

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran. Proses ini membutuhkan guru yang mampu menyelaraskan antara media pembelajaran dan metode pembelajaran.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa, membangkitkan motivasi belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, pemakaian atau pemanfaatan media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran.

Media yang dimanfaatkan memiliki posisi sebagai alat bantu guru dalam mengajar. Misalnya grafik, film, slide, foto, serta pembelajaran dengan menggunakan komputer. Gunanya adalah untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Sebagai alat bantu dalam mengajar, media diharapkan dapat memberikan pengalaman kongkret, motivasi belajar, mempertinggi daya serap belajar siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan yang peneliti lakukan di Sekolah Dasar Muhammadiyah Ambarbinangun, motivasi yang ditunjukkan siswa kurang pada waktu pembelajaran seni budaya dan keterampilan. Karena tidak adanya gambar

bergerak, foto, video, musik ataupun permainan warna. Hal ini cenderung membuat siswa merasa bosan yang pada akhirnya menjadi pasif dalam menerima pelajaran. Padahal sekolah tersebut mempunyai Fasilitas pendidikan yang cukup mendukung untuk pembelajaran seperti adanya komputer dan proyektor yang seharusnya digunakan untuk persentasi pembelajaran belum digunakan secara optimal.

Berdasarkan uraian diatas penulis merasa tertarik dan bermaksud mengimplementasikan metode pembelajaran didalam dunia pendidikan dengan membuat media pembelajaran budaya seni tari yang terdapat dalam mata pelajaran seni budaya dan keterampilan sebagai sarana informasi dan pembelajaran bagi guru dalam menyampaikan materi pada siswa Sekolah Dasar Muhammadiyah Ambarbinangun.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka timbul beberapa pertanyaan sebagai rumusan masalah dari penelitian ini yang antara lain sebagai berikut:

- a) Bagaimana merancang media pembelajaran budaya seni tari Indonesia berbasis multimedia pada Sekolah Dasar Muhammadiyah Ambarbinangun agar guru mudah menyampaikan materi kepada siswa.

1.3. Batasan masalah

Agar Media Pembelajaran mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka diberikan batasan masalah sebagai berikut :

- a) Media Pembelajaran budaya seni tari Indonesia ini hanya menampilkan 1 tarian pada setiap provinsi di Indonesia.
- b) Aplikasi media pembelajaran ini hanya digunakan pada desktop (Personal Komputer dan Laptop)
- c) Aplikasi ini bersifat statis. Maksudnya informasi yang terdapat di dalam aplikasi ini tidak dapat di update atau dirubah.
- d) Software yang digunakan Adobe Flash CS3 dengan ActionScript 2.0, SoundBooth CS3, Adobe primerpro, Format factory, Adobe Photoshop CS3, dan Corel Draw X5.
- e) Sasaran aplikasi ini hanya untuk guru dan siswa kelas IV Sekolah Dasar.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari perancangan media pembelajaran Budaya Seni Tari Indonesia Berbasis Multimedia pada Sekolah dasar muhammadiyah ambarbinangun adalah sebagai berikut:

- a) Sebagai syarat kelulusan jenjang pendidikan Starta 1(S1) pada jurusan Sistem Informasi sekolah tinggi manajemen informatika dan komputer "STMIK-AMIKOM" Yogyakarta.
- b) Mempermudah guru dalam menyampaikan materi budaya Seni tari Indonesia pada mata pelajaran seni budaya dan keterampilan di Sekolah dasar muhammadiyah ambarbinangun untuk siswa kelas IV.

1.5. Manfaat Penelitian

Media pembelajaran Budaya Seni Tari Indonesia Berbasis Multimedia diharapkan dapat bermanfaat, diantaranya yaitu :

a) Bagi penulis

Meningkatkan pengetahuan dan kemampuan mahasiswa dalam pembuatan media pembelajaran.

b) Bagi Sekolah dasar muhammadiyah ambarbinangun

Diharapkan media pembelajaran ini bisa membantu memberikan alternatif dalam menyampaikan materi pada proses belajar mengajar secara komputerisasi.

1.6. Metode Penelitian

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan beberapa metode sebagai berikut:

a) Metode Observasi

Metode yang diperoleh dari pengamatan langsung di Sekolah dasar muhammadiyah ambarbinangun.

b) Metode Kepustakaan

Mengumpulkan data yang diperoleh dari ahli bidang tari dan mempelajari buku-buku serta browsing internet yang berhubungan dengan pembuatan media pembelajaran ini.

c) Metode Wawancara

Yaitu mendapatkan informasi dengan cara mewawancarai langsung salah satu guru di Sekolah dasar muhammadiyah ambarbinangun.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematik penulisan yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

a. BAB I PENDAHULUAN

Memaparkan gambaran secara lengkap mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode dan sistematika penulisan laporan penelitian skripsi.

b. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori media pembelajaran, Adobe Flash CS3 dengan ActionScript 2.0, SoundBooth CS3, Adobe primerpro, format factory, Adobe Photoshop CS3, dan Corel Draw X5 yang akan digunakan sebagai landasan penelitian dan pembuatan aplikasi.

c. BAB III ANALISI DAN PERANCANGAN

Bab ini akan menguraikan tahap-tahap analisis dan perancangan yang meliputi konsep, desain, dan pengumpulan bahan.

d. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas tentang implementasi (pembuatan atau assembly) pada Adobe Flash C3.

e. BAB V PENUTUP

Bab ini menguraikan kesimpulan dari pelaksanaan seluruh kegiatan dan beberapa saran dari penulis baik kepada sekolah maupun kepada pihak yang akan melakukan penelitian dengan tema yang sama dimasa yang akan datang.