

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Gamelan Jawa, sebagai salah satu warisan budaya tak benda dari Indonesia, kini menghadapi ancaman terlupakan akibat kurangnya minat generasi muda, perubahan gaya hidup modern, serta minimnya pengajaran gamelan di lembaga pendidikan formal. Selain itu, keterbatasan dukungan dari pemerintah dan kurangnya eksposur di media massa turut memperparah kondisi ini, membuat gamelan Jawa semakin tersisih oleh dominasi budaya pop global dan teknologi digital. Jika langkah pelestarian yang konkret tidak segera diambil, kekayaan budaya yang menjadi identitas bangsa ini berisiko kehilangan relevansinya di tengah arus zaman.

Menurut survei dari Balai Pelestarian Nilai Budaya (BPNB) pada tahun 2020, hanya sekitar 25% dari anak muda di Jawa yang mengenal atau pernah belajar memainkan gamelan. Sebagian besar dari mereka lebih tertarik pada musik modern atau digital, seperti genre pop, hip-hop, atau EDM, yang dianggap lebih relevan dengan gaya hidup mereka saat ini. Kondisi ini menunjukkan bahwa gamelan semakin kehilangan daya tariknya di kalangan generasi muda, yang cenderung mengabaikan warisan budaya tradisional karena kurangnya edukasi dan promosi yang sesuai dengan perkembangan zaman [1].

SD Negeri Banguntapan adalah salah satu sekolah yang memiliki perhatian khusus terhadap pelestarian budaya, terutama dalam bidang seni musik tradisional. Sebagai bentuk dukungan terhadap Pendidikan budaya, SD Negeri Banguntapan secara aktif mengintegrasikan pembelajaran seni budaya gamelan jawa ke dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Pembelajaran ini tidak hanya sekedar mengenalkan alat musik tradisional, tetapi juga memberikan pemahaman menyeluruh tentang nilai-nilai budaya, filosofi, dan keterampilan memainkan alat musik tersebut[1]. Jadi SD Negeri Banguntapan menyadari bahwa pentingnya Pendidikan seni budaya dalam menjaga kelestarian Gamelan Jawa[1]. Oleh karena itu, sekolah ini berusaha untuk mengintegrasikan pembelajaran Gamelan Jawa ke dalam kurikulum seni budaya, terutama pada kelas tiga.

Buku pelajaran digunakan sebagai sumber acuan utama dalam memberikan

informasi dasar mengenai Gamelan Jawa, seperti pengenalan alat musik, sejarah, dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya[1]. Pada umumnya, buku yang digunakan mencakup deskripsi singkat tentang alat musik Gamelan Jawa. Guru di SD Negeri Banguntapan biasanya memanfaatkan buku ini untuk menjelaskan konsep-konsep dasar dan memberikan wawasan teoritis kepada siswa.

SD Negeri Banguntapan saat ini masih mengandalkan pembelajaran Gamelan Jawa melalui penggunaan buku sebagai sumber utama materi ajar. Meskipun buku pelajaran memberikan informasi dasar mengenai alat musik dan sejarah Gamelan Jawa, pendekatan ini terbatas dalam menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik bagi siswa. Oleh karena itu, sangat penting bagi sekolah untuk mempertimbangkan opsi lain dalam proses pembelajaran, yaitu dengan mengintegrasikan e-learning.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Di era digital seperti saat ini, sistem pembelajaran tradisional yang mengandalkan pertemuan tatap muka di kelas mulai berkembang ke arah yang lebih fleksibel dan dinamis. Salah satu bentuk inovasi dalam sistem Pendidikan modern adalah pembelajaran elektronik atau e-learning[2].

E-learning adalah suatu metode pembelajaran yang memungkinkan proses transfer pengetahuan berlangsung secara online melalui internet. Dengan menggunakan platform digital seperti *Learning Management System* (LMS), peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran, mengerjakan tugas, mengikuti ujian, serta berinteraksi dengan pengajar tanpa harus berada di lokasi fisik yang sama. Metode ini memberikan fleksibilitas waktu dan tempat, sehingga lebih mudah diakses oleh mereka yang memiliki keterbatasan dalam hal waktu atau jarak.

Dengan memanfaatkan e-learning, siswa dapat mengakses materi pembelajaran dengan media digital, seperti animasi, gambar dan quiz yang dapat memperkaya pemahaman mereka tentang Gamelan Jawa[2]. Selain itu, e-learning juga memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk belajar dengan kecepatan mereka sendiri, di mana saja dan kapan saja. Ini akan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, serta meningkatkan minat dan pemahaman mereka terhadap

seni tradisional ini. Dengan beralih ke e-learning, SD Negeri Banguntapan dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan modern, sehingga siswa tidak hanya memahami teori, tetapi juga dapat berlatih dan berkolaborasi dalam memainkan Gamelan Jawa secara efektif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada uraian latar belakang di atas maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran Gamelan Jawa yang sesuai dengan karakteristik anak SD kelas 3?
2. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran gamelan jawa tergantung pada karakteristik siswa sekolah dasar kelas 3?
3. Seberapa efektif belajar media untuk meningkatkan pemahaman di antara siswa Gamelan Jawa?

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan lebih terarah serta tidak menyimpang dari pokok permasalahan yang dibahas dalam "Pengembangan Aplikasi E-Learning pengenalan Gamelan Jawa untuk Anak SD Kelas Tiga (SD Negeri Bnaguntapan). Maka permasalahan yang akan dibahas antara lain:

1. Aplikasi ini hanya ditujukan untuk siswa kelas tiga SD Negeri Banguntapan.
2. Aplikasi ini dirancang berbasis desktop untuk pengenalan gamelan jawa.
3. Materi dalam aplikasi hanya mencakup dasar-dasar instrument jawa.
4. Data dan materi pembelajaran diambil dari sumber terpercaya dan sesuai dengan kurikulum pendidikan dasar.

5. Fokus pada pembelajaran *asynchronous*, dimana siswa dapat belajar mandiri dan mengakses materi kapan saja.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan mengevaluasi efektivitas media pembelajaran Gamelan Jawa bagi siswa kelas 3 SD Negeri Banguntapan.

1. Mengembangkan media pembelajaran Gamelan Jawa yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa kelas 3 SD Negeri Banguntapan
2. Menganalisis proses pengembangan media pembelajaran Gamelan Jawa agar lebih interaktif dan efektif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.
3. Mengukur efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap Gamelan Jawa.
4. Membandingkan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran Gamelan Jawa dengan siswa yang belajar menggunakan metode konvensional.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Sebagai sarana belajar yang interaktif dan menyenangkan, aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap budaya gamelan Jawa.

2. Bagi Guru

Menjadi alat bantu alternatif pengajaran yang mendukung proses pembelajaran seni budaya di kelas, sehingga memberikan pilihan guru dalam menyampaikan materi.

3. Bagi Peneliti

Sebagai pengalaman berharga dalam merancang dan mengembangkan aplikasi pendidikan, serta sebagai bentuk penerapan ilmu yang telah diperoleh selama studi.

4. Bagi Ilmu Pengetahuan

Sebagai referensi dalam penelitian selanjutnya mengenai pengembangan aplikasi e-learning dan penerapan teknologi dalam pendidikan seni budaya, serta mendorong penelitian lebih lanjut di bidang ini.

1.6 Metode penelitian

Penelitian ini menerapkan beberapa metode untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan. Metode yang digunakan antara lain adalah sebagai berikut:

1.6.1 Metode pengumpulan data

1. Metode Studi Pustaka

Metode ini dilakukan dengan mengumpulkan data teoritis terkait pengenalan gamelan Jawa dan teknologi *e-learning* dari berbagai sumber, seperti buku, artikel ilmiah, jurnal-jurnal nasional dan internasional, serta sumber dari internet yang relevan, guna mendukung pengembangan aplikasi dan memberikan dasar teori yang kuat.

2. Metode Wawancara

Metode wawancara dilakukan dengan pihak guru dan siswa di SD Negeri Banguntapan untuk memperoleh data dan masukan yang dibutuhkan mengenai kebutuhan dan harapan mereka terhadap aplikasi *e-learning*, serta kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran gamelan Jawa.

3. Metode Observasi

Observasi dilakukan di lingkungan kelas untuk memahami proses pembelajaran yang sedang berlangsung, serta untuk melihat langsung bagaimana siswa berinteraksi dengan materi gamelan, sehingga dapat mengidentifikasi kebutuhan yang perlu dipenuhi dalam aplikasi.

1.6.2 Tahap Pengembangan Sistem

Agar penelitian berjalan dengan baik, penulis melakukan pengembangan aplikasi secara bertahap dengan menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). MDLC adalah pendekatan sistematis dalam pengembangan multimedia yang terdiri dari beberapa tahapan yang saling berkesinambungan [3]. Tahapan-tahapan tersebut antara lain:

1. Analisis Kebutuhan,

Pada tahap ini, penulis mengumpulkan dan menganalisis kebutuhan pengguna terkait aplikasi e-learning pengenalan gamelan Jawa. Hal ini mencakup identifikasi audiens, tujuan pembelajaran, dan konten yang akan disajikan, serta memahami masalah yang ingin dipecahkan melalui aplikasi.

2. Perancangan,

Tahap perancangan bertujuan untuk membuat desain awal aplikasi. Penulis merancang antarmuka pengguna storyboard untuk menggambarkan alur interaksi.

3. Produksi,

Pada tahap ini, penulis mulai mengembangkan aplikasi e-learning dengan menggunakan bahasa pemrograman dan alat pengembangan yang sesuai. Proses ini mencakup pembuatan konten multimedia, seperti gambar, animasi, dan kuis interaktif.

4. Pengujian

Tahap pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi berfungsi dengan baik dan memenuhi kebutuhan pengguna. Penulis menggunakan metode pengujian Black Box untuk mengidentifikasi kesalahan dan memastikan semua fitur bekerja sesuai harapan.

5. Implementasi

Setelah pengujian selesai, aplikasi siap diimplementasikan di SD Negeri Banguntapan. Penulis melakukan pelatihan kepada guru dan siswa tentang cara menggunakan aplikasi agar dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang gamelan Jawa [3].

SISTEMATIKA PENULISAN

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, rumusan , batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi tinjauan pustaka serta menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan tentang objek penelitian, serta hal yang berkaitan langsung dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan menguraikan tentang metode pengumpulan data, input data, perancangan program, dan proses analisis.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang implementasi dari sistem penunjang keputusan, pengujian sistem, dan hasil analisis.

BAB V PENUTUP

Menjelaskan tentang kesimpulan dari keseluruhan dari pembahasan yang ada dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi mengenai sumber-sumber materi yang digunakan penulis dalam mengerjakan skripsi ini