

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang.

SMPN 3 Purwokerto adalah sebuah Sekolah yang berdiri pada tahun 1960, tepatnya tanggal 1 Agustus 1960. Beralamat di Jl. Gereja No.20, Sokanegara, Kecamatan Purwokerto Timur Kota Purwokerto. SMPN 3 Purwokerto ini merupakan sekolah Favorit dan paling besar di Kota Purwokerto. Sekolah ini adalah Sekolah standart nasional (SSN).

Dalam penyampaian pelajaran Kesenian Budaya tentang pengenalan alat musik daerah di SMPN 3 Purwokerto saat ini masih menggunakan sistem seperti sekolah-sekolah pada umumnya, yaitu guru menyampaikan materi di depan kelas dengan sarana papan tulis dengan kapur atau spidol untuk memberikan contoh atau gambaran kepada murid didiknya. Dengan penyampaian materi pelajaran seperti disebutkan di atas, kualitas ilmu yang tersampaikan kepada murid cenderung monoton. Murid cenderung sulit memahami pelajaran. Pelajaran Kesenian Budaya memang berbeda dengan pelajaran lain. Hal tersebut terbukti dari minimnya persentase nilai rata-rata pada pelajaran Kesenian 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 Purwokerto.

Mengingat permasalahan di atas penulis terdorong membuat aplikasi Multimedia pembelajaran yang nantinya dapat digunakan untuk

membantu mengoptimalkan proses belajar mengajar di SMPN 3 Purwokerto. Maka dari uraian di atas penulis menuangkannya ke dalam skripsi yang berjudul “Pembuatan Media Edukasi Pengenalan Alat Musik tradisional Jawa Berbasis Multimedia”

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah : Bagaimana merancang dan membuat media pembelajaran pada mata pelajaran kesenian tentang pengenalan alat musik daerah jawa untuk kelas VII pada SMPN 3 purwokerto?

## **1.3 Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah agar penelitian ini tidak menyimpang dari identifikasi masalah, diantaranya :

- 1) Pembuatan aplikasi ini ditujukan kepada siswa SMPN 3 Purwokerto
- 2) Materi yang disajikan adalah pengenalan alat musik daerah jawa.
- 3) Sarana aplikasi yaitu hanya untuk mengajar.
- 4) Aplikasi ini untuk sekolah dan masyarakat luas.
- 5) Materi yang dibahas berdasarkan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP).

## **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Tujuan yang dicapai melalui penelitian ini antara lain:

- 1) Membuat media edukasi alat musik tradisional jawa berbasis android

## 1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat baik teoritis maupun secara praktis.

- 1) Untuk membantu guru mengajar dalam pelajaran Kesenian Budaya dengan bantuan Multimedia.
- 2) Membantu siswa lebih mudah menangkap pelajaran Kesenian Budaya dengan menggunakan media gambar dan video.

## 1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode Pengumpulan yang digunakan dalam penelitian ini antara lain :

### 1. Pengumpulan Data

- 1) Observasi
- 2) Wawancara
- 3) Studi Pustaka

### 2. Analisis

Dalam penelitian ini analisis yang diterapkan adalah analisis kebutuhan dan kelayakan.

### 3. Langkah-langkah pembuatan aplikasi

- 1) Mendefinisikan Masalah
- 2) Studi Kelayakan
- 3) Analisis Kebutuhan
- 4) Merancang Konsep
- 5) Merancang Isi

- 6) Merancang Naskah
- 7) Merancang Grafik
- 8) Memproduksi Sistem
- 9) Mengetes Sistem
- 10) Menggunakan Sistem
- 11) Memelihara Sistem

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Untuk mengetahui dan memperjelas garis besar penyusunan skripsi ini, maka penulis akan menyajikan sistematika skripsi sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini memuat ketentuan –ketentuan pokok dalam penyusunan skripsi yaitu latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas masalah-masalah yang mendasari penelitian yaitu yaitu pengertian multimedia, pengertian media pembelajaran, bentuk-bentuk pembelajaran dan masalah-masalah serta teori lain yang ada kaitannya dengan penelitian ini.

**BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini menguraikan tentang perancangan media pembelajaran materi dan teori yang akan dimasukkan dalam media pembelajaran dan menganalisa kebutuhan biaya serta manfaat pembuatan media pembelajaran.

**BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menguraikan tentang proses pembuatan media pembelajaran dari rancangan yang telah dibuat.

**BAB V PENUTUP**

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran.

**DAFTAR PUSTAKA**

Bab ini berisi tentang referensi-referensi yang telah digunakan selama pembuatan tugas akhir ini sebagai acuan yang mendukung.