

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Talempong merupakan alat musik tradisional khas masyarakat Minangkabau berbentuk Gong kecil berpencu yang terbuat dari campuran kuningan, timah dan tembaga yang dimainkan dengan cara dipukul. Bentuk *Talempong* hampir sama dengan bonang pada alat musik tradisional gamelan di Jawa. *Talempong* sebagai alat musik tradisional Minangkabau dan termasuk kedalam klasifikasi alat musik pukul, yang bahannya terdiri dari campuran logam, perunggu, kuningan dan besi (Hidayat, 1984: 14). Ada dua cara memainkan *Talempong* yaitu pertama, *Talempong Duduak/Rea* yaitu *Talempong* diletakkan pada *Rea*, dengan sistem bermain melodi. Kedua, dijinjing dengan jari disebut *Talempong Pacik* dengan sistem bermain *Interlocking*.

Dalam bahasa Minang *Pacik* artinya pegang. Dinamakan *Talempong Pacik* karena cara memainkan *Talempong* ini dengan cara dipegang (*Pacik*). *Talempong Pacik* adalah perangkat alat musik *Talempong* berbentuk Gong ukuran kecil terbuat dari bahan logam campuran (Tanmenan, 2017: 19). Permainan musik dalam *Talempong Pacik* dibentuk (dibangun) oleh permainan ritme dari tiga unit ritmik melalui teknik permainan *Interlocking*. Berdasarkan pendapat tersebut disimpulkan bahwa *Talempong Pacik* merupakan permainan ensambel sejenis (*Talempong*) yang memiliki tiga unit ritmik dengan teknik *Interlocking*. *Talempong Pacik* sudah menjadi kebanggaan masyarakat Minangkabau, dari kalangan masyarakat sipil maupun instansi pemerintahan, sebagai identitas kebudayaan, upacara adat maupun sebagai daya tarik dalam promosi pariwisata.

Dinas Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Tanah Datar Provinsi Sumatera Barat pernah menggelar acara pecahkan rekor MURI Seribu *Talempong Pacik*. Penampilan Seribu *Talempong Pacik* ini ikut ambil bagian mengiringi lagu lagu daerah pada acara pembukaan Festival Budaya Minangkabau 21 sampai 29 Oktober 2016 di Istano Basa Pagaruyung. Marwan selaku Kadisparpora di Batusangkar 26 Oktober 2016 menyatakan bahwa agenda daerah satu bulan kedepan yang bernilai strategis untuk ajang promosi pariwisata khususnya Tanah Datar. Dari pernyataan di atas bahwa *Talempong Pacik* memiliki nilai tambah di bidang pariwisata untuk pemasukan daerah. Namun berbanding terbalik dengan fasilitas *Talempong Pacik* itu sendiri baik di sanggar maupun di sekolah-sekolah yang ada di Sumatera Barat. Pada kenyataannya tidak semua sekolah memiliki *Talempong* maupun alat musik tradisional lainnya khas Minangkabau yang merupakan tanggung jawab pemerintah untuk menyediakan sarana dan prasarana tersebut.

Berdasarkan observasi awal 10 Agustus 2017 di beberapa sekolah tidak memiliki fasilitas sarana dan prasarana alat musik tradisional Minangkabau khususnya *Talempong Pacik*, sedangkan pembelajaran di Sekolah Menengah Pertama maupun Atas musik tradisional setempat terdapat pada kurikulum di sekolah. Pembelajaran *Talempong Pacik* terdapat dalam pembelajaran intrakurikuler yaitu pembelajaran di dalam kelas, juga terdapat pada sebagian Sekolah Menengah Pertama maupun Sekolah Menengah Atas dalam pembelajaran ekstrakurikuler bagi sekolah yang memiliki *Talempong*. Adapun kendala pembelajaran *Talempong Pacik* tidak dipraktikkan antara lain yaitu pertama, tidak

adanya alat musik *Talempong* di sekolah. Kedua, tidak adanya guru yang berkompentensi pada pembelajaran musik tradisional Minangkabau khususnya *Talempong Pacik* karena biasanya guru seni dan budaya di sekolah tidak sesuai dengan keAhlian di bidang seni musik yaitu seni tari atau seni rupa. Bahkan ada sekolah yang memiliki kedua kendala tersebut.

Sekolah yang tidak memiliki alat musik *Talempong*, pada pembelajaran *Talempong Pacik* hanya pada ranah kognitif serta guru yang hanya menggunakan metode ceramah sehingga peserta didik tidak mengalami secara langsung pengalaman bermusik pada ranah psikomotor yang membuat peserta didik kurang atau tidak tertarik pada pembelajaran tersebut (sumber: observasi awal). Berbeda dengan sekolah yang memiliki alat musik *Talempong* peserta didik dapat secara langsung mengalami serta merasakan pengalaman bermusik. Tetapi metode yang digunakan dalam pembelajaran *Talempong Pacik* bersifat konvensional yaitu tatap muka langsung dengan menggunakan media bantu notasi serta bisa dipraktikan secara langsung (sumber: data wawancara). Keterbatasan dalam ruang dan waktu, *Talempong* yang ada di sekolah tentu tidak boleh dibawa pulang oleh peserta didik, sehingga tidak bersifat *fleksibel*, artinya peserta didik tidak dapat belajar secara mandiri di rumah. Dari masalah tersebut ditarik kesimpulan bahwa ada masalah serta potensi yang belum dioptimalkan.

Mengacu pada permasalahan di atas, mengembangkan multimedia pembelajaran guna menunjang pembelajaran dengan asas bersifat sementara yaitu tidak menggantikan alat musik yang sebenarnya. Jenis metode multimedia pembelajaran yang akan dikembangkan adalah simulasi, serta bersifat *mobile* atau

fleksible. Multimedia pembelajaran *Talempong Pacik* berbasis *Android* adalah yang paling tepat. Multimedia pembelajaran yang akan dikembangkan adalah berdasarkan pada potensi dan permasalahan yang ditemukan di sekolah. Potensi adalah kekuatan, energi, atau kemampuan yang terpendam yang dimiliki dan belum dimanfaatkan secara optimal (Sugiyono, 2016: 55). Masalah-masalah dapat diketahui atau dicari apabila terdapat penyimpangan antara pengalaman dengan kenyataan, direncanakan dengan kenyataan, adanya pengaduan dan kompetensi, (Stonner dalam Sugiyono 2016: 80). Potensi yang dimaksud adalah adanya teknologi multimedia pembelajaran yang belum dioptimalkan yaitu *smartphone* berbasis *Android* yang rata-rata peserta didik memilikinya. *Smartphone Android* diasumsikan sebagai multimedia pembelajaran yang bersifat *fleksibel*. Sedangkan masalahnya adalah tidak semua sekolah menengah pertama dan menengah atas di kota Padang, Provinsi Sumatera Barat memiliki *Talempong* serta tidak adanya guru yang kompeten pada pembelajaran alat musik tradisional Minangkabau khususnya *Talempong Pacik*.

Multimedia pembelajaran yang akan dikembangkan berdasarkan pada potensi tersebut diharapkan mampu mengatasi masalah pada pembelajaran *Talempong Pacik* di sekolah, karena multimedia yang dikembangkan berbasis *Android* bersifat simulasi. *Smartphone Android* dipilih karena sifatnya yang *fleksibel*, tidak terbatas oleh ruang dan waktu, serta setiap peserta didik memiliki *smartphone* berbasis *Android*, sehingga simulasi dalam bentuk aplikasi di *Android* ini membantu ketidakterseediaannya *Talempong Pacik* di sekolah maupun tidak adanya kompetensi guru seni budaya bidang seni musik yang mengampu

pembelajaran seni dan budaya khususnya seni musik tradisional setempat yaitu *Talempong Pacik*.

B. Identifikasi Masalah

Berbagai permasalahan yang muncul pada latar belakang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Tidak semua Sekolah Menengah Pertama memiliki *Talempong*.
2. Tidak semua sekolah memiliki guru seni budaya bidang seni musik yang berkompetensi untuk mengajar seni musik tradisional Minangkabau, khususnya *Talempong*.
3. Guru di sekolah yang memiliki *Talempong* masih menggunakan metode konvensional dengan media bantu partitur atau notasi angka.
4. Peserta didik telah memiliki *smarthphone Android*, namun potensi ini belum dioptimalkan. Serta belum ada pemanfaatan multimedia pembelajaran khususnya pada pembelajaran seni budaya di sekolah.

C. Pembatasan Masalah

Karena keterbatasan tenaga, dana dan waktu maka semua permasalahan akan dipecahkan melalui penelitian dan pengembangan, oleh karena itu penelitian ini akan membatasi serta memfokuskan pada pengembangan multimedia pembelajaran *Talempong Pacik* berbasis *Android*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah cara melestarikan kesenian *Talempong Pacik* di Sekolah Menengah Pertama.
2. Bagaimanakah langkah-langkah mengembangkan multimedia pembelajaran *Talempong Pacik* berbasis *Android*?
3. Bagaimanakah bentuk multimedia pembelajaran *Talempong Pacik* berbasis *Android* yang dikembangkan?
4. Bagaimanakah kelayakan multimedia pembelajaran *Talempong Pacik* berbasis *Android* yang dikembangkan?
5. Bagaimanakah efektivitas multimedia pembelajaran *Talempong Pacik* berbasis *Android* yang dikembangkan?

E. Tujuan Pengembangan

Secara umum tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk mengembangkan multimedia pembelajaran *Talempong Pacik* berbasis *Android* yang efektif, efisien dan praktis digunakan. Selanjutnya secara rinci tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui langkah-langkah melestarikan kesenian *Talempong Pacik* di Sekolah Menengah Pertama.
2. Mengetahui langkah-langkah pengembangan multimedia pembelajaran *Talempong Pacik* berbasis *Android* di sekolah.
3. Mengetahui bentuk multimedia pembelajaran *Talempong Pacik* berbasis *Android* yang dikembangkan.
4. Mengetahui kelayakan multimedia pembelajaran *Talempong Pacik* yang dikembangkan.

5. Mengetahui efektivitas multimedia pembelajaran *Talempong Pacik* berbasis *Android* di sekolah tersebut.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan dalam bentuk aplikasi *Talempong Pacik* berbasis *Android* yang dapat digunakan sebagai metode simulasi memainkan *Talempong Pacik* yang sebenarnya. Aplikasi *Talempong Pacik* berbasis *Android* tidak hanya berorientasi antara *user* dengan aplikasi saja melainkan terjadi korelasi (hubungan timbal balik) antara *user* dengan *user* yaitu dapat memainkan aplikasi *Talempong Pacik* berbasis *Android* secara ensambel. Adapun materi dalam aplikasi *Talempong Pacik* berbasis *Android* antara lain adalah mengenal *Talempong Pacik*, notasi balok dan angka pada permainan *Talempong Pacik*, *audio* asli contoh permainan *Talempong Pacik*, serta terdapat tiga lagu yaitu *Cak Din Din*, *Tigo Duo* dan *Siamang Tagagau*.

Multimedia pembelajaran yang dikembangkan adalah multimedia interaktif, dengan tujuan sebagai media bantu pembelajaran atau sebagai simulasi karena ketidakterediaan sarana dan prasarana alat musik *Talempong Pacik* di sekolah serta untuk menarik perhatian dan minat peserta didik untuk mempelajari *Talempong Pacik*. Materi dalam aplikasi *Talempong Pacik* berbasis *Android* ini antara lain berupa teks, musik, gambar, partitur dan animasi.

G. Manfaat Pengembangan

Hasil penelitian dan pengembangan berupa multimedia pembelajaran *Talempong Pacik* berbasis *Android* dalam format *.apk* (*application package file*), dapat bermanfaat antara lain :

1. Bagi sekolah yang tidak memiliki *Talempong Pacik* dapat menjadi media bantu untuk simulasi memainkan *Talempong Pacik* yang sebenarnya, sebagai upaya memberikan pengalaman bermusik bagi peserta didik dan media bantu bagi guru seni budaya yang ada di sekolah.
2. Bagi sekolah yang memiliki *Talempong* dapat menjadi media bantu pembelajaran *Talempong Pacik* agar lebih efektif, efisien dan praktis.
3. Bagi guru seni budaya yang tidak memiliki kompetensi dalam bidang seni musik sebagai media bantu pembelajaran *Talempong Pacik*.
4. Bagi pengembang dapat membuat multimedia pembelajaran *Talempong Pacik* berbasis *Android* serta mengetahui cara penyelesaian masalah dalam tahapan proses pengembangan produk.

H. Asumsi Pengembangan

Pengembangan multimedia pembelajaran *Talempong Pacik* berbasis *Android* ini berdasarkan beberapa asumsi, yaitu antara lain:

1. Sebagian besar peserta didik di sekolah memiliki *smartphone* berbasis *Android* namun potensi tersebut belum dioptimalkan.
2. Sekolah memperbolehkan peserta didik untuk memanfaatkan *smartphone* sebagai media belajar, terkhusus pada hari pengembangan diri (ekstrakurikuler) yaitu pada hari sabtu.
3. Guru mampu mengoperasikan atau menggunakan secara benar *smartphone*.

Penelitian dan pengembangan ini dapat berjalan sesuai rencana dan diterapkan di sekolah menengah pertama di kota Padang (Sumatera Barat).

Dengan adanya multimedia pembelajaran *Talempong Pacik* berbasis *Android* yang dikembangkan dapat mengoptimalkan potensi yaitu *smartphone Android* sebagai media pembelajaran serta memecahkan masalah yaitu tidak adanya *Talempong* di semua sekolah menengah pertama di kota Padang. Aplikasi berbasis *Android* ini sebagai media simulasi memainkan *Talempong Pacik* yang sebenarnya.