

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi saat ini mengalami perkembangan yang sangat pesat. Sehingga mempengaruhi semua pekerjaan yang telah diciptakan oleh manusia, demikian juga dalam proses pelestarian kebudayaan daerah yang salah satunya adalah alat musik tradisional dari Daerah istimewa Yogyakarta. Daerah istimewa Yogyakarta mempunyai beberapa alat musik tradisional, salah satunya adalah gamelan. Karena kesenian merupakan salah satu unsur budaya yang bersifat universal, maka kesenian tersebut perlu dilestarikan.

Namun dalam pengenalan alat musik tradisional di sekolah, saat ini masih menggunakan gambar-gambar atau hanya mengenal melalui media buku sebagai media pembelajarannya. Media pembelajaran yang digunakan ini kurang efektif. Seringkali para anak didik kesulitan dalam mempelajarinya karena kendala tidak memiliki aplikasi yang dirancang khusus dalam pembelajarannya. Untuk mempermudah pengenalan bagi anak didik serta menarik minat belajar anak didik, dapat diakses dengan mudah lewat media pembelajaran berbasis multimedia.

Berkenaan dengan unsur-unsur yang terdapat dalam pembelajaran guna mendukung proses belajar, maka dibutuhkan suatu alat bantu atau media pembelajaran sebagai sarana pendukung, selain tranformasi belajar secara tatap muka (ceramah) di dalam kelas. Penggunaan alat bantu atau media pembelajaran merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dan sudah merupakan suatu

integrasi terhadap metode belajar yang dipakai. Alat bantu belajar termasuk salah satu unsur dinamis dalam belajar. Kedudukan alat bantu memiliki peranan yang penting karena dapat membantu proses belajar siswa. Banyak alat bantu atau media belajar diciptakan, namun untuk mencari suatu pilihan atau solusi alat bantu yang benar-benar baik agar proses belajar menjadi efektif, menarik dan interaktif serta menyenangkan merupakan suatu permasalahan yang perlu dicari solusinya.

Dengan adanya masalah diatas, maka penulis berinisiatif untuk membuat suatu media pembelajaran dengan judul **“MEDIA INTERAKTIF PENGENALAN ALAT MUSIK TRADISIONAL DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA UNTUK TK ABA DUKUH I BERBASIS MULTIMEDIA”** yang diharapkan bisa membantu pengajar dalam proses pembelajaran. Dan dapat menarik minat anak didik untuk mengenal alat musik tradisional.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dapat di rumuskan sebagai berikut :

- 1) Bagaimana cara membuat Media Interaktif Pengenalan Alat Musik daerah menjadi menarik dan tidak membosankan?
- 2) Bagaimana cara untuk menyampaikan materi agar tidak monoton?

1.3 Batasan Masalah

Aplikasi yang akan dirancang adalah Media Pengenalan Alat Musik Berbasis Multimedia yang membantu guru dalam penyampaian materi agar lebih efektif.

Penelitian ini memiliki ruang lingkup:

- 1) Materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran hanya menyangkut pengenalan alat musik daerah khususnya alat musik daerah dari Daerah Istimewa Yogyakarta
- 2) Peneliti hanya meneliti proses pembelajaran pada TK ABA Dukuh I
- 3) Media pembelajaran yang dibuat berbasis Multimedia
- 4) Software utama yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran ini ialah Adobe Flash CS6

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan maksud dan tujuan tentang apa yang akan dibuat, yang nantinya akan mencapai hasil yang diinginkan. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Diharapkan dengan penelitian ini dapat menghasilkan Media Interaktif Pengenalan Alat Musik Tradisional yang mempermudah dan menarik anak didik untuk mempelajari alat musik tradisional.
- 2) Diharapkan dengan penelitian ini dapat menghasilkan Media Pengenalan Alat Musik Tradisional yang mempermudah guru dalam penyampaian materi.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai langkah awal untuk membangun sistem pembelajaran yang efektif dan efisien. Program aplikasi yang dibuat juga dapat dijadikan bahan untuk penelitian lebih lanjut di bidang yang berkaitan.

1.5.1. Manfaat penelitian untuk Guru TK ABA Dukuh I

- 1) Membantu guru dalam menyampaikan materi, materi materi aku cinta Indonesia di semester genap sesuai dengan silabus dan kurikulum yang berlaku.
- 2) Tersedia simulasi alat musik tradisional untuk anak didik.

1.5.2. Manfaat penelitian untuk Siswa/siswi

- 1) Mendapatkan penyampaian materi yang lebih menarik dan tidak monoton.
- 2) Dengan unsur multimedia menjadikan anak didik tidak bosan dalam belajar.

1.6 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode pengumpulan data bersifat kualitatif dengan cara sebagai berikut :

1) Observasi

Studi ini merupakan cara untuk melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian. Mencari dan menyimpulkan masalah yang ada dan menentukan solusi dari permasalahan tersebut.

2) Wawancara

Metode yang langsung bertanya pada nara sumber terkait untuk mendapatkan data dan informasi yang relevan.