

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia merupakan Negara dengan beraneka ragam suku dan kebudayaan. Jika dicermati banyak sekali aneka ragam budaya dan kesenian yang terdapat di Indonesia, salah satunya pakaian adat yang terdapat pada 33 daerah di Indonesia. Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam proses penyampaian informasi mengalami perkembangan pesat. Saat ini, adanya pembelajaran online yang berbentuk website dapat dengan mudah mengakses informasi pembelajaran di sekolah.

Provinsi Sulawesi Selatan merupakan provinsi yang kaya akan budaya, berbagai suku, upacara adat dan rumah adat. Salah satu unsur kebudayaan berbentuk material yang masih belum banyak diketahui masyarakat umum adalah rumah adat. Rumah adat di Sulawesi Selatan memiliki keragaman bentuk dan ciri khas masing-masing karena di Sulawesi Selatan terdiri dari beberapa suku seperti suku Bugis, Makassar, Mandar dan lainnya. Globalisasi sangat berpengaruh pada kehidupan masyarakat saat ini. Pengaruh yang berhubungan dengan kehidupan, baik dari segi ilmu pengetahuan, teknologi, sosial dan kebudayaan. Eratnya hubungan tersebut memungkinkan untuk saling mendukung ke arah yang positif atau justru ke arah yang negatif. Maka, yang perlu di perhatikan saat ini yaitu

dampak negatif dari globalisasi. Terutama, pengaruhnya terhadap bidang sosial dan kebudayaan, seperti rendahnya apresiasi masyarakat terhadap nilai-nilai di bidang tersebut (terutama generasi muda), Pengaruhnya terlihat pada minimnya pengetahuan tentang kebudayaan. Dalam melestarikan budaya di Sulawesi Selatan lebih khusus untuk pembelajaran seni budaya seperti pakaian adat, rumah adat dan, senjata tradisional dapat digunakan suatu media pembelajaran yang bisa membantu dalam proses belajar mengajar pada buku seni budaya Sulawesi Selatan (T, Umar, and Haris 2022).

Penelitian ini dilakukan oleh Sagala et al (2018) yang berjudul Perancangan Aplikasi Pembelajaran Pakaian Adat Asli Indonesia Berbasis Multimedia dan Web Menerapkan Metode Computer Assisted Instruction (Cai) yang bertujuan untuk meningkatkan minat masyarakat dalam mengenal pakaian. Penelitian berikutnya yang dilakukan oleh (Samsida, 2020) tujuan adanya media pembelajaran multimedia ini untuk mempermudah guru dan siswa dalam proses pembelajaran seni budaya dan memanfaatkan multimedia dalam kesesuaian audio visual.

Menurut Poerwanto dalam penelitian Samsida (2020), menyatakan bahwa, penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar dalam hal, keaktifan siswa dalam menyelesaikan LKS yang diberikan, rasa percaya diri siswa dalam mempresentasikan hasil kerjanya serta dalam merangkum dan menyimpulkan materi dalam kegiatan pembelajaran

dengan menggunakan media berbasis teknologi informasi dan komunikasi peneliti harus menguasai *software* media tersebut dan juga menguasai aktif dalam hal memotivasi siswa dan juga siswa dituntut aktif sehingga terjalin komunikasi yang baik antar guru dengan siswa.

Seperti halnya di Sekolah Dasar Negeri Tamalanrea terdapat satu mata pelajaran yaitu pelajaran Seni Budaya. Pada pelajaran tersebut terdapat beberapa materi yang mempelajari tentang seni budaya atau kebudayaan Indonesia dari berbagai suku dan adat misalnya tentang rumah adat, pakaian adat, tarian, alat musik, ataupun adat istiadat yang lainnya. Guru seni budaya hanya menjelaskan macam-macam budaya melalui gambar dan menyebut nama saja. Guru memulai pelajaran dengan model bercerita, atau bahkan membacakan apa yang tertulis dalam buku ajar dan akhirnya langsung menutup pelajaran begitu bel akhir pelajaran berbunyi. Tidak mengherankan guru terkadang berfikir bahwa mengajar seni budaya itu mudah. Namun, pada kenyataannya tidaklah mudah. Terkadang guru sangat susah menjelaskan materi kepada siswanya karena cara penyampaian materi masih belum bisa dipahami baik oleh siswa.

Untuk mengatasi masalah diatas dibutuhkan suatu cara yaitu dengan menggunakan metode *Computer Assisted Instruction* (Cai) atau mengajar pengguna dengan menggunakan bantuan komputer, dimana komputer sebagai sarana utama atau alat bantu yang menampilkan objek yang diajarkan kepada pengguna.

Diterapkannya metode CAI pada pembelajaran ini tentunya untuk memberikan dan mengatur bentuk pembelajaran secara bertahap dan terperinci. Sehingga peserta atau pengguna dapat memahami topik pembelajaran secara keseluruhan. Pada bagian model dan latihan yang terdapat pada metode CAI akan membantu pengguna untuk mengetahui seberapa paham pengguna tentang materi yang ada pada pembelajaran dengan menggunakan metode CAI. Pemberian nilai juga akan berpengaruh pada minat belajar pengguna. Setiap pengguna akan berusaha untuk mendapatkan nilai terbaik pada pembelajaran.

Adanya media pembelajaran ini diharapkan para siswa Sekolah Dasar Negeri Tamalanrea mengenal secara *visual* tentang pembelajaran budaya yang ada di daerahnya masing-masing khususnya di Sulawesi Selatan. Media pembelajaran ini juga bisa menjadi alternatif bagi para siswa yang ingin mempelajari dan mengetahui seni budaya yang ada di Sulawesi Selatan.

Dalam penelitian ini, peneliti ingin membuat suatu aplikasi pembelajaran pengenalan buku seni budaya sulawesi selatan. Pembuatan aplikasi ini di rancang dengan cara membaca materi tentang seni budaya dan membuat tugas. Berdasarkan uraian di atas maka penulis ingin mengusulkan sebuah judul yaitu “Perancangan Aplikasi Pembelajaran Buku Seni Budaya Sulawesi Selatan Berbasis Web Menggunakan Metode *Computer Assisted Instruction (Cai)*”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian permasalahan pada latar belakang di atas, maka disusun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perancangan aplikasi pembelajaran buku seni budaya sulawesi selatan berbasis web menerapkan metode *Computer Assisted Instruction* (Cai) ?
2. Bagaimana implementasi pembelajaran buku seni budaya sulawesi selatan berbasis web menerapkan metode *Computer Assisted Instruction* (Cai) sebagai media pembelajaran siswa sekolah dasar ?
3. Bagaimana implementasi metode *Computer Assisted Instruction* (Cai) didalam website dengan soal – soal latihan ?

C. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Aplikasi ini hanya mempelajari materi, soal latihan buku seni budaya sulawesi selatan dan membuat tugas.
2. Aplikasi pembelajaran pakaian adat ini dirancang dengan menggunakan sublime text.
3. Aplikasi ini ditujukan untuk siswa sekolah dasar kelas 6.

D. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu:

1. Perancangan aplikasi pembelajaran buku seni budaya sulawesi selatan berbasis web menerapkan metode *Computer Assisted Instruction* (Cai).
2. Mengimplementasikan aplikasi pembelajaran buku seni budaya sulawesi selatan berbasis web menerapkan metode *Computer Assisted Instruction* (Cai) sebagai media pembelajaran siswa sekolah dasar.
3. Mengimplementasikan metode *Computer Assisted Instruction* (Cai) didalam website dengan soal – soal latihan.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Menjadikan aplikasi pembelajaran buku seni budaya sulawesi selatan sebagai sarana pembelajaran untuk siswa sekolah dasar negeri tamalanrea.
2. Meningkatkan pengetahuan tentang buku seni budaya sulawesi selatan pada siswa sekolah dasar.
3. Membangkitkan minat belajar siswa melalui aplikasi pembelajaran buku seni budaya.
4. Menambah pemahaman tentang seni budaya selawesi selatan pada siswa sekolah dasar.