

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sejalan dengan perkembangan zaman dimana sekarang ini teknologi mendominasi yang berdampak di era pendidikan. Kemajuan ini tidak mungkin dipisahkan dan dihindari, hal ini dikarenakan kemajuan teknologi beriring dengan dengan kemajuan pengetahuan. Sebagai penerus generasi mendatang telah di biasakan dari lingkungan sekitar seperti pendidik, orang tua dengan teknologi yang berkembang pada saat ini. Sehingga mayoritas anak telah terbiasa dengan hadirnya teknologi. Maka dari itu teknologi juga digunakan dalam menyampaikan pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. Dunia bermain bagi anak pra sekolah merupakan Pendidikan yang diberikan secara langsung melalui bermain dan juga menjadi sarana prasarana anak belajar sehingga bisa dikatakan bahwasannya pembelajaran anak saat masa awal ialah dengan bermain. Pendidikan Anak Usia Dini merupakan dasar pertama pendidikan utama untuk mengembangkan kepribadian anak. Berkaitan dengan faktor-faktor seperti kepribadian, kekuatan fisik, kepandaian kognitif, kemampuan bahasa, seni, sosial emosional dan spiritual, disiplin diri, sosial emosional, spiritual, disiplin diri, konsepsi diri dan independensi dari panca indera. (Hasyim, 2015).

Zaman yang berkembang dengan ditandainya globalisasi membuat pencampuran budaya semakin kuat. Hal ini berdampak terhadap eksistensi kearifan lokal yang merupakan pengetahuan lokal. Globalisasi bisa memberikan dampak positif maupun negatif bagi bangsa Indonesia. Oleh karena itu, perlu adanya tindakan untuk memperkuat filter budaya agar globalisasi tidak merugikan eksistensi nilai-nilai budaya bangsa (Ramdani, 2018). Kurikulum sebagai panduan dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah perlu diarahkan pada bagaimana

membentuk manusia Indonesia yang mampu selaras dengan alam melalui pemuatan kearifan-kearifan lokal daerah setempat atau pembelajaran.

Pada era yang modern, ilmu pengetahuan dan teknologi semakin berkembang pesat baik teknologi informasi maupun teknologi komunikasi seperti android. Aplikasi berbasis android menjadi salah satu teknologi yang kini telah banyak digunakan untuk membantu kemudahan manusia di beberapa bidang dalam kehidupan seperti jejaring sosial, hiburan, dan juga pendidikan. Dalam dunia pendidikan aplikasi pembelajaran berbasis android bisa diakses kapan dan di mana saja, tanpa batasan dalam memperoleh informasi mengenai pendidikan, sebab pendidikan merupakan faktor yang penting dalam membentuk individu yang berkualitas, termasuk salah satunya adalah pendidikan untuk pengenalan alat musik (Ardiansyah dan Sadikin, 2018).

Kurikulum yang dirancang dan dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa dan kondisi kearifan lokal merupakan bentuk pembelajaran kontekstual yang mempengaruhi kecepatan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Pembelajaran kontekstual sangat relevan diterapkan di pembelajaran tematik yang dapat dilakukan melalui penanaman nilai-nilai kearifan lokal karena kearifan lokal merupakan sebuah investasi penting untuk memberikan siswa keterampilan, kemampuan dan kualitas diri dalam menghadapi dunia global tanpa meninggalkan identitas bangsa (Wafiqni & Nurani, 2018). Mengingat pentingnya kearifan lokal sehingga perlu dilakukan pengembangan kurikulum berbasis kearifan lokal. Supaya melalui pengembangan kurikulum siswa mempunyai wawasan kearifan lokal sebagai dasar utama serta wawasan global dalam menjalankan kehidupan berbangsa dan bernegara.

Dewasa ini, minat anak-anak dalam mempelajari alat musik tradisional adalah rendah, kendala yang dihadapi dilihat dari segi anak biasanya berasal dari minat anak terhadap metode

pendidikan seni musik yang didapatkannya (Yuni, 2016). Kurangnya pengenalan dan sosialisasi akan budaya Indonesia di masyarakat, merupakan salah satu faktor yang penting mengapa kurangnya minat generasi muda terhadap mengenalnya alat musik tradisional (Waskito, 2018). Untuk menciptakan generasi yang cerdas dan berkualitas, pendidikan harus dilakukan sejak dini. Pelajaran musik dapat melatih saraf motorik anak dalam bergerak, dapat memperluas dan memperkuat daya ingat anak sehingga akan membantu pengembangan kemampuan berbahasa anak, serta dapat meningkatkan tingkat konsentrasi.

Berdasarkan pengamatan di TK Al-Ikhlas Gili Timur Kamal, bahwa pengajaran pada TK tersebut khususnya pengenalan alat musik tradisional masih belum diminati oleh anak-anak. Anak-anak masih banyak yang belum mengetahui jenis-jenis alat musik tradisional, cara memainkan alat musik tradisional. Sehingga diperlukan suatu aplikasi pengenalan alat musik yang dapat digunakan dalam belajar sambil bermain agar menarik perhatian anak-anak. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan memudahkan guru dalam mengajar anak usia dini dalam melatih daya ingatnya dan sambil mengenal suara alat musik, bentuk alat musik dan cara menggunakannya sehingga yang dapat diterima anak tidak hanya dapat berupa visualnya namun juga audio dari alat musik tersebut.

Terlihat saat peneliti mengobservasi di kelompok B, pendidik hanya menggunakan menggunakan poster berupa gambaran dan belum memaksimalkan media dalam mengenalkan alat musik kepada anak. Hal ini dikarenakan fasilitas media yang belum cukup memadai di TK tersebut. Hasil wawancara kepada sekolah mengatakan bahwa:

“Ada beberapa aspek perkembangan yang seharusnya kita stimulus dengan baik salah satunya adalah aspek seni untuk yang belum kita maksimalkan adalah seni musik dikarenakan terbatasnya media sehingga mengajar menggunakan poster berupa gambaran dan antusia serta kemampuan anak dalam bidang seni terutama mengenal alat musik tradisional anak belum baik” (Kepala Sekolah TK Al-Ikhlas).

Berdasarkan permasalahan yang sudah dipaparkan diatas, penulis terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Aplikasi Android Untuk Mengenalkan Alat Musik Tradisional Madura Pada Anak". Perancangan aplikasi android ini diharapkan bisa digunakan dalam proses pelestarian dan pengenalan kebudayaan daerah kepada anak-anak agar bisa selalu menjaga kebudayaan yang ada.

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana kelayakan media berbasis aplikasi android untuk mengenalkan alat musik tradisional Madura pada anak?
2. Bagaimana mengembangkan media berbasis aplikasi android untuk mengenalkan alat musik tradisional Madura pada anak?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah:

1. Untuk mengetahui kelayakan aplikasi android untuk mengenalkan alat musik tradisional Madura pada anak.
2. Menghasilkan produk yang dapat berupa aplikasi android untuk mengenalkan alat musik tradisional Madura pada anak.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang diharapkan setelah melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media yang dihasilkan berupa aplikasi android yang bisa dimainkan secara *offline*.
2. Isi dari media “Maber” bertemakan Budaya Madura yaitmengenal alat musik tradisional. Tujuannya anak dapat mengetahui serta dapat mengembangkan aspek perkembangan seni musik anak terutama mengenal alat musik tradisional.
3. Aplikasi android ini berisikan konten pengenalan macam-macam alat musik tradisional di Madura, cara memainkannya, serta mengenal bunyi alat musik tradisional tersebut.
4. Pada tampilan awal ada dua pilihan yaitu belajar dan bermain. Tampilan menu belajar memuat materi tentang pengenalan alat musik tradisional Madura di dalamnya terdapat gambar, cara memainkan beserta suara dari alat musik tersebut. Alat musik yang ditampilkan pada aplikasi android ini adalah Tong-tong, Kenong telok, Ul Daul, Saronen, Gambus. Alat musik tersebut merupakan salah satu ciri khas dari Madura yang *iconic*.
5. Pada tampilan bermain memiliki tahap kesulitan yang berbeda. Tampilan bermain memiliki 5 tampilan diantaranya: tebak gambar, tebak suara, tebak-tebakan, susun kata dan puzzle.
6. Jika tiap level anak salah menebak maka akan muncul tampilan “salah” dan jika anak menebak dengan benar akan muncul tampilan “benar”. Diakhir tampilan jika anak mebenak dengan benar semuanya akan mendapat bintang tiga.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Adapun batasan dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

1. Subjek penelitian ini terbatas untuk anak usia 5-6 tahun di TK Al-Ikhlas Gili Timur Kamal.
2. Aplikasi android hanya difokuskan untuk kemampuan seni musik terutama alat musik tradisional di Madura sesuai tahap indikator anak usia 5-6 tahun.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian pengembangan ini bisa dilihat dari manfaat suatu produk yang diciptakan, berikut manfaat dari penelitian pengembangan ini:

1. Sekolah
 - a. Memberikan informasi tentang mengembangkan kemampuan seni anak melalui media.
 - b. Upaya sosialisasi penggunaan media pembelajaran bersifat teknologi.
 - c. Harapannya media ini dapat meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran di sekolah.
2. Anak
 - a. Sebagai alat bantu pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar anak.
 - b. Mengembangkan kemampuan seni terutama seni musik pada anak
3. Guru
 - a. Sebagai masukan untuk guru dalam upaya pemanfaatan media pembelajaran di kelas sehingga pembelajaran bisa menjadi menarik.
 - b. Mempermudah guru dalam mencapai tujuan pembelajaran.
4. Peneliti sebelumnya

- a. Dapat memberikan bahan referensi bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian yang sama.
- b. Peneliti selanjutnya dapat mengkaji lebih dalam kekurangan dalam penelitian ini.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah dalam variable judul yang telah dibuat yaitu:

1. Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan merupakan suatu penelitian yang menghasilkan dan mengembangkan suatu produk tertentu untuk dapat digunakan sebagai media dalam pendidikan.

2. Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan anak yang berusia 0-6 tahun yang masih dalam proses pertumbuhan dan perkembangan.

3. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana untuk menyampaikan pembelajaran dari angan modia pembelajaran yang dibantu teknoogi untuk proses pembuatannya.

4. Alat Musik Tradisional Madura

Jenis alat musik terdahulu yang menonjol di Madura dan sekarang masih digunakan dan masih bisa dijumpai.

5. Aplikasi Android

Aplikasi android merupakan suatu rancangan yang menggunakan teknologi yang berisi fitu-fitur yang disupport menggunakan android.

6. Respon anak terhadap media

Respon anak terhadap media ini meliputi kemudahan, kesesuaian dan keseriusan ketika proses pembelajaran. Media yang menarik dapat dilihat melalui lembar observasi. Nilai yang diperoleh melebihi batas minimal nilai, maka media yang sudah dibuat menarik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.