

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Keanekaragaman budaya Indonesia terpancar dari berbagai warisan budayanya, termasuk musik tradisional. Gamelan, salah satu contohnya, merupakan warisan budaya yang mencerminkan kearifan lokal bangsa. Kini, gamelan tak hanya dilestarikan, namun juga diaplikasikan sebagai media pembelajaran di sekolah (Harjanti et al., 2023). Di era modern saat ini, eksistensi alat musik tradisional seperti gamelan kurang begitu diminati. Minat masyarakat, khususnya generasi muda, terhadap gamelan semakin memudar dibandingkan dengan alat musik modern (Ardiansyah et al., 2023).

Penelitian ini dilakukan di SDN 03 Taman Kota Madiun. Pada penelitian ini dilakukan survei penelitian berupa kuesioner yang dibagikan kepada siswa untuk mengetahui permasalahan yang terdapat pada minat belajar alat musik tradisional gamelan. Dari hasil kuesioner yang berisikan soal tentang alat musik gamelan jawa menyebutkan bahwa dari 30 responden terdapat 10 responden yang pernah memainkan alat musik gamelan jawa, namun masih banyak yang tidak mengetahui nama beberapa jenis dari alat musik gamelan jawa. Selain itu, Dalam wawancara terhadap salah satu guru pengajar di SDN 03 Taman mengatakan bahwa kegiatan belajar seni musik tradisional khususnya gamelan jawa masih belum maksimal karena pada mata pelajaran seni budaya tidak membahas tentang alat musik tradisional gamelan jawa dan kurangnya sarana untuk belajar alat musik tersebut. Oleh karena itu

diperlukan sebuah sarana media pembelajaran berbasis multimedia interaktif supaya kegiatan belajar alat musik tradisional Jawa semakin menarik dan meningkatkan minat siswa dalam belajar gamelan.

Media pembelajaran interaktif berbasis multimedia membebaskan siswa dari keterbatasan waktu dan tempat dalam belajar. Berkat implementasi teknologi digital dalam media pembelajaran interaktif ini, siswa dapat mengakses informasi dan belajar kapan saja dan dari mana saja. (Susandi et al., 2023). Media pembelajaran interaktif multimedia mampu menggabungkan berbagai media seperti *audio*, gambar, dan teks yang menarik. Hal ini dapat meningkatkan semangat belajar siswa dalam mempelajari tradisi Jawa dan memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang alat musik tradisional gamelan Jawa.

Berdasarkan uraian di atas, penulis mengusulkan pengembangan media pembelajaran interaktif multimedia untuk mengenalkan alat musik tradisional gamelan Jawa. Media pembelajaran ini diberi judul "Rancang Bangun Media Pembelajaran Pengenalan Alat Musik Tradisional Gamelan Jawa Berbasis Multimedia Interaktif". Proses pengembangan media pembelajaran ini melibatkan penggunaan *software Adobe Flash CS6* dan *platform Android*. Tujuan utama media pembelajaran ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan minat siswa terhadap alat musik tradisional gamelan Jawa.

B. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka, batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran ini hanya membahas tentang alat musik tradisional gamelan Jawa saron, bonang, dan gong kempul saja.
2. Penelitian ini dilakukan di SDN 03 Taman Kota Madiun.
3. Pada tahap pengujian media pembelajaran ini menggunakan metode SUS dan 30 siswa sebagai responden terhadap hasil kepuasan penggunaan media pembelajaran.
4. Media pembelajaran ini dibangun menggunakan *Adobe Flash CS6* dan *Corel Draw* sebagai pendukung.
5. Media pembelajaran ini dapat dijalankan pada *android jelly beans* ke atas.
6. Media pembelajaran ini hanya dapat digunakan secara *offline*.
7. Media pembelajaran dapat dijalankan pada sistem operasi dengan RAM 3 GB dan memori internal 32 GB

C. Perumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari Rancang Bangun Media Pembelajaran Pengenalan Alat Musik Tradisional Gamelan Jawa Berbasis Multimedia Interaktif ini sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang dan membangun Media Pembelajaran Pengenalan Alat Musik Tradisional Gamelan Jawa Berbasis Multimedia Interaktif?
2. Bagaimana mengimplementasikan Media Pembelajaran Pengenalan Alat Musik Tradisional Gamelan Jawa Berbasis Multimedia Interaktif?

3. Bagaimana hasil evaluasi dengan menggunakan metode SUS terhadap Media Pembelajaran Pengenalan Alat Musik Tradisional Gamelan Jawa Berbasis Multimedia Interaktif?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk merancang dan membangun Media Pembelajaran Pengenalan Alat Musik Tradisional Gamelan Jawa Berbasis Multimedia Interaktif.
2. Untuk mengimplementasikan Media Pembelajaran Pengenalan Alat Musik Tradisional Gamelan Jawa Berbasis Multimedia Interaktif.
3. Untuk mengetahui hasil evaluasi dengan menggunakan metode SUS pada Media Pembelajaran Pengenalan Alat Musik Tradisional Gamelan Jawa Berbasis Multimedia Interaktif.

E. Kegunaan Penelitian

Kegunaan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis
 - a. Hasil penelitian tentang Media Pembelajaran Alat Musik Tradisional Gamelan Jawa Berbasis Multimedia Interaktif ini di harapkan dapat bermanfaat untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan informatika.
 - b. Menjadi tolak ukur kinerja sekolah untuk mengembangkan media pembelajaran selanjutnya.
2. Kegunaan Praktis
 - a. Manfaat bagi tempat penelitian

Mempermudah para siswa dalam memahami alat musik tradisional khususnya gamelan jawa.

b. Manfaat bagi peneliti

Mendapatkan pengalaman dan pengetahuan baru tentang pembuatan Media Pembelajaran Pengenalan Alat Musik Tradisional Gamelan Jawa..