

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Indonesia memiliki banyak kebudayaan dan warisan tradisional yang beragam termasuk Provinsi Kepulauan Bangka Belitung. Kebudayaan dan warisan tradisional Bangka Belitung menjadi bagian dari sejarah, termasuk nilai-nilai, tradisi, kepercayaan, keterampilan, bahasa, serta benda-benda artefak sejarah hingga bangunan bersejarah, hingga kesenian dan masih banyak lagi. Hal itu menyangkut identitas masyarakat lokal yang diwariskan dari generasi ke generasi baru. Namun, di tengah teknologi yang terus berkembang, keberadaan dan pemahaman kebudayaan tradisional menjadi terabaikan dan dilupakan atau terancam punah.

Saat ini kemajuan teknologi berupa aplikasi mobile semakin memudahkan dalam menyediakan berbagai informasi, termasuk pendidikan dasar yang menjadi kunci penting mengenai upaya mengenalkan serta melestarikan kebudayaan Bangka Belitung. Sekolah dasar merupakan tempat yang ideal untuk terus mengenalkan nilai-nilai kebudayaan dan warisan tradisional yang memiliki peran penting untuk membentuk dasar pengetahuan, keterampilan hingga karakter siswa. Dalam pembelajaran yang semakin berkembang, diperlukan metode yang kreatif dan inovatif agar pengenalan kebudayaan yang disampaikan kepada para siswa mudah untuk dipahami.

Dalam era digital saat ini, teknologi terus menjadi solusi yang potensial dalam mendukung pembelajaran di sekolah dasar. Aplikasi berbasis Android menjadi salah satu fasilitas pembelajaran interaktif dan menyenangkan sambil memperkenalkan kepada mereka pada kekayaan kebudayaan warisan Bangka Belitung.

SD Negeri 14 Merawang, sebuah lembaga pendidikan yang bertanggung jawab dalam memberikan pendidikan kepada para siswa sekolah dasar di Merawang, Bangka Belitung, dalam penyampaian materi pengenalan kebudayaan dan warisan tradisional Bangka Belitung masih menggunakan metode ceramah dan

pemberian tugas. Hal ini membuat para siswa cepat bosan, kurang minat, dan kurang memperhatikan pembelajaran. Hal tersebut terjadi karena media pembelajaran belum dikembangkan, padahal pengenalan kebudayaan dan warisan tradisional Bangka Belitung adalah salah satu pembelajaran yang penting.

Namun, hingga saat ini belum terdapat aplikasi yang secara khusus menyajikan informasi tentang kebudayaan dan warisan tradisional Bangka Belitung seperti tempat bersejarah, pakaian tradisional, tradisi daerah, rumah adat tradisional, lagu daerah tradisional, dan alat musik tradisional. Penggunaan teknologi menjadi solusi untuk mengatasi keterbatasan tersebut.

Permasalahan yang dihadapi adalah kurangnya media pembelajaran yang interaktif dan menarik untuk mengenalkan kebudayaan dan warisan tradisional Bangka Belitung kepada siswa sekolah dasar. Metode ceramah yang monoton membuat siswa kurang tertarik dan tidak efektif dalam menyerap informasi tentang kebudayaan lokal. Maka dari itu, penulis melakukan penelitian tentang “RANCANG BANGUN APLIKASI PENGENALAN KEBUDAYAAN DAN WARISAN TRADISIONAL PROVINSI BANGKA BELITUNG SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEKOLAH DASAR BERBASIS ANDROID” yang diharapkan menjadi aplikasi yang mendukung para siswa meningkatkan pengalaman atau kreativitas pada kekayaan budaya dan warisan Bangka Belitung.

Adapun dalam pembuatan penelitian ini, maka diambil dari beberapa referensi terkait penelitian dan terdahulu yang berhubungan dengan aplikasi pengenalan kebudayaan dan warisan sebagai media pembelajaran sekolah dasar antara lain. Pertama penelitian ini dilakukan oleh Nara Oktario yang berjudul “APLIKASI PEMBELAJARAN SEJARAH BERBASIS ANDROID STUDI KASUS PERANG TRADISIONAL INDONESIA” pada tahun 2023[1]. Kedua penelitian dari Heri Susanto, Jamaludin, Melisa Prawitasari yang berjudul “EVALUASI RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBELAJARAN SEJARAH PROKLAMASI BERBASIS ANDROID” pada tahun 2023[2]. Ketiga penelitian dari Gita Febriana Hutapea, Isjoni, Bedriati Ibrahim yang berjudul “PENGEMBANGAN APLIKASI SEJARAH LOKAL BERBASIS ANDROID

SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MAHASISWA FKIP SEJARAH UNIVERSITAS RIAU” pada tahun 2022[3]. Keempat penelitian dari Krismayana1, Liza Efriyanti, Riri Okra, Hari Antoni Musril yang berjudul “PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH BERBASIS ANDROID DI SMK NEGERI 1 KOTO BESAR” pada tahun 2022[4]. Dan kelima penelitian dari Rizqy Rizal Fanani, Achmad patoni, Adi Wijayanto yang berjudul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI ANDROID PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM” pada tahun 2021[5].

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang aplikasi untuk pembelajaran pengenalan kebudayaan dan warisan tradisional Provinsi Bangka Belitung yang interaktif bagi siswa SD Negeri 14 Merawang?
2. Bagaimana hasil pengembangan pembelajaran berdasarkan penggunaan aplikasi Pengenalan Kebudayaan Dan Warisan Tradisional Provinsi Bangka Belitung pada siswa SD Negeri 14 Merawang?

## **1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Membangun aplikasi untuk media pembelajaran Pengenalan Kebudayaan Dan Warisan Tradisional Provinsi Bangka Belitung yang dapat membantu rasa ketertarikan belajar siswa SD Negeri 14 Merawang
2. Mendorong siswa SD Negeri 14 Merawang untuk belajar dan mengetahui kebudayaan dan warisan tradisional Bangka Belitung.

Manfaat dari penelitian ini adalah

1. Bagi Sekolah diharapkan dengan adanya aplikasi media pembelajaran Pengenalan Kebudayaan Dan Warisan Tradisional Provinsi Bangka Belitung

berbasis Android ini bermanfaat kepada siswa khususnya di SD Negeri 14 Merawang, serta memberikan ketertarikan dan kemudahan dalam kegiatan belajar mengajar.

2. Meningkatkan fungsi aplikasi mobile Android sebagai media pembelajaran.

#### **1.4 Batasan Masalah**

Batasan masalah yang di perlukan agar penelitian berfokus pada hasil yang dicapai, maka penulis membatasi pokok permasalahan dengan pembahasan meliputi:

1. Aplikasi ini ditujukan kepada siswa SD Negeri 14 Merawang.
2. Aplikasi ini hanya memiliki materi yang disajikan dalam bentuk tulisan/teks, media gambar, media video dan kuis.
3. Media pembelajaran ini diperuntukan sebagai Pengenalan Kebudayaan Dan Warisan Tradisional Provinsi Bangka Belitung kepada siswa dalam mata pelajaran sejarah.
4. Aplikasi ini digunakan oleh guru yang dapat menginput materi, menginput soal kuis dan mengelola data siswa dan siswa dapat melihat materi, jawab soal kuis dan melihat data diri siswa.
5. Aplikasi hanya bisa di gunakan pada perangkat Android 8.0.
6. *Database* yang digunakan adalah *MySQL*.

#### **1.5 Sistematika Penulisan**

Sistematika laporan ini bertujuan untuk menjelaskan gambaran umum mengenai struktur penulisan laporan. Penulisan laporan ini disusun terdiri dari lima bab yaitu sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

## **BAB II      LANDASAN TEORI**

Pada bab ini menjelaskan tentang berbagai macam landasan teori yang digunakan dan sesuai dengan kebutuhan dan *software* yang digunakan dalam penelitian ini.

## **BAB III      METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab ini menjelaskan tentang model pengembangan sistem yang dipakai dalam penelitian ini, metode pengembangan perangkat lunak yang di pakai, dan *tools* pengembangan lunak pada penelitian ini.

## **BAB IV      HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini menjelaskan mengenai tentang analisa pada sistem berjalan, analisa usulan, perancangan aplikasi, dan implementasi. Serta dilanjutkan dengan tahapan pengujian untuk memberikan gambarann mengenai keberhasilan aplikasi yang telah dibuat.

## **BAB V      PENUTUP**

Pada bab ini menjelaskan kesimpulan dan saran mengenai perangkat lunak yang dikembangkan untuk keperluan pengembangan lebih lanjut.

