

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan berlangsung di berbagai tempat, situasi, dan juga dengan berbagai sifatnya. Pendidikan pertama umumnya berlangsung di rumah dalam kalangan keluarga sendiri dengan sebutan dan dinamakan pendidikan informal, dan berlangsung dalam berbagai suasana atau situasi yang berpengaruh pada perubahan dan pembentukan tingkah laku tertentu. Demikian juga pendidikan berlangsung di lingkungan teman sebaya di lingkungannya, berlangsung pula dalam berbagai suasana atau situasi yang membentuk tingkah laku, sehingga mereka dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya yang sering disebut pendidikan non formal. Tempat pendidikan yang dianggap strategis membekali peserta didik agar dapat mengkekalkan nilai-nilai, pengetahuan, dan keyakinan yang dipandang positif oleh masyarakat dan bangsanya dilaksanakan di sekolah. Pendidikan di sekolah adalah pendidikan formal yang menerapkan berbagai aturan dan sistem yang pelaksanaannya sudah terkonsep dengan baik. Pendidikan merupakan kegiatan proses pengajaran dan pembelajarannya, kegiatan tersebut diharapkan dapat menstimulus siswa kearah kedewasaannya sebagai manusia yang bermartabat. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional nomor. 20 tahun 2003, yaitu:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Cakupan kegiatan dalam pendidikan sebagai proses meliputi pembelajaran, pelatihan, dan pembimbingan dalam usaha pencapaian suatu tujuan pembelajaran. Satuan kegiatan pendidikan tersebut dapat dilaksanakan di lembaga formal, dan non formal. Salah satu bentuk pendidikan formal di sekolah adalah pendidikan

seni.. Pendidikan seni merupakan kegiatan belajar dan pembelajaran yang menggunakan seni sebagai media atau materi pembelajarannya yang bertujuan kepada pengembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa sebagai sasaran pembelajaran. Untuk mencapai tujuan dari pelaksanaan pembelajaran, dalam ruang lingkup pendidikan seni diperlukan beberapa komponen pembelajaran, komponen tersebut antara lain: peserta didik, pengajar, tujuan pembelajaran, dan materi pembelajaran. Materi pembelajaran merupakan objek yang dipelajari dalam suatu kegiatan pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran seni misalnya pada seni musik materi pembelajaran yang diberikannya merupakan sebuah karya seni sebagai re-kreasi seni baik karya seni modern maupun tradisional. Kedua karya seni tersebut dapat dijadikan sebagai bahan dasar untuk berolah musik.

Karya seni tradisional merupakan karya seni yang lahir, tumbuh dan berkembang di suatu daerah tertentu dan menjadi identitas daerah setempat serta diwariskan secara turun-temurun dari generasi kegenerasi. Karya seni tradisional dapat dijadikan sebagai alternatif materi pembelajaran dalam ruang lingkup pendidikan seni secara formal, hal tersebut dikarenakan dalam karya seni tradisional syarat akan nilai-nilai budaya yang representatif dan luhur. Salah satu kesenian tradisional yang dapat dijadikan materi pembelajaran adalah *laras salendro* berbasis media interaktif.

Berdasarkan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dalam kurikulum tahun 2013, pembelajaran seni musik terbagi menjadi tiga, yaitu seni musik tradisional daerah setempat, seni musik Nusantara, dan seni musik modern. Ketiganya membutuhkan sarana dan prasarana yang berbeda-beda. Pembelajaran seni musik modern membutuhkan sarana dan prasarana alat-alat musik Barat, misalnya seperangkat alat *band*. Pembelajaran seni musik nusantara dan seni musik tradisional setempat membutuhkan prasarana alat-alat musik tradisi lokal, misalnya seperangkat gamelan. Namun demikian, fakta yang terjadi di lapangan, pihak sekolah lebih memfasilitasi sarana dan prasarana untuk pembelajaran seni musik modern/ mancanegara. Paling tidak terdapat beberapa alasan utama difasilitasinya pembelajaran seni musik modern/ mancanegara, yaitu diantaranya

Anggi Agusetiana, 2019

PEMBELAJARAN LARAS SALENDRO BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF SOUNDBANK LARAS SALENDRO DI SMAN 1 PAMARICAN

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

instrumen musiknya bisa dibeli dengan harga relatif terjangkau, mudah tersedia, dan lebih dikehendaki oleh siswa atau lebih familiar. Hal itu berbeda dengan keadaan siswa terhadap alat musik tradisional mereka kurang berminat, sehingga dalam mengenal atau mempelajari musik tradisional daerah setempat masih dirasakan kesulitan, sebagai contoh untuk sekedar mengenal atau mempelajari *laras* salendro mereka masih awam.

Pada zaman ini para siswa telah mengenal IT, atau teknologi berbasis komputer baik secara konten maupun secara teknis. Kondisi tersebut dapat dimanfaatkan dengan baik, yakni mengenalkan materi atau media pembelajaran berbasis IT atau teknologi komputer. Hal itu sesuai dengan minat siswa yang digunakan dalam keseharian mereka. Tidak ada salahnya jika pembelajaran musik tradisional juga mulai dicoba melibatkan siswa dalam aplikasi IT tersebut. Salah satu materi pembelajaran seni musik yang dapat melibatkan aplikasi IT, yakni aplikasi *soundbank* gamelan pelog salendro. Aplikasi *soundbank* adalah bentuk program *software* yang didalamnya terdapat unsur-unsur suara gamelan pelog salendro, terdiri dari suara *bonang*, *rincik*, *demung*, *saron* satu dan *saron* dua. Pengaktifkan *soundbank* gamelan pelog salendro memerlukan *software* musik lainnya, yaitu salah satunya *software kontak 5* yang didalamnya terdapat *menu file*, *database*, *libraries*, *monitor*, *moduls*, *auto*, *options* dan lain-lain. Adapun perangkat kerasnya yaitu keyboard komputer, dan soundsistem. Aplikasi berbasis IT ini diciptakan oleh bapak Arif Supriadi tahun 2017 dari Dinas Kebudayaan Garut, dan diberi nama aplikasi *soundbank* gamelan pelog salendro.

. Konten dari *soundbank* gamelan pelog salendro tersebut dapat digunakan untuk pembelajaran musik tradisi antara lain dalam pengenalan *laras* atau tangga nada salendro. Pada aplikasi tersebut *laras* salendro dibuat khusus/*disetting*, diprogram. Jadi dengan demikian program *soundbank laras* salendro dapat menolong para guru, digunakan sebagai media bahan ajar pengenalan *laras*/tangga nada dalam musik tradisi sunda, khususnya *laras* salendro. Melalui tehnik pemograman khusus, aplikasi *soundbank laras* salendro dapat *disetting*, dan secara tehnik mudah diaplikasikan oleh para guru dan siswa didik disekolah.

Demikia pula halnya dalam pembelajaran pengenalan *laras* atau tangga nada

Anggi Agusetiana, 2019

PEMBELAJARAN LARAS SALENDRO BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF SOUNDBANK LARAS SALENDRO DI SMAN 1 PAMARICAN

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

salendro, dalam pembelajarannya dapat dikembangkan materi antara lain, interval salendro, penguasaan melodis, ritmis dan lagu kaulinan barudak, maka pembelajaran laras salendro dikenalkan atau difungsikan dengan media berbasis IT.

Berdasarkan hal tersebut maka pembelajaran *laras salendro* dikenalkan dengan menggunakan atau memfungsikan multimedia interaktif pembelajaran berbasis IT. Secara etimologis multimedia berasal dari bahasa latin, yaitu dari kata “multi” yang berarti banyak, bermacam-macam dan “medium” berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu. Sesuai dengan pendapat Vaughan (1994, hlm. 4) multimedia adalah “berbagai kombinasi dari teks, grafik, suara, animasi, dan video yang disampaikan dengan menggunakan komputer atau alat elektronik lainnya, sedangkan multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses penggunaan selanjutnya”.

Penggunaan media dalam pembelajaran merupakan hal penting menurut Arsyad, (2011) dalam Cahyadi, D (2014, hlm. 3) “Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru”. (Dwi Oktariani, 2016, Hlm. 38). “Multimedia interaktif akan meningkatkan daya tarik dan mempermudah sistem belajar mengajar di kelas”, oleh karena itu secara otomatis meningkatkan rasa senang siswa terhadap materi *laras salendro* tersebut juga menciptakan rasa mandiri siswa. Salah satu dari media menurut para ahli adalah media berbasis IT. Penggunaan media berbasis IT sangat disarankan, Hamdani (2011, hlm. 249) menuturkan bahwa “Media berbasis IT *audio visual* merupakan kombinasi *audio* dan *visual* atau bisa disebut media pandang dan dengar”. Penyajian materi bisa diganti oleh media dan guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar, yaitu memberikan kemudahan bagi para siswa untuk belajar. Media berbasis IT *soundbank* gamelan pelog salendro tersebut dikembangkan bukan hanya untuk mengenalkan suara gamelan, melainkan dapat pula digunakan untuk mempelajari *laras*. Demikian pula penggunaan media *soundbank* berbasis

IT di SMAN 1 Pamarican dapat dijadikan salah satu alternatif yang positif dalam pembelajaran musik tradisi khususnya pengenalan *laras salendro*.

Di SMAN 1 Pamarican pembelajaran seni musik tradisis khususnya meteri pengenalan *laras salendro*, selama ini masih sangat terbatas, yakni hanya dengan metode ceramah, dan mengerjakan lembar kerja soal, sehingga hasilnya masih belum sesuai harapan. Umumnya para siswa masih mencapai kemampuan minimal, berdasarkan observasi dilapangan beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa, yakni model pembelajarannya masih statis tidak merangsang siswa untuk kreatif dan mandiri. Siswa juga merasa kesulitan pada saat mengulang materi atau belajar mandiri.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti menyatakan, bahwa kondisi tersebut perlu diantisipasi, yakni dengan mempersiapkan dan menyusun konten/materi pembelajaran *laras* yang kreatif, dan mencoba mengembangkan model multimedia interaktif yang sesuai dengan minat siswa dalam belajar yang bersifat kekinian, yakni berbasis terhadap IT.

Peneliti dalam hal ini menyiapkan media khusus yang dinamakan *soundbank* gamelan pelog salendro dengan materi *laras salendro*. Sesuai pengamatan peneliti, maka kajian dalam penelitian ini juga difokuskan dengan judul Pembelajaran *Laras Salendro Berbasis Multimedia Interaktif Soundbank Gamelan Pelog Salendro*

Penggunaan media interaktif *soundbank* gamelan pelog salendro dengan materi *laras salendro* untuk pembelajaran di sekolah SMAN 1 Pamarican selama ini belum pernah dilakukan, demikian juga di lingkungan sekolah lainnya, oleh karena itu maka penelitian ini dipandang terjaga keasliannya/terbebas dari plagiarisme.

Hasil yang diharapkan dalam pembelajaran *laras salendro* berbasis multiemedia interaktif *soundbank* gamelan pelog salendro, minat siswa terhadap pembelajaran musik tradisional *laras salendro* akan meningkat, siswa mengenal suara gamelan salendro, dan siswa dapat, memainkan melodi salendro, ritmis, dan memainkan materi lagu kaulinan barudak *laras salendro* dalam media interaktif tersebut baik secara kelompok ataupun individual.

Anggi Agusetiana, 2019

PEMBELAJARAN LARAS SALENDRO BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF SOUNDBANK LARAS SALENDRO DI SMAN 1 PAMARICAN

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

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut implementasi multimedia interaktif *soundbank* gamelan pelog salendro untuk mengenalkan *laras* dinyatakan penting, mengingat pembelajaran musik tradisional daerah setempat, khususnya *laras salendro* berbasis IT belum pernah dilakukan.

Berdasarkan identifikasi tersebut, maka dirumuskan masalahnya yaitu: Bagaimana Pembelajaran *Laras Salendro* Berbasis Multimedia Interaktif *Soundbank Gamelan Pelog Salendro* Karya Arif Supriyadi Di SMAN 1 Pamarican? Secara operasional difokuskan melalui pertanyaan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah materi pembelajaran *laras salendro* berbasis multimedia interaktif *soundbank laras salendro* di SMAN 1 Pamarican?
2. Bagaimanakah proses pembelajaran *laras salendro* berbasis multimedia interaktif *soundbank laras salendro* di SMAN 1 Pamarican?
3. Bagaimanakah respon pembelajaran *laras salendro* berbasis multimedia interaktif *soundbank laras salendro* di SMAN 1 Pamarican?

1.3 Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan penelitian ini yakni:

1. Untuk mendeskripsikan materi pembelajaran *laras salendro* berbasis multimedia interaktif *soundbank laras salendro* di SMAN 1 Pamarican
2. Mencoba mengimplementasikan proses pembelajaran *laras salendro* berbasis multimedia interaktif *soundbank laras salendro*.
3. Mengetahui gambaran hasil dan respon siswa terhadap multimedia interaktif *soundbank laras salendro* dalam pembelajaran musik tradisional daerah setempat, khususnya pengenalan *laras salendro*.

1.4 Manfaat dan Signifikansi Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat, khususnya pembelajaran *laras salendro* baik secara teoretis ataupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Anggi Agusetiana, 2019

PEMBELAJARAN LARAS SALENDRO BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF SOUNDBANK LARAS SALENDRO DI SMAN 1 PAMARICAN

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

Manfaat teoretis diharapkan dapat menemukan konseptual pembelajaran seni yang tepat guna untuk mencapai tujuan pembelajaran seni di sekolah, serta dapat mengimplementasikan desain konsep, khususnya tentang:

- a. Memberikan wawasan tentang ruang lingkup multimedia Interaktif *soundbank laras salendro* dalam ruang lingkup pendidikan.
- b. Mengangkat seni tradisional melalui multimedia interaktif menjadi bahan ajar di sekolah.
- c. Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan peningkatan mutu kemampuan musikalitas pada anak serta menjadi bahan kajian lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi yang bermanfaat praktis pihak terkait, antara lain bagi:

- a. Bagi penulis
Dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung dalam meningkatkan mutu dan minat siswa dalam pembelajaran musik tradisional daerah setempat dengan materi pembelajaran *laras salendro* berbasis multimedia interaktif *soundbank gamelan pelog salendro*.
- b. Bagi pendidik dan calon pendidik baik formal maupun non-formal.
Penelitian ini diharapkan menjadi bahan masukan untuk memperluas wawasan pengetahuan tentang pembelajaran *laras salendro* berbasis media interaktif *soundbank gamelan pelog salendro*. Membantu tugas para guru untuk meningkatkan mutu siswa dalam pembelajaran musik tradisional daerah setempat dengan materi pembelajaran *laras salendro*
- c. Bagi siswa didik
Siswa didik sebagai subjek penelitian, diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai pembelajaran secara aktif, kreatif dan menyenangkan dalam mempelajari *laras salendro* berbasis multimedia interaktif *soundbank laras salendro*.
- d. Bagi sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran serta metode dan media pembelajar yang tepat untuk meningkatkan kemampuan musikalitas musik tradisional anak.

3. Manfaat Kebijakan

Hasil penelitian ini menjadi suplemen program dinas pendidikan dan seni budaya di daerah Ciamis, memperkaya wawasan, ilmu karawitan sunda pembelajaran *laras salendro* untuk mengeluarkan kebijakan pembelajaran menggunakan IT.

1. 5 Struktur Organisasi Tesis

Struktur organisasi tesis yang berjudul “Pembelajaran *Laras Salendro* Berbasis Multimedia Interaktif *Soundbank* Gamelan Pelog *Salendro* Di SMAN I Pamarican” disusun berdasarkan konsep penulisan ilmiah yang disesuaikan dengan data-data kegiatan penelitian, yaitu:

1. **BAB I** Pendahuluan, sebagai paparan awal penulisan data-data penelitian tesis yang merupakan pondasi permasalahan yang di teliti masalah-masalah terkait di susun sebagai berikut: (1) latar belakang, (2) rumusan masalah, (3) tujuan penelitian, (4) manfaat dan signifikansi penelitian, (5) struktur organisasi tesis.
2. **BAB II** kajian pustaka yang mengungkapkan teori konsep yang berfungsi untuk membedah data-data penelitian, ruang lingkup masalah tersebut terdiri dari: (a) Desain Konsep pembelajaran *laras salendro* (b) Media Interaktif (c) *Laras salendro* (d) Efektivitas pembelajaran *laras salendro* berbasis media interaktif *soundbank* gamelan pelog *salendro* di SMAN I Pamarican (e) Penelitian Terdahulu.
3. **BAB III** metode penelitian sebagai strategi yang digunakan untuk mengangkat penelitian, mengumpulkan data, menganalisis data, mengolah data, dan memvalidasi data yang diawali pembahasannya dari : (1) desain penelitian, (2) partisipan penelitian , (3) instrumen penelitian,

(4) teknik pengumpulan data, (5) teknik pengumpulan dan pengolahan analisis data, (6) prosedur, (7) isu etik.

4. **BAB IV** Temuan dan Pembahasan yakni temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan data analisis data sesuai dengan rumusan masalah dan pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya yang berisi:

A. Temuan hasil penelitian

1. Deskripsi pembelajaran seni musik di SMAN I Pamarican
2. Deskripsi khusus tentang
 - a) Materi pembelajaran laras salendro berbasis multimedia interaktif *Soundbank* karya Arif Supriyadi di SMAN 1 Pamarican.
 - b) Proses pembelajaran *laras* salendro berbasis media interaktif *Soundbank* karya Arif Supriyadi di SMAN 1 Pamarican.
 - c) Respon siswa terhadap pembelajaran *laras* salendro berbasis media interaktif *soundbank* karya Arif Supriyadi di SMAN 1 Pamarican.

B. Pembahasan Data

1. Materi pembelajaran *laras* salendro berbasis multimedia interaktif *Soundbank* gamelan pelog salendro karya Arif Supriyadi di SMAN 1 Pamarican.
2. Proses pembelajaran *laras* salendro berbasis multimedia interaktif *soundbank* gamelan pelog salendro karya Arif Supriyadi di SMAN 1 Pamarican.
3. Respon siswa terhadap pembelajaran *laras* salendro berbasis multimedia interaktif *soundbank* gamelan pelog salendro karya Arif Supriyadi di SMAN 1 Pamarican.

5. **BAB V** simpulan, implikasi, rekomendasi yang memberikan penafsiran dan pemaknaan peneliti sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian “Pembelajaran *Laras* Salendro Berbasis multimedia Interaktif *Soundbank Laras* Salendro Di SMAN I Pamarican”
(Study Kasus Media Interaktif *Soundbank* Gamelan Pelog Salendro Arif

Supriadi di SMAN I Pamarican) yang dipaparkan berdasarkan susunan berikut:

- A. Simpulan.
- B. Implikasi.
- C. Rekomendasi.