

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan tidak lepas dari proses pembelajaran yang di dalamnya meliputi guru, siswa, dan lingkungan belajar, semuanya saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media merupakan salah satu faktor penunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Media dalam hal ini berperan sebagai penyampai informasi dari guru kepada siswa, hal ini sejalan dengan pengertian media pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa latin yaitu jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar.

Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman, 2002:6) Secara umum media pembelajaran dalam pendidikan disebut media, yaitu berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk berfikir, menurut Gagne (dalam Sadiman, 2002:6).

Salah satu media pembelajaran yang ada di setiap sekolah untuk seni rupa adalah buku paket seni budaya dan LKS (Lembar Kerja Siswa). Buku paket seni budaya pada umumnya tebal dan berat sehingga membuat rendahnya minat siswa dalam membaca. Adapun media lain yang digunakan guru disekolah yaitu *power point* akan tetapi belum setiap guru mampu membuat *power point* apalagi untuk guru yang sudah lanjut usia. Penulis melakukan wawancara kepada ibu Fitri Novianti, SPd. guru seni budaya di SMPN 2 Tanjungsiang bisa disimpulkan bahwa, dalam proses belajar mengajar yang dilakukan masih sering menggunakan buku paket seni budaya sebagai media utama dan masih jarang menggunakan media lain untuk proses belajarnya.

Penggunaan media pembelajaran haruslah digunakan semaksimal mungkin diterapkan disemua mata pelajaran, termasuk seni budaya. Salah satu kompetensi dasar materi seni budaya di kelas VII adalah “Memahami prosedur penerapan ragam hias pada bahan buatan” dan pada buku paket seni budaya kompetensi dasar tersebut dikemas dalam judul materi “Menggambar Ragam Hias”. Berdasarkan pengamatan penulis kepada para siswa, mereka masih kesulitan dalam memahami isi materi tersebut apalagi di dalamnya ada sub materi batik. Siswa dituntut untuk

memahami teori dalam waktu pelajaran yang relatif singkat dan tidak hanya itu siswa juga dituntut untuk membuat ragam hias pada benda buatan. Guru pun mengatakan materi batik sangat sulit untuk disampaikan apalagi hanya menggunakan buku sebagai media utama belajarnya.

Media pembelajaran harus dikemas menarik agar siswa bisa lebih lama mempelajari suatu materi. Kurang variatifnya media yang digunakan bukanlah semata-mata kesalahan guru, namun karena kurang mengoptimalkan teknologi dan sarana prasarana yang ada di sekolah. Saat ini hampir semua sekolah mempunyai lab komputer dan infokus untuk digunakan di kelas, setiap guru pun saat ini sudah banyak yang menggunakan laptop.

Multimedia pembelajaran interaktif merupakan salah satu alternatif untuk memanfaatkan teknologi yang ada di sekolah saat ini. Multimedia interaktif bersifat fleksibel dapat dilakukan siapapun asalkan dengan teknologi yang cukup. Multimedia interaktif bisa digunakan guru untuk menjelaskan materi di depan kelas dan multimedia interaktif juga bisa digunakan siswa kalau guru berhalangan hadir ke sekolah.

Dengan potensi ini, pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dapat dilakukan, alasannya dengan bantuan sarana tersebut sudah cukup untuk menunjang belajar menggunakan multimedia pembelajaran interaktif ini. Sebuah aplikasi multimedia interaktif bisa dibagikan kepada para guru yang membutuhkan dengan mengirim aplikasinya melalui *flashdisk*, membagikannya melalui *e-mail* dan kalau sudah posting di internet maka dengan mudah bisa diunduh lalu digunakan di komputer atau laptop. Para Pengembang aplikasi multimedia interaktif salah satunya menggunakan Adobe Animate CC 2018. Oleh karena itu, melalui tugas akhir ini, penulis termotivasi untuk mengenalkan batik Indonesia melalui multimedia pembelajaran interaktif untuk siswa SMP.

## **B. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah dalam skripsi ini agar proses berkarya dapat lebih terarah, adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana konsep pembuatan multimedia pembelajaran interaktif pengenalan batik Indonesia untuk siswa SMP?
- b. Bagaimana visualisasi multimedia pembelajaran interaktif pengenalan batik Indonesia untuk siswa SMP?

## **C. Tujuan Penciptaan**

Multimedia pembelajaran interaktif yang berisi pengenalan batik Indonesia, mempunyai tujuan sebagai berikut:

- a. Untuk mendeskripsikan konsep pembuatan multimedia pembelajaran interaktif pengenalan batik Indonesia untuk siswa SMP.
- b. Untuk mengkaji visualisasi multimedia pembelajaran interaktif pengenalan batik Indonesia untuk siswa SMP.

## **D. Manfaat Penciptaan**

Multimedia pembelajaran interaktif yang berisi materi batik indonesia untuk siswa smp mempunyai beberapa manfaat diantaranya adalah sebagai berikut:

Manfaat bagi diri sendiri

- a. Menambah wawasan berfikir dan pengetahuan bagi penulis dalam berkarya media pembelajaran.
- b. Untuk menjaga dan meningkatkan semangat berkarya seni.

Manfaat bagi guru seni budaya

- a. Dapat digunakan sebagai alat bantu guru dalam proses belajar mengajar di kelas.
- b. Mempermudah guru dalam mengenalkan dan mengajarkan materi batik Indonesia kepada siswa.

Manfaat bagi siswa SMP

- a. Sarana media pembelajaran untuk memahami batik Indonesia di tingkat SMP yang ada di seluruh wilayah Indonesia.

- b. Mempermudah siswa SMP dalam mengenali, mempelajari, dan memahami batik Indonesia.

Manfaat bagi departemen pendidikan seni rupa

- a. Dapat dijadikan referensi dan masukan dalam pengkajian lebih lanjut mengenai multimedia pembelajaran interaktif.
- b. Dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran untuk mata kuliah yang berhubungan dengan seni terapan khususnya batik.

### **E. Sistematika Penulisan**

Untuk mempermudah dalam penulisan serta pembacaan laporan penciptaan karya multimedia interaktif yang berjudul **PENGENALAN BATIK INDONESIA MELALUI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK SISWA SMP** ini, maka karya tulis ini disusun dalam sistematika penulisan sebagai berikut:

#### **BAB I. PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang latar belakang penciptaan, rumusan masalah, tujuan penciptaan, manfaat penciptaan, serta sistematika penulisan

#### **BAB II. LANDASAN PENCIPTAAN**

Bab ini berisi tentang landasan teoritis, yang menjelaskan tentang pengertian media, media pembelajaran, media berbasis komputer, multimedia pembelajaran interaktif, unsur pendukung multimedia interaktif, landasan faktual, dan pendidikan seni budaya di SMP.

#### **BAB III. METODE PENCIPTAAN**

Bab ini berisi tentang metode dan langkah-langkah yang digunakan penulis dalam menciptakan multimedia pembelajaran batik Indonesia untuk siswa SMP.

#### **BAB IV PROSES BERKARYA DAN ANALISIS VISUAL KARYA**

Bab ini berisi peroses berkarya dan analisis karya multimedia pembelajaran interaktif yang diciptakan diantaranya membahas, proses berkarya multimedia pembelajaran interaktif, mencakup: studi literature, analisis kebutuhan, perencanaan awal, proses produksi, proses *preview*, evaluasi, dan pengemasan, serta analisis visual karya multimedia pembelajaran interaktif, mencakup: analisis visual materi, analisis visual teks, dan pengemasan.

## **BAB V PENUTUP**

Bab terakhir ini berisi kesimpulan hasil penciptaan karya dan saran serta rekomendasi berkenaan dengan karya multimedia pembelajaran interaktif yang diciptakan.