

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang penting dan mendasar bagi kehidupan manusia. Pendidikan juga sudah menjadi kebutuhan primer bagi seluruh aspek kehidupan manusia dalam bermasyarakat dalam rangka mencerdaskan daya pikir guna mencapai tujuan mulia tertentu. Kemajuan dan kemunduran sebuah negara bermula dari sumber daya manusia yang berkualitas, kompeten, serta mempunyai kecakapan dalam menguasai ilmu pengetahuan serta teknologi yang semua itu tidak terlepas dari peran pendidikan. Oleh sebab itu, pendidikan mendapat peran dan kedudukan yang sangat berpengaruh untuk mencetak generasi-generasi baru yang dapat menyumbangkan pemikiran baru dan mampu bersaing di era globalisasi yang akan datang.

Dalam perspektif pembangunan manusia berkarakter, pendidikan juga menjadi fondasi dan tolok ukur atas kesuksesan dan kemajuan sebuah bangsa, sehingga tidak heran ketika pendidikan mendapat peranan penting dan menjadi perhatian utama dari setiap bangsa, termasuk pemerintah Indonesia. Saat ini Indonesia merupakan negara yang sedang berkembang dalam segala bidang, salah satunya adalah aspek pendidikan. Upaya yang sangat nampak untuk memajukan taraf pendidikan di Indonesia salah satunya terlihat dari adanya program wajib belajar 9 tahun. Melalui program tersebut diharapkan dapat mencetak generasi-generasi muda yang berilmu, cakap, serta kompeten di bidangnya. Proses pendidikan dapat ditempuh melalui berbagai jalur, yaitu pendidikan formal, non formal, dan informal. Pendidikan formal adalah pendidikan yang berjenjang, mulai dari tingkat dasar, menengah, atas, hingga tingkat tinggi. Sekolah Dasar (SD) merupakan jenjang pendidikan dasar pada pendidikan formal di Indonesia setelah lulus dari Taman Kanak-Kanak (TK). SD ditempuh dalam waktu 6 tahun, mulai dari kelas I sampai dengan kelas VI.

Salah satu mata pelajaran yang terdapat pada Sekolah Dasar adalah mata pelajaran seni budaya. Mata pelajaran seni budaya memuat beberapa unsur, yaitu kesenian dan ketrampilan. Pelajaran seni budaya ini secara umum dilaksanakan

seminggu sekali, dengan waktu 2 jam pelajaran atau setara dengan 2 x 30 menit dalam sekali pertemuan. Jika dibandingkan dengan mata pelajaran lain yang alokasi waktunya lebih banyak, maka alokasi waktu untuk pelajaran seni budaya khususnya pelajaran kesenian ini mendapat porsi sedikit sehingga dirasa sangat kurang untuk mencapai target yang telah ditentukan. Pelajaran kesenian di sekolah dasar membahas tentang musik daerah dan tari daerah.

Berdasarkan observasi wawancara yang dilakukan di SDN 1 Tegal Gede Jember, dalam menjelaskan materi pelajaran seni budaya, khususnya materi kesenian, guru masih menggunakan metode konvensional, yaitu menulis materi di papan tulis untuk kemudian oleh siswa ditransfer ke dalam buku catatan, sehingga terkadang menemui kendala dalam efektivitas waktu. Di samping itu, guru juga masih menggunakan metode ceramah untuk menyampaikan materi kepada siswa, yang sebenarnya kurang optimal karena lazimnya metode ini diperuntukkan bagi mereka yang sudah memiliki pengetahuan cukup sehingga dapat memahami dari inti ceramah yang diberikan. Dengan kata lain, metode seperti ini kurang memenuhi prinsip-prinsip pembelajaran yang efektif dan kurang memberdayakan potensi siswa, sehingga pada saat guru menjelaskan teori tentang kesenian, sebagian besar siswa merasa kebingungan dan kurang dapat memahami apa yang disampaikan oleh guru, dengan demikian pembelajaran akan menjadi kurang bermakna, karena siswa akan cepat melupakan materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru.

Proses pembelajaran yang harus dikelola sebagai syarat kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru salah satunya adalah kompetensi penyusunan rencana pembelajaran. Menurut Djojonegoro (2009) guru harus memiliki kompetensi dalam merancang pembelajaran. Kompetensi tersebut terdiri atas kemampuan mendeskripsikan tujuan, memilih materi, mengorganisir materi. Kompetensi selanjutnya adalah menentukan metode atau strategi pembelajaran, menentukan sumber belajar/media/alat peraga pembelajaran, menyusun perangkat penilaian, menentukan teknik penilaian, dan mengalokasikan waktu. Kompetensi guru dalam menentukan alat peraga atau dalam hal ini media pembelajaran juga penting untuk diperhatikan, karena media pembelajaran merupakan sebuah sarana

atau perantara yang digunakan oleh seorang guru untuk berkomunikasi dengan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dalam ilmu komunikasi dikenal adanya 3 aspek pokok, yaitu penyampai pesan, media, dan penerima. Ketiga aspek tersebut harus berlangsung secara terpadu dengan segala spesifikasinya. Dalam hal ini penyampai pesan (guru), media (instrumen/alat peraga), dan penerima pesan (siswa) harus menyatu dan saling terkait. Dengan digunakannya sebuah media, diharapkan dapat membantu siswa dalam menerima dan memahami isi pembelajaran dengan optimal. Selain itu dengan adanya media pembelajaran, siswa dapat lebih aktif dan ikut berperan serta dalam proses pembelajaran. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dinilai sangat penting, yaitu di samping untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar, juga dapat memberikan pengalaman yang berharga dan bermakna bagi siswa. Untuk mewujudkan hal tersebut sudah tentu dibutuhkan guru yang kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran, akan tetapi masih sering ditemui di sekolah yang belum menggunakan media pembelajaran secara maksimal. Sebagian guru lebih banyak menggunakan metode konvensional dalam menyampaikan materi pelajaran, sehingga proses pembelajaran yang dilaksanakan bersifat *teacher centered learning*, semua hanya berpusat pada guru, bukan dari kedua belah pihak, dalam hal ini seorang guru dan siswa, sehingga isi pembelajaran yang diterima oleh siswa menjadi terkesan pasif. Akan lebih baik jika dalam kegiatan pembelajaran guru dan siswa dapat lebih aktif, sehingga berlangsung komunikasi dua arah dan isi pembelajaran yang diterima oleh siswa dapat lebih bermakna.

Kurangnya penggunaan media dan pemanfaatan fasilitas yang tersedia di sekolah menyebabkan proses pembelajaran bersifat komunikasi satu arah, hanya berpusat pada guru. Hal ini yang terjadi di SDN 01 Tegal Gede Jember yaitu minimnya media untuk proses pelajaran kesenian daerah serta kurangnya pemanfaatan fasilitas yang tersedia di sekolah sekolah tersebut. Fasilitas yang tersedia di sekolah tersebut meliputi seperangkat komputer dan LCD Proyektor. Komputer yang tersedia di sekolah tersebut memang digunakan untuk pelajaran Teknologi Informasi Komunikasi (TIK), namun keberadaan fasilitas komputer

tersebut juga dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu untuk mempermudah siswa dalam mempelajari semua pelajaran, khususnya pelajaran kesenian daerah. Komputer merupakan salah satu media teknologi yang apabila secara tepat dan sesuai penggunaannya, akan dapat menunjang kelancaran kerja di segala bidang termasuk pendidikan. Namun demikian, perlu diingat bahwa kondisi lingkungan, sosial ekonomi masyarakat, atmosfer sekolah merupakan faktor yang tidak dapat diabaikan. Tingkat kemampuan siswa pada Sekolah Dasar satu dengan yang lain tentu berbeda, terlebih apabila dibandingkan antara wilayah daerah dan perkotaan. Sekolah yang akan menjadi objek dalam penelitian ini adalah SDN 01 Tegal Gede, Kabupaten Jember. Alasan pemilihan objek ini salah satunya adalah karena masih minimnya media yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran, selain itu terdapat fasilitas komputer tetapi belum dapat dimanfaatkan untuk menunjang kebutuhan edukasi semua mata pelajaran. Di samping itu masih sedikit guru yang menggunakan fasilitas tersebut untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Dengan memaksimalkan fasilitas tersebut diharapkan dapat menjadi solusi untuk dapat merangsang minat belajar siswa agar dapat lebih bersemangat dan antusias dalam mempelajari materi apapun yang disampaikan oleh guru.

Maka dari itu, untuk membantu guru dan murid di Sekolah Dasar dalam melakukan proses belajar mengajar agar lebih mudah dipahami dan efektif, penulis menawarkan solusi dengan membangun sebuah aplikasi yang berjudul **“Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Kesenian Daerah Di Indonesia Berbasis Multimedia Di Sekolah Dasar”**. Aplikasi ini dibuat untuk mengenalkan kesenian daerah yang memfokuskan dalam hal rumah adat, pakaian adat, tarian tradisional, senjata tradisional, alat musik tradisional dan lagu daerah yang nantinya bisa digunakan untuk membantu para pengajar dan anak didik dalam melakukan proses belajar mengajar, khususnya dalam mengenalkan kesenian-kesenian daerah yang ada di Indonesia agar mudah dipahami dan menarik minat siswa. Aplikasi pembelajaran ini berbasis multimedia yang bersifat offline jadi para pengajar juga tidak akan kesulitan karena tidak harus mencari

sambungan internet untuk bisa menggunakannya cukup media komputer dan proyektor.

Aplikasi ini menampilkan dalam bentuk visualisasi multimedia yang dibangun dengan menggunakan metode *luther* hingga tahap pengujian dan menggunakan *Adobe Flash CS6*. Fitur yang terdapat pada aplikasi pembelajaran ini meliputi materi kesenian daerah untuk menunjang pengetahuan anak didik tentang kesenian daerah di Indonesia, serta video berisi lagu daerah untuk menunjang proses belajar mengajar agar mudah dimengerti. Selanjutnya terdapat fitur permainan yang berupa kuis untuk mengasah dan menguji kemampuan belajar, permainan kuis ini juga dilengkapi dengan level dan skor agar dapat membantu para guru untuk mengukur kemampuan anak didik dalam mempelajari kesenian di Indonesia, serta terdapat juga fitur tutorial penggunaan aplikasi dengan dilengkapi musik, suara dan teks untuk memudahkan para pengajar dan anak didik dalam menggunakan aplikasi ini, adapula fitur yang terakhir yang menjadi keunikan aplikasi ini yaitu dilengkapi dengan tiga bahasa antara lain bahasa Indonesia yang menjadi bahasa nasional, kemudian bahasa jawa yang harus tetap kita lestarikan, lalu bahasa inggris untuk nanti membantu para peserta didik sedikit demi sedikit mempelajari bahasa luar. Jadi peserta didik selain belajar kesenian juga mempelajari bahasa bahasa lainnya.

Aplikasi ini diharapkan dapat membantu memudahkan pemahaman para pengajar dan anak didiknya dalam mempelajari tiap-tiap tahap proses pembelajaran, dan mampu menarik minat para generasi muda untuk melestarikan kesenian-kesenian daerah di Indonesia, serta bisa menyadarkan betapa besar potensi kesenian yang dimiliki oleh bangsa Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan dari latar belakang, maka ada beberapa yang dapat dirumuskan dan diangkat menjadi suatu permasalahan antara lain :

1. Bagaimana cara membuat simulasi pembelajaran dan pengenalan kesenian yang interaktif untuk siswa?
2. Bagaimana cara membuat visualisasi materi pembelajaran dan pengenalan kesenian kedalam simulasi interaktif?

1.3 Batasan masalah

Dari latar belakang dan perumusan masalah yang telah dijelaskan maka perlu adanya pembatasan permasalahan, agar pembahasan lebih terfokus maka perlu melakukan pembatasan masalah seperti dibawah ini :

1. Metode yang digunakan adalah metode *luther*.
2. Dalam aplikasi ini tidak mempelajari ketrampilan yang berupa grafis, kriya, lukis, patung, dll.
3. Video lagu daerah dibatasi 16 provinsi.
4. User atau pengguna aplikasi ini adalah guru dan siswa kelas 1 sampai 6 Sekolah Dasar.

1.4 Tujuan

Tujuan dari pembuatan aplikasi media pembelajaran kesenian ini adalah :

1. Membangun sebuah aplikasi berbasis multimedia yang dapat memberikan simulasi pembelajaran dan pengenalan kesenian daerah yang interaktif untuk para siswa.
2. Membangun sebuah aplikasi berbasis multimedia yang dapat menjadi alternatif bagi guru dan siswa untuk mengenal dan mempelajari kesenian di Indonesia dengan menampilkan visualisasi materi pembelajaran dan pengenalan kesenian kedalam simulasi interaktif.

1.5 Manfaat

Manfaat dari pembuatan aplikasi ini adalah:

1. Manfaat Bagi guru :
 - a. Menambah wawasan, pengalaman, dan pengetahuan baru terutama dalam mempelajari kesenian daerah di Indonesia.
 - b. Guru memiliki sarana penunjang proses belajar mengajar yang selain mengacu pada buku.
 - c. Guru lebih mudah menyalurkan materi tentang kesenian daerah di Indonesia.
2. Manfaat bagi siswa:
 - a. Siswa lebih termotivasi lagi untuk mempelajari kesenian daerah di Indonesia.
 - b. Menambah pengetahuan siswa tentang kesenian di Indonesia.
 - c. Meningkatkan minat dan kesadaran anak-anak Indonesia untuk lebih mengenal serta mencintai kesenian-kesenian di Indonesia.