

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi informasi dan komputer memberikan pengaruh yang positif dalam segala aspek. Salah satunya aspek perkembangan media pembelajaran, dimana guru harus dapat memanfaatkan media pembelajaran sebagai penunjang dalam menyalurkan ilmu pengetahuan ke peserta didik. Dalam hal ini multimedia interaktif merupakan sebuah alat bantu dalam proses belajar mengajar, yang berisi animasi menarik sesuai materi yang diajarkan dan dilengkapi alat pengontrol, yang dapat dioperasikan oleh pengguna untuk memilih pilihan yang dikehendaki. Selain itu tidak bisa dipungkiri bahwa multimedia mampu memberikan kesan yang besar dalam bidang komunikasi dan pendidikan karena bisa mengintegrasikan teks, grafik, animasi, audio, dan video. Sejalan dengan pendapat (Munir, 2010, hlm. 234) bahwa multimedia interaktif dapat diartikan sebagai media yang menampilkan teks, suara, grafik, video, animasi, dalam sebuah tampilan yang terintegrasi dan interaktif.

Berdasarkan hasil observasi di beberapa sekolah, salah satunya di SMP Negeri 2 Pontianak hasil wawancara terhadap salah satu guru seni budaya. Media pembelajaran yang digunakan selama ini sudah menggunakan fasilitas berupa proyektor untuk menampilkan slide power point dan video. Namun menjadi hambatan ketika proses pembelajaran berlangsung yaitu keterbatasan alokasi waktu disetiap minggunya, waktu tersebut kurang sehingga siswa kesulitan dalam hal praktik. Adapun permasalahan selanjutnya masih banyak ditemukan guru seni budaya di sekolah yang mengajar tidak sesuai dengan keahliannya. Sedangkan guru diuntut mengajar semua materi antara lain seni tari, musik, rupa dan teater. Hal ini sangat disayangkan karena siswa harus mendapat pengetahuan yang benar dalam penyampaian. Dalam hal ini peneliti tergugah untuk membuat sebuah media pembelajaran berupa multimedia interaktif yang dapat memudahkan siswa dan guru dalam proses pembelajaran khususnya pada materi lagu daerah Melayu Pontianak.

Terfokus pada silabus kurikulum 2013 saat ini pembelajaran seni budaya khususnya lagu daerah setempat, terdapat materi mengenai teknik dan gaya bernyanyi daerah. Sebagian besar siswa-siswi SMP banyak yang tidak mengetahui

teknik dan gaya bernyanyi lagu daerah, khususnya lagu Melayu Pontianak. Hal ini di karenakan kurangnya sumber pengetahuan yang mereka dapatkan baik dari guru, internet, buku, dan media lainnya masih terbatas. Lagu Melayu Pontianak merupakan warisan budaya lokal yang patut dilestarikan serta dijaga keberadaanya, karena dalam syair lagu Melayu Pontianak biasanya menceritakan tentang sejarah yang ada di daerahnya,serta terdapat pesan dan nasehat moral di dalamnya. Adapun sampai saat ini lagu Melayu Pontianak sering digunakan sebagai hiburan dan perlombaan khususnya di tingkat nasional seperti FLS2N. Bahkan diantaranya dikembangkan sebagai musik populer. Selain itu lagu Melayu Pontianak juga berfungsi sebagai media pendidikan, hiburan, dan komunikasi.

Sesuai dengan permasalahan siswa dan guru di SMP Negeri 2, mengenai teknik dan gaya bernyanyi daerah, maka peneliti membuat media pembelajaran lagu daerah Melayu Pontianak melalui multimedia interaktif. Media pembelajaran ini berbentuk construct 2. Pembelajaran ini bisa digunakan dimana saja dan kapan saja melalui laptop dan komputer. Sehingga pembelajaran dapat dilakukan secara mandiri tanpa kehadiran seorang guru. Selain dapat memberi materi mengenai lagu daerah setempat, media ini juga dapat memberikan informasi kepada siswa mengenai lagu daerah Melayu Pontianak. Umumnya pembelajaran lagu daerah setempat hanya dilakukan melalui buku dan video saja, tetapi dengan melalui multimedia interaktif siswa dapat mengetahui informasi dan menambah refrensi mengenai lagu daerah setempat, khususnya lagu melayu Pontianak.

Multimedia interaktif ini disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran di SMPNegeri 2 Pontianak, dengan menyajikan pokok bahasan lagu daerah Melayu Pontianak yang menarik dan efektif dengan berisikan tujuan pembelajaran, materi, dan evaluasi. Adapun yang dimaksud dalam tujuan pembelajaran penelitian ini ialah siswa dapat mengetahui lagu daerah Melayu Pontianak. Selanjutnya untuk materi siswa juga dapat mengetahui pengertian lagu daerah secara umum. setelah itu baru siswa dapat mempelajari lagu daerah Melayu Pontianak yaitu seperti irama jepin, jegot, mak inang, dan senandung. Adapun di bagian akhir terdapat evaluasi soal latihan untuk mengukur hasil pembelajaran lagu daerah Melayu Pontianak melalui media construct 2.

Berdasarkan kesulitan yang ada, penelitian ini dapat memberikan kesempatan belajar yang lebih baik bagi siswa SMP Negeri 2 Pontianak. Adapun dengan adanya multimedia interaktif berbasis *construct 2* ini, siswa dan guru dapat melestarikan kesenian lagu daerah setempatnya. Selain itu masyarakat luar daerah Kalimantan Barat juga dapat mengetahui pembelajaran lagu daerah Melayu Pontianak melalui multimedia interaktif.

Penelitian pembelajaran lagu daerah Melayu Pontianak ini berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Construct 2* untuk Pembelajaran Lagu Daerah Melayu Pontianak Bagi Siswa Sekolah Menengah Pertama”. Tujuan spesifik penelitian ini yaitu siswa SMP di Kota Pontianak dapat mempelajari dan mengetahui informasi mengenai pembelajaran lagu daerah Melayu Pontianak yang dapat di akses di luar jam pelajaran sekolah, sehingga dapat memudahkan siswa dalam belajar serta diharapkan mampu memberi pemahaman mengenai materi teknik dan gaya bernyanyi daerahnya.

1.2. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang yang diuraikan, dapat dirumuskan suatu permasalahan yaitu bagaimana pengembangan multimedia interaktif berbasis *construct 2* untuk pembelajaran lagu daerah Melayu Pontianak bagi siswa sekolah menengah pertama. Secara operasional di fokuskan melalui pertanyaan masalah penelitian sebagai berikut.

1.2.1. Bagaimana desain media lagu daerah Melayu Pontianak berbasis *construct 2* yang sesuai kebutuhan pembelajaran di SMP?

1.2.2. Bagaimana hasil respons siswa terhadap media pembelajaran lagu daerah Melayu Pontianak berbasis *construct 2*?

1.2.3. Bagaimana hasil produk media lagu daerah Melayu Pontianak berbasis *construct 2* yang sesuai kebutuhan pembelajaran di SMP?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tujuan akhir penelitian ini adalah menghasilkan sebuah produk, yaitu multimedia interaktif berbasis *construct 2* untuk pembelajaran

lagu daerah Melayu Pontianak bagi siswa sekolah menengah pertama. Untuk mencapai tujuan akhir tersebut diperoleh tujuan-tujuan sebagai berikut:

- 1.3.1. Mendesain media lagu daerah Melayu Pontianak berbasis *construct 2* yang sesuai kebutuhan pembelajaran di SMP.
- 1.3.2. Mengetahui hasil respons siswa terhadap media pembelajaran lagu daerah Melayu Pontianak berbasis *construct 2*.
- 1.3.3. Menghasilkan produk berupa media pembelajaran lagu daerah Melayu Pontianak berbasis *construct 2*.

1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi pendidikan, khususnya bagi para pendidik dalam mengimplementasikan media pembelajaran lagu daerah Melayu Pontianak. Manfaat penelitian dapat diklasifikasikan ke dalam manfaat teoritis dan manfaat praksis.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memberikan sumbangan pikiran untuk mengembangkan ilmu pengetahuan mengenai lagu daerah itu sendiri. Serta mendukung khasanah penelitian kebudayaan yang berkaitan dengan pembelajaran musik melalui multimedia interaktif lagu daerah Melayu Pontianak.

1.4.2 Manfaat Praksis

Selain manfaat teoritis yang dipaparkan di atas, penelitian ini juga memiliki manfaat praktis antara lain sebagai berikut:

- 1.4.2.1 Bagi Siswa Sebagai bahan pelajaran yang memudahkan siswa dalam mengetahui dan menyelesaikan soal-soal seni budaya dan keterampilan, khususnya lagu daerah melayu Pontianak.
- 1.4.2.2 Bagi Guru Seni Budaya dan Keterampilan 7 Sebagai bahan masukan bagi guru sekolah menengah pertama di Pontianak tentang pembelajaran lagu daerah melayu dengan menggunakan Multimedia Interaktif.
- 1.4.2.3 Bagi Sekolah Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan

saran untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang ada di sekolah dan mengembangkan proses pembelajaran di sekolah khususnya tentang pembelajaran lagu daerah Melayu Pontianak dengan menggunakan Multimedia interaktif.

1.4.2.4 Bagi Lembaga Kesenian Hasil penelitian ini dapat berguna menambah referensi tentang lagu Daerah Melayu Pontianak, serta melalui multimedia interaktif Lagu daerah melayu Pontianak pada peserta didik Sekolah Menengah Pertama.

1.4.2.5 Bagi Pelaku Seni Penelitian ini dapat memberikan ruang untuk melestarikan kembali Lagu daerah melayu Pontianak sebagai media pembelajaran untuk peserta didik Sekolah Menengah Pertama.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tesis merupakan gambaran pembahasan yang sistematis terhadap sistematika penulisan setiap bab. Adapun sistematika penulisan tesis terdiri atas lima bab. Berikut pemaparan lebih lanjut terkait kelima bab yang dimaksud.

1.5.1 Bab I: Pendahuluan

Dalam bab 1 pendahuluan memuat beberapa subbab meliputi: latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan. Bab ini dimaksudkan sebagai pemaparan logis dalam penetapan penelitian dan landasan awal dalam menghantarkan pembahasan ke bab selanjutnya.

1.5.2 Bab II: Kajian Teori

Pada bab 2 kajian pustaka memuat beberapa subbab meliputi: pertama, memaparkan teori belajar dan pembelajaran; kedua, manfaat media pembelajaran; ketiga, fungsi media pembelajaran; keempat, multimedia interaktif dalam pembelajaran; kelima, pengembangan construct 2 dalam pembelajaran lagu daerah Melayu Pontianak; keenam, pembelajaran seni budaya tentang materi, teknik vokal dan gaya bernyanyi daerah; ketujuh, penelitian yang relevan dengan penelitian ini. Kedelapan, definisi operasional yang bertujuan untuk menjelaskan variabel-

variabel dalam penelitian ini. Bab ini bertujuan menggambarkan teori serta riset yang melandasi penelitian ini.

1.5.3 Bab III: Metode Penelitian

Bab 3 Metodologi Penelitian memuat beberapa subbab meliputi: metode penelitian yang mengemukakan tentang konsep Design Based Research (DBR), prosedur penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian serta teknik analisis data yang digunakan. Bab ini bertujuan menggambarkan prosedural penelitian.

1.5.4 Bab IV: Temuan dan Pembahasan

Bab 4 Hasil dan Pembahasan memuat beberapa subbab meliputi: desain dan hasil produk multimedia interaktif untuk pembelajaran lagu daerah Melayu Pontianak. Serta respon siswa terhadap penggunaan multimedia interaktif. Bab ini bertujuan memaparkan hasil riset beserta pembahasannya.

1.5.5 Bab V: Kesimpulan dan Rekomendasi

Bab 5 Simpulan, Saran *dan Rekomendasi* menyajikan simpulan, implikasi, dan rekomendasi berdasarkan temuan dan pembahasan atas penelitian dan pengembanganyang telah dilakukan. Bagian ini juga menyajikan hasil sintesis dari intisari penelitian.