

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Banyak sekali inovasi teknologi yang fungsinya untuk memudahkan pekerjaan ataupun aktifitas manusia. Bentuk dari teknologi yang sangat menonjol yaitu komputer yang saat ini berkembang pesat. Komputer merupakan bagian dari aspek pendukung di dalam inovasi pendidikan, yaitu sebagai salah satu perangkat yang dapat dimanfaatkan untuk kepentingan pembelajaran di sekolah. Sa'ud (2014, hlm. 6) mengatakan "Inovasi pendidikan adalah suatu perubahan yang baru, dan kualitatif berbeda dari hal yang sebelumnya, serta sengaja diusahakan untuk meningkatkan kemampuan guna mencapai tujuan tertentu dalam pendidikan".

Siswa di era modern ini merupakan masa di mana mereka lebih dekat dengan komputer ketimbang buku-buku fisik. Fenomena ini merupakan suatu peluang yang dapat kita manfaatkan untuk mempengaruhi siswa dalam belajar. Sesuatu yang mereka sukai tentunya dapat menjadi daya tarik untuk mereka belajar lebih aktif, mandiri, dan bersemangat dalam menuntut ilmu, salah satunya dengan memanfaatkan komputer sebagai salah satu sarana yang tidak asing lagi bagi siswa. Selain itu semangat belajar biasanya dihasilkan dari guru yang baik, yaitu guru yang bisa meminimalisir waktu yang singkat menjadi pembelajaran yang sangat bermakna, seperti yang dikatakan oleh Hamalik (1990, hlm. 17) "Siswa akan berhasil belajar jika guru mengajar secara efisien dan efektif". Artinya guru harus mengoptimalkan waktu yang ada untuk menuntaskan materi dengan sangat singkat dan jelas, sehingga dengan waktu yang sedikit siswa mampu memahami serta terhindar dari kebosanan.

Banyak guru di sekolah hingga saat ini masih menggunakan cara-cara mengajar pada umumnya, yaitu masih mengandalkan pembelajaran yang konvensional dan menggunakan media-media ajar dalam bentuk papan tulis dan media ajar dari kertas karton. Penggunaan media ajar tersebut cepat atau lambat akan akan menjadi bentuk media ajar yang kurang optimal. Mengingat saat ini banyak sekolah yang pada umumnya telah memiliki lab komputer, dan bahkan sebagiannya telah memiliki perlengkapan kelas yang sangat lengkap seperti tersedianya infocus, speaker, dan sistem komputerisasi yang canggih pada setiap

kelasnya. Setidaknya setiap satu sekolah pasti memiliki lab komputer untuk kepentingan pembelajaran. Biasanya lab komputer yang ada di sekolah sering digunakan untuk keperluan mata pelajaran saint seperti biologi, fisika, dan TIK, namun sangat jarang sekali lab tersebut digunakan pada mata pelajaran seni budaya yang bersifat praktek. Padahal proses pembelajaran seni juga sangat membutuhkan teknologi pendukung untuk menunjang proses pembelajaran. Namun kenyataannya, guru-guru seni budaya di sekolah saat ini masih bertahan dengan cara mengajar yang terkesan apa adanya. Mengajar dengan menggunakan model-model yang cukup klasik seperti *direct intruction* dan sebagainya. Hasilnya siswa akan mengalami kebosanan yang berkepanjangan, apalagi jika materi yang diajarkan tentang seni yang berkaitan dengan daerahnya. Siswa yang lahir di era modern ini biasanya lebih cenderung menyukai seni yang ada atau yang sedang *trend* di luar negeri, sehingga sangat mempengaruhi cara berfikir mereka.

Permasalahan selanjutnya yaitu berkaitan dengan budaya daerah. Pada saat ini, khususnya di Aceh sendiri banyak sekali dari generasi sekarang yang sudah mulai melupakan tradisi daerahnya. Salah satu dari tradisi Aceh yang mulai dilupakan yaitu *serune kalee*. *Serune kalee* merupakan alat musik instrumen tradisional Aceh yang dimainkan dengan cara ditiup (Ramadhan, 2015, hlm. 1). Suara yang dihasilkan sangat keras seperti terompet dan memiliki bentuk seperti *Clarinet* dengan bahan daun lontar sebagai ritnya ataupun sumber penghasil suara dari alat musik tersebut. *Serune kalee* sendiri berasal dari kata *seruni* yang asal katanya itu dari kata *serunai*, alat musik tiup yang biasa dimiliki oleh sebagian suku di Melayu seperti *serunai* yang ada pada suku Minang Kabau, Agam, dan sebagian suku lainnya di Sumatra Barat.

*Serune kalee* biasanya dimainkan bersama dengan alat musik perkusi khas Aceh seperti *geunderang*, dan *Rapa'i*. Seiring dengan berjalannya waktu, *serune kalee* beserta dengan alat musik *geunderang*, dan *rapa'i* pada awalnya sangat dekat dengan kegiatan-kegiatan suku Aceh, yang mana sering kita temukan pada upacara-upacara adat, seperti sunatan, pernikahan, penyambutan tamu, syukuran, dan upacara-upacara adat lainnya baik itu di masyarakat maupun pada instansi-instansi formal. Hampir di setiap acara apapun alat musik tradisi *serune kalee* selalu hadir, sehingga alat musik ini menjadi salah satu icon dari daerah Aceh sendiri. *Serune*

*kalee*, *genderang*, dan *rapa'i* pada umumnya alat-alat musik ini digunakan sebagai iringan tari *ranup lampuan*, meskipun demikian tak menutup kemungkinan juga digunakan pada tarian lainnya yang sudah dikreasikan. Tidak hanya sebagai pengiring tarian, *serune kalee*, dan *rapa'i* saat ini juga sering dikombinasikan dengan musik-musik dalam format Band bergenre rock, pop, maupun jazz sebagai salah satu bentuk kreasi dari sebagian anak-anak jaman sekarang. Suara alat musik ini sangat keras dan lantang sehingga pada saat bersamaan alat musik ini selalu dominan terdengar dari pada alat musik lainnya, sehingga pada saat penampilan biasanya hanya menggunakan satu buah *serune kalee* saja. Seiring dengan berjalannya waktu, alat-alat musik tradisional seperti *serune kalee* saat ini sudah mulai sedikit dimainkan, bahkan sebagian siswa sudah tidak mengenal tentang alat musik ini sebagai salah satu alat musik tradisi Aceh.

Bencana besar Tsunami yang terjadi pada tahun 2004 silam yang telah banyak merenggut nyawa penduduk dan sebagiannya itu merupakan seniman peniup *serune kalee* maupun seniman pembuat *serune kalee*. *Serune kalee* sendiri dibuat manual dengan menggunakan tangan pengrajin yang mana untuk membuat satu *seruni* saja membutuhkan waktu satu bulan, kemudian ditambah dengan sulitnya menemukan para pengrajin yang membuat alat musik *serune kalee* ini sehingga stok alat musik *serune* yang ada di Aceh saat ini sangat terbatas. Seharusnya alat musik ini sudah harus ada pada tiap-tiap sekolah sehingga berawal dari siswa-siswilah proses pengenalan alat musik *serune kalee* dimulai.

Alat musik *seruni kale* ini sangat penting untuk dilestarikan, karena alat musik ini memiliki nilai sejarah yang sangat tinggi tentang bagaimana awal mulanya kehidupan bermasyarakat saat itu. Masyarakat Aceh pada umumnya berasal dari berbagai negara, seperti Arab, China, Eropa, dan Hindia (ACEH). Pada waktu itu Aceh merupakan salah satu daerah lintas negara. Banyak orang asing yang berlayar dari berbagai negara biasanya menuju Aceh untuk berdagang, selain berdagang mereka juga menyebarkan agama dan memperkenalkan budaya dari berbagai negara, Salah satunya yaitu dengan membawa alat musik *serune kalee*. Seiring dengan berjalannya waktu alat musik ini sudah dikondisikan dari segi materialnya yang menggunakan bahan dari lokal, hingga alat musik ini menjadi bagian dari kultur masyarakat Aceh. Di Era penjajahan belanda dulu, selain

berperang masyarakat Aceh aktif dalam kegiatan berkesenian. Setiap malam-malam tertentu waktu itu mereka berkumpul di sebuah gubuk bersama-sama untuk memainkan musik yang terdiri dari *rapa'i*, *serune kalee*, berserta dengan syair-syair yang bersifat Islami. Melalui pendekatan seni seperti inilah bangsa-bangsa seperti Arab dan India menyebarkan agama Islam. Selain itu tujuan lain dari perkumpulan masyarakat ini yaitu sebagai aksi untuk berjaga-jaga kala konflik terjadi, dan juga menjalin tali silaturahmi antar warga.

Sejarah-sejarah itulah yang menjadi penting untuk diketahui oleh siswa-siswi sekarang sehingga mereka mempunyai rasa memiliki budaya. Namun saat ini hanya sebagian kecil sekolah yang memiliki alat musik *serune kalee* untuk dipelajari dan sangat jarang bagi guru untuk memperkenalkan alat musik ini kepada siswa dan siswi di sekolah. Padahal ini adalah aset daerah yang harus dilestarikan, sehingga siswa akan mengetahui bagaimana sejarah maupun keberadaan alat musik ini. Meski demikian kita terus mencari inovasi-inovasi terbaru untuk mengembangkan materi ajar yang bisa mewakili siswa untuk tahu banyak mengenai alat musik *serune kalee* ini tanpa langsung memiliki alat musik tersebut yang pada saat ini sudah sangat jarang ditemukan. Salah satu cara yang bisa dilakukan yaitu dengan menyusun materi tentang alat musik *serune kalee* ini dalam bentuk *game* agar bisa diperkenalkan kepada siswa dan siswi di sekolah khususnya Aceh.

Pada kesempatan ini peneliti mencoba menggunakan komputer sebagai fasilitas utamanya, peneliti mencoba membuat sebuah media pembelajaran interaktif dalam bentuk *game* yang dapat dijalankan pada komputer. Media interaktif dapat diartikan sebagai kombinasi berbagai unsur media yang terdiri dari teks, grafis, foto, animasi, video, dan suara yang disajikan secara interaktif dalam media pembelajaran (Saputra, 2012, hlm. 60). Melalui komputer peneliti mencoba untuk membuat multimedia interaktif berbasis *game* sekreatif mungkin untuk menarik minat siswa dalam belajar pengenalan alat musik *serune kalee*.

Proses perancangan multimedia interaktif berbasis *game* ini akan dibuat semenarik mungkin. Tampilan yang diharapkan yaitu sesuai dengan tema yang akan dibangun untuk menjelaskan bagaimana sejarah musik, bagaimana organologinya, teknik memainkan, dan penggunaan alat musik *serune kalee* pada masyarakat Aceh sendiri. Disamping untuk memperkenalkan alat musik *serune*

*kalee*, proses pembuatan multimedia ini juga dilakukan untuk memperkenalkan rumah adat yang ada di daerah Aceh, mengingat begitu banyak rumah adat daerah yang dimiliki masyarakat Aceh sehingga dapat juga dieksplorasi untuk kepentingan pembelajaran. Kesemuanya ini akan dibuat dalam bentuk aplikasi yang interaktif, yaitu dengan model di mana siswa diajak untuk berpetualang di dalam aplikasi untuk melewati setiap tahap, dan pada setiap akhir tahapnya siswa akan berhadapan langsung dengan soal-soal yang harus dijawab oleh siswa untuk dapat melewati tahap selanjutnya, sehingga siswa dan siswi akan merasakan hal yang berbeda dari belajar yang selama ini diterapkan oleh kebanyakan guru di sekolah. Proses pembuatan multimedia interaktif berbasis *game* ini akan memakan waktu yang sedikit lama dan membutuhkan *software-software* pendukung lainnya seperti *studio one 3* untuk merekam sample audio pada alat musik *serune kalee*, *photoshop* untuk mendesain grafisnya, kemudian membutuhkan komputer yang memiliki spesifikasi tinggi untuk menjalankan semua software yang terkait dalam pembuatan aplikasi multimedia interaktif ini.

Dari dua pokok permasalahan utama menyangkut penggunaan teknologi komputer di sekolah dan keberadaan alat musik *serune kalee* tersebut kemudian peneliti mencoba untuk membuat sebuah penelitian dalam bentuk multimedia interaktif berbasis *game* pada materi pengenalan alat musik *serune kalee* untuk meningkatkan daya tarik pada siswa dalam belajar seni, khususnya pada instrumen *serune kalee*, serta meningkatkan keterbatasan guru dalam mengajar instrumen yang tidak ada di sekolah.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka dirumuskan pokok pembahasannya yaitu “bagaimana pembuatan multimedia interaktif berbasis *game* untuk pengenalan alat musik *serune kalee*”. Agar penelitian ini lebih fokus dan sesuai dengan yang diharapkan maka ditentukan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembuatan multimedia interaktif *serune kalee* berbasis *game* di SMP Banda Aceh?
2. Bagaimana produk akhir multimedia interaktif *Serune kalee* berbasis *game*?

### 1.3 Tujuan Penelitian

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

#### 1.3.1 Secara Umum

Secara umum tujuan dari penelitian ini yaitu mengetahui bagaimana konsep dan proses dalam pengembangan multimedia interaktif *serune kalee* berbasis *Game* di sekolah.

#### 1.3.2 Secara Khusus

Secara khusus tujuan dari dari penelitian ini yaitu untuk menjelaskan bagaimana fungsi dari multimedia interaktif *serune kalee* berbasis *game* yang akan diterapkan di sekolah:

- a. Mendeskripsikan proses pembuatan multimedia interaktif *serune kalee* berbasis *game* komputer di SMP Banda Aceh.
- b. Mendeskripsikan hasil akhir produk multimedia interaktif *serune kalee* berbasis *game* di SMP Banda Aceh.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan pemaparan dari tujuan terkait dengan dilakukannya penelitian ini, penelitian ini bisa menjadi salah satu kontribusi dari hasil yang dilakukan. Manfaat yang bisa didapatkan dari beberapa aspek di antaranya baik dari segi teori maupun dari segi prakteknya.

#### 1.4.1 Segi teori

Dari segi teori penelitian ini diharapkan dapat menyumbangkan data penting terkait dengan ilmu pengetahuan yang sejenis, dan menambah wawasan mengenai keaneka ragaman bentuk pembelajaran yang bisa diterapkan di sekolah.

#### 1.4.2 Segi praktek

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kompetensi guru, khususnya guru yang bercimpung di dunia seni, sehingga menciptakan seorang pendidik yang inovatif dan tiada hentinya dalam perkembangan pendidikan seni di sekolah. Kemudian harapannya yaitu hasil dari penelitian ini bisa menjadi acuan dalam pendidikan terkait dengan pembelajaran *serune kalee* dengan multimedia interaktif berbasis *game*.

## 1.5 Struktur Organisasi Tesis

Bab I Pendahuluan berisi tentang latar belakang penelitian, rumusan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi penelitian tesis.

Bab II Kajian Pustaka berisi tentang penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, serta teori-teori yang membantu memecahkan masalah penelitian serta menguatkan penelitian.

Bab III Metode Penelitian berisi tentang desain penelitian, pendekatan dan metode penelitian, prosedur dan langkah-langkah penelitian, partisipan, lokasi penelitian, subjek penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan analisis data.

Bab IV berisi tentang hasil penelitian yaitu bagaimana rancangan multimedia interaktif *serune kalee*, implementasi, serta produk akhir yang akan dijelaskan secara terstruktur.

Bab V berisi tentang Simpulan, Implikasi rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.

