

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini, manusia sangat bergantung pada teknologi informasi. Peranan komputer dalam dunia pendidikan sangat baik jika dimanfaatkan dalam metode pembelajaran agar dapat dikembangkan menjadi lebih menarik dan inovatif dengan peningkatan kualitas pembelajaran di dunia pendidikan. Dengan memberikan suasana belajar mengajar yang lebih menyenangkan melalui sarana multimedia animasi interaktif yang dirasa lebih efektif untuk mengembangkan metode pembelajaran dan minat siswa dalam mengenal kebudayaan nusantara.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) atau Taman Kanak-kanak (TK) merupakan masa awal pembelajaran untuk siswa dalam mempelajari ilmu pengetahuan dasar yang akan dipelajari lebih dalam pada tingkat selanjutnya, sehingga pada tahap ini siswa akan mendapatkan pembelajaran yang ringan dengan pendekatan lebih halus dan mudah dimengerti. Maka dari itu, siswa akan lebih mudah memahami dan menangkap ilmu yang diajarkan.

Metode pembelajaran yang diberikan yaitu pembelajaran yang menarik perhatian dan minat belajar sehingga siswa menjadi lebih tertarik dan tidak menganggap pembelajaran yang diajarkan membosankan. Akan tetapi, pemanfaatan teknologi informasi pada RA AL-Bashir Nurhakim Kabupaten Purwakarta ini masih belum maksimal, salah satunya dalam belajar kebudayaan nusantara para guru masih menggunakan cara manual dengan menjelaskan isi buku atau bahkan menulis di papan

tulis dan membuat siswa menjadi bosan dan jenuh jika hanya mendengar penjelasan tanpa visualisasi. Hal tersebut disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang menarik sehingga sulit dimengerti dan dipahami oleh siswa.

Seperti menurut (Astaman, Surni Kadir, 2018) mengatakan bahwa, “Masalah yang juga kerap menghinggapi peserta didik yang disebut jenuh belajar, perasaan jenuh belajar sering dikeluhkan peserta didik dalam setiap kesempatan, biasanya akan berdampak *negative* terhadap hasil belajar”.

Maka dari itu, seorang guru harus pandai menentukan langkah-langkah untuk mengatasi kejenuhan dalam belajar agar peserta didik tidak cepat bosan terhadap mata pelajaran yang diajarkan. Langkah-langkah yang perlu dilakukan dalam rangka usaha mengatasi kejenuhan belajar pada peserta didik, adalah dengan cara menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi agar peserta didik tidak merasa jenuh dengan materi yang sedang dipelajari (Astaman, Surni Kadir, 2018).

Saat ini, tidak banyak siswa yang mengetahui kebudayaan yang ada disekitar mereka, dan bahkan hanya sedikit siswa yang tertarik dengan kebudayaan khususnya kebudayaan kita sendiri yaitu kebudayaan nusantara. Melalui media pembelajaran animasi interaktif maka diharapkan dapat meningkatkan pembelajaran yang aktif, inovatif, efisien, serta menumbuhkan minat pada siswa dalam mempelajari dan mengenal kebudayaan nusantara. Oleh karena itu, proses belajar mengajar pada RA AL-Bashir Nurhakim Kabupaten Purwakarta dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik diharapkan informasi yang diberikan akan lebih mudah dimengerti dan dipahami oleh siswa.

Dengan menggunakan acuan di atas, penulis memilih topik tersebut dalam penyusunan tugas akhir dengan judul: **“Animasi Interaktif Pengenalan Kebudayaan Nusantara (BUDARA) pada RA AL-Bashir Nurhakim Kabupaten Purwakarta”**.

1.2. Maksud dan Tujuan

Maksud dari penyusunan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang dan membuat suatu media pembelajaran berbasis animasi interaktif agar lebih menyenangkan dan mudah menarik minat siswa untuk belajar, khususnya dalam mengenal kebudayaan kuantara.
2. Memberikan informasi terkait kebudayaan nusantara menggunakan perangkat teknologi dengan *interface* yang lebih kreatif.
3. Meningkatkan kreativitas proses pembelajaran yang efisien bagi para pengajar dalam memberikan materi kepada siswa dengan menggunakan animasi interaktif, tidak hanya membaca buku dan menulis di papan tulis.
4. Memberikan informasi kepada pembaca bagaimana merancang animasi interaktif yang menarik menggunakan *Adobe Flash Profesional CS6*.
5. Meningkatkan kemampuan penulis dalam mengembangkan ilmu pengetahuan tentang perancangan media pembelajaran berbasis animasi interaktif.

Sedangkan tujuan dari penyusunan tugas akhir ini adalah sebagai salah satu syarat kelulusan Program Diploma Tiga (D.III) Program Studi Sistem Informasi Akuntansi pada Universitas Bina Sarana Informatika.

1.3. Metode Penelitian

1.3.1. Metode Pengumpulan Data

Dalam penyusunan tugas akhir ini penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data, antara lain:

1. Pengamatan (*Observation*)

Penulis melakukan pengamatan langsung terhadap apa yang menjadi kebutuhan siswa dalam proses belajar khususnya pengenalan kebudayaan nusantara pada RA

AL-Bashir Nurhakim. Hasil pengamatan dapat di aplikasikan menjadi program animasi interaktif yang diminta untuk menarik minat belajar siswa.

2. Wawancara (*Interview*)

Pada metode ini penulis memberikan pertanyaan terkait dengan judul yang dibahas. Dalam metode penyusunan tugas akhir ini, penulis mendapatkan informasi secara lengkap dengan melakukan wawancara langsung bersama kepala sekolah dan guru yang mengajar di RA AL-Bashir Nurhakim mengenai proses belajar mengajar, apa yang membuat siswa kurang tertarik belajar kebudayaan nusantara dan apa yang dibutuhkan untuk proses belajar mengajar yang lebih menarik. Proses wawancara ini dilakukan pada bulan maret 2020.

3. Studi Pustaka (*Studi Literature*)

Penulis juga melakukan studi pustaka melalui artikel ilmiah jurnal, buku, dan internet sebagai bahan acuan penyusunan tugas akhir ini tentang teori-teori yang berkaitan dengan kebudayaan nusantara serta perancangan animasi interaktif.

1.3.2. Metode Pengembangan *Software*

Metode pengembangan *software* yang digunakan yaitu metode *waterfall*. Metode air terjun ini memiliki alur hidup perangkat lunak secara sekuensial dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian, dan pendukung/pemeliharaan. Berikut ini penjelasannya:

1. Analisis Kebutuhan *Software*

Berdasarkan hasil analisa, penulis membuat media pembelajaran berbasis animasi interaktif untuk pengenalan kebudayaan nusantara, agar siswa dapat lebih interaktif dalam proses belajar. Media pengenalan dan pembelajaran berbasis animasi interaktif ini membutuhkan menu-menu yang dapat memudahkan siswa untuk mengakses materi. Terdapat pilihan menu utama seperti mulai, *about*, dan

exit. Dalam menu mulai berisikan pilihan adat, seni, senjata, bahasa, lagu daerah, dan latihan. Pada menu latihan akan diberikan beberapa pertanyaan untuk melatih siswa dalam mengingat apa yang telah dipelajari.

2. Desain

Dalam tahap ini penulis mendesain tampilan animasi seperti *background*, isi, penggunaan warna yang disesuaikan, dan mendesain gambar menjadi lebih menarik menggunakan *tools story board*.

3. Code Generation

Pada tahap ini penulis menentukan bahasa pemrograman yang digunakan. Bahasa pemrograman yang penulis gunakan dalam perancangan animasi interaktif ini adalah *Action Script 2.0* yang terdapat dalam *Adobe Flash Profesional CS6*.

4. Testing

Pada tahap *testing* atau pengujian sistem penulis menggunakan *Black Box Testing* guna mengetahui kinerja animasi sehingga dapat diketahui apakah hasilnya sesuai dengan yang di harapkan atau tidak untuk dapat memenuhi kebutuhan proses belajar mengajar dengan animasi interaktif.

5. Support/Maintenance System

Maintenance System diperlukan dalam sebuah *software* untuk menghindari *error*. Sehingga *software* dapat terus berkembang dan diperbaharui dengan mengikuti perkembangan teknologi dalam menyesuaikan kebutuhan pengguna. Untuk mendukung perancangan animasi interaktif ini, penulis memberikan dukungan dengan melakukan pemeliharaan terhadap *software* yang dibuat, dengan cara pengecekan berkala setiap enam bulan sekali.

1.4. Ruang Lingkup

Dalam penyusunan tugas akhir ini penulis membatasi ruang lingkup sesuai dengan pembahasan perancangan program animasi interaktif pengenalan kebudayaan nusantara untuk siswa RA AL-Bashir Nurhakim Kabupaten Purwakarta, meliputi 5 provinsi yang ada di Indonesia, yaitu Provinsi Jawa Barat, Provinsi Papua, Provinsi Jawa Tengah, Provinsi Sumatera Barat, dan Provinsi Bali yang akan membahas tentang rumah adat, upacara adat, pakaian adat, tarian, musik, dan lagu daerah serta soal latihan pilihan ganda yang berisi pertanyaan-pertanyaan untuk melatih siswa dalam mengingat apa yang telah dipelajari. Kemudian mengenai cara pembuatan animasi yang menarik menggunakan *Adobe Flash Profesional CS6*.

