

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Telah banyak terjadi perkembangan teknologi pada era globalisasi yang cukup pesat khususnya pada bidang sistem informasi. Teknologi pada bidang Sistem Informasi bisa dimanfaatkan oleh beberapa pihak seperti perusahaan, organisasi, sekolah, dan pemerintah yang menginginkan peranan teknologi informasi dalam keamanan atau pengelolaan data (Faidlatul Habibah & Irwansyah, 2021). Hal ini berakibat munculnya banyak teknologi-teknologi dan inovasi baru dengan tujuan untuk memudahkan kehidupan manusia. Secara tidak langsung perkembangan teknologi dan informasi ini juga memengaruhi cara hidup manusia dunia saat ini. Di mana sekarang banyak manusia yang bergantung dengan teknologi informasi dalam menjalankan kehidupan sehari-hari.

Berbagai inovasi menyebabkan munculnya berbagai teknologi informasi yang memiliki sifat cepat dan kompleks tetapi mudah digunakan. Seluruh kalangan masyarakat secara tidak langsung dipaksa agar bisa menggunakan teknologi yang ada sekarang. Teknologi sekarang memudahkan dan meringankan aktivitas kehidupan sehari-hari. Pemakaian teknologi sekarang adalah kegiatan penerapan teknologi terhadap kultur pemakaian dengan melihat ada manfaat di dalamnya atau tidak (Desy Ria & Budiman, 2021). Bahkan sektor pendidikan tidak luput dari perkembangan teknologi dan inovasi ini. Bidang pendidikan juga memberikan beberapa pengetahuan kepada murid-muridnya, tidak terkecuali tentang budaya.

Budaya merupakan segala hasil karya, rasa dan kreativitas manusia yaitu semua cara hidup kompleks, meliputi ilmu pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum adat dan semua keterampilan maupun kebiasaan lain yang didapat oleh manusia sebagai anggota masyarakat (Syakhrani & Kamil, 2022). Berdasarkan hal tersebut budaya juga mengambil peranan penting dalam pembentukan moral. Selain itu budaya Indonesia dapat dibedakan menurut bentuknya yaitu budaya dalam bentuk tarian, alat musik, pakaian dan batik. Batik merupakan salah satu bentuk seni kuno yang berkualitas tinggi. Kata Batik berasal dari kata “amba” dan “nitik” yang berasal dari bahasa Jawa. Arti dari penggabungan dari dua kata tersebut yaitu menulis dengan lilin (Trixie et al., 2020). Kebudayaan harus dilestarikan dan mengikuti jaman. Salah satunya memakai teknologi informasi yang sudah banyak dipakai oleh masyarakat.

SD Negeri 2 Pugeran adalah salah satu SD (Sekolah Dasar) negeri yang berlokasi di Desa Pugeran, Kecamatan Karangdowo, Kabupaten Klaten. Sekolah ini milik pemerintah. Sekolah ini masih memakai kurikulum 2013. Sekolah ini memiliki 6 kelas, 12 guru, dan sekitar 98 murid pada tahun ajaran 2023/2024. Selain itu sekolah ini juga memiliki 20 *handphone*, memiliki 3 *LCD*, 1 perpustakaan, 1 mushola, *wiffi*, dan 1 lapangan. SD ini sudah memakai *platform youtube* dan *Internet* untuk menunjang pembelajarannya.

SBdP (Seni Budaya dan Prakarya) adalah salah satu pendidikan seni berisi : seni rupa, musik, tari, dan keterampilan (Siskowati & Prastowo, 2022). Seni rupa yang diajarkan pada SD seperti : menggambar, *origami* (Seni melipat kertas), membuat batik, dan membuat boneka. Seni musik yang diajarkan pada SD seperti:

ketukan nada, alat musik, pola irama, lagu-lagu tradisional daerah Indonesia, dan lagu nasional. Seni tari yang diajarkan pada SD seperti : pola lantai, tarian-tarian tradisional daerah Indonesia dan gerak tari. Berdasarkan materi SBdP penulis memilih materi mengenai budaya batik. SBdP adalah salah satu mata pelajaran yang terdapat pada buku Tematik 9 . Pada SD kelas 5 memakai buku Tematik tema 9 yang pembelajaran batiknya tentang batik jumbutan. Metode pembelajaran sekarang menarik perhatian anak-anak SD tapi metode ini masih memakai metode pembelajaran ceramah yang lama. Dengan metode pembelajaran konvensional secara berulang-ulang siswa lama-kelamaan akan bosan. Sehingga membutuhkan pembelajaran yang baru yang sesuai dengan jaman. Untuk mengikuti jaman sudah waktunya pembelajaran mulai memakai teknologi. Teknologi sekarang memberikan kemudahan kepada manusia khususnya akses informasi yang mudah.

Mudahnya akses informasi dari luar sering menyebabkan terkikisnya budaya bahkan bisa menyebabkan hilangnya suatu budaya yang sudah lama ada didalam masyarakat (Hamdan et al., 2023). Oleh karena itu dibutuhkan metode pengajaran budaya batik yang berbeda untuk meningkatkan cara pembelajaran. Penulis mengambil obyek karena SD merupakan jenjang dasar sekaligus sebagai pondasi awal pembelajaran *formal* pertama. Penulis berkeinginan untuk membuat siswa SD agar tertarik untuk melestarikan budaya batik di Indonesia.

Berdasarkan hal tersebut penulis membuat multimedia interaktif berbasis desktop/smartphone untuk memaksimalkan fasilitas di SDN 2 Pugeran, seperti proyektor, *LCD*, dan *smartphone*, dalam kegiatan mengajar. Guru pengampu mengalami kesulitan mengajarkan pelajaran dengan banyak gambar dan

perumpamaan. Pembelajaran batik di SDN 2 Pugeran hanya mencakup batik ikat celup karena alat dan bahan mudah didapat serta waktu pengerjaan singkat. Batik tulis dan cap tidak dipraktikkan karena keterbatasan alat, bahan, dan waktu. Guru menggunakan *Internet* sebagai media pembelajaran, namun bergantung pada koneksi *Internet*. Oleh karena itu, penulis menciptakan multimedia interaktif yang tidak memerlukan *Internet*. (Mardatillah et al., 2023) Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pelajar. Sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar lebih interaktif dan lebih aktif didalam kelas.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang akan diambil penulis dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana pembuatan aplikasi Multimedia Interaktif tentang proses pembuatan batik?
- b. Bagaimana tingkat kelayakan aplikasi multimedia interaktif tentang proses pembuatan batik?
- c. Bagaimana tingkat pemahaman siswa terhadap pemakaian multimedia interaktif pada pembelajaran?

## **1.3. Batasan Masalah**

Batasan masalah yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah :

- a. Penelitian dilakukan pada SDN 2 Pugeran.

- b. Multimedia Interaktif membahas tentang alat dan bahan pembuatan batik, pengertian, cara pembuatan batik dan simulasi cara pembuatan batik.
- c. Multimedia Interaktif dapat dipakai pada platform *Desktop* dan *Android*.
- d. Proses pembuatan batik berisi simulasi pembuatan batik teknik ikat celup, teknik tulis, dan teknik cap.
- e. Berfokus pada pengaruh nilai dan kondisi pembelajaran SDN 2 Pugeran.

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini dilakukan oleh penulis adalah bertujuan untuk:

- a. Mengetahui proses pembuatan Multimedia Interaktif pembuatan batik.
- b. Mengetahui tingkat kelayakan multimedia interaktif.
- c. Mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap multimedia interaktif yang dibuat penulis.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang bisa didapat dari penelitian yang dilakukan penulis dijabarkan sebagai berikut.

- a. Bagi Guru
  - 1. Dengan adanya multimedia interaktif diharapkan dapat membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar.
  - 2. Memberi pengetahuan kepada guru tentang bagaimana pembelajaran memakai multimedia interaktif.

b. Bagi Siswa

1. Dengan adanya multimedia interaktif diharapkan dapat menambah minat siswa-siswi SDN 2 Pugeran dalam kegiatan belajar mengajar.
2. Memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan mengenai budaya.

c. Bagi Penulis

1. Memperoleh pengalaman dalam melakukan suatu penelitian.
2. Membuat penulis mendapatkan sebuah pengalaman dalam membuat produk Multimedia Interaktif.

d. Bagi SDN 2 Pugeran

Mengembangkan inovasi baru dalam kegiatan belajar mengajar memakai multimedia interaktif.

e. Bagi STMIK Amikom Surakarta

Menambah bahan referensi bagi mahasiswa STMIK Amikom Surakarta