

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era perkembangan zaman saat ini hampir seluruh aspek kehidupan manusia turut berubah mengikuti perkembangan dan tuntutan zaman. Tidak terkecuali pada aspek pendidikan yang juga harus mampu berinovasi sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad 21 yang di mana perkembangan teknologi berlangsung dengan sangat pesat. Untuk itu, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran di sekolah sudah menjadi hal yang lumrah bahkan tak jarang digunakan sebagai media utama dalam proses belajar mengajar. Sejalan dengan pernyataan Lestari (2018) yang menyatakan bahwa teknologi digital di dalam dunia pendidikan dimanfaatkan baik sebagai media dalam menyampaikan pembelajaran, sebagai alat administratif, maupun sebagai sumber yang dapat mengakses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis digital dapat digunakan oleh tenaga pendidik sebagai salah satu alternatif tepat. Hal ini tentunya karena teknologi memberikan kepraktisan, keefektifan, dan keefisienan sehingga mampu memberikan kemudahan bagi guru. Selain itu, media digital dapat membantu meningkatkan variasi pembelajaran dan juga dapat menjadi salah satu aspek penyempurna dalam menunjang kegiatan belajar mengajar dan meningkatkan hasil belajar.

Di samping teknologi yang memberikan banyak kemudahan dan kemajuan bagi dunia pendidikan, tentunya teknologi juga tak luput dalam memberikan dampak negatif. Penggunaan *gadget* yang merambah hampir ke seluruh kalangan mulai dari anak-anak hingga orang dewasa menjadikan dampak negatif ini bukan hanya terjadi para orang dewasa saja, melainkan pada anak-anak juga dapat terdampak akibat negatif dari penggunaan *gadget* yang berlebihan. Dewasa ini, penggunaan *gadget* pada anak-anak semakin digemari dan terus bertambah jumlahnya (Vitrianingsih et al., 2018). Hal ini menjadi indikator generasi *alpha* yang lahir mulai dari tahun 2011 sampai dengan tahun 2025 di mana anak-anak akrab dengan *gadget*. Fadlurrohimi et al (2019) menyebutkan bahwa generasi *alpha* menjadi generasi yang paling akrab dengan teknologi juga internet. Generasi

Dewi Sallamah, 2024

PENGEMBANGAN MEDIA “WULIN” UNTUK MELATIH KETERAMPILAN BERNYANYI MELALUI KAKAWIHAN BARUDAK PADA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

alpha juga dianggap generasi yang paling cerdas namun tidak dapat lepas dari *gadget*, bersikap individualis, dan ingin hal yang bersifat *instant* tanpa melewati proses. Apabila anak-anak tidak dibatasi dengan penggunaan *gadget* dan penggunaannya berlebih, salah satu dampak negatif yang paling sering terjadi ialah kecanduan. Selain dapat menyebabkan kecanduan anak terhadap *gadget*, penggunaan *gadget* secara berlebihan juga dapat memberikan dampak negatif lainnya khususnya pada keterampilan sosial anak.

Perkembangan psikososial pada anak usia sekolah dasar merupakan salah satu aspek penting yang menjadi pondasi pada perkembangan anak. Aspek psikososial berperan sangat penting karena dapat memengaruhi kehidupan anak di masa depan. Segala sesuatu yang dipelajari oleh anak di tahun-tahun pertama kehidupannya akan memiliki pengaruh yang besar terhadap keberhasilan anak di tahap perkembangan selanjutnya (Taufik & Susanti, 2019). Apabila anak kecanduan bermain *gadget* dan lebih banyak menghabiskan waktu untuk menyelami dunia yang ada pada *gadget*, tentu aspek psikososial tersebut akan terganggu. Sejalan dengan teori perkembangan sosial Erik Erikson dalam bukunya yang berjudul *Childhood and Society*, dijelaskan bahwa kemampuan anak untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang lain dapat menjadi pengalaman sosial yang membentuk perilaku dan kepribadian mereka (Erikson, 2013). Sementara itu, anak menjadi kurang bersosialisasi dengan lingkungan sekitar, orang tua, dan teman sebaya ketika terlalu sering menggunakan *gadget*. Kebiasaan terus-menerus ini dapat membentuk pola perilaku yang cenderung individualistis pada anak (Dewi et al., 2018). Selain itu, dampak negatif lainnya yang muncul dari penggunaan *gadget* mencakup potensi gangguan pada kesehatan akibat dari efek radiasi. Penggunaan perangkat elektronik pada anak juga dapat menyebabkan gangguan dalam konsentrasi dan hiperaktif (Setianingsih, 2018).

Banyaknya dampak negatif yang dapat berdampak terhadap pertumbuhan dan perkembangan pada anak usia sekolah akibat adanya teknologi dan internet yang tidak terbatas sangat berbanding jauh dengan kondisi zaman sebelum perkembangan abad 21. Kondisi kehidupan yang masih belum *instant* seperti sekarang ini di mana teknologi dan internet belum sepenuhnya dapat diakses oleh seluruh kalangan dan dijadikan sebagai penopang utama dalam aspek

berkehidupan. Biasanya anak-anak di generasi saat ini menggunakan *gadget* untuk mengakses *game* dan media sosial. Berbeda halnya dengan anak-anak pada saat itu yang belum terfasilitasi *gadget* sebagai media belajar dan hiburan. Hiburan yang anak-anak pada masa itu peroleh ialah melalui permainan tradisional yang dilakukan bersama-sama dengan teman sebaya. Sebelum teknologi merambah seperti saat ini, permainan tradisional sangatlah populer di kalangan anak-anak. Siregar dan Lestari (2018) menyatakan permainan tradisional merupakan sarana untuk anak-anak bermain permainan secara bersama-sama dengan menggunakan alat yang sederhana. Melalui hal ini anak-anak menjadi mampu berinteraksi, berpikir kreatif, dan menghargai proses. Dengan bermain permainan tradisional, terdapat ragam manfaat yang dapat diperoleh utamanya bagi perkembangan anak seperti perkembangan fisik, kognitif, maupun emosional anak (Naafi & Irawan, 2022). Permainan tradisional dapat mengembangkan keterampilan fisik seperti ketangkasan, kelincahan, keseimbangan, dan lain-lain. Selain itu, kemampuan sosial anak di antaranya interaksi, sosialisasi, kerjasama, *sportivitas*, menyusun strategi, dan menghargai orang lain dapat dilatih melalui permainan tradisional (Yudiwinata & Handoyo, 2014). Hal ini dapat dilihat dari berbagai macam jenis permainan tradisional yang salah satunya berupa *kakawihan barudak*. Sejauh ini, dapat diketahui bahwa permainan tradisional yang salah satunya berupa *kakawihan barudak* dapat memberikan manfaat yang besar khususnya bagi tumbuh kembang anak-anak. Manfaat-manfaat yang diperoleh dari melakukannya aktivitas permainan tradisional dinilai lebih baik dalam mengembangkan motorik, kognitif, dan emosional dibanding dengan anak yang bermain *gadget* (Hidayat, 2013).

Eksistensi permainan tradisional semakin tergerus oleh perkembangan zaman. Kini permainan tradisional jarang dimainkan bahkan banyak dari generasi muda saat ini tidak mengenal macam-macam permainan tradisional yang dulu selalu dimainkan oleh orang tuanya (Zahroh & Jatningsih, 2019). Hal tersebut seharusnya menjadi hal yang sangat disayangkan terjadi saat ini. Artinya, nilai-nilai dari permainan tradisional harus kalah bersaing dengan permainan canggih berbasis teknologi yang didominasi berasal dari luar negeri (Saputra, 2017). Padahal permainan tradisional dan *kakawihan barudak* merupakan salah satu warisan kekayaan budaya yang harus terus dilestarikan dari generasi ke generasi

bangsa Indonesia. Warisan kekayaan budaya dalam permainan tradisional dan *kakawihan barudak* juga menjadi suatu kearifan lokal karena ciri khas yang berbeda setiap daerahnya. Siregar & Lestari (2018) turut menjelaskan bahwa permainan tradisional menjadi salah satu bentuk dalam mengekspresikan kekayaan budaya yang dimiliki oleh setiap daerah di Indonesia. Dengan manfaat-manfaat yang sudah dijelaskan sebelumnya, permainan tradisional sudah semestinya dijaga dan dilestarikan untuk menjadi aset ciri khas bangsa yang tidak boleh hilang meskipun zaman semakin modern.

Berdasarkan penjelasan-penjelasan di atas, dapat diketahui bahwa *kakawihan barudak* bukan hanya sekedar suatu permainan yang bermanfaat untuk hiburan saja. Lebih jauh dari itu, *kakawihan barudak* memiliki dampak positif yang sangat besar bagi generasi bangsa. Permainan tradisional dan *kakawihan barudak* dapat membentuk generasi yang sehat fisik dan mentalnya melalui aktivitas-aktivitas yang ada di dalamnya. Selain itu, permainan tradisional dan *kakawihan barudak* juga dapat menjadi suatu warisan kekayaan budaya turun-temurun yang sudah semestinya dapat terus dilestarikan oleh semua kalangan khususnya generasi muda. Upaya pelestarian ini juga dilakukan demi meminimalisir dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah dasar. Upaya pelestarian tersebut pastinya membutuhkan kerjasama dari berbagai pihak di antaranya orang tua dan guru. Sudah semestinya orang tua melakukan pendampingan dan pembatasan penggunaan *gadget* pada anak khususnya dalam bermain *game*. Guru juga dapat melakukan pengenalan permainan tradisional dan *kakawihan barudak* serta pembiasaannya pada pembelajaran di sekolah. Sejalan dengan tujuan tersebut, pada pembelajaran SBdP atau Seni Budaya dan Prakarya terdapat muatan pembelajaran yang mengedepankan pada pelestarian budaya dan kesenian daerah.

Muatan di dalam pembelajaran SBdP dapat melatih anak untuk dapat berkarya, tampil percaya diri dan berani, serta juga dapat memperkenalkan dan mengajarkan anak untuk mampu mengenal budaya dan kesenian daerah serta cara melestarikannya. Namun tak jarang pembelajaran SBdP di sekolah dasar menemukan beberapa hambatan dan kesulitan. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sulisdiyanto (2022) menyebutkan bahwa minat dan potensi bermusik peserta didik kurang terfasilitasi dalam pembelajaran SBdP

sehingga mereka perlu untuk bergabung dalam ekstrakurikuler bernyanyi. Selain itu, terdapat kendala dalam pembelajaran seni musik khususnya dalam bernyanyi. Peserta didik dan guru masih kurang percaya diri ketika praktek bernyanyi, intonasi yang masih belum tepat ketika bernyanyi, juga tempo yang belum sesuai. Di samping itu, peneliti menyebutkan kendala lainnya bahwa suasana pembelajaran kurang hidup saat pembelajaran bernyanyi sehingga dibutuhkan peningkatan metode dan variasi pembelajaran agar mampu melatih dan meningkatkan keterampilan bernyanyi. Selain itu, terdapat pula penelitian relevan yang dilakukan oleh Alfiyana dan Sutiah (2023), hasil penelitian tersebut disimpulkan bahwa penggunaan media google sites cukup signifikan di dalam pembelajaran SBdP. Hal tersebut karena media pembelajaran digital masih menjadi salah satu hal yang digemari oleh siswa sehingga rasa ingin tahu mereka lebih tinggi pada saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media WULIN untuk Melatih Keterampilan Bernyanyi Melalui *Kakawihan Barudak* pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar”. Penelitian ini memiliki keterbaruan dari penelitian sebelumnya yaitu berupa pembuatan dan pengembangan media dengan berbasis teknologi berupa *website*. Adapun penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan media WULIN (*Website Ulik Lagu sambil Bermain*) pada pembelajaran SBdP dalam memperkenalkan *kakawihan barudak* sehingga diharapkan dapat melatih keterampilan siswa dalam menyanyikan lagu khususnya lagu berbahasa Sunda. *Kakawihan barudak* ini sebagai salah satu bentuk upaya melestarikan warisan dan kesenian daerah. Di samping itu dalam memberikan inovasi pada pembelajaran musik dalam pelajaran SBdP agar lebih hidup dan menarik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dijabarkan dengan pertanyaan yang lebih rinci sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media “WULIN” untuk melatih keterampilan bernyanyi melalui *kakawihan barudak* pada siswa kelas III sekolah dasar?
2. Bagaimana kelayakan produk media “WULIN” yang dikembangkan untuk peserta didik kelas III sekolah dasar?

Dewi Sallamah, 2024

PENGEMBANGAN MEDIA “WULIN” UNTUK MELATIH KETERAMPILAN BERNYANYI MELALUI KAKAWIHAN BARUDAK PADA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3. Bagaimana respon guru dan peserta didik terhadap media “WULIN” untuk melatih keterampilan bernyanyi melalui *kakawihan barudak* pada siswa kelas III sekolah dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini dijabarkan secara rinci sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media “WULIN” untuk melatih keterampilan bernyanyi melalui *kakawihan barudak* pada siswa kelas III sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui kelayakan produk media “WULIN” yang dikembangkan untuk peserta didik kelas III sekolah dasar.
3. Untuk mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap media “WULIN” untuk melatih keterampilan bernyanyi melalui *kakawihan barudak* pada siswa kelas III sekolah dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian yang berjudul “Pengembangan Media WULIN untuk Melatih Keterampilan Bernyanyi Melalui *Kakawihan Barudak* pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar”, peneliti berharap dapat memberikan manfaat yang positif sesuai dengan tujuannya yaitu sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Pengembangan media “WULIN” materi pola irama diharapkan dapat membantu peserta didik dalam mengenal dan mengimplementasikan *kakawihan barudak* dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian dalam melatih keterampilan bernyanyi lagu dengan lirik berbahasa sunda seperti *kakawihan barudak*. Serta dapat meningkatkan minat belajar pada peserta didik dalam mengikuti pembelajaran SBdP di kelas.

2. Bagi Guru

Media ini diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi pola irama dengan lebih menarik dan inovatif serta membantu guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media ajar.

3. Bagi Sekolah

Diharapkan media ini dapat mendukung pembelajaran SBdP di sekolah dan menambah media serta bahan ajar yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran serta memberikan kebaruan.

4. Bagi Peneliti

Mengembangkan kompetensi sebagai calon pendidik dalam merancang suatu media pembelajaran.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur laporan penelitian yang berjudul Pengembangan Media “WULIN” untuk Melatih Keterampilan Bernyanyi Melalui *Kakawihan Barudak* pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini termuat beberapa pokok pembahasan yaitu berupa latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi penulisan skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi mengenai kajian pustaka yang berisi teori-teori penunjang variabel penelitian. Di dalamnya terdapat kajian mengenai media pembelajaran, *google sites*, media WULIN, Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya di Sekolah Dasar, Pola Irama, Keterampilan Bernyanyi, Pembelajaran Berbasis Permainan, Permainan Tradisional dan *Kakawihan Barudak*, Contoh *Kakawihan Barudak*, Penelitian Relevan, dan Kerangka Berpikir.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisi metodologi penelitian yang memuat metode dan model yang digunakan pada penelitian. Termasuk beberapa komponen pelengkap lainnya seperti instrumen penelitian, partisipan penelitian, prosedur penelitian, dan teknik dalam mengumpulkan dan menganalisis data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi mengenai hasil dan pembahasan dari penelitian yang telah dilakukan. Memuat hasil pengolahan analisis data yang berdasarkan pada rumusan masalah penelitian.

BAB V PENUTUP

Pada bab terakhir memuat simpulan, implikasi, serta rekomendasi berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan.