

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang begitu pesat merupakan suatu perubahan yang tidak dapat kita hindari dalam kehidupan manusia. Perkembangan teknologi tersebut bisa dikatakan memengaruhi semua aspek kehidupan manusia, khususnya dalam bidang pendidikan.<sup>1</sup> Salah satu contoh pengaruh dari perkembangan teknologi pada bidang pendidikan adalah proses pembelajaran yang dahulunya terbatas dengan menggunakan ruang kelas yang ada, sekarang proses pembelajaran bisa dilakukan di mana saja dan kapan saja tentunya dengan dukungan teknologi yang ada. Teknologi yang saat ini berkembang mampu membantu tercapainya tujuan pendidikan. Teknologi dapat memberi kesempatan kepada peserta didik untuk meningkatkan proses belajar.<sup>2</sup> Hal ini menuntut agar setiap siswa dan guru harus mampu mengikuti perkembangan teknologi tersebut sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Melihat kondisi dunia sekarang yang sedang dilanda oleh Covid-19, sektor pendidikan merupakan salah satu sektor yang harus mengalami perubahan dalam proses belajar mengajar, yang semula berada di kelas sekarang menjadi pembelajaran jarak jauh atau daring. Hal ini membuat komunikasi dalam pembelajaran berjalan tidak baik karena komunikasi hanya terjadi satu arah saja.

---

<sup>1</sup> Haris Budiman, "Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan," *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam* 8, no. 1 (2017): 31.

<sup>2</sup> Munir, *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, CV, 2012). 25

Proses pembelajaran dikatakan berhasil ketika adanya komunikasi dua arah antara guru dan siswa.<sup>3</sup> Maka dari itu, dibutuhkan sebuah teknologi yang mampu mendukung dan digunakan sebagai media pembelajaran yang baik dan menarik.

Media pembelajaran adalah salah satu alat atau sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan sehingga dapat membantu proses belajar.<sup>4</sup> Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dari sumber secara terencana sehingga proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien.<sup>5</sup> Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran adalah alat yang dapat menyampaikan pesan yang mampu membantu jalannya pembelajaran.

Seorang guru yang baik adalah seorang guru yang mampu memilih penggunaan media pembelajaran yang baik untuk mendukung pembelajaran yang ada. Media pembelajaran yang baik merupakan media pembelajaran yang mencakup seluruh panca indra.<sup>6</sup> Maka dari itu, media yang mampu mencakup seluruh panca indera adalah multimedia interaktif. Multimedia interaktif adalah salah satu media yang mampu menjadi pilihan sebagai media pembelajaran yang baik karena mencakup seluruh panca indra. Media pembelajaran multimedia interaktif memiliki karakteristik yang menarik. Penggunaan multimedia interaktif merupakan salah satu cara yang membantu mengatasi masalah belajar peserta

---

<sup>3</sup> Lawrence J Najjar, "Multimedia information and learning," *Jl. of Educational Multimedia and Hypermedia* 5 (1996): 129–150.

<sup>4</sup> Arief Sadiman, *Media Pendidikan, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatan* (Jakarta: Rajawali Press, 2000).7

<sup>5</sup> Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Gaung Persada Press, 2013).54

<sup>6</sup> Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Bandung: CV Alfabeta, 2009). 112

didik.<sup>7</sup> Multimedia interaktif adalah teknologi baru yang dapat memberikan manfaat mengembangkan dunia pendidikan yaitu memberikan kehidupan pembelajar lebih bermakna.<sup>8</sup>

Pemilihan multimedia interaktif sebagai alat bantu dalam pembelajaran karena multimedia interaktif merupakan gabungan dari *audio*, *visual* maupun *audio-visual* sehingga dapat memfasilitasi kebutuhan belajar siswa. Selain itu, multimedia interaktif merangkum berbagai media seperti teks, suara, gambar, grafik, dan animasi dalam satu kajian digital.<sup>9</sup>

Tujuan dari penulisan ini adalah untuk mengetahui dampak penggunaan multimedia sebagai media pembelajaran seni musik. Penelitian menggunakan metode kualitatif deskriptif.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah bagaimana dampak penggunaan multimedia sebagai media pembelajaran seni musik?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak penggunaan multimedia sebagai media pembelajaran seni musik.

---

<sup>7</sup> Yusring Sanusi Baso, *Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, 2004.48

<sup>8</sup> Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. (Bandung: CV Alfabeta, 2009): 110

<sup>9</sup> Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. (Bandung: CV Alfabeta, 2009): 258

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

1. Manfaat bagi penulis

Penulis dapat mengetahui dampak penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran seni musik.

2. Manfaat bagi pembaca

Pembaca dapat mengetahui dampak penggunaan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran musik.

