

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang memiliki berbagai keanekaragaman budaya. Seiring dengan berkembangnya zaman dan adanya proses globalisasi, berdampak pada semakin terkikisnya budaya asli Indonesia, salah satunya dalam budaya musik tradisional yang mencakup lagu dan musik tradisional.

Sangat disayangkan apabila kita masyarakat Indonesia tidak tahu dan tidak paham lagu daerah dimana tempat kita tinggal. dan seharusnya kita sebagai masyarakat Indonesia khususnya para generasi muda, para generasi penerus bangsa dan *agen of change* harus berada di barisan paling depan untuk menjaga, merawat serta melestarikan kebudayaan Indonesia agar tidak terjadinya pengakuan dari bangsa lain mengenai kesenian dan kebudayaan Indonesia.

Selain masalah bakat, keterbatasan fasilitas berupa alat musik serta jam pelajaran kesenian di sekolah juga dapat membuat semakin terkikisnya pengetahuan dan informasi tentang alat musik serta lagu daerah terhadap anak Indonesia. Hal ini dapat membuat anak Indonesia menjadi lebih mengenal lagu serta alat musik asing yang dapat dilihat lebih mudah melalui televisi dan internet. Kondisi inilah yang harus dicegah agar tidak terus berlanjut. Pencegahan harus dimulai sejak dini, yaitu pada saat anak sudah mulai bersekolah di tingkat dasar.

Pembelajaran seni musik di sekolah dasar merupakan kegiatan berolah seni melalui musik yang dapat memberikan kemampuan dasar kepada siswa untuk mengungkapkan pikiran, perasaan yang berkaitan erat dengan sikap pemahaman terhadap musik (Juknis, 1997:2). Pembelajaran seni musik di sekolah dapat memberikan kontribusi positif kepada siswa dalam memperoleh pengetahuan dan kemampuan dasar untuk mendengar, meragakan, berkreaitivitas dan berolah musik secara langsung. Guna memperoleh pengetahuan dan kemampuan yang dimaksud, maka pembelajaran seni musik dilakukan dengan terprogram dan berencana agar tujuan dari pendidikan seni khususnya seni musik tercapai maksimal.

Kaitan dengan proses belajar mengajar memiliki beberapa komponen yaitu: peserta didik, guru (sebagai pendidik), tujuan pembelajaran, isi

pembelajaran, media dan evaluasi. Tidak akan berjalan dengan baik suatu pendidikan jika dari salah satu elemen tersebut tertinggalkan. Dalam komponen di atas yang sangat berperan adalah guru, sebab guru sebagai nara sumber, mediator, instruktur dalam suatu PBM.

Untuk itu ada beberapa hal perlu diperhatikan oleh guru. Salah satu diantaranya adalah memilih model dan metode pembelajaran yang bermanfaat dan dapat membuat siswa menjadi bergairah serta bersemangat dalam proses belajar dan seharusnya memberikan kebebasan bagi guru untuk mengembangkan situasi belajar yang kondusif sesuai situasi daerahnya masing-masing. Sayangnya, belum banyak pendidik seni musik tingkat SD yang memiliki model pembelajaran, sesuai kondisi yang ada. Banyak SD yang belum mampu mengajarkan pendidikan musik, dan bahkan tidak mau untuk mengajarkan seni musik.

Menurut Adji Prabowo (2011) Permasalahan pendidikan SBK di SD, disebabkan keberadaan guru yang kurang mengerti seni, guru yang kurang memiliki bakat seni, media belajar yang sulit untuk diadakan, buku panduan yang kurang mendukung, dan persoalan lainnya. Sebagian guru mengatakan bahwa untuk pembelajaran seni di SD, sebaiknya adalah guru bidang studi pada tiap-tiap sekolah seperti guru bidang studi agama dan olahraga. Alasannya pada saat sekarang guru yang mengajarkan pembelajaran seni musik tersebut hanyalah guru kelas, dan mereka pun memiliki beban mengajar yang cukup banyak.

Untuk itu guru sebagai mediator dalam proses pembelajaran musik dituntut mampu menguasai materi yang diajarkan, mampu menggunakan metode yang tepat, mampu menggunakan langkah-langkah yang tepat dalam pembelajaran musik, mampu menggunakan media atau alat peraga sesuai pokok bahasan, mampu mengelola kelas serta dapat menggunakan waktu yang tersedia dengan tepat. Oleh karena itu, penelitian ini akan mengkaji salah satu komponen pembelajaran yakni pemanfaatan media pembelajaran.

Pentingnya penggunaan media pembelajaran seni musik di sekolah agar penyampaian materi yang diberikan guru mudah dimengerti oleh siswa dan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran seni musik.

Dengan berkembangnya teknologi komputer yang ada, khususnya di bidang multimedia, maka dapat diciptakan suatu media pembelajaran seni tradisional. Perangkat ajar berbasis multimedia ini dirancang agar dapat membantu guru kesenian dalam proses pembelajaran seni musik tradisional. Dengan adanya perangkat ajar, diharapkan dapat mengubah kegiatan belajar – mengajar yang selama ini pasif berubah menjadi aktif. (Al-Idrus, 2014)

Dalam penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Melisa (2014) telah meneliti “Perangkat Ajar Musik Tradisional Indonesia” dimana peneliti sebelumnya merancang aplikasi berbasis desktop, perangkat ajar yang telah dirancang sebelumnya hanya menjelaskan mengenai musik daerah dalam bentuk video, Saran pada penelitian sebelumnya antara lain media pembelajaran dapat dikembangkan agar tampilannya lebih menarik dan mudah di gunakan serta perlu adanya penambahan materi yang lebih lengkap. Untuk menambah pengetahuan kesenian daerah

Kecenderungan pola pikir masyarakat inilah yang mendorong peneliti untuk membuat aplikasi ini, karena perlunya menumbuhkan kesadaran akan pentingnya melestarikan lagu-lagu daerah nusantara dimulai sejak dini, agar mereka lebih memahami pentingnya menjaga dan melestarikan lagu-lagu nasional dan daerah nusantara yang sudah ada dari nenek moyang terdahulu. Peneliti merasa sosialisasi lagu daerah nusantara ini dapat menggunakan aplikasi yang mudah dipahami oleh semua kalangan khususnya anak-anak. Pemupukan rasa cinta akan tanah kelahiran kita dan cinta akan daerah kita dapat terwujud dari pahamiannya kita akan lagu-lagu nasional dan daerah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang tertulis di atas, dapat diambil suatu rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat suatu program pembelajaran dengan menggunakan Adobe Flash yang nantinya akan mempermudah para murid kelas 3 SDN 3 Banyuputih untuk memahami, mengetahui dan mempelajari tentang lagu daerah di indonesia.

2. Bagaimana mengimplementasikan aplikasi pembelajaran interaktif tersebut menjadi sarana murid SDN 3 Banyuputih untuk lebih mengenal lagu asli daerahnya.
3. Bagaimana aplikasi ini dapat mempermudah guru SDN 3 Banyuputih dalam penegenalan lagu daerah kepada muridnya.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan judul yang digunakan dalam judul proposal, batasan masalah yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini menggunakan Adobe Flash CS3.
2. Aplikasi ini hanya mengenalkan lagu daerah Jawa.
3. Aplikasi ini untuk anak SD kelas 1 sampai 3.
4. Aplikasi ini hanya menampilkan 15 lagu karena masih dalam tahap pengembangan.
5. Aplikasi ini tidak menampilkan semua lagu daerah Indonesia secara lengkap.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, maka tujuan peneliti yang ingin dicapai yaitu menganalisa, memecahkan serta memberikan solusi tentang:

1. Sebagai alat bantu pengajar dalam mengajar lagu tradisional Indonesia.
2. Sebagai media untuk memperkenalkan lagu daerah Indonesia kepada masyarakat terutama anak-anak.
3. Untuk menumbuhkan minat belajar masyarakat terhadap lagu daerah agar tidak terlupakan.

1.5 Manfaat Penelitian

Berikut ini manfaat yang didapat dalam melakukan penelitian:

1. Bagi peneliti sebagai
 - a. Sarana menambah wawasan peneliti dalam mengembangkan aplikasi berbasis Adobe Flash CS3.
 - b. Dapat mengembangkan penelitian sehingga bisa jadi konsumsi publik yang bermanfaat

2. Bagi Universitas
 - a. Membantu perkembangan ilmu pengetahuan dalam kajian keilmuan dan perkembangan teknologi.
 - b. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi dokumen akademik yang berguna untuk dijadikan acuan bagi sivitas akademika.
3. Bagi Sekolah Dasar
 - a. Sebagai media belajar yang menyenangkan
 - b. Membantu murid agar tertarik mempelajari dan mengenal lagu daerah yang ada di Indonesia
4. Bagi Masyarakat
 - a. Membantu orang tua dalam mengenalkan lagu daerah kepada anak.
 - b. Sebagai referensi / acuan untuk penelitian selanjutnya

1.6 Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika penulisan skripsi dari:

1. Bagian awal skripsi.
2. Bagian pokok skripsi yang terdiri dari :
 1. Bab I : Pendahuluan
 Pada bab ini diuraikan secara ringkas pembahasan tentang Latar Belakang, Batasan Masalah, Perumusan Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan
 2. Bab II : Landasan Teori
 Di dalam bab ini menampilkan beberapa referensi penelitian serupa dan juga diuraikan sekilas tentang beberapa pengertian yang terkandung dalam penelitian ini serta kerangka pemikiran yang melatarbelakangi penelitian ini.
 3. Bab III : Metode Penelitian
 Bab ini berisi pembahasan mengenai metode penelitian yang akan digunakan dan metode perancangan aplikasi.

4. Bab IV : Hasil penelitian dan pembahasan
Pada bab ini sudah masuk pada bab implementasi pembuatan aplikasi.
 5. Bab V : Penutup
Di bab ini diuraikan kesimpulan dan saran dari hasil yang penulis peroleh.
3. Bagian akhir skripsi terdiri dari Daftar Pustaka dan Lampiran.