

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini perkembangan teknologi semakin berkembang dengan pesat, bahkan teknologi juga sudah menjadi kebutuhan masyarakat di zaman sekarang. Sejalan dengan pendapat Rohaan, Taconis, & Jochems (2009) bahwa teknologi sangat erat kaitannya dengan masyarakat saat ini. Teknologi telah menjadi salah satu kebutuhan masyarakat yang berdampak pada kemakmuran dan akan menjadi lebih penting di masa depan.

Salahsatu teknologi yang banyak digandrungi masyarakat di zaman sekarang yaitu telepon seluler (ponsel). Hampir semua kalangan dari anak-anak maupun dewasa memiliki ponsel. Memiliki ponsel adalah suatu keharusan bahkan sudah menjadi kebutuhan mengalahkan komputer yang lebih dahulu berkembang sebelumnya. Peningkatan cepat dan reputasi teknologi seluler telah diarahkan untuk meningkatkan penggunaan perangkat seluler, khususnya ponsel (Lu & Yang, 2018). Sering kita jumpai di berbagai tempat, termasuk di sekolah pada waktu istirahat atau dalam mengerjakan tugas pelajaran peserta didik lebih memilih menggunakan telepon seluler dari pada membaca buku, karena belajar menggunakan ponsel lebih menarik, lebih praktis dan banyak literatur karena terhubung dengan internet.

Supaya penggunaan ponsel dapat berdampak positif atau bermanfaat bagi peserta didik, maka penggunaan ponsel dikalangan peserta didik ini harus diarahkan penggunaannya. Seperti mengarahkan penggunaan ponsel pada aplikasi-aplikasi yang menunjang pembelajaran khususnya dalam pembelajaran alat musik tradisional.

Alat musik tradisional merupakan alat musik hasil dari kulturalisasi, menjadi ciri khas suatu masyarakat yang merupakan turun temurun dari nenek moyang mereka. Senada dengan pendapat Roy (2015) yang menyatakan bahwa alat musik tradisional merupakan warisan budaya berupa benda dan harus dilestarikan untuk generasi yang akan datang.

Memperkenalkan dan mengajarkan musik tradisional kepada kaum muda tidaklah mudah, banyak kesulitan dalam transmisi musik tradisional kepada generasi muda (Grant, 2017). Oleh karena itu, pembelajaran alat musik tradisional harus diajarkan sejak usia dini, terutama pada peserta didik sekolah dasar.

Akan tetapi pada usia sekolah dasar sampai menengah peserta didik sedikit sekali yang berminat belajar alat musik tradisional, mereka lebih menyukai musik modern lebih parah lagi mereka menyukai bermain ponsel. Padahal bermain “alat musik dapat mendukung anak-anak untuk mempelajari aspek apapun yang terkait dengan nada dan mengembangkan bakat mereka dalam memainkan alat musik” (Artan, 2003).

Namun, hal yang cukup penting adalah bagaimana untuk dapat meningkatkan minatnya terlebih dahulu, karena jika minat peserta didik rendah untuk belajar alat musik tradisional, maka pembelajaran akan sulit ditransferkan, ini akan berdampak pada keterampilan memainkan alat musik peserta didik, sehingga tujuan untuk membantu melestarikan musik tradisional tidak dapat terealisasi.

“Minat merupakan salah satu faktor penting dalam memutuskan apa yang akan dipelajari” (Vulperhorst, Wessels, Bakker, & Akkerman, 2018). “Minat adalah istilah akrab yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari” (Swarat, Ortony, & Revelle, 2012). “Minat adalah istilah sehari-hari yang menunjukkan karakteristik pribadi atau keadaan afektif dan sudah diselidiki secara menyeluruh oleh para psikologi motivasi modern” (Sha, Schunn, Bathgate, & Ben-Eliyahu, 2016).

Untuk menarik minat, mempermudah belajar alat musik tradisional khususnya dalam menghafal notasi, dan meningkatkan keterampilan peserta didik di dalam pembelajaran alat musik tradisional, maka penggunaan teknologi informasi harus diterapkan dalam pembelajaran musik khususnya dalam dunia pendidikan. Menurut Rohaan dkk (2009), bahwa penerapan teknologi dalam bidang pendidikan dapat berdampak pada peningkatan pendidikan, stimulus, dan minat peserta didik. Pada ponsel banyak sekali aplikasi-aplikasi musik yang sangat berguna dalam pembelajaran. Seperti aplikasi VAM yang di dalamnya terdapat aplikasi Virtual *Saron* yang merupakan salah satu alat musik *ensambel Gamelan* (alat musik tradisional *Sunda*). Dengan virtual *Saron* peserta didik dapat belajar

notasi tradisional *Saron* di ponselnya sendiri. Selain itu peneliti berharap dapat membantu pelestarian budaya seperti melestarikan alat musik tradisional khususnya di Jawa Barat.

Berdasarkan latar belakang masalah maka peneliti memilih penelitian tindakan dengan judul “*Meningkatkan Keterampilan Bermain Alat Musik Tradisional: Sebuah Action Research di Sekolah Dasar*”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pra-tindakan pembelajaran ekstrakurikuler alat musik tradisional dengan menggunakan aplikasi VAM di SD Negeri Antara II Kecamatan Cibugel Kabupaten Sumedang?
2. Bagaimana tindakan pembelajaran ekstrakurikuler alat musik tradisional dengan menggunakan aplikasi VAM di SDN Antara II Kecamatan Cibugel Kabupaten Sumedang?
3. Bagaimana pasca-tindakan pembelajaran ekstrakurikuler alat musik tradisional dengan menggunakan aplikasi VAM di SDN Antara II Kecamatan Cibugel Kabupaten Sumedang?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah bertujuan untuk memfokuskan bidang kajian penelitian yang dilakukan dan akan dikaji agar tidak melebar. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu difokuskan pada pembelajaran alat musik tradisional khususnya penggunaa *Saron* dengan menggunakan media pembelajaran virtual *Saron* (fitur aplikasi VAM).

1.4. Pemecahan Masalah

Berdasarkan masalah dalam penelitian ini, yaitu rendahnya minat peserta didik untuk belajar alat musik tradisional khususnya *Saron* dalam pembelajaran ekstrakurikuler alat musik tradisional, sehingga keterampilan peserta didik dalam bermain alat musik tradisional menjadi rendah. Maka peneliti merumuskan pemecahan masalah untuk mengatasi rendahnya minat dan rendahnya keterampilan peserta didik dalam bermain alat musik tradisional.

Adapun pemecahan masalah dalam penelitian ini, yaitu dengan menggunakan aplikasi VAM dalam pembelajaran ekstrakurikuler alat musik tradisional di sekolah dasar sebagai media untuk berlatih dan menghafalkan notasi lagu guna untuk meningkatkan keterampilan peserta didik dalam bermain alat musik tradisional.

1.5. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, maka penulis merumuskan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pra-tindakan pembelajaran ekstrakurikuler alat musik tradisional dengan menggunakan aplikasi VAM di SD Negeri Antara II Kecamatan Cibugel Kabupaten Sumedang.
2. Untuk mengetahui tindakan pembelajaran ekstrakurikuler alat musik tradisional dengan menggunakan aplikasi VAM di SD Negeri Antara II Kecamatan Cibugel Kabupaten Sumedang.
3. Untuk mengetahui pasca-tindakan pembelajaran ekstrakurikuler alat musik tradisional dengan menggunakan aplikasi VAM di SD Negeri Antara II Kecamatan Cibugel Kabupaten Sumedang.

1.6. Manfaat Penelitian

Secara umum penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik dari segi teoritis maupun dari segi praktik. Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah:

1.6.1. Manfaat Teoritis

Adapun manfaat penelitian dilihat dari segi teoritis yaitu:

- a. Dapat dijadikan patokan atau acuan untuk penelitian yang akan dilakukan di masa mendatang.
- b. Dapat mendorong peneliti lain untuk menyumbangkan pikiran mereka dalam upaya mengembangkan dan melestarikan budaya yang harus diwariskan untuk generasi yang akan datang.

1.6.2. Manfaat Praktik

1.6.2.1 Bagi Peserta Didik

Adapun manfaat penelitian ini bagi peserta didik sebagai berikut:

- a. Dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap alat musik tradisional.
- b. Dapat memahami penggunaan aplikasi VAM.
- c. Meningkatkan keterampilan bermain alat musik tradisional.

1.6.2.2. Bagi Guru

Manfaat Penelitian bagi guru yaitu sebagai berikut:

- a. Dapat memberikan masukan dalam hal penentuan metode, strategi dan penggunaan media pada pembelajaran ekstrakurikuler seni musik tradisional di sekolah dasar.
- b. Dapat menanamkan bahwa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal dan efisien diperlukan media pembelajaran yang tepat.
- c. Sebagai bahan pertimbangan bagi guru untuk melakukan penelitian tindakan serupa.

1.6.2.3. Bagi Sekolah

Adapun manfaat penelitian ini bagi sekolah adalah sebagai berikut:

- a. Memberikan salah satu inovasi pembelajaran untuk meningkatkan hasil pembelajaran peserta didik khususnya, dan meningkatkan mutu lulusan pada umumnya.
- b. Memberikan alasan, argumentasi, dan evaluasi bagi kebijakan sekolah guna meningkatkan mutu hasil belajar.

1.6.2.4 Bagi Peneliti

Adapun manfaat bagi peneliti yaitu sebagai berikut:

- a. Dapat memberikan informasi mengenai alat musik tradisional khususnya *Saron* serta teknik-teknik dalam memainkannya.

- b. Mendapatkan pengetahuan mengenai peran dan hasil pembelajaran ekstrakurikuler alat musik tradisional dengan menggunakan aplikasi berbasis *android*.
- c. Memotivasi peneliti untuk melakukan penelitian yang lebih lanjut yang akan membutuhkan kecakapan yang lebih khusus dibidang musik khususnya.

1.7. Struktur Organisasi Skripsi

BAB I terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, pemecahan masalah, tujuan peneliti, dan struktur organisasi skripsi. BAB II terdiri dari kajian teori dan kajian pustaka. Adapun kajian teori menjelaskan tentang pendidikan nonformal, media pembelajaran, aplikasi VAM, dan penilaian keterampilan bermain musik. Kajian pustaka memaparkan penelitian terdahulu atau penelitian yang relevan. BAB III terdiri dari metode dan desain penelitian, aspek kolaborasi, subjek dan fokus peneltian, tempat penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisi data, teknik validasi data, instrumen peneltian, dan jadwal penelitian. BAB IV membahas mengenai temuan dan pembahasan yang berisi tentang data pra-tindakan, tindakan dan pasca-tindakan setelah menggunakan aplikasi VAM dalam pembelajaran ekstrakulilkuler alat musik tradisional. BAB V terdiri dari simpulan, implikasi dan rekomendasi dari hasil penelitian.