karya seni yang ada beserta kegunaannya. Dari jenis kesadaran seperti ini, dapat disimpulkan bahwa memang keberagaman merupakan hal yang esensial di dalam negara Indonesia karena tidak terdapat budaya yang tunggal di dalamnya (Efendi, 2008, hlm.1)

Pakaian adat dan senjata tradisional merupakan warisan nenek moyang (leluhur) sekaligus pusaka bagi bangsa Indonesia. Pakaian adat dan senjata tradisional Indonesia banyak ragamnya dan tersebar di seluruh daerah di Indonesia. Dari 33 daftar provinsi yang ada di Indonesia, tiap provinsi berhak menentukan, menetapkan dan menjadikan warisan nenek moyang mereka itu sebagai benda peninggalan (warisan) suku adat asli bangsa Indonesia.

Seiring perkembangan zaman yang semakin modern, para pelajar (siswa-siswi) sekolah dasar (SD) khususnya kelas 4 sampai kelas 6 SD pada dasarnya sudah pernah mempelajari tentang seni dan budaya Indonesia. Sebagai generasi penerus bangsa, mereka adalah kaum muda penerus tradisi budaya Indonesia. Namun dalam hal ini, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi berkurangnya minat pelajar dalam memahami budaya Indonesia di era globalisasi ini. Berikut ini merupakan penjelasan mengenai faktor-faktor tersebut. Pertama, masuknya pengaruh budaya asing, yang berdampak langsung pada perilaku pelajar

(Sugiyanto & Y, Dzuha Hening, 2011, hlm.1). Dampak tersebut dapat dilihat dari banyaknya generasi muda yang melupakan budaya sendiri karena budaya asing dianggap sebagai budaya yang lebih modern, lunturnya nilai-nilai serta moral pribadi, akhlak, serta nilai-nilai budaya nasional pada diri para pelajar Indonesia (Irhandayaningsih, 2012, hlm.1,2). Kedua, kurangnya media belajar yang menarik (Sugiyanto & Y, Dzuha Hening, 2011, hlm.1). Dalam era globalisasi seharusnya media pembelajaran yang monoton dengan media cetak bisa diatasi, dengan diikuti profesionalisme guru yang harus disamakan dengan perkembangan teknologi informasi pada saat ini di mana guru harus dapat memiliki kemampuan untuk memanfaatkan fungsi dari teknologi yang sedang berkembang guna mendorong tingkat kreatifitas dan inovasi para pelajar (Arief, 2011, para.14).

Sebagai contoh, hal tersebut dapat dilihat berdasarkan hasil wawancara yang penulis peroleh dari beberapa guru SDN Benda Baru III. Dari sini, didapatkan informasi secara umum mengenai proses pembelajaran yang telah dilakukan dalam sekolah tersebut sebagai bahan studi kasus. Banyak dari para guru berpendapat bahwa dalam metode pembelajaran sehari-hari di sekolah tersebut masih terdapat masalah dan kendala, seperti adanya kejenuhan para pelajar terhadap pembelajaran yang menggunakan media cetak (Lampiran 1, pertanyaan no.21). Para guru berharap akan hadirnya teknologi informasi di era globalisasi saat ini seperti *smartphone* dapat membantu mereka mengatasi kendala terkait. Dengan memberikan pengajaran yang menarik melalui teknologi seperti *smartphone* atau media teknologi, para guru berharap agar pelajar dapat memiliki tingkat inovasi dan semangat yang lebih tinggi lagi di dalam pembelajaran khususnya yang berkenaan dengan pembuatan aplikasi di *smartphone* yang berbasis multimedia untuk bahan pengajaran budaya Indonesia.

Aplikasi kuis dan pembelajaran ini dibangun berbasis multimedia yang dapat dijalankan pada *smartphone* atau *tablet computer*. Selain itu, dengan belajar melalui visualisasi yang menarik, diharapkan semangat untuk belajar tentang budaya tradisional akan lebih termotivasi karena selalu dimainkan berulang-ulang dan terus menerus sampai para pengguna aplikasi merasa puas. Maka dengan sendirinya materi-materi yang disampaikan akan mudah dicerna dan dimengerti oleh pengguna. Dalam memainkan aplikasi kuis ini juga terdapat pertanyaan-

pertanyaan yang harus ditebak atau dijawab oleh pengguna seputar pakaian adat dan senjata tradisional. Yang secara spesifik menggunakan teknik permutasi sebagai acuannya.

I.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka pernyataan penelitian untuk tugas akhir ini adalah **“Bagaimana membuat aplikasi kuis pembelajaran untuk siswa-siswi kelas 4 sampai kelas 6 di Sekolah Dasar Negeri Benda Baru III?”**

I.3 Ruang Lingkup Penelitian

Pembatasan masalah diperlukan agar masalah yang terdapat dalam lingkup penelitian tidak menjadi terlalu luas dan menyimpang dari tujuan utama. Beberapa pembatasan masalah yang digunakan yaitu:

- a. Informasi yang akan ditampilkan pada aplikasi ini meliputi pakaian adat dan senjata tradisional dari 33 provinsi.
- b. Tema aplikasi ini adalah aplikasi kuis pembelajaran pakaian adat dan senjata tradisional Indonesia dengan menerapkan algoritme pengacakan terhadap pertanyaan-pertanyaan yang berada dalam kuis.
- c. Aplikasi ini merupakan *prototype* yang dibangun semudah mungkin, dapat dimengerti, sederhana, dan didesain kreatif yang bertujuan untuk melestarikan budaya tradisional, mengenalkan budaya tradisional, menarik perhatian dan keingintahuan dalam hal belajar.

I.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai yaitu untuk membuat aplikasi kuis pembelajaran untuk kelas 4 sampai kelas 6 di Sekolah Dasar Negeri Benda Baru III.

I.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian sebagai berikut:

- a. Menanamkan nilai-nilai budaya tradisional sejak dini.
- b. Menambah wawasan kebudayaan pelajar dengan mengenal serta mempelajari keanekaragaman budaya tradisional Indonesia.

- c. Membantu pelajar kelas 4 sampai kelas 6 SD untuk belajar budaya tradisional Indonesia dengan media interaktif berbasis Android di mana saja dan kapan saja sekaligus memperkenalkan dunia teknologi informasi terkini dan memberikan metode belajar yang menarik, menyenangkan, terbaru, dan efektif.
- d. Membantu guru dan orang tua murid untuk memberikan akses belajar pelajaran pengetahuan umum dan budaya Indonesia secara *update* teknologi untuk di mana saja dan kapan saja.
- e. Membuat masyarakat Indonesia semakin menghargai kebudayaan serta semakin mencintai Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI).
- f. Memperkenalkan keanekaragaman budaya tradisional Indonesia berupa pakaian adat dan senjata tradisional.
- g. Sebagai aspek kecerdasan dan reflek saraf otak yang dapat dapat terasah lewat aplikasi kuis dan pembelajaran ini, terutama *kuis* yang bersifat menebak.
- h. Untuk menumbuhkan semangat pelajar dalam belajar budaya tradisional (pakaian adat dan senjata tradisional) lewat visualisasi yang menarik.
- i. Untuk melestarikan budaya tradisional bangsa Indonesia.
- j. Dapat melihat perkembangan pelajar antara belajar *manual* dengan belajar langsung.

I.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang skripsi, rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini memuat dasar teori yang berfungsi sebagai sumber atau alat dalam memahami permasalahan yang berkaitan dengan aplikasi kuis pembelajaran pakaian adat dan senjata tradisional Indonesia berbasis Android untuk tingkat sekolah dasar (SD), pengertian Algoritme *Fisher-Yates Shuffle* dan mengenai teori yang berhubungan dan diperlukan dalam pembuatan aplikasi ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tentang penjelasan mengenai langkah-langkah penelitian yang digunakan agar tercapai hasil (*output*) yang diharapkan sehingga tujuan dan manfaat penelitian benar-benar terpenuhi.

BAB IV ANALISIS, PERANCANGAN, DAN HASIL

Bab ini berisi tentang langkah-langkah penjelasan yang berkaitan dengan analisis pembangunan sistem aplikasi, perancangan aplikasi dan hasil uji coba aplikasi yang telah dibangun dalam penelitian ini.

BAB V PENUTUP

Bab ini menguraikan kesimpulan dan saran yang dapat membangun serta meningkatkan maksud dan tujuan dari penelitian ini, agar menjadi sistem yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

RIWAYAT HIDUP

LAMPIRAN

