

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Indonesia merupakan negara yang memiliki berbagai kekayaan budaya daerah yang beragam, yang tercermin dalam beragam adat istiadat, bahasa, seni, lagu-lagu, tarian, pakaian tradisional, serta kepercayaannya. Setiap wilayah memiliki keunikan tersendiri yang menjadikannya sebagai suatu identitas atau ciri khas pada setiap daerahnya. Berbagai kegunaan yang didapatkan dari adanya keberagaman budaya di Indonesia, diantaranya sebagai sarana hiburan, upacara adat, tarian, upacara yang bersifat religius dan sebagainya. Mendikbud mengungkapkan bahwa Indonesia memiliki kekayaan budaya yang melimpah, dan pandangan yang diungkapkan oleh UNESCO mengenai hal tersebut merupakan kenyataan yang tak dapat disangkal. Hal ini membuktikan bahwa Indonesia memiliki peran yang sangat penting dalam konteks kebudayaan global. Oleh karena itu, kekayaan budaya perlunya melestarikan budaya alat musik tradisional, untuk menjaga warisan budaya agar tetap hidup dan berkembang untuk generasi mendatang. Sebagaimana Undang-undang Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan, yang mengatur tentang pemajuan, pelestarian, dan pengembangan kebudayaan di Indonesia. Pasal 12 dalam undang-undang ini secara khusus menekankan pentingnya pelestarian kebudayaan daerah.

Akan tetapi, seiring perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi, kepedulian pelestarian kebudayaan tradisional menjadi sangat minim, generasi muda cenderung kehilangan minat dalam memahami dan melestarikannya. Sebagaimana penelitian yang pernah dilakukan Soares dan Hestningsih (2016) kini, masyarakat lebih memperhatikan perkembangan budaya di era modern dibandingkan dengan budaya daerah yang dimiliki. Menurut (Belva et al., 2021) masyarakat masih belum sepenuhnya mengenali akan budaya Indonesia. Selain itu, masih minimnya pengajaran mengenai keberagaman budaya Indonesia di pendidikan formal (Angelina dan Nina Sevani, 2014). Kurangnya pembelajaran mengenai kebudayaan tradisional ini mengakibatkan semakin sedikitnya orang

yang tertarik pada kebudayaan Indonesia dan kurangnya pelestarian akan budayanya sendiri. Oleh karena itu, diperlukannya suatu pembaruan untuk melestarikan budaya tradisional Indonesia yang disesuaikan dengan karakteristik generasi di era digital ini yang termasuk pada kategori generasi alpha, peserta didik kelas IV SD ini merupakan generasi alpha yang memiliki ketergantungan terhadap teknologi (Mutiani & Suyadi, 2020).

Pembaruan untuk melestarikan budaya tradisional, salah satunya dapat dilakukan melalui pengintegrasian TIK dalam pembelajaran. Sejalan dengan ketentuan yang tercantum dalam Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 bahwa dalam bidang pendidikan pemanfaatan teknologi, informasi dan komunikasi digunakan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam pembelajaran. Teknologi dapat membantu menyajikan konten mengenai kebudayaan tradisional, dalam sajian yang lebih menarik, memotivasi dan mudah diakses oleh generasi muda yang lebih akrab dengan perangkat digital. Berkaitan dengan hal tersebut, pada buku tematik kurikulum 2013 terdapat tema yang membahas mengenai materi pembelajaran keberagaman budaya Indonesia, yaitu Tema 1 Indahnya Kebersamaan, pada Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku. Pada subtema 1 berisikan beragamnya suku bangsa dan budaya di Negara Kesatuan Republik Indonesia. Dengan demikian, dalam konteks ini teknologi dapat dipadukan dengan konten keberagaman budaya bangsaku (subtema 1). Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran memiliki potensi besar untuk mendukung dan meningkatkan minat peserta didik dalam memahami, menghargai, serta melestarikan budaya tradisional.

Pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran berkaitan dengan tantangan pendidikan abad 21, dimana paradigma pembelajaran di era sekarang ini perlunya penguasaan media informasi dan teknologi yang dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal tersebut diyakini dapat bisa berpengaruh secara signifikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan yang lebih optimal, membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran (Nurchaili, 2010). Selain itu, pada pendidikan abad ke-21, kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) menjadi suatu kemampuan yang perlu dimiliki peserta didik, serta menitikberatkan pada

pengembangan keterampilan dan kompetensi yang terkait dengan kemampuan berpikir seperti kritis, komunikasi, kreativitas, dan kolaborasi. Hal tersebut menuntut peserta didik memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah, mengambil keputusan yang tepat dan memperdalam pemahaman terhadap materi pembelajaran.

Dalam mewujudkan hal tersebut salah satunya dapat direalisasikan melalui pemanfaatan teknologi oleh guru untuk merancang suatu media pembelajaran yang lebih variatif dan dapat diakses oleh peserta didik dalam menjadikan pembelajaran menjadi bermakna, dengan melakukan inovasi dalam pemilihan dan pengimplementasian teknologi ke dalam media pembelajaran. Sebagaimana menurut Wijaya (2015) bahwa kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan saat ini berdampak pada media pembelajaran, awalnya hanya menggunakan papan tulis biasa atau yang sering disebut papan tulis hitam/putih, akan tetapi sekarang sudah mengintegrasikan teknologi di dalamnya, seperti (*liquid crystal display*) LCD, internet, bahkan pembelajaran jarak jauh.

Namun, pada kenyataan di lapangan proses pembelajaran yang seharusnya mengintegrasikan teknologi ke dalamnya masih kurang dioptimalkan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV bahwa SD Negeri Dayeuhkolot 02 ini telah menyediakan perangkat keras seperti laptop, proyektor dan *wi-fi*, akan tetapi belum dioptimalkan penggunaannya dalam pembelajaran. Guru menyampaikan bahwa kurangnya ketersediaan media pembelajaran pada muatan IPS, khususnya materi keberagaman budaya bangsaku, khususnya keberagaman alat musik tradisional di Jawa Barat, sehingga kurangnya pengenalan dan pemahaman mengenai alat musik tradisional. Sejalan dengan pendapat Adams (2010) kurangnya pengenalan serta pemahaman tentang alat musik serta kegiatan kesenian di sekolah juga dapat membuat berkurangnya pengetahuan dan informasi mengenai keberagaman alat musik tradisional. Kemudian, sarana dan prasarana alat musik tradisional di SD Negeri Dayeuhkolot belum tersedia. Media pembelajaran yang digunakan hanya menggunakan gambar-gambar alat musik tradisional yang tertera pada buku cetak saja. Penggunaan buku cetak sebagai media pembelajaran memiliki keterbatasan dalam cakupan isi atau materi yang disajikan. Pembelajaran yang dilakukan sebatas

menggali kemampuan kognitif peserta didik dan belum menyentuh ranah afektif maupun psikomotorik sebagaimana tertera pada kurikulum 2013 (Ratri, 2018). Sesuai pada kenyataan di lapangan bahwa, dengan penggunaan media pembelajaran gambar pada buku cetak membuat peserta didik cenderung lebih mudah bosan dan tidak fokus ketika pembelajaran, Problematika tersebut berdampak pada kurangnya antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi tidak efektif (Putri & Citra, 2019). Sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Kurniawan, 2016) penyebab rendah minat siswa dalam pembelajaran IPS juga diakibatkan oleh kurangnya media pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, guru belum memanfaatkan media lainnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengakibatkan pembelajaran yang kurang variatif dan pengetahuan peserta didik kurang berkembang.

Kemudian, berdasarkan hasil wawancara, karena kurang ketersediaan media pembelajaran guru mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi pembelajaran dan mengakibatkan kurangnya eksplorasi dalam mencari informasi mengenai keberagaman alat musik tradisional. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan pun kurang mengakomodasi karakteristik peserta didik yang beragam, baik dari segi minat, gaya belajar dan mereka cenderung menyukai pembelajaran berbasis *audio* dan visual, seperti video, *games*. Oleh karena itu, guru kelas IV SD Dayeuhkolot 02 membutuhkan media pembelajaran yang dapat menunjang penyampaian materi, mudah digunakan, relevan dengan materi dan tujuan pembelajaran, serta dapat mengakomodasi perbedaan gaya belajar peserta didik, menarik perhatian dan minat belajarnya.

Guru menyampaikan pernah menggunakan media pembelajaran berbasis digital, akan tetapi guru belum pernah menggunakan multimedia interaktif yang di dalamnya tersedia fitur 3D visual yang dapat dirotasikan 360° setiap bagian objeknya. Setelah memahami beberapa fitur yang terdapat pada bagian multimedia interaktif guru tertarik menggunakan multimedia interaktif tersebut dalam proses pembelajaran. Lalu, dari hasil analisis kebutuhan peserta didik SD Negeri Dayeuhkolot 02, menyatakan bahwa peserta didik memerlukan multimedia interaktif untuk memahami materi alat musik tradisional pada keberagaman

budaya. Dimana peserta didik merasa belum cukup jika hanya mendengarkan penjelasan guru, hal ini ditunjukkan bahwa media alat musik tradisional ini belum tersedia, sehingga belum menunjang pemahaman materi secara maksimal dalam pembelajaran. Setelah menjelaskan konsep multimedia interaktif alat musik tradisional, peserta didik merasa tertarik belajar menggunakan multimedia interaktif ini. Sebagaimana menurut Asela, S, dkk (2020, hlm. 1302) bahwa visual atau tampilan dari multimedia interaktif ini dapat menarik perhatian siswa sehingga tercipta pembelajaran yang menyenangkan. Sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV yang tergolong pada generasi alpha, memiliki karakteristik lebih menyukai audio atau visual dalam mencari informasi, berkomunikasi, terdepan secara teknologi, bersifat praktis dengan bantuan teknologi, Claude Diderich (dalam Sari, 2020, hlm. 90).

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu adanya inovasi baru dalam pembelajaran, khususnya mata Pelajaran IPS pada materi keberagaman budaya bangsaku, melalui pengembangan multimedia interaktif yang menggabungkan beberapa komponen seperti teks, gambar, audio, animasi dan interaktif yang diintegrasikan pada materi tematik kelas IV Sekolah Dasar, tema 1 Indahnya Kebersamaan, Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku dalam konten IPS tentang keberagaman budaya di Indonesia, guna mengatasi problematika yang ada. Adanya multimedia interaktif ini dapat mendukung pembelajaran di abad 21, dengan mengintegrasikan TPACK (*Technological, Pedagogical and Content Knowledge*). Dalam kerangka kerja TPACK multimedia interaktif dikemas sebagai model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristiknya dan dipadukan dengan teknologi di dalamnya, meliputi komponen multimedia. Pada materi ini diharapkan pembelajaran akan berjalan secara lebih menyenangkan, efektif dan efisien dalam mencapai tujuan yang hendak dicapai melalui multimedia interaktif dengan tampilan yang menarik dan animasi yang ditampilkan seiring dengan tumbuhnya pemahaman budaya Indonesia. Multimedia berjenis interaktif sangat berperan penting dalam membantu siswa memahami materi pembelajaran yang abstrak (Dewi & Haryanto, 2019). Sejalan dengan teori kognitif Piaget (dalam Desmita, 2012, hlm 156), anak-anak pada usia sekolah dasar disebut sebagai pemikiran

operasional konkret (*concrete operational*). Selain itu, kebudayaan alat musik tradisional ini dapat dikembangkan dan dilestarikan oleh generasi penerus, dengan segala kreativitas dan inovasi di era digital ini. Media pembelajaran ini pun membangun suasana pembelajaran yang dapat menstimulus peserta didik lebih dominan aktif, dimana pembelajarannya lebih berpusat pada peserta didik (*student centered*). Menurut Prihantini (2021) melalui pendekatan *student centered* ini menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar, sehingga dalam pembelajaran peserta didik cenderung potensinya lebih dihargai untuk mengembangkan kreativitasnya, yang linier dengan minat dan bakatnya.

Multimedia interaktif yang dirancang ini dapat dimanfaatkan guru dan peserta didik, tanpa mengunduh aplikasi terlebih dahulu, dikarenakan dapat diakses melalui situs web dari berbagai perangkat, sehingga dapat memudahkan dalam penggunaannya. Hal ini sesuai dengan ketersediaan fasilitas di SD Negeri Dayeuhkolot 02, yang telah menyediakan *hardware* berupa laptop. Selain itu, multimedia interaktif ini dapat digunakan secara lebih fleksibel, diakses kapanpun dan dimanapun. Adapula hasil penelitian yang dikeluarkan oleh *Computer Technology Research* (Munir, 2012, hlm.7) bahwa seseorang hanya akan mendapat 20% dari apa yang mereka lihat dan 30% dari yang mereka dengar. Sedangkan melalui multimedia akan mendapat 50% dari apa yang mereka lihat dan dengar sampai 80% dari apa yang mereka lihat, dengar dan berinteraksi dengan pada waktu yang sama. Selain itu, dapat memberikan solusi terhadap permasalahan belum tersedianya fasilitas alat musik tradisional di SD tersebut, sehingga melalui multimedia interaktif ini dapat menyajikan konten pembelajaran alat musik tradisional di Jawa Barat yang interaktif, sehingga peserta didik pun dapat berinteraksi langsung terhadap apa yang dilihat dan didengar. Multimedia interaktif menyediakan berbagai fitur yang menarik, seperti 3D Visual, *augmented reality*, soal evaluasi. Hal ini dapat mendukung percepatan pemanfaatan teknologi di bidang pendidikan dan tercapainya digitalisasi sekolah. Dimana, pengguna akan merasa lebih berhubungan dengan dunia nyata melalui model 3D ataupun *audio* 3D, sehingga peserta didik pun dapat menggerakkan kursor untuk mengarahkan alat musik tradisional dari berbagai arah, diharapkan dapat menjadikan pembelajaran

menjadi lebih menarik, efisien dan komprehensif. Selain itu dapat mengakomodasi perbedaan gaya belajar peserta didik, melalui berbagai fiturnya yang terdapat audio, visual dan psikomotorik. Oleh karena itu, guna memenuhi kebutuhan media pembelajaran untuk jenjang sekolah dasar, perlu dikemas dan di desain sesuai dengan karakteristik peserta didiknya, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Pada pengembangan multimedia interaktif ini adapun penelitian terdahulu yang pernah dilakukan oleh Julianto dan Saidah (2022) dengan judul Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Materi Keragaman Budaya di Nganjuk untuk Kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini menghasilkan suatu multimedia interaktif melalui *microsoft power point* yang kemudian di ekstrak menggunakan aplikasi *inspiring*, sehingga menghasilkan tampilan multimedia interaktif berupa file *html*. Adapula penelitian yang dilakukan oleh (Atmojo et al., 2019) dengan judul Media Pembelajaran Pengenalan Keragaman Budaya Indonesia dengan Metode *Multimedia Development Life Cycle* dengan hasil penelitian berupa aplikasi multimedia pembelajaran interaktif yang telah layak digunakan berdasarkan hasil kuesioner pengujian. Namun belum ada penelitian yang merancang suatu media pembelajaran multimedia interaktif yang berisikan sajian alat musik tradisional berupa 3D visual, *augmented realty* dan kuis interaktif pada media tersebut dan juga dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti laptop, *handphone*, komputer tanpa mengunduh media terlebih dahulu.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk merancang media pembelajaran multimedia interaktif dalam menunjang kegiatan pembelajaran pada subtema Keberagaman Budaya Bangsa di kelas IV Sekolah Dasar, dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Alat Musik Tradisional di Jawa Barat Pada Materi Keberagaman Budaya Bangsa di Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan Multimedia Interaktif Alat Musik Tradisional Di Jawa Barat Pada Materi Keberagaman Budaya Bangsaku di Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kelayakan Multimedia Interaktif Alat Musik Tradisional Di Jawa Barat Pada Materi Keberagaman Budaya Bangsaku di Sekolah Dasar?
3. Bagaimana respons guru dan peserta didik terhadap Multimedia Interaktif Alat Musik Tradisional Di Jawa Barat Pada Materi Keberagaman Budaya Bangsaku di Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini memiliki tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum penelitian ini untuk mengembangkan multimedia interaktif alat musik tradisional di Jawa Barat pada materi Keberagaman Budaya Bangsaku di sekolah dasar. Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, adapun tujuan khusus pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan pengembangan Multimedia Interaktif Alat Musik Tradisional Di Jawa Barat Pada Materi Keberagaman Budaya Bangsaku di Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui kelayakan Multimedia Interaktif Alat Musik Tradisional Di Jawa Barat Pada Materi Keberagaman Budaya Bangsaku di Sekolah Dasar.
3. Untuk mengetahui respons guru dan peserta didik terhadap Multimedia Interaktif Alat Musik Tradisional Di Jawa Barat Pada Materi Keberagaman Budaya Bangsaku di Sekolah Dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang ingin dicapai, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat atau kegunaan sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya dan dijadikan sebagai

bahan pertimbangan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan menambah pengetahuan serta wawasan mengenai media pembelajaran multimedia interaktif.

- b. Memberikan hasil penelitian sebagai kelengkapan keilmuan di bidang multimedia interaktif.
 - c. Sumber pengetahuan mengenai pembuatan multimedia pembelajaran.
2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian diharapkan dapat meningkatkan kompetensi profesional guru dalam upaya kemampuan pengimplementasian teknologi ke dalam media pembelajaran sebagai sarana yang efektif dan komprehensif.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian diharapkan dapat memberi nilai tambah yang bersifat ilmiah terhadap kelengkapan multimedia interaktif, juga sebagai penunjang guru dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman baru dalam pembelajaran dan dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran mengenai keberagaman budaya bangsaku.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Penyusunan skripsi ini, tentunya harus sistematis dengan menyesuaikan bagian-bagian terhubung sehingga hal ini dapat menjadi acuan penyusunan skripsi, berikut merupakan susunannya.

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan pada penelitian ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi kajian pustaka yang menjelaskan tinjauan literatur yang berkaitan dengan fokus penelitian seperti; multimedia interaktif, pembelajaran IPS

di Sekolah Dasar, keberagaman alat musik tradisional dan penelitian terdahulu yang relevan berkenaan dengan masalah yang diteliti.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini berisi desain penelitian, partisipan, instrumen penelitian, prosedur penelitian dan analisis data.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data, serta berisi pembahasan untuk menjawab pertanyaan penelitian yang tertera pada rumusan masalah.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Pada bab ini berisi simpulan, implikasi dan rekomendasi, mengenai temuan analisis temuan penelitian, menjawab pertanyaan penelitian, lalu berisikan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.