

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Talempong adalah istilah alat musik pukul tradisional yang berkembang di Minangkabau. Berdasarkan sumber bunyi, *talempong* termasuk kedalam klarifikasi alat pukul (*Idiophone*), berbentuk gong dalam ukuran kecil yang pada umumnya terbuat dari logam. bentuk *talempong* itu sendiri lingkaran dengan diameter 15 sentimeter sampai 17,5 sentimeter, pada bagian bawahnya berlubang sedangkan pada bagian atasnya terdapat bundaran yang menonjol sebagai tempat untuk dipukul. Proses bunyi *talempong* dihasilkan dari suatu benda yang dipukul, kategori bunyi yang dimaksud biasanya adalah proses getaran (dengung) yang relatif panjang. *Talempong* memiliki dua genre, pertama *talempong melodis* (*talempong duduak*) dan kedua *talempong pacik* yang menggunakan teknik interlocking.

Talempong pacik terdiri lima nada dasar yang dimainkan oleh tiga orang pemain. Orang pertama memainkan nada dasar “5” atau “Sol” dengan unit *talempong jantan*. Orang kedua memainkan nada dasar “1 dan 3” atau “Do dan Mi” dengan unit *talempong pangawinan*. Orang ketiga memainkan nada dasar “Re dan Fa” dengan unit *Talempong Batino*. *Talempong pacik* dimainkan dengan cara dijinjing tidak menggunakan rak, tangan kiri memegang dua atau satu *talempong*, dalam memegang *talempong pacik* ibu jari berfungsi memegang *talempong* bagian atas, jari telunjuk membatasi atau perantara, sedangkan bagian bawah di pegang oleh jari kelingking, jari manis dan jari tengah, sedangkan tangan kanan memegang stik untuk memukul (*menggugah talempong*). Posisi *talempong* bernada rendah berada di atas dan nada tinggi berada dibawah.

Cara bermain *talempong pacik* tersebut, mula-mula unit *talempong jantan* memulai permainan dengan memainkan motif-motif tertentu yang berulang serta bertempo tetap, kemudian setelah itu *talempong pangawinan* masuk, *pangawin* boleh

Delvia Mona, 2016

MULTIMEDIA INTERAKTIF TALEMPONG PACIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SENI DI SMP N 3 KOTA SOLOK

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

memulai permainan pada *up-beat* dengan tetap berpedoman pada motif dan tempo permainan *jantan*. *Talempong pangawinan* sendiri memainkan motif yang berbeda dengan *talempong jantan*. Setelah *talempong jantan* dan *talempong pangawinan* bermain stabil, barulah *talempong batino* memulai permainannya secara *up-beat* dengan berpedoman pada motif dan tempo permainan kedua pemain *talempong jantan* dan *talempong pangawinan*, motif yang dimainkan pun berbeda dari kedua pemain sebelumnya.

Permainan dari ketiga pemain *talempong pacik* akan saling isi mengisi, sehingga pada akhirnya akan membentuk sebuah irama. Teknik permainan seperti ini dalam ilmu musik dikenal dengan istilah *interlocking technic*. Dari uraian tentang teknik permainan diatas dapat disimpulkan bahwa konsep dasar teknik *interlocking* bukanlah permainan melodi, melainkan permainan motif-motif ritme dari unit-unit alat musik yang berbeda-beda yang saling isi mengisi satu sama lain dalam satu kesatuan irama yang diulang-ulang. Keunikan dari *talempong pacik* dengan teknik *interlocking* ini adalah berubahnya susunan *talempong* yang dipegang oleh masing-masing pemain untuk setiap lagu yang dimainkan.

Penggunaan *talempong pacik* dalam kesenian minangkabau banyak disajikan dalam berbagai konteks. Konteks acara upacara *batagak panghulu*, upacara *perarakan panghulu baru*, upacara *helat perkawinan*. Konteks acara sosial seperti kegiatan *sabik-iriak*, kegiatan gotong royong pembuatan jalan kampung, kegiatan gotong royong *menggali tali-bandar* (pengairan sawah), acara *penyambutan tamu nagari* dan memeriahkan upacara 17 Agustus. *Talempong pacik* juga digunakan dalam konteks pertunjukan randai dan tari-tarian tradisional.

Seniman *talempong pacik* keberadaannya sangat langka, para pemain musik ini adalah para orang tua yang telah mahir memainkannya, ditambah lagi perkembangan teknologi sedikitnya telah berpengaruh pada kebiasaan masyarakat dalam mengapresiasi kesenian, pada saat ini masyarakat lebih banyak mengenal jenis seni yang ada pada alat-alat canggih seperti komputer, laptop ponsel genggam dibanding dengan mengenal budaya daerahnya. Demikian juga pengenalan

masyarakat dalam terhadap seni *talempong pacik* sangat kurang, akibatnya sebagian besar masyarakat *Minangkabau* (Sumatera Barat) semakin tidak peduli dengan alat musik *talempong pacik*. Sudah seharusnya Dinas Pemerintah dan Dinas Pendidikan berupaya melakukan penyelamatan dan pewarisan terhadap *talempong pacik* guna mempertahankan seni budaya tersebut. salah satu upaya yang memungkinkan yang dilakukan adalah dengan mengenalkan seni *talempong* tersebut kepada anak didik sekolah di wilayah Sumatera Barat. Strategi yang diupayakan dapat dilakukan dengan berbagai cara, antara lain melalui pembelajaran disekolah dengan mengaplikasikan materi seni *talempong pacik* atau membuat model media seni. Media seni *talempong pacik* dapat disusun dalam berbagai bentuk / wujud. Misalnya media interaktif atau media yang lain dapat digunakan sebagai dokumentasi yang bersifat apresiatif. Sejalan dengan jaman teknologi banyak para generasi muda yang telah mengenal alat gadget, komputer, laptop, notebook dan lain lain untuk aplikasi musik. Menurut pengamatan dilapangan media tersebut alangkah bermanfaat apabila dicoba dibuat dengan materi seni daerah seperti halnya seni *talempong pacik*.

Peneliti telah mencoba mengobservasi beberapa sekolah menengah pertama yang terdapat di Sumatera Barat, banyak kendala yang menghambat proses pembelajaran *talempong pacik* di sekolah-sekolah antara lainnya; Pertama, ketidakketersediaan alat musik *talempong* di sekolah. Kedua, ketidakmampuan guru dalam mengajarkan *talempong pacik*. Ketiga, keterbatasan minimal waktu dalam pembelajaran dalam pembelajaran seni sehingga guru lebih cenderung menggunakan metode-metode konvensional seperti ceramah, tanya jawab, serta tes akhir (ulangan) yang menonjolkan pada hafalan-hafalan saja sehingga materi yang dirancang dalam silabus dan RPP tidak terpenuhi.

Seharusnya guru mempunyai strategi pembelajaran untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru bisa mengembangkan pembelajaran dengan menggunakan alat bantu komunikasi lainnya. Oleh Sanaky (2009, hlm. 3) Bahwa Proses belajar mengajar pada hakekatnya merupakan proses komunikasi antara pelajar, pengajar dan bahan ajar. Guna memfasilitasi kegiatan tersebut dibutuhkan

alat atau media yang mampu mengantarkan proses komunikasi tersebut. Pembelajaran *talempong pacik* juga dapat dilakukan dengan menggunakan sarana media pembelajaran *talempong pacik*. Salah satu solusi yang bisa ditempuh untuk mengajarkan *talempong pacik* dalam bentuk media pembelajaran berbasis piranti lunak (*software*) tujuannya adalah agar mendorong kreativitas anak, dan membuat anak menjadi aktif dalam pembelajaran. Hal tersebut tujuan penggunaan media pembelajaran sesuai dengan pendapat Daryanto (2010, hlm. 7) menegaskan bahwa media pembelajaran merupakan komponen yang terintegasi dari sistem pembelajaran. Media pembelajaran dikondisikan agar mampu mendorong kreativitas anak secara keseluruhan, membuat siswa aktif mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan berlangsung dalam kondisi menyenangkan.

Berdasarkan paparan di atas, dibutuhkan kreativitas dalam pengembangan media untuk pembelajaran, untuk itu peneliti mencoba membantu guru dalam merancang aplikasi multimedia interaktif. Dengan perkembangan teknologi yang makin canggih, maka pembelajaran *talempong pacik* bisa difasilitasi dalam piranti peranti lunak (*software*). Dengan penggunaan media tersebut diharapkan guru dan siswa dapat memanfaatkan dan memperdayakan teknologi untuk mewujudkan perilaku belajar yang efektif dan meningkatkan motivasi terhadap pembelajaran musik *talempong pacik* dalam pembelajarannya. Berdasarkan pengamatan disekolah tersebut sekolah mempunyai fasilitas labor komputer dan hampir semua siswa sudah memiliki laptop, hal tersebut menjadi salah satu solusi yang tepat berguna untuk membantu guru dan siswa dalam melakukan apresiasi dan kreatifitas musik *talempong pacik*.

Dalam hal ini peneliti memilih bentuk atau jenis media berupa multimedia interaktif. Munir (2012, hlm. 10) menyatakan bahwa “multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang oleh designer agar tampilnya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunanya”. Phillips dalam munir (2013, hlm. 111) mengartikan “multimedia interaktif sebagai sebuah frase yang menggambarkan gelombang baru dari piranti lunak komputer

terutama yang berkaitan dengan bagian informasi”. Komponen multimedia ini ditandai oleh kehadiran teks, gambar, suara, animasi dan video. Beberapa atau semua komponennya diatur dalam beberapa program yang koheren. Komponen interaktif mengacu pada proses pemberdayaan penggunaan untuk mengontrol lingkungan biasanya dengan komputer. Dengan adanya interaktivitas, pengguna dapat terlibat dalam konten navigasi dan dalam proses komunikasi.

Implementasi multimedia interaktif yang dirancang peneliti nantinya akan dilaksanakan di aplikasikan SMPN 3 Kota Solok. Peneliti mengambil lokasi tersebut sebagai tempat penelitian yang terdapat lima alasan penetapan sekolah ini sebagai lokasi penelitian. Alasan yang pertama, prasyarat untuk dapat dilakukannya penelitian pengembangan media pembelajaran seni musik berbasis multimedia interaktif ini sekolah yang dituju harus memiliki komputer multimedia (komputer dan speaker). Kedua, kemampuan rata-rata siswa pada sekolah ini dalam mengakrapi komputer sudah cukup baik. Hal ini tentu memudahkan untuk proses uji coba media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan komputer. Ketiga, dipilihnya kelas XIII karena idealnya penerapan mata pelajaran seni budaya untuk seni daerah setempat dipelajari dikelas tersebut. Keempat, terdapat tiga guru seni budaya pada SMP N 3 Kota Solok, namun demikian ketiganya tidak memiliki kompetensi dalam mengajarkan *talempong pacik*. Kelima, SMP N 3 Kota Solok tidak memiliki seperangkat alat *talempong* dan tidak mengajarkan alat musik *talempong* dalam pembelajaran seni budaya. Maka media pembelajaran ini diharapkan bisa menjebatani pemahaman *talempong pacik* melalui praktek-praktek pembelajaran dan siswa bisa lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran *talempong pacik* tersebut.

Multimedia interaktif *talempong pacik* yang dikembangkan oleh penelitian untuk dapat membantu siswa untuk belajar *talempong pacik*. multimedia interaktif ini yang berisi audio, visual, teks dan grafis yang dikemas secara interaktif dan mampu menarik dan memudahkan siswa untuk belajar *talempong pacik* dengan harapan bisa membantu dalam kesulitan selama ini terjadi pada pembelajaran musik *talempong*

pacik dengan memberikan solusi merancang media pembelajaran menggunakan pembelajaran *talempong pacik* berbasis multimedia interaktif.

Berdasarkan kepentingan tersebut peneliti akan mencoba membuat multimedia interaktif *talempong pacik* melalui kajian ilmiah yang berjudul **“Multimedia Interaktif *Talempong Pacik* Sebagai Media Pembelajaran Seni di SMP N 3 Kota Solok”**

Berdasarkan latar belakang di atas pembuatan multimedia interaktif *talempong pacik* belum pernah dicoba atau dibuat oleh penelitian sebelumnya, oleh karena itu multimedia interaktif *talempong pacik* masih bersifat orisinal dan terhindar dari plagiarisme.

1.1. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Dari analisis situasi di atas, maka beberapa hal dapat diidentifikasi sebagai penyebab dari permasalahan tersebut, antara lain:

1. Tidak adanya alat musik *talempong pacik* di SMP N 3 Kota Solok
2. Perlunya media pembelajaran yang mendukung proses keterlaksanaan pembelajaran *talempong pacik* di SMP N 3 Kota Solok
3. Guna mendukung upaya hal tersebut, perlu disiapkan media interaktif *talempong pacik* yang dapat diaplikasikan di SMP N 3 Kota Solok

Dari permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut, maka permasalahan yang dapat disimpulkan sebagai berikut, “Bagaimanakah Multimedia Interaktif *Talempong Pacik* sebagai media pembelajaran seni di SMPN 30 Padang”. Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka di fokuskan permasalahan yang akan dikaji, diuraikan sebagai berikut:

1. Bagaimana desain multimedia interaktif *talempong pacik* yang akan di aplikasikan di SMP N 3 Kota Solok?
2. Bagaimana implementasi multimedia interaktif *talempong pacik* di SMP N 3 Kota Solok?

3. Bagaimana efektivitas multimedia interaktif *talempong pacik* di SMP N 3 Kota Solok?

1.2. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini terbagi menjadi dua bagian yaitu tujuan secara umum dan secara khusus. Berikut tujuan secara umum dan khusus dari penelitian ini

1.2.1. Tujuan Umum

Secara operasional penelitian ini bertujuan untuk mengetahui konsep dan proses penerapan multimedia interaktif *talempong pacik* sebagai media pembelajaran seni di sekolah.

1.2.2. Tujuan Khusus

Secara Khusus, tujuan penelitian ini yaitu pembelajaran *talempong pacik* berbasis multimedia interaktif di SMP N 3 Kota Solok.

1. Mendeskripsikan rancangan desain multimedia interaktif *talempong pacik* berbasis multimedia interaktif di SMP N 3 Kota Solok
2. Mendeskripsikan proses pembelajaran *talempong pacik* berbasis multimedia interaktif di SMP N 3 Kota Solok
3. Mengetahui hasil efektivitas pembelajaran melalui multimedia interaktif *talempong pacik* di SMP N 3 Kota Solok.

1.3. Manfaat dan Signifikansi Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, penelitian ini memberikan kontribusi yang dapat diberikan oleh hasil yang dilakukan. Manfaat dan signifikansi penelitian dapat dilihat dari salah satu atau beberapa aspek yang meliputi dari dua segi, baik secara teori dan secara praktik. Berikut pemaparannya;

1.3.1. Segi Teori

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu data penting bersifat informasi yang merupakan studi ilmu pengetahuan terkait dengan pembelajaran *Talempong Pacik* berbasis multimedia interaktif.

1.3.2. Segi Praktik

Penelitian ini diharapkan dapat dipraktekkan di Sekolah Menengah Pertama terkait pada pembelajaran *Talempong Pacik* berbasis multimedia interaktif dalam rangka meningkatkan kompetensi guru dan siswa. Selanjutnya, kontribusi bagi peneliti dapat dijadikan sebagai acuan dalam penelitian terkait dengan pembelajaran *Talempong Pacik* multimedia interaktif.

1.4. Struktur Organisasi Tesis

Tahapan selanjutnya, setelah memperoleh data melalui proses “pembelajaran *talempong pacik* berbasis multimedia interaktif” studi wawancara, studi dokumentasi dan studi literatur, data yang sudah diperoleh dikumpulkan untuk dijadikan satu karya ilmiah berbentuk tesis yang disusun dengan menggunakan sistematika sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Meliputi: Latar Belakang Penelitian, Identifikasi Masalah Penelitian, Rumusan Masalah Penelitian, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Struktur Organisasi Tesis.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Ruang lingkupnya membahas tentang: konsep media, multimedia interaktif, proses pembuatan multimedia interaktif, *talempong pacik*, pembelajaran.

BAB III METODE PENELITIAN

Mengemukakan: Desain penelitian meliputi teoristik, praktis, rancangan multimedia, aplikasi multimedia. instrumen penelitian meliputi kuesioner, wawancara, dll, prosedur penelitian, analisis data.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Mengemukakan: Temuan meliputi desain multimedia interaktif *talempong pacik*, aplikasi multimedia interaktif *talempong pacik*, keefektifan multimedia interaktif *talempong pacik*. Pembahasan meliputi desain multimedia interaktif *talempong pacik*,

aplikasi multimedia interaktif *talempong pacik*, keefektifan multimedia interaktif *talempong pacik*.

BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Mengemukakan: kesimpulan, implikasi dan rekomendasi dari penelitian

DAFTAR PUSTAKA