

# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki beraneka ragam kekayaan. Kekayaan yang dimiliki oleh Indonesia bukan hanya berupa kekayaan sumber alam saja, tetapi Indonesia juga memiliki kekayaan suku dan budaya. Suku merupakan suatu golongan manusia yang anggota-anggotanya mengidentifikasi dirinya dengan sesamanya, berdasarkan garis keturunan yang dianggap sama. Identitas suku ditandai oleh pengakuan dari orang lain akan ciri khas kelompok tersebut dan oleh kesamaan budaya, bahasa, agama, serta perilaku [1].

SDN Wanasari 12 Regensi 1 Cibitung menggunakan kurikulum 2013 berbasis kompetensi pada tahun ajaran baru 2013/2014. Kurikulum 2013 resmi ditetapkan pemerintah untuk mengganti kurikulum sebelumnya, tetapi hanya untuk kelas I dan IV SD saja. Berdasarkan Kurikulum 2013 dirumuskan secara terpadu mengenai kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dirancang dengan menggunakan pembelajaran untuk mencapai kompetensi yang sesuai. Adanya kurikulum 2013 memiliki banyak perbedaan dengan kurikulum sebelumnya di mana pada kurikulum 2013 semua mata pelajaran menyatu dalam satu buku. Pada buku tersebut akan diberikan tema yang berbeda berdasarkan waktu pembelajaran. Dalam 2 semester pemerintah memberikan 9 tema. Pada buku tematik terpadu kurikulum 2013 tema “Indahnya Kebersamaan” subtema keberagaman budaya yang digunakan dalam objek studi kasus terkandung materi tentang suku dan budaya, sikap menghargai perbedaan keberagaman, berhitung dan praktik bunyi. Tidak hanya materi, subtema ini juga menyertakan pertanyaan latihan tentang mata pelajaran lain seperti matematika, bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), kewarganegaraan serta seni budaya seperti menebak suara alat musik. Pada saat ini guru masih menggunakan buku sebagai sarana penyampaian materi, di mana buku “Indahnya Kebersamaan tema Keberagaman Budaya Bangsaku” ini masih menggunakan contoh-contoh gambar dan tulisan dalam bentuk cetak.

Sehingga guru mengalami kesulitan dalam menggambarkan budaya tersebut serta minimnya sarana yang dimiliki di sekolah.

Solusi yang diusulkan untuk mengatasi masalah yang ada saat ini adalah membuat aplikasi multimedia yang memiliki fitur-fitur: materi, praktik serta latihan. Aplikasi ini dilengkapi dengan gambar, animasi, *sound* serta video yang mampu menampilkan tentang keberagaman budaya yang diajarkan dengan baik dan menjadi alternatif panduan belajar. Aplikasi multimedia diharapkan menjadi media yang dapat membantu pembelajaran dengan memberikan informasi yang lebih baik dari buku.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana menyediakan contoh keberagaman budaya menggunakan multimedia?
2. Bagaimana menyediakan alat evaluasi kemampuan peserta didik dalam mempelajari materi keberagaman budaya?

## **1.3 Tujuan**

Dari rumusan masalah diatas terdapat tujuan yaitu:

1. Membuat aplikasi multimedia yang menyediakan tentang keberagaman budaya yang dilengkapi teks, gambar dan video.
2. Membuat aplikasi multimedia yang menyediakan pertanyaan latihan.

## **1.4 Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam membuat proyek akhir ini yaitu:

1. Aplikasi multimedia ini hanya digunakan oleh peserta didik kelas IV SD berdasarkan kurikulum 2013.
2. Aplikasi multimedia ini tidak terdapat latihan bagaimana cara menulis, menggambar serta mengukur tinggi rendah notasi lagu.

3. Aplikasi multimedia tidak menggunakan *database*, dan aplikasi ini tidak memiliki fitur *update*.

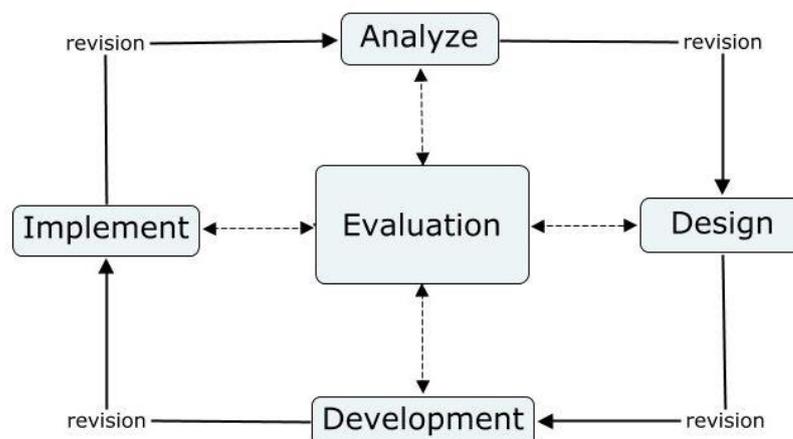
### 1.5 Definisi Operasional

Aplikasi multimedia “Keberagaman Budaya Bangsaku” dapat dijadikan sarana untuk menyampaikan materi pengajaran kepada peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar menggunakan teknologi multimedia. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam cepat tanggap mengerjakan pertanyaan ataupun siap dalam menghadapi materi latihannya.

Nantinya aplikasi ini digunakan oleh guru sebagai pembimbing atau pemandu dalam pengoperasian komputer, sedangkan peserta didik akan mengikuti alur yang ada dalam aplikasi tersebut. Aplikasi multimedia “Keberagaman Budaya Bangsaku” digunakan pada saat sewaktu pembelajaran berlangsung. Aplikasi ini nantinya akan digunakan di laboratorium komputer yang menjadikan proyektor sebagai media pembelajaran.

### 1.6 Metode Pengerjaan

Metode pengembangan dalam pembuatan *tool* pembelajaran ini dibangun menggunakan metode ADDIE [7].



Gambar 1-1  
Metode ADDIE

Penjelasan dari tahap-tahap tersebut adalah sebagai berikut :

### **1. Analisis**

Dilakukan dengan cara wawancara atau sesi tanya jawab dengan guru. pertemuan ini mendefinisikan materi yang akan dimasukkan ke dalam aplikasi.

### **2. Desain**

Setelah melakukan analisis, maka dirancang sistem pembelajaran yang sesuai, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik oleh peserta didik. Dan untuk mengetahui apakah program pembelajaran yang didesain dapat digunakan untuk mengatasi masalah-masalah yang terjadi oleh peserta didik.

### **3. Pengembangan**

Setelah melakukan desain, maka selanjutnya membangun aplikasi sesuai dengan data yang telah dikumpulkan pada tahap-tahap sebelumnya. Jika terdapat kesalahan dalam proses pembuatan aplikasi, maka pada tahap inilah saatnya memperbaiki kesalahan yang ada.

### **4. Implementasi**

Setelah melakukan pengembangan, maka selanjutnya melakukan implementasi yaitu dengan cara mencoba menjalankan aplikasi yang telah dikembangkan dan memastikan apakah seluruh komponen yang telah dikembangkan berjalan dengan benar.

### **5. Evaluasi**

Setelah implementasi, maka selanjutnya akan diserahkan kepada guru dan kemudian guru akan melakukan evaluasi terhadap aplikasi tersebut. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui aplikasi tersebut sudah benar-benar sesuai dengan kebutuhan peserta didik atau belum. Jika masih ada kekurangan, maka pembangunan aplikasi akan mengulang dari tahap awal yaitu analisis.

## 1.7 Jadwal Pengerjaan

Adapun jadwal pengerjaan sistem yang akan dibuat adalah sebagai berikut:

**Tabel 1-1**  
**Jadwal Pengerjaan**

No	Kegiatan	Bulan ke - 1				Bulan ke - 2				Bulan ke - 3				Bulan ke - 4				Bulan ke - 5			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Analisis			■	■							■									
2	Desain					■	■							■	■						
3	Pengembangan							■	■							■	■				
4	Implementasi							■	■									■	■		
5	Evaluasi											■								■	■
6	Dokumentasi	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■