

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Jenjang pendidikan merupakan suatu proses yang kompleks. Melalui pendidikan, berbagai aspek kehidupan seorang manusia dapat dimanfaatkan dalam segala bidang, termasuk pemanfaatan pembelajaran. Peran media pembelajaran adalah sebagai perantara dalam proses aktivitas komunikasi antara materi pembelajaran dengan pengajar yang bertujuan untuk memberikan pembelajaran kepada siswa[1]. Oleh sebab itu pengajar membutuhkan media atau alat sebagai perangkat yang membantu proses pembelajaran.

Dari berbagai macam metode pembelajaran salah satu teknologi yang digunakan pada pendidikan yaitu multimedia interaktif. Multimedia interaktif merupakan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Sehingga Multimedia interaktif dapat digunakan dalam media pembelajaran terutama mengenai budaya[2]

Pembelajaran budaya merupakan aspek penting dalam pendidikan Bahasa Indonesia terutama pembelajaran budaya gamelan. Gamelan memiliki daya Tarik estetika yang tinggi dan menjadi simbol kekayaan budaya Indonesia. Sebagai alat musik tradisional Indonesia yang kaya nilai budaya, pembelajaran media gamelan dapat memperkenalkan dan memahami siswa di SD agar lebih mengenal akan budaya Indonesia. Gamelan merupakan bentuk seni yang mencerminkan identitas dan jiwa masyarakat.

Pembelajaran mengenai pengenalan gamelan di SD Muhammadiyah Mrisi dalam penyampaianya saat ini masih menggunakan media pembelajaran konvensional yang sering disebut dengan media pembelajaran tradisional. Media tradisional merupakan media yang digunakan tanpa adanya dukungan perangkat elektronik atau komputer antara lain masih menggunakan media buku, LKS dan pemanfaatan sumber belajar[3]. Multimedia interaktif dapat digunakan sebagai media pembelajaran di SD Muhammadiyah Mrisi, peran multimedia interaktif

dilengkapi dengan animasi sehingga anak- anak yang menggunakannya tidak hanya disugui materi tetapi dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga multimedia interaktif memiliki kemampuan lebih baik dari pada media kertas pada umumnya[4]. Penggunaan multimedia interaktif juga dapat membantu guru dalam pengulangan materi yang sudah diberikan disekolah.

Dengan latar belakang tersebut peneliti mengembangkan multimedia interaktif untuk membantu guru dalam proses pembelajaran agar tidak pasif dan dapat meningkatkan interaktif antara guru dan siswa, maka dalam penelitian ini mengambil judul "Pembuatan Media Interaktif Sebagai Pengenalan Gamelan Menggunakan Adobe Animate Di SD Muhammadiyah Mrisi"

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka dapat dirumuskan sesuatu masalah yang akan diselesaikan pada penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana membuat aplikasi Media Interaktif Sebagai Pembelajaran Pengenalan Gamelan di SD Muhammadiyah Mrisi?

### **1.3 Batasan Masalah**

Agar tidak menyimpang dari pokok – pokok permasalahan yang ada, maka dalam menyusun peneliti membatasi pada informasi yang meliputi :

1. Media interaktif ini dibuat untuk SD Muhammadiyah Mrisi Kabupaten Bantul dalam bentuk aplikasi
2. Aplikasi pengenalan gamelan untuk siswa kelas III SD Muhammadiyah Mrisi Kabupten Bantul
3. Pembuatan aplikasi media interaktif pembelajaran pengenalan gamelan menggunakan Adobe animate
4. Aplikasi ini bertema materi dan quis tentang pengenalan alat musik gamelan
5. Aplikasi dijalankan dikomputer dan smartphone android.
6. Pengujian system dilakukan menggunakan metode black box testing

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Merancang aplikasi media pembelajaran interaktif pengenalan gamelan menggunakan Adobe Animate di SD Muhammadiyah Mrisi.
2. Memperbaharui media pembelajaran dalam dunia pendidikan dengan pemanfaatan teknologi yang semakin berkembang pada SD Muhammadiyah Mrisi.
3. Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga dapat merangsang minat belajar siswa SD Muhammadiyah Mrisi.
4. Menerapkan dan mengimplementasikan ilmu yang selama ini didapat di Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Sebagai syarat kelulusan Program Studi SI (Strata-1) Jurusan Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi penulis  
Dapat menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh di Universitas Amikom Yogyakarta
2. Bagi siswa  
Siswa dapat berinteraksi menggunakan aplikasi multimedia interaktif dan menambah minat pembelajaran pengenalan gamelan
3. Bagi guru
  - a) Menambah alternatif pembelajaran bagi guru
  - b) Memudahkan penyampaian materi dan meningkatkan pemahaman siswa
4. Bagi Universitas Amikom Yogyakarta  
Sebagai branding kampus untuk mengenalkan Universitas Amikom Yogyakarta ke siswa SD Muhammadiyah Mrisi agar termotivasi kedepannya untuk menempuh perguruan tinggi di Universitas Amikom Yogyakarta

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Berisi sistematika penulisan skripsi yang memuat uraian secara garis besar isi skripsi untuk tiap-tiap bab.

### **BAB I PENDAHULUAN**

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

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Berisi tinjauan pustaka, dasar-dasar teori yang digunakan.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Didalamnya terdapat tinjauan umum tentang objek penelitian, analisis masalah, rancangan.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini merupakan tahapan yang penulis lakukan dalam mengembangkan aplikasi, testing hingga penerapan aplikasi di objek penelitian.

### **BAB V PENUTUP**

Berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian. ...