

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Kemajuan teknologi informasi saat ini berkembang begitu cepat khususnya dalam bidang aplikasi multimedia. Berbagai macam hardware dan software baru bermunculan. Perkembangan multimedia mempunyai efek yang besar dalam hal pendidikan dan pembelajaran. Multimedia dapat digunakan sebagai pembelajaran yang sangat efektif.

Dalam penyampaian pelajaran Seni Budaya di SMPN 3 Sampung saat ini masih menggunakan sistem seperti sekolah-sekolah pada umumnya, yaitu guru menyampaikan materi di depan kelas dengan sarana papan tulis dengan kapur ataupun spidol untuk memberikan contoh atau gambaran kepada murid didiknya. Dengan penyampaian materi pelajaran seperti di disebutkan di atas, kualitas ilmu yang tersampaikan kepada murid cenderung monoton. Murid cenderung sulit memahami pelajaran. Pelajaran Seni Budaya memang berbeda dengan pelajaran lain. Hal tersebut terbukti dari minimnya persentase nilai rata-rata pada pelajaran Seni Budaya. Oleh karena itu sebagai solusi diperlukan adanya Multimedia Pembelajaran yang dapat membantu kegiatan penyampaian materi kepada murid dalam hal ini adalah murid-murid di SMPN 3 Sampung.

Mengingat permasalahan di atas penulis terdorong membuat aplikasi multimedia pembelajaran yang nantinya dapat digunakan untuk membantu mengoptimalkan proses belajar mengajar di SMPN 3 Sampung. Maka dari uraian

di atas penulis menuangkannya ke dalam skripsi yang berjudul “**Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Mata Pelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 3 Sampung Ponorogo Dengan Macromedia Flash**”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Untuk mencapai tujuan yang sesuai dengan latar belakang diatas, penulis mengambil rumusan masalah :

1. Bagaimanakah membuat pembelajaran berbasis multimedia dalam mata pelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 3 Sampung, Ponorogo?
2. Bagaimanakah proses penerapan pembelajaran berbasis multimedia pada mata pelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 3 Sampung, Ponorogo?

## **1.3 Batasan Masalah**

Karena permasalahan mencakup bagian yang luas maka penulis perlu membatasi topik. Agar penjelasan nantinya tidak terlalu jauh, maka materi pelajaran Seni Budaya yang disajikan dalam aplikasi ini hanya untuk kelas VIII, dengan Software Macromedia Flash 8.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perencanaan, perancangan media pembelajaran berbasis multimedia dalam mata pelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 3 Sampung, Ponorogo.

2. Untuk meningkatkan prestasi dan kesadaran siswa pada mata pelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 3 Sampung, Ponorogo.
3. Untuk mengetahui pengaruh dan keefektifan multimedia dengan digunakannya Media Pembelajaran Berbasis Multimedia di SMP Negeri 3 Sampung, Ponorogo.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian adalah sebagai berikut:

### **1.5.1 Kegunaan secara teoritis**

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk membangun dan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis multimedia serta dapat mendukung kegiatan belajar mengajar yang sudah ada.

### **1.5.2 Kegunaan secara praktis**

#### **a. Bagi Penulis**

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan strata 1 (S1) di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA
2. Menambah ke efektifan dan meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 3 Sampung, Ponorogo

#### **b. Bagi Guru dan Siswa**

1. Meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran Seni Budaya.
2. Mengembangkan profesionalisme guru.

3. Meningkatkan ke efektifan proses belajar mengajar pelajaran Seni Budaya.

## 1.6 Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan suatu kegiatan diperlukan suatu metode dengan maksud agar kegiatan tersebut dapat terlaksana dengan baik dan sesuai dengan yang diharapkan. Dalam penyusunan skripsi ini penulis menggunakan beberapa metode dalam mencari, mengumpulkan dan menganalisis data, diantaranya :

### 1.6.1 Dokumentasi

#### a. Data Primer

Adalah data yang diperoleh secara langsung dari sumber- sumber data atau langsung dari objek yang diteliti.

Adapun Data Primer meliputi:

- Silabus Seni Budaya
- LKS Seni Budaya KTSP 2006

#### b. Data Sekunder

Adalah data yang diperoleh secara tidak langsung dari objek yang diteliti, dengan kata lain peninjauan teori-teori dari buku-buku literature, laporan, dokumen, majalah ilmiah yang berhubungan dengan masalah yang sedang diteliti.

Adapun Data Skunder diambil dari Internet

### 1.6.2 Teknik Observasi

Peneliti melakukan pengamatan terhadap hal-hal apa saja yang berhubungan dengan objek penelitian ini, observasi dilakukan proses pembelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 3 Sampung Ponorogo, observasi dilakukan selama beberapa pertemuan, observasi dilakukan saat pelajaran.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada skripsi ini adalah sebagai berikut :

#### **BAB I BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan tentang latar belakang permasalahan, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan dan manfaat, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

#### **1.1 BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada bab ini akan diuraikan mengenai dasar-dasar teori yang melandasi pembuatan skripsi ini. Dasar teori yang diuraikan diantaranya adalah tentang Multimedia Pembelajaran.

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

Bab ini menerangkan mengenai analisa sistem yang dibuat. Menentukan kebutuhan sistem sampai pembuatan model.

#### **1.1.2 BAB IV : PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM**

Pada bab ini berisi tentang hasil penelitian dan pembahasan.

#### **1.1.3 BAB V : PENUTUP**

Pada Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang berhubungan dengan penulisan skripsi yang dibuat.

