

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Salah satu karya sastra Sunda yang masih hidup dan berkembang di Jawa Barat adalah pupuh. Pupuh merupakan karya sastra berbentuk puisi yang termasuk bagian dari khazanah sastra Sunda. Pupuh adalah seni musik masyarakat Suku Sunda yang merupakan sastra lisan, suatu sastra yang diperoleh secara turun temurun melalui ucapan. Pupuh yang ada di daerah Sunda awalnya berasal dari khazanah Jawa, kemudian masuk ke dalam kesusastraan Sunda pada abad ke 17 Masehi (Atik Soepandi, 1986). Seluruh masyarakat Sunda harus mengetahui dan mengenal pupuh karena pupuh merupakan kebudayaan dan kesenian ciri khas Sunda (Rosidi, 1967). Orang yang menyanyikan Pupuh disebut juru tembang atau juru mamaos (Atik Soepandi, 1986). Seiring perkembangan zaman, pupuh berkembang dan menjadi salah satu materi pelajaran yang terdapat pada muatan lokal dan diajarkan mulai dari tingkat Sekolah Dasar (SD) hingga tingkat perguruan tinggi.

Sekolah dasar merupakan tempat pengenalan kebudayaan dan dapat menjadi gerbang utama dalam menambah pengetahuan kebudayaan suatu daerah. Hal tersebut selaras dengan alasan pemerintah memasukan pupuh ke dalam kurikulum karena pada dasarnya sebuah ilmu kebudayaan dan kesenian mulanya berawal dari tingkat SD (E. Nuraeni et al., 2023, hlm. 51). Pupuh merupakan materi yang ada pada kurikulum 2013. Pupuh menjadi salah satu materi bahasa Sunda yang dapat meningkatkan pendidikan karakter siswa. Pupuh merupakan materi yang sangat penting karena pupuh menjadi salah satu kesenian yang melambangkan identitas masyarakat suku Sunda, dalam lirik pupuh terdapat nilai-nilai budaya, pendidikan, pengajaran dan kemasyarakatan sehingga pupuh memiliki ajaran budi pekerti. Selain itu pupuh juga digunakan untuk melestarikan kebudayaan daerah, menumbuhkan rasa bangga dan menghargai bahasa Sunda sebagai bahasa daerah. Berdasarkan kurikulum muatan lokal Rineka Budaya Sunda Sekolah Dasar

Kabupaten Bandung Barat, pada Kompetensi Dasar (KD) 3.5 Memahami pengertian, watak, dan ketentuan sekar bebas wirahma (pupuh). Terdapat 6 Pupuh yang harus dikuasai oleh siswa diantaranya terdapat pupuh pucung, mijil, gambuh, kinanti, gurisa dan lambang. Berdasarkan capaian Kompetensi Dasar (KD) 4.5 Menyanyikan lagu sekar bebas wirahma atau sekar irama merdika (Pupuh). Kemampuan minimal yang harus dimiliki siswa kelas 4 ialah keterampilan menyanyikan lagu sekar bebas wirahma atau sekar irama medika (Pupuh). Keterampilan yang harus dimiliki siswa pada saat bernyanyi pupuh adalah siswa mampu menguasai materi lagu pupuh, baik itu aturan aturan pada pupuh, alur lagu dan watak yang terkandung. Siswa mampu menguasai melodi, teknik suara dalam menyanyikan pupuh, menguasai sikap yang baik saat menyanyikan pupuh dan mampu menjiwai lagu pupuh. Melalui kegiatan bernyanyi, diharapkan siswa lebih mudah memahami isi pupuh dan lebih mengenal kebudayaan Sunda.

Berdasarkan wawancara kepada siswa kelas IV menyatakan bahwa sebagian besar siswa masih belum bisa menyanyikan pupuh. Pernyataan tersebut diperkuat oleh hasil wawancara bersama 3 orang guru di sekolah berbeda yang berada di wilayah Lembang Kabupaten Bandung Barat, dapat diperoleh data bahwa guru merasa kurang maksimal dalam mengajarkan materi pupuh. Penggunaan media pembelajaran yang disajikan hanya menggunakan video dari *youtube* yang hanya bersifat *audio*. Video yang ditampilkan hanya lirik lagu dan tidak adanya contoh penjiwaan ekspresi seseorang yang sedang menyanyikan pupuh serta media pembelajaran yang digunakan tidak menyediakan kesempatan atau ruang bagi siswa untuk belajar menyanyikan pupuh. Terlalu fokusnya penyampaian teori yang terdapat pada buku menyebabkan kejenuhan dalam belajar serta kurangnya rasa keingintahuan siswa terhadap materi pupuh. Hal tersebut menjadi dasar terjadinya masalah pembelajaran pupuh di sekolah.

Selain itu, peneliti melakukan observasi mengajar guru dalam menyampaikan materi pupuh. 70% dalam pembelajaran guru lebih banyak menyampaikan teori sedangkan 30% dalam pembelajaran guru memberikan

praktik menyanyikan pupuh melalui media *youtube*. Media pembelajaran yang digunakan hanya bersumber dari satu media saja yaitu video *youtube*. Siswa menyimak tayangan video pupuh, lalu menuliskan lirik pupuh pada buku serta belajar menyanyikan pupuh dalam waktu yang terbatas. Ketika siswa diminta menyanyikan pupuh di depan kelas sebagian besar siswa menyanyi pupuh tidak sesuai dengan melodi pupuh seharusnya, siswa tidak menguasai teknik suara dalam menyanyikan pupuh, sikap yang ditunjukkan terkadang tidak serius dan penjiwaan lagu yang kurang dirasakan oleh siswa. Kurangnya kesempatan bagi siswa untuk mempraktikkan cara menyanyikan pupuh serta penggunaan media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi menjadi penyebab kesulitan siswa dalam menyanyikan pupuh.

Selanjutnya, berdasarkan telaah dokumen terkait perangkat yang digunakan guru saat mengajar diketahui RPP yang digunakan masih menggunakan metode konvensional serta pembelajaran berpusat kepada guru. Bahan ajar yang digunakan hanya bersumber dari buku guru dan buku siswa Bahasa Sunda. Materi yang disajikan dalam buku membuat siswa kesulitan memahami materi pupuh baik aturan, jenis dan watak yang terkandung pada pupuh karena materi yang disajikan berupa teks yang terlalu banyak. Kemudian, berdasarkan studi dokumentasi mengenai penilaian keterampilan menyanyikan pupuh diketahui sebesar 40% siswa dari 42 siswa dalam satu kelas mendapatkan nilai yang berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal tersebut menunjukkan bahwa kemampuan menyanyikan pupuh pada siswa masih rendah disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang optimal serta kurang variatifnya media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Permasalahan tersebut selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Wulansari dkk (2023) yang menyatakan bahwa kurang tepatnya pemilihan media pembelajaran oleh guru menyebabkan sebagian siswa mengalami kesulitan dalam belajar menyanyikan pupuh.

Padahal perkembangan teknologi pada saat ini sangat berkembang dengan pesat dan bisa dimanfaatkan oleh guru untuk menunjang keberhasilan suatu proses

pembelajaran. Demikian halnya dengan media pembelajaran, guru dituntut tidak hanya mampu membuat media pembelajaran berbasis non proyeksi tetapi guru harus mampu mengembangkan media pembelajaran berbasis proyeksi yang disesuaikan dengan era globalisasi saat ini. Namun, keterbatasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran dan pemilihan media pembelajaran berbasis teknologi yang kurang tepat membuat siswa kurang memiliki minat dalam belajar terkhusus pada materi pupuh.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor pendukung yang harus ada di dalam pembelajaran. Hasan et al (2021, hlm. 21) berpendapat bahwa media pembelajaran dapat dipahami sebagai sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga lingkungan belajar menjadi kondusif, di mana penerimannya dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien. Maka perlu dipahami oleh guru bahwa pembuatan media pembelajaran juga menjadi salah satu komponen penting yang harus diperhatikan di dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran harus dibuat dengan mempertimbangkan kebutuhan dan menumbuhkan minat belajar bagi siswa. Guru sekolah dasar bisa memanfaatkan media pembelajaran berbasis *microlearning* dengan melibatkan teknologi untuk dapat memperlancar proses belajar-mengajar dan membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Media pembelajaran yang baik dapat meningkatkan proses pembelajaran yang akan menghasilkan hasil belajar yang baik pula.

Salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan bernyanyi pada materi pupuh ialah media pembelajaran berbasis *microlearning*. Media pembelajaran berbasis *microlearning* menurut Iriawan et al., (2024, hlm 33) menyebutkan bahwa merupakan metode pembelajaran dengan skala kecil, konten dirancang menjadi segmen-segmen kecil sehingga informasi yang tersedia menjadi konten yang lebih pendek. *Microlearning* dapat memudahkan ketercapaian ketuntasan belajar bagi siswa karena pengerucutan materi menyisakan materi-materi esensialnya saja. *Microlearning* ini bersifat fleksibel dan digital karena tersedia dalam beberapa format baik secara visual, *audio* dan

audiovisual. Pembelajaran berbasis *microlearning* dapat mengatasi kejenuhan dan dapat menjaga kefokusannya siswa karena waktu ideal yang digunakan sekitar 3-5 menit. Sehingga *microlearning* ini dapat mengatasi kejenuhan belajar dan materi pembelajaran akan mudah dipahami oleh siswa karena cakupan materi yang lebih ringkas, beragam dan juga menarik. Media pembelajaran tersebut dapat dikemas dalam satu aplikasi yang peneliti buat dengan nama aplikasi Digipuh.

Pengembangan aplikasi tersebut menggabungkan elemen *audio* berupa musik dan visual menggunakan desain yang menarik dan materi yang disajikan tergolong singkat. Selain terdapat *audio* dan visual, pada aplikasi yang peneliti buat terdapat praktik menyanyikan pupuh yang dapat diikuti oleh siswa, sehingga siswa bisa belajar cara menyanyikan pupuh baris per baris. Hal tersebut dapat menuntun siswa belajar menyanyikan pupuh dengan baik dan menimbulkan rasa ketertarikan siswa dalam belajar. Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Dian et al (2021, hlm. 105) yang menyatakan bahwa seluruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang mengandung unsur *audio* visual mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Media *audio* visual mengandalkan dua indera sekaligus yaitu pendengaran (*audio*) dan penglihatan (*visual*). Media ini dapat digunakan pada situasi belajar karena dapat membantu kata serta tulisan dapat menularkan menjadi pengetahuan, ide dan sikap. Didukung oleh penelitian yang dilakukan (Fatmawati et al., 2021) yang mengatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *microlearning* memiliki pengaruh yang positif dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan yang ada, peneliti bermaksud ingin mengembangkan media pembelajaran yang dapat mendukung materi pupuh dalam mata pelajaran Bahasa Sunda dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Digipuh Berbasis *Microlearning* untuk Meningkatkan Keterampilan Bernyanyi pupuh Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, masalah-masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

Neng Yanti Rahmawati, 2024

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGIPUH BERBASIS MICROLEARNING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERNYANYI PUPUH SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR
Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

- 1.1 Bagaimanakah rancangan pengembangan media pembelajaran Digipuh berbasis *microlearning* untuk meningkatkan keterampilan bernyanyi pupuh siswa kelas IV sekolah dasar?
- 1.2 Bagaimanakah hasil validasi pengembangan media pembelajaran Digipuh berbasis *microlearning* untuk meningkatkan keterampilan bernyanyi pupuh siswa kelas IV sekolah dasar?
- 1.3 Bagaimanakah produk akhir pengembangan media pembelajaran Digipuh berbasis *microlearning* untuk meningkatkan keterampilan bernyanyi pupuh siswa kelas IV sekolah dasar?
- 1.4 Bagaimanakah hasil implementasi pengembangan media pembelajaran Digipuh berbasis *microlearning* untuk meningkatkan keterampilan bernyanyi pupuh siswa kelas IV sekolah dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan rancangan pengembangan media pembelajaran Digipuh berbasis *microlearning* untuk meningkatkan keterampilan bernyanyi pupuh siswa kelas IV sekolah dasar.
2. Mendeskripsikan hasil validasi pengembangan media pembelajaran Digipuh berbasis *microlearning* untuk meningkatkan keterampilan bernyanyi pupuh siswa kelas IV sekolah dasar.
3. Mendeskripsikan produk akhir pengembangan media pembelajaran Digipuh berbasis *microlearning* untuk meningkatkan keterampilan bernyanyi pupuh siswa kelas IV sekolah dasar.
4. Mendeskripsikan hasil implementasi pengembangan media pembelajaran Digipuh berbasis *microlearning* untuk meningkatkan keterampilan bernyanyi pupuh siswa kelas IV sekolah dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Pada penelitian yang dilakukan ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis. Manfaat tersebut dapat diuraikan sebagai berikut :

A. Manfaat Teoritis

1. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber keilmuan bagi pembaca mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Microlearning* dalam Pembelajaran Bahasa Sunda di Sekolah Dasar.
2. Memberikan alternatif pembelajaran bagi lembaga pendidikan tingkat Sekolah Dasar dalam mata pelajaran Bahasa Sunda khususnya dalam keterampilan menyanyikan pupuh.

B. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa, guru, dan sekolah sebagai berikut.

1. Siswa
 - a. Meningkatkan motivasi siswa dalam minat belajar bernyanyi pupuh.
 - b. Membantu siswa dalam menemukan isi yang terkandung pada pupuh.
2. Guru
 - a. Memberikan referensi kepada guru ketika mendapat masalah mengenai pembelajaran bernyanyi pupuh.
 - b. Sebagai alternatif media untuk pembelajaran pupuh Sunda dalam membantu menyampaikan konsep pembelajaran supaya lebih mudah dipahami siswa.
1. Sekolah
 - a. Sebagai media untuk memperbaiki praktik pembelajaran di sekolah agar lebih efektif dan efisien.

1.5 Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan

Bab ini membahas mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II Kajian Pustaka

Bab ini membahas mengenai kajian pustaka pendukung dalam penelitian ini. Kajian pustaka pada penelitian ini terdiri dari media pembelajaran, *microlearning*, keterampilan bernyanyi, pupuh, penelitian yang relevan dan kerangka berpikir.

Neng Yanti Rahmawati, 2024

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGIPUH BERBASIS MICROLEARNING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERNYANYI PUPUH SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR
Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

BAB III Metode Penelitian

Bab ini membahas mengenai desain penelitian, metode pengumpulan data, waktu dan tempat penelitian, partisipasi penelitian, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

BAB IV Temuan dan Pembahasan

Bab ini membahas mengenai desain produk yang dikembangkan, penilaian ahli, dan hasil implementasi produk untuk menjawab pertanyaan pada rumusan masalah penelitian.

BAB V Simpulan dan Rekomendasi

Bab ini membahas mengenai pemaknaan dari hasil penelitian oleh peneliti dengan rekomendasi untuk dilakukan pada penelitian selanjutnya.