

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Perkembangan dunia teknologi informasi dan komunikasi saat ini mengalami perkembangan yang sangat pesat. Sehingga mempengaruhi semua pekerjaan yang telah diciptakan oleh manusia, demikian juga dalam proses pelestarian kebudayaan daerah yang salah satunya adalah wayang. Untuk mempermudah pemahaman siswa dan menarik minat belajar siswa, dapat diakses dengan mudah lewat media pembelajaran.

Wayang merupakan salah satu kebudayaan yang cukup sulit untuk dipahami oleh anak-anak. Apalagi, media pembelajaran yang digunakan kurang efektif. Para guru biasanya hanya menggunakan media buku dan kertas untuk menyampaikan materi wayang tersebut.

Untuk itulah dibutuhkan aplikasi media pembelajaran yang menarik dan mudah dipelajari khususnya untuk anak-anak, yang kontennya berbahasa Indonesia sehingga mempermudah menguasai materi Wayang. Di SD Negeri Jarakan materi wayang diberikann pada mata pelajaran SBK (Seni Budaya dan Keterampilan) dan merupakan salah satu materi pada pelajaran Bahasa Jawa kelas 3,4,5, dan 6. Dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat membuat anak-anak mudah memahami sehingga mudah diingat oleh otak. .

Oleh karena itu, kami sebagai mahasiswa yang berkecimpung dalam dunia informasi mencoba untuk mengimplementasikan ilmu yang penulis

dapatkan semaksimal mungkin untuk mencoba membuat "*Pembuatan Media Pembelajaran Pengenalan Materi Wayang Berbasis Multimedia Di SD Negeri Jarakan Sleman*".

## 1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan tersebut maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut : "Bagaimana cara membuat media pembelajaran berbasis multimedia untuk menyampaikan materi tokoh wayang dengan baik dan menarik yang akan digunakan di SD Negeri Jarakan?".

## 1.3 BATASAN MASALAH

Pada penyusunan tugas akhir ini penulis membatasi permasalahan media pembelajaran berbasis multimedia yang sederhana, tetapi menarik, informative dan interaktif sehingga menambah wawasan murid-murid di SD Negeri Jarakan tentang materi wayang.

Media pembelajaran yang akan dibuat oleh penulis akan menampilkan

1. Sejarah wayang Ramayana dan Pandawa Kurawa
2. Tokoh-tokoh wayang Ramayana dan Pandawa Kurawa
3. Karakter tokoh wayang Ramayana dan Pandawa Kurawa

Pembuatan media pembelajaran ini menggunakan software : Adobe Photoshop CS3, Adobe Soundbooth CS2, dan Adobe Flash CS3.

## 1.4 TUJUAN DAN MANFAAT

### 1.4.1 Tujuan

1. Menghasilkan Media Pembelajaran Materi Wayang Berbasis Multimedia Di SD Negeri Jaran Sleman.
2. Memenuhi syarat kelulusan program Diploma III di STMIK Amikom Yogyakarta.
3. Mengimplementasikan aplikasi multimedia untuk meningkatkan disiplin ilmu yang telah penulis peroleh di dalam maupun diluar kampus.
4. Menyampaikan aplikasi multimedia yang menarik dan bisa memudahkan pemahaman untuk anak-anak.

### 1.4.2 Manfaat

1. Bagi SD Negeri Jaran Sleman  
Memberi sarana penyampaian materi wayang kepada anak-anak dengan efektif dan menyenangkan.
2. Bagi Mahasiswa  
Melatih kepekaan dalam menyikapi permasalahan untuk dapat menjadi peluang dalam mewujudkan karya yang sesuai dengan situasi yang ada dan memberikan sumbangan pikiran dalam menghadapi masalah yang ada hubungannya dengan materi wayang.

## 1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Dalam penulisan tugas akhir ini, penulis menggunakan sistematika menjadi beberapa bab. Masing-masing dapat diuraikan sebagai berikut:

**BAB I Pendahuluan**

Menerangkan tentang latar belakang penulis dalam menganalisis , menjelaskan rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

**BAB II Landasan Teori**

Bab ini membahas tentang konsep dasar multimedia dan software-software yang digunakan.

**BAB III Tinjauan Umum**

Bab ini menjelaskan tentang hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam hal perencanaan.

**BAB IV Pembahasan**

Bab ini membahas mengenai perancangan dan pembuatan media pembelajaran.

**BAB V Penutup**

Bab ini menguraikan tentang kesimpulan dari pelaksanaan kegiatan dan beberapa saran.

**DAFTAR PUSTAKA**

Berisi tentang referensi buku yang digunakan dalam pembuatan tugas akhir.

## 1.6 RENCANA KEGIATAN

Table 1.1 Rencana Kegiatan

No	Kegiatan	Waktu	Februari 2012				Maret 2012				April 2012					
			I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV		
1	Pra Survey	1 Minggu														
2	Penelitian	1 Minggu														
3	Perancangan Sistem	3 Minggu														
4	Pembuatan Sistem	5 Minggu														
5	Penyusunan Laporan	6 Minggu														