

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat saat ini memberikan peranan besar dan penting terhadap dunia pendidikan salah satunya adalah dalam bidang multimedia. Di bidang multimedia ini kita bisa menampilkan informasi secara bergerak dan bersuara sehingga dapat membangkitkan minat seorang siswa dalam hal pembelajaran.

Sebagaimana teori penggunaan media dalam proses belajar mengajar yang dikemukakan oleh *Dale's Cone of Experience* (Kerucut Pengalaman Dale) bahwa pengaruh media dalam pembelajaran dapat dilihat dari jenjang pengalaman belajar yang akan diterima oleh siswa. Hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (konkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai pada lambang verbal atau abstrak (Arsyad, 2009: 10). Dengan demikian media pembelajaran berbasis multimedia merupakan salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran juga merupakan sarana yang perlu di fasilitaskan kepada siswa agar proses pembelajara dapat di lakukan secara optimal dan tidak menimbulkan kejenuhan dalam proses pembelajaran. Media digunakan dengan tujuan untuk mengurangi peran guru sebagai informan, menarik perhatian siswa, dan mampu membuat siswa belajar lebih aktif dan

mandiri. Salah satu pembangkit semangat siswa untuk aktif belajar adalah digunakannya berbagai media yang menunjang proses pembelajaran yang tentunya juga menarik untuk siswa.

Dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah materi tembang macapat merupakan salah satu materi yang terdapat dalam KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) sehingga siswa di tuntut untuk dapat mendengarkan dan memahami tembang macapat khususnya tembang gambuh.

Penelitian ini dilakukan dalam rangka mengembangkan dan menggabungkan antara teknologi moderen dengan kebudayaan indonesia khususnya jawa yang akan di tuangkan dalam bentuk media aplikasi flash akan dibuat menjadi animasi yang menarik, sehingga dapat membangkitkan semangat belajar siswa agar aktif dalam proses pembelajaran di sekolah maupun sebagai pembelajaran mandiri. Berdasarkan uraian di atas maka dapat di tarik suatu topik pembahasan dalam penulisan skripsi ini dengan judul **Perancangan Media Pembelajaran “Tembang Gambuh”**

### **1.2 Rumusan Masalah**

Melihat dari latar belakang masalah di atas dapat di rumuskan suatu permasalahan yaitu Bagaimana merancang media pembelajaran “Tembang Gambuh” agar bisa mempermudah siswa untuk memahami dalam bidang belajar mengajar ?

### **1.3 Batasan Masalah**

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia saat ini sangat luas sesuai fungsi penerapannya pada masing-masing bidang yang berbeda. Untuk

memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi pada beberapa tahap yaitu :

1. Pembuatan media pembelajaran yang merupakan aplikasi multimedia untuk menyampaikan materi pembelajaran tentang tembang gambuh yang berisi informasi bersifat interaktif, yaitu terdapat materi berbentuk teks, gambar dan video tentang tembang gambuh.
2. Media pembelajaran tersebut meliputi Standar kompetensi, Indikator, Materi, Evaluasi yang berisi kuis dari pembahasan materi yang di berikan.
3. Dalam perancangan media pembelajaran tembang gambuh ini menggunakan perangkat lunak yaitu: Adobe Flash Professional CS3, Adobe Photoshop CS3, Adobe Soundbooth CS3, serta menggunakan sistem operasi Microsoft Windows7.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun beberapa tujuan dari penelitian ini adalah :

- a) Membuat media pembelajaran dengan tampilan animasi.
- b) Menerapkan media aplikasi multimedia kedalam kegiatan belajar mengajar di sekolah dan tempat-tempat belajar lainnya.
- c) Sebagai sarana sosialisasi multimedia pada semua pihak yang ada.
- d) Dengan aplikasi multimedia ini diharapkan dapat mempermudah guru atau pengajar dalam menyampaikan materi "Tembang Gambuh"
- e) Agar dapat lebih melestarikan kebudayaan jawa.

## 1.5 Metode Pengumpulan Data

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu penulis mengembangkan beberapa metode pengumpulan data dalam penelitian skripsi ini, yaitu sebagai berikut:

a) **Metode Observasi**

Yaitu metode pengumpulan data dengan mengambil sumber-sumber media cetak atau elektronik yang berhubungan dengan kegiatan penelitian

b) **Metode Wawancara**

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung dengan pihak-pihak yang bersangkutan sesuai dengan bidang dan ilmunya masing-masing, khususnya dalam bidang multimedia.

c) **Metode Studi Pustaka**

Yaitu metode pengumpulan data dengan menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan.

d) **Metode Studi Literatur**

Yaitu metode pengumpulan data dengan menggunakan literature yang bisa di pakai seperti dengan memanfaatkan fasilitas Internet,

yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan aplikasi multimedia.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan skripsi ini disusun dengan format sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal-hal yang di bahas yang berisikan latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan laporan.

### **BAB II LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN UMUM**

Pada bab ini akan di jelaskan tentang berbagai teori yang mendasar pembuatan perancangan media pembelajaran tentang gambar seperti : pengertian dan definisi multimedia, elemen multimedia, penggunaan multimedia, definisi media pembelajaran, format multimedia pembelajaran dan perangkat lunak (*software*) yang digunakan yaitu Adobe Flash Professional CS3, Adobe Photoshop CS3, Adobe Soundbooth CS3 sebagai software utama.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab III analisis dan perancangan ini akan di bahas mengenai analisis sistem yang terdiri dari, analisis kelayakan sistem, analisis kebutuhan sistem, dan perancangan media pembelajaran tentang



gambuh di antaranya merancang konsep, merancang isi, merancang naskah dan merancang grafik.

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab IV membahas tentang implementasi sistem beserta pembahasan perancangan media pembelajaran tentang gambuh.

#### **BAB V PENUTUPAN**

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran skripsi media pembelajaran tentang gambuh.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

#### **LAMPIRAN**

