

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Budaya atau Kebudayaan secara etimologi berasal dari bahasa Sanskerta yaitu *buddhayah*, yang merupakan bentuk jamak dari *buddhi* (budi atau akal) yang kemudian diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia. Dalam bahasa Inggris, Kebudayaan disebut *culture*, yang berasal dari kata Latin *Colere*, yaitu mengolah atau mengerjakan atau dapat pula diartikan sebagai mengolah tanah atau bertani. Kata *culture* juga kadang diterjemahkan sebagai "kultur" dalam bahasa Indonesia.

Budaya merupakan suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya yang ada ini terbentuk dari banyak unsur yang rumit, termasuk sistem agama dan politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan, dan karya seni. Bahasa, sebagaimana juga budaya, merupakan bagian tak terpisahkan dari diri manusia sehingga banyak orang cenderung menganggapnya diwariskan secara genetis. Ketika seseorang berusaha berkomunikasi dengan orang-orang yang berbeda budaya dan menyesuaikan perbedaan-perbedaannya, membuktikan bahwa budaya itu dipelajari. Budaya adalah suatu pola hidup menyeluruh. budaya bersifat kompleks, abstrak, dan luas. Banyak aspek budaya turut menentukan perilaku komunikatif. Unsur-unsur sosio-budaya ini tersebar dan meliputi banyak kegiatan sosial manusia.

Indonesia merupakan negara kepulauan terbesar didunia, dengan banyaknya pulau tersebut Indonesia memiliki beragam budaya yang sangat banyak sekali. Perkembangan budaya Indonesia telah dimulai sejak nenek moyang terdahulu. Namun, beberapa tahun kebelakangan ini Kebudayaan di Indonesia berada dalam masa yang mengecewakan dimana banyak budaya Indonesia yang lepas dari genggamannya .

Seperti yang telah diketahui, perkembangan budaya Indonesia selalu dalam kondisi yang naik dan turun. Pada awalnya, Indonesia sangat banyak mempunyai peninggalan budaya dari nenek moyang terdahulu, hal seperti itulah yang harus dibanggakan oleh penduduk Indonesia sendiri, tetapi belakangan ini budaya Indonesia mengalami masa penurunan terhadap sosialisasi budaya bangsa sehingga penduduk kini telah banyak yang melupakan apa itu budaya Indonesia. Semakin majunya arus globalisasi rasa cinta terhadap budaya semakin berkurang, dan ini sangat berdampak tidak baik bagi masyarakat asli Indonesia. Terlalu banyaknya kehidupan asing yang masuk ke Indonesia, masyarakat kini telah berkembang menjadi masyarakat modern.

Hal ini yang menyebabkan Kebudayaan bangsa Indonesia banyak yang diambil oleh pihak lain, berikut merupakan data beberapa budaya Indonesia yang diklaim oleh pihak lain: batik dari Jawa oleh Adidas, rendang dari Sumatera Barat oleh Oknum WN Malaysia, Motif batik perang dari Yogyakarta oleh pemerintah Malaysia, Desain kerajinan perak desak Suwanti dari Bali oleh oknum WN Amerika, Badik tumbuk lada oleh pemerintah Malaysia,

kopi gayo dari Aceh oleh perusahaan multinasional (MNC) Belanda, kopi toraja dari Sulawesi Selatan oleh perusahaan Jepang, Musik indang sungai garinggiang dari Sumatera Barat oleh Malaysia, Kain ulos oleh Malaysia, alat musik angklung oleh pemerintah Malaysia, Lagu jali-jali oleh pemerintah Malaysia, dan tari pendet dari Bali oleh pemerintah Malaysia.

Melihat latar belakang diatas, maka penulis mencoba mengangkat masalah ini menjadi topik dalam menyusun tugas akhir dengan judul : Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Kebudayaan 34 Provinsi Pada Siswa Mi Ber Basis Android.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Permasalahan – permasalahan yang akan diangkat dalam aplikasi ini diantaranya adalah:

1. Bagaimana mempermudah belajar Kebudayaan 34 provinsi di Indonesia pada siswa MI?
2. Bagaimana mengimplementasikan game dan latihan soal pada aplikasi?

## **1.3 Tujuan**

Tujuan dari pembuatan tugas akhir ini diantaranya:

1. Mempermudah siswa untuk mempelajari Kebudayaan 34 Propinsi di Indonesia.
2. Membangun ketertarikan siswa untuk belajar Kebudayaan 34 Provinsi di Indonesia.

#### **1.4 Manfaat**

1. Siswa dapat belajar sendiri untuk mengenal Kebudayaan 34 propinsi di Indonesia.
2. Memberi alternatif lain Pembelajaran Kebudayaan 34 Propinsi di Indonesia dengan berbasis multimedia.

#### **1.5 Batasan masalah**

Batasan masalah yang diambil dalam tugas akhir ini adalah:

1. Aplikasi ini berbasis Android.
2. Target pengguna aplikasi ini adalah seluruh siswa MI/ SD
3. Kebudayaan 34 provinsi di Indonesia yang akan dibahas yaitu (Nangro Aceh, Sumatera Utara, Sumatera Barat, Riau, Kepulauan Riau, Jambi, Bengkulu, Sumatera Selatan, Bangka Belitung, Lampung, Banten, Dki Jakarta, Jawa Barat, Jawa Tengah, Daerah Istimewa Yogyakarta, Jawa Timur, Bali, Nusa Tenggara Barat, Kalimantan Tengah, Kalimantan Selatan, Kalimantan Timur, Kalimantan Utara, Sulawesi Utara, Gorontalo, Sulawesi Tengah, Sulawesi Tenggara, Sulawesi Selatan, Sulawesi Barat, Maluku, Maluku Utara, Papua, Pawa Barat)
4. Kebudayaan yang akan dibahas yaitu (Rumah adat, Pakaian adat, Tarian adat, Senjata, Alat musik, Masakan Khas)

#### **1.6 Metodologi**

Metodologi adalah kerangka teoritis yang digunakan oleh penulis untuk menganalisa, mengerjakan atau mengatasi

masalah yang dihadapi. Metode penelitian sangat penting karena baik buruknya hasil penelitian tergantung dari metodologi yang digunakan. Metodologi dalam pelaksanaan tugas akhir ini adalah sebagai berikut

### **1. Studi literatur**

Pada tahap ini akan dilakukan studi terhadap literatur-literatur yang berhubungan Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Kebudayaan 34 Provinsi Pada Siswa Mi Berbasis Android. Studi literatur dalam sebuah penelitian digunakan untuk mendapatkan gambaran yang menyeluruh tentang apa yang sudah dikerjakan dan bagaimana cara mengerjakannya, kemudian seberapa berbeda penelitian yang akan dilakukan. Pada studi literatur ini penulis mengambil materi pembelajaran dari buku mengenal adat dan budaya 34 Provinsi di Indonesia [1], mengambil juga materi dari buku mengenal seni dan budaya Indonesia. [2], dan mengambil dari buku mengenal aneka budaya Indonesia [3].

### **2. Diskusi kelompok**

Diskusi kelompok mengenai materi dan kegiatan yang berhubungan dengan topik Tugas Akhir.

### **3. Bimbingan**

Bimbingan tugas akhir dilakukan dengan dosen pembimbing, diantaranya membahas mengenai hal-hal yang berhubungan dengan topik tugas akhir.

#### **4. Pengembangan aplikasi**

Metodologi yang akan digunakan dalam pengembangan aplikasi ini dilakukan pengorganisasian beberapa tahap pengerjaan yang terkait pada waktu. Panjang waktu yang diperlukan tahap-tahap pengerjaan tersebut merupakan satu iterasi.

#### **5. Iterasi pertama**

Pada tahap ini akan dilaksanakan literatur-literatur yang berhubungan dengan pembuatan Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Kebudayaan 34 Provinsi pada siswa MI Berbasis Android.

#### **6. Iterasi kedua**

Tahap selanjutnya adalah penerapan konsep pembuatan Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Kebudayaan 34 Provinsi pada siswa MI Berbasis Android.

#### **7. Iterasi ketiga**

Pengolahan data-data yang diperlukan dan melakukan implementasi *coding*.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika pembahasan yang digunakan untuk menyelesaikan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Menjelaskan mengenai latar belakang, permasalahan, tujuan, metodologi penelitian, dan sistematika pembahasan.

## BAB II STUDI PUSTAKA

Membahas beberapa teori penunjang yang berhubungan dengan pokok pembahasan dalam tugas akhir ini yang secara garis besar berisi tentang Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Kebudayaan 34 Propinsi pada siswa MI/SD

## BAB III PERANCANGAN SISTEM

Dalam bagian ini diuraikan secara rinci rancangan Aplikasi media pembelajaran bahasa inggris ini.

## BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai implementasi pembuatan aplikasi berdasarkan hasil rancangan yang telah dibuat sebelumnya.

## BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang dapat diambil dari pelaksanaan tugas akhir ini, serta saran untuk pengembangan sistem.

**[Halaman ini sengaja di kosongkan]**