

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam membentuk karakter suatu bangsa. Salah satu faktor yang mempengaruhi kemajuan suatu negara adalah pendidikan masyarakatnya. Pendidikan akan mencetak sumber daya manusia yang berkualitas dan bermanfaat untuk kemajuan bangsa. Di Indonesia, pemerintah mencanangkan program wajib belajar 9 tahun, sekolah gratis dan dana bantuan operasional sekolah sebagai usaha-usaha agar masyarakat bisa mengenyam pendidikan.

Sebagai salah satu bidang kehidupan yang penting, pendidikan mempunyai banyak fungsi. Pendidikan merupakan salah satu alat untuk mentransformasi budaya. Menurut Juju (dalam Tilaar, 1999) pendidikan merupakan bagian dari proses pembudayaan. Dengan adanya pendidikan warisan kebudayaan suatu generasi dapat ditransformasikan ke generasi berikutnya. Fungsi yang lain adalah bahwa pendidikan dilakukan sebagai proses pembentukan pribadi, proses menyiapkan warga negara dan untuk mencetak tenaga kerja yang kompeten.

Sekolah Menengah Kejuruan Musik (SMK Musik) atau Sekolah Menengah Musik (SMM) merupakan sekolah lanjutan setelah Sekolah Menengah Pertama (SMP) bagi siswa-siswi yang mempunyai kebutuhan pendidikan dalam bidang keahlian musik. Rencana dan pengaturan mengenai isi dan bahan pelajaran serta yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan belajar mengajar di SMK

Musik adalah KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) yang memuat program intrakurikuler dan kegiatan ekstrakurikuler. Salah satu program intrakurikuler dalam pendidikan di tingkat SMK Musik adalah pendidikan seni musik. Tujuan pendidikan seni musik adalah menciptakan tenaga terampil menengah yang diharapkan setelah lulus dapat langsung berkecimpung dalam dunia kerja bagi peserta didik. Selain itu dengan adanya pendidikan seni musik khususnya karawitan diharapkan masyarakat khususnya generasi muda tumbuh sikap apresiatif terhadap seni dan budaya Indonesia.

Masalah utama bagi guru adalah bagaimana mengimplementasikan kurikulum seni musik khususnya seni karawitan di dalam proses pembelajaran. Masalah tersebut dimulai dari bagaimana seorang guru harus mempersiapkan proses pembelajaran, melaksanakan pembelajaran sampai pada model pendekatan dan media yang digunakan agar diperoleh hasil pembelajaran yang optimal.

Guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran, merupakan pihak yang mentransfer ilmu kepada siswa. Seiring majunya perkembangan pendidikan, seorang guru dituntut untuk lebih dinamis dan kreatif dalam mengembangkan proses pembelajaran peserta didik. Tantangan guru saat ini adalah penyebaran informasi yang begitu cepat. Oleh karena itu guru harus selalu melakukan pembaruan ilmu dan pengetahuan yang dimiliki secara terus menerus. Dalam pembelajaran seni musik pun, guru harus menguasai seluruh aspek bidang yang akan diajarkan. Akan tetapi dalam pelaksanaannya, guru seni yang kurang menguasai bidang studi dan metode mengajar pada umumnya mengajar hanya dengan metode ceramah bahkan cenderung teoritis yang mengakibatkan siswa

kurang mendapatkan pengalaman berkesenian, karena metode ceramah hanya mengutamakan aspek ingatan dan hafalan.

Permasalahan lain dalam pendidikan seni musik khususnya seni karawitan adalah alokasi waktu yang sangat minim untuk mengimplementasikan seluruh isi dari materi mata pelajaran Seni Karawitan. Pelajaran seni karawitan merupakan mata pelajaran wajib di SMK bidang keahlian musik. Secara umum, pembelajaran seni karawitan di tingkat SMK bidang keahlian musik dialokasikan 1x dalam seminggu, dengan alokasi waktu 2 x 1 jam pelajaran (40 menit). Tanpa metode pembelajaran yang tepat, dengan alokasi waktu yang sedemikian maka proses pembelajaran dapat berjalan tidak efektif.

Berkaitan dengan alokasi pembelajaran seni karawitan yang minim, penggunaan media pembelajaran yang tepat akan sangat membantu agar kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif. Dengan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi, interaksi guru dan murid akan terjalin dengan baik. Akan tetapi masih banyak dijumpai pada sebagian besar guru mata pelajaran Seni Musik khususnya seni karawitan yang belum mengembangkan penggunaan media dan alat peraga yang menarik. Guru sebaiknya selalu mengupayakan pembaruan media pembelajaran yang menarik, agar peserta didik tidak merasa jenuh dengan media pembelajaran yang monoton.

Permasalahan yang lain adalah sekarang ini banyak peserta didik yang kurang memahami peninggalan budaya karawitan. Hal ini ditunjukkan dengan tingkah laku dan sopan santun generasi muda yang mulai hilang. Dalam pembelajaran seni musik, siswa kurang mampu menerima materi mata pelajaran

Seni Karawitan karena menganggap musik karawitan “kuno”, dan “ketinggalan jaman”. Budaya modern atau budaya barat sangat mempengaruhi perilaku tingkah laku kehidupan sehari-hari mereka, sehingga musik modern sangat mendominasi di kalangan peserta didik. Materi musik karawitan yang ada di kurikulum pendidikan seni musik adalah salah satu alternatif penting yang harus diajarkan kepada peserta didik. Dalam musik karawitan terdapat unsur-unsur budaya luhur, sopan santun dan etika moral yang baik. Musik karawitan juga merupakan salah satu peninggalan kebudayaan Indonesia yang harus terus dilestarikan.

Dalam materi musik karawitan, bahan ajar yang sangat banyak membuat peserta didik menganggap materi musik karawitan sulit untuk dipahami. Guru cenderung menyampaikan materi musik karawitan dengan metode ceramah karena banyak teori-teori dalam materi musik karawitan itu sendiri. Tetapi ada beberapa materi dalam musik karawitan seperti bentuk alat musik, cara memainkan alat musik, dan suara yang dihasilkan oleh suatu alat musik yang tidak bisa diajarkan hanya dengan memberikan teori saja. Kenyataan yang dihadapi para pendidik adalah mereka sangat kesulitan untuk mengajarkan musik tradisional gamelan itu, karena tidak semua sekolah mempunyai perangkat musik gamelan.

Seiring perkembangan teknologi dan komputerisasi, banyak mata pelajaran umum di sekolah yang menggunakan multimedia interaktif sebagai salah satu alternatif pengembangan media pembelajaran. Media ini merupakan salah satu variasi yang dianggap lebih menarik bagi peserta didik dibanding metode ceramah. Selain itu, fasilitas di sekolah sangat memadai untuk

menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif, yaitu dengan laboratorium komputer. Untuk mata pelajaran sains dan sastra, pembelajaran di laboratorium komputer dengan multimedia interaktif sudah sering dijumpai. Akan tetapi untuk mata pelajaran Musik Daerah, khususnya musik karawitan, penggunaan laboratorium komputer, apalagi dengan multimedia interaktif masih sangat jarang ditemui. Banyak materi teoritis dalam musik karawitan yang dapat diajarkan dengan lebih menarik dan efektif dengan mengembangkan produk multimedia interaktif. Intinya adalah bahwa laboratorium komputer yang sangat memadai belum dimanfaatkan secara optimal sebagai media pembelajaran. Padahal umumnya peserta didik telah memiliki ketrampilan dasar menggunakan komputer karena telah mendapatkan pembelajaran teknologi dan komunikasi.

Model pembelajaran menggunakan media interaktif adalah bahwa dalam model ini, peserta didik diajak untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, meskipun ajakan untuk ikut berpartisipasi tersebut sebenarnya hanyalah bersifat maya (semu). Dengan model interaktif seolah-olah terjadi komunikasi dua arah antara peserta didik dengan narator yang membawakan materi pembelajaran dalam media audio maupun audio-visual. Dalam model interaktif, umpan balik diberikan oleh media audio maupun audio-visual itu sendiri dan peserta didik diminta untuk mencocokkan jawabannya dengan jawaban-jawaban yang diberikan melalui media audio maupun audio visual. Oleh karena itu, peserta didik dituntut untuk aktif. Dalam model ini, peran peserta didik sangat menonjol, sementara peran guru tidak terlalu sentral. Namun demikian guru tetap dituntut untuk memberikan penilaian atas hasil pekerjaan siswa. Model

pembelajaran menggunakan media interaktif sangat cocok untuk kegiatan pembelajaran baik yang bersifat individual maupun kelompok. Namun jika pemanfaatannya secara individual, maka peserta didik dituntut untuk lebih aktif mencari solusi sendiri atas persoalan-persoalan yang mereka temui.

Berdasar dari kenyataan tersebut peneliti ingin mengenalkan kembali keberadaan musik tradisional gamelan walaupun secara garis besarnya saja dan dalam bentuk multimedia. Penelitian ini juga dilaksanakan mengingat pentingnya pengembangan media pembelajaran dalam mata pelajaran Seni Karawitan di SMK bidang keahlian musik. Pelestarian musik karawitan perlu dilakukan mengingat musik karawitan merupakan salah satu peninggalan kebudayaan. Selain itu media pembelajaran musik karawitan masih jarang disusun dan dikembangkan oleh guru musik. Dengan mengembangkan media musik karawitan yang interaktif, guru musik dapat menyampaikan materi yang berupa teoritis menjadi lebih musikal, lebih variatif, dan lebih menghemat waktu dikarenakan kurangnya waktu tatap muka. Pada penelitian ini akan dibahas mengenai perancangan dan penyusunan multimedia pembelajaran musik karawitan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang ada, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan dalam pembelajaran musik karawitan di SMK bidang keahlian musik sebagai berikut :

- a. Metode mengajar guru yang kurang menarik dalam menyampaikan materi pelajaran karena tidak adanya pengembangan media pembelajaran.

- b. Kurangnya waktu tatap muka pembelajaran.
- c. Penotasian dalam pembelajaran musik karawitan masih sulit dipahami oleh peserta didik khususnya bagi siswa SMK bidang keahlian musik.
- d. Fasilitas laboratorium komputer di sekolah jarang digunakan sebagai sarana pembelajaran musik Karawitan.

C. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah serta identifikasi masalah-masalah tersebut, maka perlu dikembangkan media interaktif yang dapat membantu memudahkan proses belajar mengajar pada materi musik karawitan. Dalam penelitian ini, pengembangan multimedia interaktif berbasis komputerisasi dibatasi dalam hal pentranskripsian notasi kepatihan ke notasi balok untuk musik karawitan khususnya instrumen gamelan bonang barung gaya Yogyakarta.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus masalah yang telah diuraikan tersebut, maka permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut; Bagaimana bentuk dan proses pengembangan multimedia interaktif pembelajaran bonang barung untuk siswa SMK bidang keahlian musik yang memenuhi persyaratan validitas?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk mengungkapkan tahapan-tahapan dalam mengembangkan multimedia pembelajaran yang efektif untuk pembelajaran Musik Daerah. Multimedia tersebut memiliki karakteristik antara lain : (1) bersifat interaktif; (2) mencakup berbagai komponen media yaitu teks, gambar, animasi, dan suara, dan (3) memberikan fasilitas kepada siswa untuk aktif selama proses pembelajaran, yaitu dengan tersedianya *partiture* bonang dalam bentuk not balok berwarna dan alat musik tradisional gamelan khususnya instrumen bonang yang dapat dimainkan. Dengan demikian penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan produk multimedia interaktif pembelajaran musik karawitan khususnya instrumen bonang barung untuk siswa SMK bidang keahlian musik yang memenuhi persyaratan validitas sehingga metode pembelajaran guru dalam penyampaian materi lebih menarik.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang diharapkan dari hasil penelitian pengembangan ini berupa software multimedia pembelajaran untuk mata pelajaran Musik Daerah SMK. Karakteristik dari software ini antara lain sebagai berikut :

1. *Software* multimedia ini mencakup berbagai komponen media, yaitu teks, gambar, animasi dan suara. Sehingga memudahkan siswa mempelajari materi
2. *Software* multimedia ini bersifat interaktif dan dapat digunakan untuk pembelajaran individual maupun kelompok, sehingga peserta didik dapat

terlibat secara aktif selama proses pembelajaran, baik dalam belajar secara mandiri maupun kelompok.

3. *Software* multimedia untuk pembelajaran Musik Daerah ini dikembangkan mementingkan keterlibatan peserta didik secara aktif dalam belajar. Karena itu, *software* multimedia ini lebih banyak melibatkan dan mengaktifkan peserta didik selama proses mempelajari materi. Dalam *software* ini juga peserta didik dilatih untuk mengembangkan rasa estetis yaitu dengan memainkan notasi alat musik gamelan. Dengan demikian diharapkan peserta didik atau pengguna dapat mengalami proses asimilasi atau akomodasi pengetahuan dengan baik. Jadi peserta didik tidak hanya secara pasif dalam mendapatkan informasi atau pengetahuan.
4. *Software* multimedia untuk pembelajaran Musik Daerah ini berisi materi tentang pengenalan alat musik tradisional gamelan Jawa gaya Yogyakarta. Materi diajarkan berdasarkan prinsip pengorganisasian materi dalam teori kognitif, yaitu diurutkan dari umum ke rinci, yaitu dari macam ricikan gamelan dilanjutkan dengan keterangan masing-masing ricikan dan rangkuman.
5. *Software* multimedia interaktif ini disimpan dalam kepingan CD-ROM. Kepingan CD-ROM tersebut hanya dapat digunakan dengan perangkat komputer yang memiliki CD-ROM *drive*.

G. Manfaat Pengembangan

Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis komputer ini diharapkan dapat memberi manfaat secara teoritis maupun secara praktis baik kepada guru maupun kepada peserta didik demi peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah. Secara teoritis, studi pengembangan ini dapat digunakan sebagai bahan perbandingan bagi peneliti selanjutnya. Selain itu produk media pembelajaran berbasis komputer hasil studi pengembangan ini, juga dapat di evaluasi dan dikembangkan dalam penelitian berikutnya. Secara praktis, pengembangan media pembelajaran berbasis komputer ini, dititikberatkan pada peningkatan profesionalisme guru, sehingga dengan adanya produk media pembelajaran berbasis komputer ini, diharapkan para guru dapat melakukan inovasi dalam kegiatan pembelajaran di sekolah sesuai dengan tuntutan profesinya, serta mampu menghayati dan memahami permasalahan-permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran para peserta didik. Selain itu, pengembangan media pembelajaran berbasis komputer ini dapat memudahkan guru memahami konsep penerapan pengenalan alat musik tradisional dalam pembelajaran Musik Daerah, dan diharapkan dapat dikembangkan juga pada mata pelajaran lain.

Selain manfaat teoritis dan praktis, penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis komputer ini diharapkan dapat memberi manfaat demi peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah. Manfaat *software* multimedia tersebut antara lain ;

1. Bagi peserta didik dapat memanfaatkan hasil penelitian ini, yaitu produk multimedia pembelajaran, untuk membantu mereka dalam proses pembelajaran, yaitu membantu memahami materi pengenalan alat musik tradisional gamelan Jawa gaya Yogyakarta khususnya instrumen bonang barung secara lebih nyata, karena pada *software* multimedia ini materi disajikan secara lebih jelas melalui kombinasi berbagai komponen media (teks, gambar, animasi, suara). Dengan produk tersebut peserta didik dapat belajar sesuai dengan kemampuan masing-masing karena multimedia ini dirancang untuk pembelajaran mandiri sehingga selama menggunakan *software* multimedia ini setiap peserta didik dapat mengatur sendiri kecepatan belajarnya. Selain itu dengan memanfaatkan produk tersebut mereka dapat mengenal multimedia pembelajaran, dimana hal ini dapat memberikan wawasan baru bagi peserta didik.
2. Bagi peneliti dapat memberikan pengalaman yang sangat berharga, yang nantinya dapat diterapkan di tempat kerja. Melalui penelitian ini peneliti dapat belajar bagaimana mendesain software pembelajaran Musik Daerah yang mencakupi berbagai komponen multimedia dan bersifat interaktif, serta mampu melibatkan peserta didik secara aktif selama proses pembelajaran. Selain itu, pengalaman tersebut juga bermanfaat bagi peneliti dimasa mendatang untuk mengembangkan multimedia pembelajaran yang lain.
3. Bagi lembaga dalam ruang lingkup yang lebih luas, penelitian ini juga diharapkan bermanfaat bagi lembaga, khususnya lembaga pendidikan dan kebudayaan, mengingat belum banyak pengembangan multimedia untuk mata

pelajaran Musik Daerah. Multimedia ini juga dapat dijadikan referensi dalam melakukan inovasi pembelajaran di mata pelajaran yang lain dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran.

4. Bagi guru Musik Daerah di sekolah yang lain, software multimedia yang dihasilkan dalam penelitian ini dapat digunakan oleh para guru Musik Daerah terutama yang memiliki karakteristik yang mirip dengan kondisi tempat penelitian. Multimedia ini dapat digunakan sebagai pembelajaran materi pengenalan alat musik tradisional gamelan Jawa gaya Yogyakarta.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan *software* multimedia ini didasarkan pada beberapa asumsi, bahwa :

1. Pembelajaran akan menjadi lebih bermakna apabila bersifat kontekstual, artinya materi yang sedang dipelajari dihubungkan dengan kejadian nyata dalam kehidupan sehari-hari. Apabila hal ini dilakukan secara langsung dalam pembelajaran kadang kurang bersifat efisien. Oleh karena itu, pembelajaran perlu didukung dengan multimedia yang memiliki kemampuan menampilkan kejadian nyata (*real life experience*), melalui multimedia interaktif, sehingga dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang disajikan.
2. Pembelajaran dapat dilakukan secara lebih efektif dan menarik apabila menggunakan banyak komponen media karena akan melibatkan banyak indera. Melalui multimedia materi dapat disajikan dengan berbagai komponen

media (gambar, animasi, suara, bukan hanya teks saja). Oleh karena itu pembelajaran dengan multimedia dapat menjadi lebih efektif.

3. Pembelajaran dapat dilakukan secara lebih mandiri apabila menggunakan media. *Software* multimedia dapat didesain untuk pembelajaran individual sehingga memungkinkan untuk digunakan oleh peserta didik secara mandiri sesuai dengan karakteristik / kecepatan belajar yang berbeda-beda.
4. Pembelajaran dapat dilakukan secara lebih aktif apabila terjadi interaksi. *Software* multimedia dapat didesain untuk pembelajaran yang interaktif sehingga peserta didik dapat berinteraksi secara aktif dengan materi yang disajikan selama proses pembelajaran.
5. Tersedia laboratorium komputer dengan spesifikasi yang memadai sehingga dapat mendukung pengguna multimedia dalam pembelajaran. Spesifikasi komputer yang direkomendasikan sebagai berikut :
 - a. Processor minimal Pentium III
 - b. CD ROM drive minimal 8x
 - c. VGA card minimal 32 megabyets diutamakan dedicated (tidak *on board* / *shared*)
 - d. Ada *soundcard* dan *speaker*
6. Guru dan peserta didik mampu mengoperasikan komputer dan *software* multimedia dengan baik.

Produk dari penelitian dan pengembangan ini memiliki beberapa keterbatasan, antara lain :

1. *Software* ini hanya memuat sebagian dari materi mata pelajaran Musik Daerah, yaitu hanya berisi materi tentang elemen musik tradisi tentang tangga nada pentatonis salah satunya adalah pengenalan alat musik tradisional Jawa gaya Yogyakarta khususnya instrumen bonang barung.
2. Produk yang dihasilkan kemungkinan belum optimal karena adanya keterbatasan pada peneliti, seperti buku, kemampuan dan dana.

I. Definisi Istilah

Untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang istilah yang terdapat dalam rumusan judul penelitian ini, maka perlu diberi penjelasan agar tidak menimbulkan kesalahpahaman terhadap makna istilah tersebut:

- a. Multimedia interaktif adalah software yang memuat teks, gambar, suara animasi, untuk menyampaikan materi pembelajaran tertentu yang disajikan melalui komputer multimedia, dan memiliki kemampuan untuk melibatkan / berinteraksi dengan pengguna melalui *keyboard* atau *mouse* selama proses pembelajaran.
- b. Pengembangan media pembelajaran berbasis komputer adalah suatu kegiatan mendesain, mengembangkan, memproduksi dan mengevaluasi bahan pembelajaran, untuk menghasilkan produk multimedia pembelajaran berbasis komputer, yaitu dalam bentuk CD pembelajaran interaktif dengan melalui proses validasi dan uji coba lapangan sehingga efektif, efisien dan memiliki daya tarik ketika digunakan sebagai salah satu sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran.

- c. Mata pelajaran Musik Daerah merupakan salah satu pelajaran yang diberikan kepada siswa, mempunyai bobot 2 jam pelajaran per minggu, dengan tujuan agar anak mempunyai kepekaan estetis, sensitivitas dan spontanitas dalam berolah seni.
- d. Alat musik tradisional gamelan Jawa adalah alat musik tradisional yang berasal dari Jawa, yang meliputi alat musik gamelan dari Sunda, Jawa Tengah, termasuk Yogyakarta dan Jawa Timur. Seperangkat alat musik (*ricikan*) mempunyai tangga nada pentatonis dengan laras slendro dan pelog. Dalam penelitian ini pengenalan alat musik gamelan peneliti batasi yaitu pada alat musik tradisional / gamelan Jawa khususnya bonang barung gaya Yogyakarta.