

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era sekarang ini, teknologi berkembang sangat pesat dan bisa dikatakan telah menyentuh hampir semua bidang. Contohnya adalah perkembangan teknologi di bidang pendidikan. Dengan berkembangnya teknologi dan komunikasi, pendidikan semakin maju dan berkembang. Berdasarkan hal tersebut, teknologi memiliki peran penting dalam perkembangan proses pendidikan saat ini melalui media yang dapat membantu proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang membantu proses belajar mengajar, dan mempunyai fungsi memperjelas makna yang disampaikan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

(Saripuddin et al., 2014) Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar dan pembelajaran merupakan suatu fakta yang tidak dapat kita pungkiri keberadaannya. Karena gurulah yang ingin memudahkan tugasnya menyampaikan informasi atau materi pembelajaran kepada siswa. Menurut (Rusman, 2012: 140) dalam jurnal (Abdullah & Yuniarta, 2018) Media pembelajaran memiliki dua fungsi penting dalam proses pembelajaran, yaitu media sebagai alat bantu mengajar dan media sebagai sumber belajar yang diperlukan siswa secara mandiri.

Ruang lingkup disiplin ilmu seni dan budaya sebagian besar baru dan terapan, sehingga menuntut siswa untuk menjadi orang yang kreatif dan penuh dengan ide-ide cemerlang agar mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Untuk dapat memahami materi, siswa harus mengamati, bereksperimen dan berkreasi saat

belajar. Pelaksanaan pembelajaran keterampilan dan seni budaya di SMPN 8 BATAM sudah sesuai dengan standar proses pendidikan namun belum maksimal seperti dalam pelaksanaannya guru kurang memaksimalkan penggunaan media sehingga siswa kurang antusias, pasif dan suka bermain sendiri di kelas Membuat kegaduhan saat belajar .

Berdasarkan hasil observasi hasil belajar siswa SMPN 8 BATAM, mata pelajaran Seni dan Keterampilan Budaya mendapat nilai paling rendah dibandingkan mata pelajaran lainnya yaitu sebesar 71 poin. Hal ini ditunjukkan dengan data 39 siswa, 24 siswa (61,53%) mendapat nilai di bawah Standar Integritas Minimal (KKM) 68 poin, sedangkan sisanya 15 siswa (38,67%) mendapat nilai di atas KKM. Dalam meningkatkan proses pembelajaran, diperlukan media untuk menumbuhkan motivasi, minat, dan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Proses pembelajaran seni budaya yang berlangsung di SMP N 8 Batam Nongsa kurang menyenangkan, hal ini dikarena guru hanya memberikan materi kepada siswa dengan metode ceramah dan diskusi tanpa praktek. Padahal dalam pelajaran seni budaya selalu ada materi yang mengharuskan siswa untuk praktek . keadaan seperti inilah yang membuat siswa cenderung bosan dalam melaksanakan proses pembelajaran. Salah satu alternatif pemecahan masalah yang sesuai dengan tema Seni dan Keterampilan Budaya adalah dengan mempelajari media atau media Pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan pada latar belakang penulis membuat penelitian yaitu **“IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF SENI**

BUDAYA KELAS VII DI SMP N 8 BATAM NONGSA BERBASIS *ANDROID* MENGUNAKAN *ADOBE ANIMATE*”

1.2 Identifikasi Masalah

Dalam penelitian ini terdapat beberapa identifikasi masalah diantaranya yaitu:

1. Pembelajaran yang kurang interaktif karena masih menggunakan buku yang cenderung membosankan.
2. Belum tersedianya Aplikasi khusus Pembelajaran Interaktif Seni Budaya Kelas VII di SMP N 8 Batam Nongsa.
3. motivasi belajar siswa kelas VII di SMP N 8 Batam Nongsa masih rendah, sehingga memerlukan media sebagai perangsang motivasi tersebut.

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak menyimpang dari pokok perumusan masalah yang ada, maka penulis membatasi permasalahan pada :

1. Fitur yang terdapat pada aplikasi memuat unsur teks, gambar, suara atau audio dalam sebuah media pembelajaran berbasis *Android* untuk meningkatkan hasil belajar muatan seni budaya.
2. Penelitian ini dilakukan di SMPN 8 Batam Nongsa.
3. Cakupan mata pelajaran seni budaya untuk siswa kelas VII.
4. Materi pembelajaran yang terkait yaitu seni rupa, seni tari, seni music dan seni teater.
5. Software pendukung untuk membuat aplikasi ini yaitu *Adobe Animate*, AIRSDK.

6. Metode yang digunakan yaitu metode Waterfall.
7. Aplikasi yang akan dirancang berbasis *Android*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang didapatkan maka, rumusan masalah yang dapat di ambil yaitu:

1. Bagaimana cara merancang aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Seni Budaya Kelas VII di SMP N 8 Batam Nongsa Berbasis *Android* Menggunakan *Adobe Animate*?
2. Bagaimana *Implementasi* aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Seni Budaya Kelas VII di SMP N 8 Batam Nongsa Berbasis *Android* Menggunakan *Adobe Animate*?

1.5 Tujuan Penelitian

Dengan adanya penelitian ini maka, tujuan dari pembuatan Penelitian ini yaitu:

1. Untuk merancang aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Seni Budaya Kelas VII di SMP N 8 Batam Nongsa Berbasis *Android* Menggunakan *Adobe Animate*.
2. Untuk mengimplementasi Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Seni Budaya Kelas VII di SMP N 8 Batam Nongsa Berbasis *Android* Menggunakan *Adobe Animate*.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian terbagi menjadi:

1.6.1 Manfaat Praktis

Beberapa manfaat praktis yang didapatkan yaitu:

1. Penelitian ini diharapkan agar dapat memberikan kontribusi bagi pengembang teori utama untuk penelitian dimasa yang akan datang.
2. Sebagai bahan evaluasi dan masukan bagi pengembang penelitian dan penulisan sebuah karya ilmiah, khususnya yang berkaitan dengan Media Pembelajaran Interaktif Seni Budaya.
3. Penelitian ini diharapkan agar dapat menambahkan referensi sebagai bahan penelitian lanjutan yang lebih mendalam pada masa yang akan datang.
4. bisa digunakan /dimanfaatkan sebagai media pembelajaran baru dalam penerapan metode pembelajaran individual yang dapat diterapkan dan memudahkan pemahaman siswa dalam belajar serta dapat menambah ataupun meningkatkan motivasi belajar melalui penyajian materi yang menarik dan menyenangkan.

1.6.2 Manfaat Teoritis

Beberapa manfaat praktis yang didapatkan yaitu:

1. merupakan sarana dalam mengaplikasikan teori dan praktek yang telah diterima selama masa perkuliahan serta menambahkan wawasan, pengalaman, dan memecahkan memecahkan masalah pendidikan dan membantu guru menjadikan media pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.
2. bisa dijadikan sebagai acuan dan masukan dalam pengembangan aplikasi Pembelajaran Seni Budaya Kelas VII berbasis android.

3. bisa dijadikan referensi tambahan untuk pengembangan Media Pembelajaran Seni Budaya Kelas VII berbasis android.
4. pengguna bisa lebih bersemangat dalam menggunakan aplikasi pembelajaran tersebut karena pada aplikasi dilengkapi dengan materi yang singkat dan padat, animasi serta evaluasi.