

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan di sekolah dasar di Indonesia memiliki peran penting tidak hanya dalam pengembangan akademik, tetapi juga dalam pengenalan budaya dan kesenian lokal, sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka, yang diperkenalkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemdikbudristek) pada tahun 2021, bertujuan untuk memberikan kebebasan kepada sekolah dan guru dalam menyusun kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa. Pengenalan budaya dan kesenian lokal memiliki pentingnya tersendiri bagi siswa sekolah dasar. Dalam konteks pengenalan budaya dan kesenian lokal, CP dan ATP di sekolah dasar mencakup pengembangan kemampuan apresiasi seni, pemahaman sejarah dan nilai-nilai budaya lokal, serta keterampilan dalam memainkan alat musik tradisional. Memahami dan mengapresiasi budaya lokal dapat membantu siswa dalam pengembangan identitas budaya, peningkatan kreativitas, serta penguatan rasa kebanggaan terhadap warisan budaya mereka. Di Indonesia, alat musik tradisional seperti gamelan, angklung, dan kecapi merupakan bagian integral dari kebudayaan, terutama di wilayah Jawa Barat (Oktafiani, 2014).

Pengenalan alat musik tradisional Jawa Barat seperti angklung, gamelan, suling, dan kecapi seharusnya dilakukan dengan pendekatan yang kreatif dan interaktif. Idealnya, media pembelajaran tidak hanya menggunakan buku teks tetapi juga memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan menarik. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ward (2023) menyatakan bahwa adaptasi ini menumbuhkan “*nexus of learning*” yang penting, yang memfasilitasi kesinambungan pedagogis, musikal, dan sosial yang substansial bagi para pelajar musik di tengah pandemi. Temuan ini memberikan wawasan yang berharga bagi pendidik musik di era digital, menunjukkan pentingnya konvergensi media dalam mengembangkan dukungan untuk memungkinkan partisipasi pelajar di ruang virtual. Studi ini menggarisbawahi evolusi dan spesialisasi pengajaran

online yang sedang berlangsung dalam pendidikan musik Melalui media pembelajaran interaktif, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif, sehingga mereka dapat mengapresiasi dan memahami kekayaan budaya lokal secara lebih baik, mendukung upaya pelestarian budaya tradisional yang mulai tergerus oleh arus modernisasi.

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi ini dapat meningkatkan minat belajar dan juga meningkatkan pemahaman siswa dalam menerima sebuah informasi dalam mata pelajaran, misalnya, penelitian oleh Yusuf dalam (Mulyosari & Khosiyono, 2023) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa di sekolah dasar. pembelajaran dengan menggunakan media interaktif dapat memperdalam pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan meningkatkan partisipasi aktif mereka dalam proses belajar mengajar (Kartikasari & Muthi, 2024).

Berdasarkan hasil observasi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti ke beberapa sekolah dasar terkhusus sekolah yang dijadikan lokasi penelitian, tidak memiliki alat musik tradisional yang memadai. Di SDN 106 Ajitunggal Cijambe Kota Bandung hanya memiliki beberapa alat musik tradisional, diantaranya 1 set angklung, kendang dan saron dengan kondisi kurang layak digunakan seperti angklung yang sudah rapuh, kendang dengan bagian kulit yang sudah robek dan saron yang sudah berkarat.

Untuk mengatasi permasalahan ini, rancang bangun media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi, yang disebut GameLAN, hadir sebagai solusi inovatif. GameLAN dirancang khusus untuk pengenalan alat musik tradisional Jawa Barat di sekolah dasar. Media ini menggabungkan elemen aplikasi yang menarik dengan materi edukatif tentang alat musik tradisional, sehingga siswa dapat belajar sambil bermain. GameLAN tidak hanya menawarkan visualisasi dan audio dari alat musik, tetapi juga melibatkan siswa dalam aktivitas interaktif yang memungkinkan mereka untuk memahami cara memainkan alat musik tersebut secara virtual.

Implementasi GameLAN sebagai media pembelajaran interaktif diharapkan dapat memberikan dampak positif yang signifikan. Dengan menggunakan

aplikasi ini, siswa akan lebih termotivasi untuk belajar dan mengapresiasi alat musik tradisional Jawa Barat. Pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan akan meningkatkan minat dan partisipasi siswa, yang pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman dan apresiasi mereka terhadap budaya lokal. Selain itu, guru akan memiliki alat bantu yang efektif untuk mengajarkan materi ini, mengatasi keterbatasan fasilitas dan sumber daya yang ada. Dengan demikian, GameLAN dapat menjadi kontribusi penting dalam pelestarian dan pengenalan budaya musik tradisional kepada generasi muda, mendukung tujuan pendidikan yang lebih holistik dan menyeluruh. Penelitian ini relevan dengan upaya pendidikan nasional dalam pelestarian budaya lokal serta pengembangan media pembelajaran yang inovatif. Tujuan spesifik dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi yang efektif dalam pengenalan alat musik tradisional Jawa Barat di sekolah dasar. Studi ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi dan mengatasi kendala yang ada dalam proses pembelajaran musik tradisional, serta mengevaluasi dampak penggunaan GameLAN terhadap pemahaman dan apresiasi siswa terhadap budaya lokal.

Pentingnya penelitian ini terletak pada kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif dalam pengajaran alat musik tradisional yang dapat diterapkan di SDN 106 Ajitunggal Cijambe. Penelitian ini bertujuan untuk mengenalkan penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi dalam meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap alat musik Jawa Barat. Dengan menerapkan pendekatan ini, diharapkan siswa akan memiliki pemahaman yang lebih baik tentang alat musik tradisional dan akan lebih termotivasi untuk belajar lebih banyak tentang warisan budaya mereka (Wahyuni, 2024). Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan bagi pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan relevan di sekolah-sekolah dasar di Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, peneliti menguraikan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pembuatan media pembelajaran interaktif GameLAN untuk pengenalan alat musik jawa barat di SDN 106 Ajitunggal Cijambe?
2. Bagaimana hasil uji coba media pembelajaran interaktif GameLAN untuk pengenalan alat musik jawa barat di SDN 106 Ajitunggal Cijambe?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah ini dibuat untuk menghindari adanya ambiguitas dan juga perluasan lingkup permasalahan, maka penulis membatasi pokok permasalahan pada hal berikut:

1. Pengembangan aplikasi GameLAN ini hanya akan membahas mengenai materi pengenalan 5 alat musik tradisional yang berada di Jawa Barat yaitu angklung, kecapi, saron, kendang, dan suling.
2. Target uji coba aplikasi GameLAN ini dilakukan pada siswa kelas IV di salah satu Sekolah Dasar kota Bandung yaitu SDN 106 Ajitunggal Cijambe.
3. Aplikasi GameLAN yang akan dibangun merupakan aplikasi media pembelajaran sebagai bahan pendukung pengajaran dan dibangun dengan tampilan dua dimensi (2D).

1.4 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah diatas, dapat disimpulkan tujuan pembuatan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk merancang sebuah aplikasi pengenalan alat musik jawa barat untuk anak kelas 4 sekolah dasar.
2. Untuk menguji media pembelajaran interaktif GameLAN untuk pengenalan alat musik jawa barat di SDN 106 Ajitunggal Cijambe

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Menambah pengetahuan dan keterampilan mengenai perancangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi untuk pengenalan alat musik tradisional.

- b. Dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang serupa, khususnya dalam konteks pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi untuk pendidikan budaya lokal.
2. Manfaat praktis
 - a. Bagi Peneliti, penelitian ini dapat menjadi sarana bagi peneliti untuk meningkatkan keahlian dan wawasan dalam merancang dan membangun aplikasi edukasi yang interaktif, khususnya untuk mengenalkan alat musik tradisional Jawa Barat.
 - b. Bagi Guru, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi baru bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan untuk memperkenalkan alat musik Jawa Barat kepada siswa dan aplikasi yang dikembangkan dalam penelitian ini bisa menjadi alternatif menarik bagi guru untuk menggantikan metode pembelajaran konvensional.
 - c. Bagi Peserta Didik, penelitian ini menawarkan pendekatan pembelajaran yang lebih fleksibel dan seru bagi siswa dalam mengenal beragam alat musik tradisional Jawa Barat.

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulisan skripsi berperan sebagai pedoman penulisan, agar dalam penulisan lebih terarah, maka skripsi ini akan dibagikan menjadi beberapa bab. Adapun struktur organisasinya sebagai berikut:

1. BAB I: PENDAHULUAN

Bab I ini disampaikan struktur pendahuluan yang meliputi latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

2. BAB II: KAJIAN PUSTAKA

Bab ini akan menjelaskan tentang media pembelajaran pengenalan alat musik tradisional Jawa Barat, materi pengenalan alat musik tradisional Jawa Barat disertai penelitian yang terdahulu yang relevan.

3. BAB III: METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang desain penelitian, prosedur penelitian, partisipan dan tempat penelitian, instrumen penelitian, dan teknis analisis data.

4. BAB IV: TEMUAN DAN PEMBAHASAN

bab ini memaparkan mengenai temuan dan pembahasan penelitian yang didasarkan pada rumusan masalah penelitian.

5. BAB V: KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Bab ini merupakan akhir bagian akhir dari karya tulis yang berisikan kesimpulan, saran serta rekomendasi yang ada pada penelitian ini, yang di dalamnya berisi mengenai Kesimpulan, Implikasi, dan Rekomendasi.