

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Indonesia adalah salah satu negara kepulauan terbesar di dunia yang mempunyai berbagai macam suku dan budaya yang tidak sedikit. Indonesia juga memiliki beraneka ragam budaya dan ciri khas masing-masing dari setiap daerahnya. Ciri khas dan budaya dari setiap provinsi terdiri atas adat dan istiadat, pakaian daerah, bahasa daerah, lagu daerah bahkan hingga senjata tradisional dari tiap provinsi tersebut.

Sebagai warga negara Indonesia sudah sepatutnya mengetahui dan melestarikan Budaya Indonesia. Pengenalan mengenai Budaya Indonesia ini sudah harus dimulai ketika masih menginjak masa kanak-kanak, yaitu dimana masa belajar tentang kehidupan di sekitarnya, agar budaya Indonesia di masa yang akan datang tetap dijaga dan dilestarikan oleh generasi selanjutnya. Tetapi seiring dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, masyarakat semakin mengikuti perkembangan teknologi yang baru muncul dan sering kali masyarakat melupakan kebudayaan-kebudayaan yang ada pada negaranya sendiri. Ketika ada negara lain menyatakan bahwa mereka memiliki suatu budaya yang ternyata merupakan kebudayaan asli dari Indonesia, masyarakat baru mulai membantah dan memprotes pernyataan dari negara tersebut.

Pemerintah menyusun sebuah kurikulum pendidikan yang didalamnya memuat pembelajaran kesenian daerah yaitu mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan, dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan terdapat macam-macam pembelajaran kesenian daerah seperti tari tradisional, musik tradisional, seni kriya dan lain-lain, melalui pembelajaran ini, siswa diperkenalkan pada kesenian tradisional atau kesenian daerah, sebab menurut Peraturan Pemerintah nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan tidak hanya terdapat dalam satu

mata pelajaran karena budaya itu sendiri meliputi segala aspek kehidupan. Dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan, aspek budaya tidak dibahas secara tersendiri tetapi terintegrasi dengan seni. Karena itu, mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya.

Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan diberikan di sekolah karena keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatan terhadap kebutuhan perkembangan peserta didik, yang terletak pada pemberian pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berekspresi/berkreasi dan berapresiasi melalui pendekatan: “belajar dengan seni,” “belajar tentang seni.” Peran ini tidak dapat diberikan oleh mata pelajaran lain. Namun demikian, apresiasi siswa terhadap kesenian daerah masih rendah.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di Sekolah Dasar Negeri Teter Kecamatan Simo kabupaten Boyolali, masih rendahnya siswa dalam mengenal lagu daerah yang terdapat di Indonesia diperlukan dukungan media belajar yang modern bukan hanya dari buku. Siddik & Kholisho (2019) menyatakan bahwa media belajar seperti buku yang dinilai sangat efektif sebagai sumber belajar tetapi pada kenyataannya membuat siswa kurang memahami isi materi dari buku dan mengakibatkan keefektifan pada proses kegiatan belajar mengajar tidak bisa berjalan sebagaimana mestinya. Dari hasil observasi dan wawancara dengan siswa, banyak siswa yang mengatakan model belajar tatap muka dari guru ke siswa juga dinilai sangat membosankan. Menurut Kurniawati et al. (2018), Guru hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional sehingga proses kegiatan belajar mengajar menjadi monoton. Sedangkan menurut Yunitasari & Hanifah (2020), ditambah lagi kebijakan pemerintah di masa pandemi covid-19 yang meliburkan semua aktivitas pendidikan, hal ini membuat siswa tidak bisa melaksanakan kegiatan belajar di sekolah. Oleh karena itu siswa membutuhkan media pembelajaran yang bisa meningkatkan minat mereka untuk bisa belajar secara mandiri.

Menurut Pratama et al. (2018), seiring perkembangan teknologi yang semakin pesat tentu membawa dampak yang sangat baik dalam aspek dunia pendidikan. Sedangkan menurut Budiman (2017), teknologi informasi merupakan pengembangan dari sistem informasi yang menggabungkan teknologi komputer dan telekomunikasi. Perkembangan teknologi informasi dalam dunia pendidikan tidak bisa dipisahkan dari perkembangan zaman yang semakin modern. Di zaman yang semakin canggih ini, teknologi informasi menjadi alat untuk mempermudah proses belajar mengajar. Oleh karena itu perkembangan teknologi yang semakin pesat khususnya di dunia pendidikan, mau tidak mau siswa harus dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi tersebut agar bisa belajar secara mandiri tidak harus didampingi oleh guru (Herryansyah, 2021).

Menurut Sulistyanto & Sujalwo (2016), perkembangan dari teknologi yang pesat telah mengakibatkan terjadinya pergeseran yang signifikan dalam hal kapan, bagaimana, dan dimana manusia dapat beraktivitas. Saat ini trend teknologi penggunaan gadget marak dikalangan masyarakat umum dengan berbagai jenis dan fitur-fitur layanan disediakan yang menjadi daya tarik bagi penggunanya, aplikasi Android termasuk salah satu yang paling cepat karena banyaknya pengguna sistem operasi Android dan kebutuhan pasar. Perkembangan aplikasi mobile berbeda dengan pengembangan aplikasi pada biasanya, karena aplikasi mobile dirancang mulai dari perangkat mobile yang digunakan. Perbedaan antara aplikasi mobile dan aplikasi desktop adalah aplikasi mobile memberikan kesempatan untuk menjawab permintaan pengguna di manapun mereka berada. Salah satu pemanfaatan aplikasi Android adalah dengan membuat suatu aplikasi pembelajaran mengenai kebudayaan-kebudayaan yang ada di Indonesia.

Terlebih lagi saat ini, budaya barat dan modernisasi merupakan konsumsi sehari-hari anak muda. Akibatnya kesenian dan budaya sendiri tidak nge-trend dan terkesan kuno, sehingga generasi penerus tidak mau mengikutinya bahkan mereka sudah tidak lagi mengenal budaya sendiri.

Seperti sekarang ini, siswa SD lebih menyukai lagu-lagu modern seperti lagu pop, dangdut, dan k-pop dibandingkan lagu daerah. Hal ini disebabkan ketertarikan siswa terhadap lagu daerah masih kurang dibandingkan lagu-lagu modern.

Pola pemanfaatan media pembelajaran yang dapat dilakukan dalam beberapa cara antara lain : 1) Pemanfaatan media dalam situasi kelas, Dalam tatanan ini, media pembelajaran dimanfaatkan untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran, kesesuaian materi, dan berkesinambungan dengan strategi pembelajarannya. Pemanfaatannya pun dipadukan dengan proses belajar mengajar dalam situasi kelas. 2) Pemanfaatan media di luar situasi kelas, pemanfaatan media pembelajaran di luar situasi dapat dibedakan dalam dua kelompok utama: a)Pemanfaatan secara bebas ialah bahwa media itu digunakan tanpa dikontrol atau diawasi. Pemakai media menggunakan media menurut kebutuhan masing-masing atau individu dan dalam pemanfaatan media ini pemakai tidak dituntut untuk mencapai tingkat pemahaman tertentu. b) Pemanfaatan media secara terkontrol adalah bahwa media itu digunakan dalam suatu rangkaian kegiatan yang diatur secara sistematis untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam pemanfaatan media ini peserta didik harus diorganisasikan dengan baik terlebih dahulu. Biasanya peserta didik diatur dalam kelompok-kelompok belajar. Setiap kelompok diketuai oleh pemimpin kelompok dan disupervisi oleh seorang tutor. Sebelum memanfaatkan media, tujuan pembelajaran yang akan dicapai dibahas atau ditentukan terlebih dahulu. Selanjutnya mereka dapat belajar dari media itu secara berkelompok atau secara perorangan. Anggota kelompok diharapkan dapat berinteraksi baik dalam diskusi maupun dalam bekerja sama untuk memecahkan masalah, memperdalam pemahaman, atau menyelesaikan tugas-tugas tertentu.

Berdasarkan uraian di atas maka penting dibuat sebuah media pembelajaran berbasis mobile pengenalan lagu daerah nusantara yang dapat mempermudah proses belajar siswa dengan konsep belajar sambil

bermain dan dalam rangka menjaga atau melestarikan budaya yang ada di Indonesia, perlu sebuah wadah atau tempat atau sekedar berbagi pengetahuan mengenai kebudayaan di Indonesia dikemas semenarik mungkin agar memunculkan daya tarik, maka diperlukan sebuah aplikasi pembelajaran budaya yang berjalan di platform android dengan pola pemanfaatan media pembelajaran terkontrol oleh guru baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Dengan Demikian dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Lagu Daerah Berbasis Mobile Untuk Anak Kelas V Sekolah Dasar”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Penyampaian materi dalam model belajar tatap muka dari guru ke siswa mengakibatkan siswa menjadi bosan
- b) Pada era globalisasi saat ini ketertarikan dan minat belajar peserta didik terhadap kelestarian budaya tradisional khususnya lagu daerah masih rendah.
- c) Perlunya media pembelajaran yang inovatif dan interaktif untuk menunjang pembelajaran di dalam kelas maupun diluar kelas demi kelestarian budaya tradisional indonesia yang dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar secara mandiri..

## **C. Pembatasan Masalah**

Dalam penelitian ini diberikan pembatasan masalah agar peneliti dapat terstruktur, terfokus pada tujuan. Pembatasan masalah tersebut adalah :

- a) Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran untuk mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di SD kelas V
- b) Materi yang disampaikan pada media pembelajaran ini adalah pengenalan lagu daerah di Indonesia

- c) Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan pembelajaran ketika menggunakan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis mobile .

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, rumusan penelitian masalah ini adalah

- a) Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi mobile untuk mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan?
- b) Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis mobile jika diterapkan dalam pembelajaran lagu daerah mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan?
- c) Bagaimana pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi mobile untuk mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan terhadap minat belajar siswa ?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang diatas, penelitian bertujuan untuk :

- a) Mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi mobile untuk mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan.
- b) Membuat media pembelajaran interaktif yang layak digunakan dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan.
- c) Mengetahui pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis desktop pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan terhadap minat belajar siswa.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari adanya penelitian ini adalah:

- a) Manfaat teoritis
  - 1) penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi atau pengetahuan tentang media pembelajaran interaktif.

- 2) Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan informasi tentang penggunaan media pembelajaran interaktif.

b) Manfaat Praktis

1) Bagi siswa

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang terdapat dalam media pembelajaran dan mampu meningkatkan pemahaman siswa
- b. Hasil penelitian ini diharapkan sebagai media pembelajaran bagi peserta didik untuk belajar mandiri

2) Bagi guru

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memudahkan para guru untuk menyampaikan materi pokok bahasan.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menghemat waktu dan tenaga bagi para pengajar karena proses pembelajaran dapat juga dilakukan di rumah.

3) Bagi peneliti

Sebagai sarana untuk menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman tentang penelitian media pembelajaran sehingga menjadi bekal di kemudian hari ketika diterapkan dalam praktek yang nyata.