

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 79 Tahun 2014 tentang Muatan Lokal Kurikulum 2013 telah berdampak pada visi misi Kabupaten Subang untuk meningkatkan kualitas pendidikan demi menciptakan sumber daya manusia yang handal dan berdaya saing dengan penggalian potensi berbasis budaya dan kearifan lokal salah satunya penerapan muatan lokal kesenian pada jenjang sekolah dasar sebagai bentuk pelestarian budaya lokal asli Kabupaten Subang. Penting bagi anak untuk belajar mengenai kesenian *Sisingaan* di sekolah guna memahami dan mendalami pembentukan karakter pada anak sekaligus upaya pelestarian budaya lokal masyarakat khususnya Kabupaten Subang. Hal ini tentunya sejalan dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 57 dan 58 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Tsanawiyah. Hakikat budaya ada hubungannya dengan pikiran dan akal budi manusia. Budaya merupakan salah satu cara hidup yang telah ditentukan oleh keturunan masa lalu (sekelompok orang) dan diwariskan dari generasi ke generasi sekarang. Budaya terbentuk dari berbagai unsur, antara lain pakaian, makanan, bangunan, etika, dan masih banyak lagi (Sabilla dan Sari, 2021).

Pembelajaran kesenian *Sisingaan* memberikan manfaat yang sangat besar pada anak, mempelajari kesenian *Sisingaan* dapat membantu anak menjadi lebih peduli terhadap kelangsungan kelestarian budaya dan pembentukan karakter anak, khususnya kesenian *Sisingaan* yang merupakan kesenian asli Kabupaten Subang (Soleha dkk., 2021). Manfaat lainnya diantaranya terdapat nilai religius, nasionalis, mandiri, integritas dan mampu menumbuhkan dan membangun karakter gotong royong. Faktanya, dalam pembelajaran media pembelajaran yang dikemas menyenangkan dapat menambah antusias siswa dalam belajar (Nugraha dkk., 2023). Diperlukan adanya inovasi media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi anak yang tentunya media pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan anak (Rahmat dan Irfan, 2019).

Kesenian *Sisingaan* sudah ada sejak penjajahan Belanda, dimana pada awal kemunculannya, kesenian *Sisingaan* dijadikan sebagai simbol perlawanan masyarakat Subang terhadap penjajahan Belanda dan Inggris. Seiring berjalannya waktu kini *Sisingaan* berkembang menjadi pertunjukan kesenian masyarakat Subang pada acara khitanan. Pada perkembangannya, saat ini di Kabupaten Subang kesenian *Sisingaan* perlahan mulai kehilangan eksistensinya akibat tergerus oleh kemajuan zaman. Kesenian *Sisingaan* merupakan salah satu kesenian yang kini mulai terancam kelestariannya, hal ini dikarenakan kesenian *Sisingaan* merupakan komponen kesenian pertunjukan yang rentan terkikis karena bukan merupakan komponen objek fisik yang berwujud seperti patung, lukisan atau monumen (Rizkiyani dan Sari, 2022).

Pengetahuan teknologi informasi (*technological knowledge*) di bidang pendidikan menjadi hal yang *vital* pada era modern saat ini. Pengetahuan teknologi harus ditanggapi secara positif dan dimanfaatkan secara maksimal untuk mengembangkan budaya yang mulai luntur di masyarakat (Hutabarat dan Padmasari, 2020). Bagi seorang pendidik, kemampuan penguasaan pengetahuan teknologi merupakan kompetensi yang harus dikuasai guna menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas yang akan meningkatkan mutu pendidikan. Pembelajaran yang berkualitas adalah pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran (Rochayati dkk., 2017). Kemampuan sumber daya manusia khususnya guru berpengaruh sebagai sumber belajar siswa untuk mengoptimalkan keterampilan dan kemampuan menggunakan sarana dan prasarana untuk menghasilkan kreasi terbaik (Sari dkk., 2023). Proses penyampaian pembelajaran di kelas, seorang guru dituntut kreatif menerapkan media pembelajaran yang nantinya menjadi pendukung dalam proses penyampaian pembelajaran. Menurut Nugraha dkk., (2023) Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang ditunjang dengan media pembelajaran yang baik juga juga. Sedangkan menurut Anggraini dkk., (2017) Media pembelajaran yang baik apabila mampu mendorong siswa agar mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting bagi proses kegiatan pembelajaran. Hal ini karena media pembelajaran berfungsi untuk menunjang proses penyampaian pembelajaran. Apabila media pembelajaran yang digunakan kurang tepat maka

proses penyampaiannya menjadi tidak maksimal (Hafiz dkk., 2021). Oleh karena itu penting untuk mencari media pembelajaran yang efektif dan efisien.

Indonesia telah memasuki Revolusi Industri 4.0, perubahan yang mempengaruhi masyarakat baik secara sosial maupun budaya. (F. H. Firmansyah dkk, 2020). Pembelajaran pada revolusi industri 4.0 dicirikan dengan adanya perubahan sistem pendidikan berbasis media digital interaktif juga dapat diterapkan di sekolah. Media pembelajaran yang digunakan selama proses belajar anak hendaknya bersifat interaktif, hal ini bertujuan agar penyampaian materi pembelajaran dapat ditingkatkan pada pemahaman yang lebih jelas (Rahmat dan Irfan, 2019). Survei yang dilakukan oleh Wang (2015) membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis digital interaktif meningkatkan minat belajar siswa sebesar 80% (Irwan dkk., 2019). Hal ini menunjukkan bahwa terjadi pengaruh positif yang diakibatkan adanya inovasi pembelajaran menggunakan media digital interaktif. Pengenalan budaya pada anak memiliki urgensi yang sangat penting bagi anak sebagai konten pembelajaran, hal ini dimaksudkan untuk memperkuat fondasi pembentukan identitas dan karakter pada anak (Rizkiyani dan Sari, 2022). Pengenalan budaya juga penting untuk mempersiapkan anak dalam menghadapi kehidupan bermasyarakat dan budaya mereka di masa depan. Oleh karena itu diperlukan usaha pelestarian kesenian *Sisingaan* dengan cara mengenalkannya pada anak, salah satunya untuk dipelajari di sekolah sebagai penguatan pendidikan berkarakter berdasarkan filosofi dan nilai budaya lokal melalui penerapan muatan lokal kesenian *Sisingaan*. Namun media pembelajaran konvensional yang bervariasi dan interaktif di sekolah kurang efektif dalam penyampaian informasi sehingga anak kesulitan dalam memahami informasi yang disampaikan. Menurut Agustianingrum dan Padmasari, (2020) Media konvensional dalam pembelajaran di era revolusi industri 4.0. perlahan mulai bergeser dan kurang diminati oleh siswa. Permasalahan tersebut menimbulkan tantangan tersendiri untuk menemukan media inovatif sebagai salah satu solusi dalam menghadapi tantangan kebutuhan abad 21 ini (Padmasari, 2019).

Salah satu inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran yaitu media pembelajaran interaktif berupa aplikasi *android* “*Sisingaan*”. Aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis *android* dapat digunakan secara umum oleh

pengguna dengan lebih efektif dan efisien karena tidak terbatas ruang dan waktu. Pengembangan pembelajaran menggunakan perangkat *mobile android* memiliki banyak kelebihan salah satu kelebihannya yaitu bisa digunakan kapan pun dimana pun (Simalango dkk., 2018). Selain itu media pembelajaran interaktif juga dapat memberikan kesan *immersive* karena memberikan pengalaman baru bagi anak dalam mempelajari kesenian *Sisingaan*.

Penelitian ini berangkat dari hasil wawancara yang telah dilakukan kepada siswa kelas 5B dan guru wali murid kelas 5B SDN Tanggulun sebelumnya. Berdasarkan hasil wawancara sebagian besar siswa sudah mengetahui pertunjukan kesenian *Sisingaan* Kabupaten Subang, namun belum mengetahui sejarah, filosofi, makna serta runtutan pertunjukan kesenian *Sisingaan*. Adapun menurut guru wali murid kelas 5B, pembelajaran tentang keragaman budaya kesenian *Sisingaan* di kelas 5 masih menggunakan media belajar konvensional yaitu buku materi yang kurang interaktif, terkadang menggunakan media proyektor namun dilakukan dalam jangka waktu dua minggu sampai satu bulan sekali, sehingga dalam prosesnya dirasa kurang efektif. Selain itu tidak tersedianya sarana dan prasarana kesenian *Sisingaan* menjadi kendala bagi sekolah. Guru wali murid menambahkan jika kesenian *Sisingaan* ini menjadi muatan lokal yang wajib dipelajari siswa di hari Sabtu, dilihat dari respon siswa sangat antusias namun belum tersedia media pembelajaran yang efektif, diharapkan dengan dibuatnya media pembelajaran interaktif dapat mengoptimalkan proses belajar siswa.

Maka dari itu, peneliti membuat media pembelajaran interaktif, media pembelajaran yang dibangun yaitu aplikasi *android* mengenai kesenian *Sisingaan* Kabupaten Subang. Pada aplikasi *Sisingaan* ini mencakup konten materi, ilustrasi, video pertunjukan *Sisingaan*, dan audio pada pertunjukan kesenian *Sisingaan*, serta dilengkapi kuis interaktif sebagai tantangan untuk menguji pemahaman siswa.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Rancang Bangun Aplikasi *Sisingaan* Berbasis *Android* sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Kesenian Kabupaten Subang Di Kelas 5 Sekolah Dasar”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tahapan perancangan media pembelajaran aplikasi *Sisingaan* berbasis *android* dapat dibangun sebagai media pembelajaran interaktif pengenalan kesenian Kabupaten Subang di kelas 5 SDN Tanggulun?
2. Bagaimana hasil uji coba aplikasi *Sisingaan* berbasis *android* sebagai media pembelajaran interaktif pengenalan kesenian Kabupaten Subang di kelas 5 SDN Tanggulun?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui tahapan rancang bangun dari aplikasi *Sisingaan* berbasis *android* sebagai media pembelajaran interaktif pengenalan kesenian Kabupaten Subang di kelas 5 Sekolah Dasar Negeri Tanggulun.
2. Mengetahui hasil uji coba aplikasi *Sisingaan* berbasis *android* sebagai media pembelajaran interaktif pengenalan kesenian Kabupaten Subang di kelas 5 Sekolah Dasar Negeri Tanggulun.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memperoleh manfaat sebagai berikut:

1. Bagi sekolah, menjadi bahan rekomendasi dan evaluasi bagi sekolah dalam menerapkan media pembelajaran interaktif bagi siswa.
2. Bagi guru, sebagai panduan penerapan penggunaan media pembelajaran interaktif yang ideal untuk siswa.
3. Bagi siswa, penggunaan media pembelajaran interaktif menunjang siswa kelas 5 Sekolah Dasar Negeri Tanggulun dalam pengenalan kesenian *Sisingaan* asli Kabupaten Subang.
4. Bagi peneliti, menjadi rujukan penelitian selanjutnya yang terkait dengan rancang bangun media pembelajaran interaktif berbasis *android*.

## 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penelitian penelitian berperan sebagai pedoman dalam penelitian agar penelitian lebih jelas dan terarah, untuk itu pada penelitian ini dibagi menjadi

beberapa bagian bab, Adapun struktur organisasi penelitian “Rancang Bangun Aplikasi *Sisingaan* Berbasis *Android* sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Kesenian Kabupaten Subang Di Kelas 5 Sekolah Dasar Tanggulun Kabupaten Subang” sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Memuat latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat, serta struktur organisasi penelitian.

2. BAB II KAJIAN PUSTAKA

Memuat landasan teori, konsep, dan model penelitian.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Memuat metode dan desain penelitian, langkah-langkah penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, serta analisis data.

4. BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Memuat temuan penelitian dan pembahasan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian.

5. BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Memuat rangkuman serta rekomendasi dari seluruh rangkaian penelitian hingga hasil temuan dalam penelitian.