

BAB I

PENDAHULUAN

Pada Bab I, peneliti memaparkan sub bab meliputi: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil pengembangan (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, serta (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah

Literasi budaya merupakan pemahaman suatu kondisi budaya dan perbedaan antar budaya yang memiliki hubungan harmonis dan lestari dari generasi ke generasi yang masih berlanjut hingga saat ini (Yusuf dkk., 2020). Literasi budaya pada hakekatnya adalah kemampuan untuk mengenali dan memahami nilai-nilai budaya yang diterima (Tohani & Sugito, 2019). Literasi budaya menjadi penting karena dapat memberikan kemampuan membaca dan memaknai budaya dalam berbagai manifestasinya (Ahsani & Azizah, 2021). Bagi siswa sekolah dasar, literasi budaya dapat membuka pintu untuk menjadi pribadi yang berkompeten dan toleran terhadap perbedaan (Ahsani & Azizah, 2021).

Literasi budaya memiliki hubungan dengan kegiatan pembelajaran (Nurjannah et al., 2020). Hal tersebut dikarenakan kondisi pembelajaran di sekolah melibatkan berbagai individu yang memiliki budayanya masing-masing. Literasi budaya sangat diperlukan di sekolah karena membantu anak untuk dapat beradaptasi serta bersikap bijaksana terhadap adanya keragaman (Nurjannah et al.,

2020). Dengan demikian apabila siswa memiliki literasi budaya yang baik, mereka akan memiliki modal utama dalam belajar dan menghadapi tantangan-tantangan yang berkaitan dengan keragaman budaya di masa depan (Devianty, 2019).

Dengan menguasai literasi budaya dapat menjadikan seseorang mampu beradaptasi dan bersikap bijaksana khususnya dengan kebudayaan lokal maupun luar (memiliki rasa toleransi) terhadap keragaman, maka keterampilan literasi budaya mulai ditanamkan sejak dini. Namun sangat disayangkan, masih terdapat permasalahan yang berkaitan dengan literasi budaya, salah satunya adalah rendahnya literasi terhadap budaya Indonesia.

Banyaknya kasus diskriminasi dan sara yang terjadi di Indonesia terjadi karena rendahnya literasi budaya (Helaluddin, 2018). Kurangnya kesadaran dan toleransi antar budaya yang dimiliki oleh setiap individu menyebabkan terjadinya kasus-kasus atau aksi-aksi anarkis (Mubarrak & Kumala, 2020). Rendahnya literasi budaya di Indonesia disebabkan pula oleh kondisi kognitif dari setiap individu yang lebih memahami budaya luar daripada budaya Nusantara (Ramadhani et al., 2019).

Sebagai upaya untuk meningkatkan literasi budaya, kita harus memiliki kesadaran akan pentingnya melestarikan kebudayaan. Hal tersebut dapat ditempuh melalui pendidikan, yaitu usaha sadar untuk mengembangkan potensi dalam diri manusia, hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Rahman, dkk (2022) Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Seni budaya adalah salah satu mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam dunia Pendidikan. Menurut Asri (2022) seni budaya merupakan mata pelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat dalam berbagai pengalaman apresiasi maupun pengalaman berkreasi untuk menghasilkan suatu produk berupa benda nyata yang bermanfaat langsung bagi kehidupan peserta didik. Kemudian menurut Fadillah (2022) Seni Budaya merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat menumbuhkan kecerdasan moral secara kompetitif. Pada mata pelajaran seni budaya, aspek budaya tidak dibahas secara tersendiri namun berintegrasi dengan seni. Oleh sebab itu mata pelajaran seni budaya pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya. Maka dari itu Seni Budaya merupakan pelajaran yang harus ada dan diajarkan pada siswa mulai dari tingkat Sekolah Dasar, tujuannya adalah membantu siswa memahami berbagai bentuk seni dan budaya yang ada di sekitar mereka sejak dini, meliputi seni visual, seni pertunjukan, musik, tarian, cerita rakyat, dan tradisi-tradisi budaya.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran Seni Budaya di Sekolah Dasar diperlukan guru yang baik. Guru harus memiliki kemampuan membuat rencana dan mengimplementasikan rencana pembelajaran dengan baik. Dalam perencanaan pembelajaran terdapat beberapa komponen yang harus diperhatikan, salah satunya adalah media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran seni budaya yang tepat misalnya berupa video edukasi pembelajaran akan dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran tentang seni budaya yang disampaikan oleh guru. Akan tetapi pada kenyataannya masih banyak guru yang mengalami kesulitan dalam penggunaan video edukasi pembelajaran, hal ini

disebabkan minimnya kemampuan dan pemahaman guru mengenai IT, serta guru-guru yang sudah lanjut usia (Wahyuningsih, dkk 2021).

Selain itu, berkembangnya teknologi juga menyebabkan generasi muda saat ini sibuk dengan media sosial dan *game*, secara perlahan mereka mulai meninggalkan seni budaya yang telah diwariskan dari generasi ke generasi. Salah satu warisan yang perlahan mulai tidak diminati oleh kalangan anak muda yaitu Gamelan Bali, seperti permasalahan yang ditemukan oleh Mariyana (2021) perkembangan Gamelan Bali memang sudah luar biasa, penyebarannya dari pelosok daerah hingga mancanegara. Produksi Gamelan Bali tiap tahun semakin meningkat apalagi dengan merebaknya bantuan sosial yang dihibahkan ke masyarakat. Secara kuantitas jumlahnya semakin meningkat, akan tetapi peminatnya semakin menurun, hal itu disebabkan oleh perkembangan teknologi yang menyebabkan sebagian besar masyarakat khususnya generasi muda lebih senang bermain sosial media dan *game*. Masyarakat lebih banyak menggunakan *speaker* yang memutar rekaman audio gamelan dalam melaksanakan upacara adat tertentu, daripada menggunakan gamelan yang asli karena dirasa lebih mudah dan efektif.

Permasalahan serupa juga terjadi di SD Negeri 1 Penarukan, berdasarkan hasil observasi awal yang dilaksanakan pada tanggal 15 Agustus 2023 ditemukan permasalahan yaitu sebagai berikut. 1) Minat siswa untuk belajar seni budaya masih rendah. 2) Siswa memiliki pengetahuan budaya yang rendah. Pengetahuan budaya yang rendah menunjukkan bahwa siswa kelas V A di SD N 1 Penarukan memiliki literasi budaya yang rendah. Selain itu, terdapat pula alasan penyebab literasi budaya siswa rendah. Alasan-alasan tersebut, yaitu 1) belum adanya sarana

prasarana penunjang pembelajaran di sekolah seperti media pembelajaran untuk mengembangkan literasi budaya; 2) pembelajaran yang disajikan guru didominasi dengan penggunaan metode ceramah; 3) guru belum pernah mengintegrasikan unsur budaya dengan media pembelajaran ke dalam pembelajaran; dan 4) kegiatan mengenai pengembangan kompetensi guru yang berkaitan dengan penggunaan metode, model, dan media pembelajaran inovatif yang memadukan budaya masih minim dilaksanakan; 5) siswa mulai merasa jenuh karena guru tidak menggunakan media yang bervariasi. 6) pada materi pelajaran seni budaya khususnya pengenalan alat musik gambelan bali, guru tidak memberikan penjelasan secara mendalam sehingga siswa tidak paham mengenai materi yang disampaikan oleh guru. Hal tersebut menyebabkan rendahnya minat siswa untuk melestarikan seni budaya khususnya alat musik gambelan bali.

Berdasarkan permasalahan di atas, dapat disimpulkan bahwa permasalahan utama yang terjadi di SD Negeri 1 Penarukan yaitu guru belum optimal dalam menerapkan media berupa video edukasi pembelajaran pada mata pelajaran seni budaya khususnya pengenalan alat musik gambelan bali, hal tersebut menyebabkan rendahnya minat siswa dalam melestarikan seni budaya bali khususnya Gamelan Bali. Pada dasarnya seorang guru harus mampu melakukan perubahan proses pembelajaran menjadi lebih optimal agar tujuan pembelajaran bisa dicapai sesuai dengan rencana. Maka dari itu peneliti ingin melakukan pengembangan media berupa video edukasi yang bertujuan untuk menarik minat siswa untuk belajar seni budaya khususnya pada materi pelajaran alat musik daerah (Gamelan Bali).

Melalui Pengembangan Video Edukasi Gamelan Bali ini diharapkan dapat meningkatkan literasi budaya siswa kelas V A di SD N 1 Penarukan. Karena seperti

yang telah diuraikan diatas bahwa pada perkembangan jaman atau era globalisasi saat ini, generasi muda dimudahkan dengan kecanggihan teknologi. Berbagai informasi dengan mudah didapatkan melalui *Smartphone*. Maka dari itu, peneliti melakukan pengembangan Video Edukasi Gamelan Bali ini agar mudah diakses oleh siswa kelas V A di SD N 1 Penarukan melalui *Smartphone* dan alat elektronik lainnya yang mereka miliki. Sehingga mempermudah siswa untuk belajar dan juga siswa tertarik untuk belajar, karena bagi mereka ini adalah sesuatu yang baru (belum pernah dialami sebelumnya) di sekolah tersebut.

Dengan mempertahankan dan melestarikan kebudayaan daerah khususnya gamelan bali, kita juga menjaga akar budaya yang menjadi dasar dari jati diri bangsa. Selain itu, kebudayaan daerah juga menyimpan nilai historis yang tinggi, menjadi saksi sejarah perjuangan dan pencapaian yang patut untuk dikenang dan diwariskan ke generasi mendatang (Kurniawan, 2023).

Berdasarkan uraian tersebut, maka dilakukan penelitian berjudul “Pengembangan Video Edukasi Gamelan Bali Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa Kelas V SD Pada Mata Pelajaran Seni Budaya.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka identifikasi masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Belum adanya sarana prasarana penunjang pembelajaran di sekolah seperti media pembelajaran untuk mengembangkan literasi budaya.
2. Pembelajaran yang disajikan guru didominasi dengan penggunaan metode ceramah.

3. Guru belum pernah mengintegrasikan unsur budaya dengan media pembelajaran ke dalam pembelajaran.
4. Kegiatan mengenai pengembangan kompetensi guru yang berkaitan dengan penggunaan metode, model, dan media pembelajaran inovatif yang memadukan budaya masih minim dilaksanakan.
5. Pada materi pengenalan alat musik daerah, guru tidak memberikan penjelasan secara mendalam sehingga siswa tidak paham mengenai materi yang disampaikan oleh guru.
6. Rendahnya minat siswa untuk melestarikan seni budaya Gamelan Bali

1.3 Pembatasan Masalah

Dari hasil identifikasi masalah tersebut, diperlukan pembatasan masalah supaya penelitian yang dilaksanakan ini tidak meluas dan proses pemecahan masalah memperoleh hasil yang optimal. Permasalahan yang dipilih pada penelitian ini, yaitu: 1) rendahnya kemampuan literasi budaya di Indonesia disebabkan oleh kondisi kognitif dari setiap individu yang lebih memahami budaya luar daripada budaya Nusantara, dan 2) guru belum optimal dalam menerapkan media berupa video pembelajaran khususnya pada mata pelajaran seni budaya.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana rancangan pengembangan Video Edukasi Gamelan Bali untuk meningkatkan Literasi Budaya siswa kelas V SD pada mata pelajaran Seni Budaya?

2. Bagaimana validitas Video Edukasi Gamelan Bali untuk meningkatkan Literasi Budaya siswa kelas V SD pada mata pelajaran Seni Budaya?
3. Bagaimana kepraktisan Video Edukasi Gamelan Bali untuk meningkatkan Literasi Budaya siswa kelas V SD pada mata pelajaran Seni Budaya?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk menghasilkan Video Edukasi gamelan Bali untuk meningkatkan Literasi Budaya siswa kelas V SD pada mata pelajaran Seni Budaya.
2. Untuk mengetahui validitas Video Edukasi Gamelan Bali untuk meningkatkan Literasi Budaya siswa kelas V SD pada mata pelajaran Seni Budaya
3. Untuk mengetahui kepraktisan Video Edukasi Gamelan Bali untuk meningkatkan Literasi Budaya siswa kelas V SD pada mata pelajaran Seni Budaya

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan pedoman khususnya di sekolah dasar yang bertujuan untuk menciptakan kualitas guru yang berkompeten dan mampu menuntun siswa dalam kegiatan pembelajaran yang praktis dan menyenangkan. Manfaat lainnya yaitu berdasarkan penelitian ini guru-guru mampu memanfaatkan media berbasis teknologi dalam pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dengan adanya video edukasi gamelan bali untuk meningkatkan literasi budaya siswa ini dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran seni budaya.

b. Bagi Guru

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam mempersiapkan media pembelajaran yang praktis dan relevan, dan juga menambah variasi media pembelajaran disekolah tersebut.

c. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai tambahan pengetahuan, selanjutnya digunakan sebagai acuan dalam melakukan penelitian lainnya yang serupa.

1.7 Spesifikasi Produk

Konsentrasi dalam penelitian ini adalah menghasilkan produk yang akan membantu proses pembelajaran dengan efisien yang berupa video edukasi gambelan bali untuk meningkatkan literasi budaya siswa. video edukasi ini lebih memfokuskan pada topik gambelan bali untuk meningkatkan literasi budaya. Adapun spesifikasi produk yang diharapkan akan diuraikan sebagai berikut.

1. Untuk membuat media pembelajaran berupa video edukasi gamelan bali
2. Dalam video edukasi ini berfokus pada cara menumbuhkan rasa ingin tahu siswa untuk memainkan gambelan dan cara dasar menggunakan gambelan bali.

3. Dalam video edukasi ini memuat pengertian, klasifikasi dari gamelan Bali serta pengenalan dari instrument gamelan Bali
4. Video ini dikembangkan menggunakan fasilitas Sanggar Sabda Murti

1.8 Pentingnya Pengembangan

Literasi budaya diperlukan di sekolah, karena membantu untuk dapat beradaptasi serta bersikap bijaksana terhadap adanya keragaman (Triyono, 2019). Salah satu upaya untuk menangani permasalahan terkait literasi budaya adalah dengan mengadakan sarana dan prasarana berupa media video edukasi (Januar, 2020). Pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan kondisi dan karakteristik siswa. Video merupakan salah satu unsur yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Penggunaan video edukasi dapat menumbuhkan pikiran peserta didik untuk melestarikan budaya. Mengintegrasikan unsur budaya dalam media pembelajaran membuat perubahan positif pada anak, karena dapat mengembangkan sikap kecintaan siswa terhadap budaya daerah. Oleh sebab itu, pengembangan video edukasi gamelan bali sangat penting dikembangkan. Video edukasi gamelan bali dapat meningkatkan minat belajar siswa, siswa mapu mengnal cara dasar dalam memainkan gambelan bali serta dapat melestarikan warisan budaya bali.

1.9 Ansumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan video edukasi gamelan bali untuk meningkatkan literasi budaya siswa didasarkan pada asumsi sebagai berikut.

1. Guru belum optimal menggunakan media pembelajaran berupa video edukasi.

2. Siswa kelas V SD Negeri 1 Penarukan perlu media yang konkret dalam pembelajaran.
3. Penggunaan video edukasi dapat memberikan pengalaman belajar baru bagi siswa karena guru belum optimal menggunakan video edukasi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Adapun keterbatasan pengembangan video edukasi yang telah dibuat adalah sebagai berikut.

1. Materi yang disajikan dalam video edukasi ini terbatas hanya pada mata pelajaran seni budaya, materi pokok gamelan bali untuk meningkatkan literasi budaya.
2. Video edukasi ini memiliki keterbatasan dalam penggunaannya harus memiliki alat elektronik/digital yang mendukung dalam penggunaan media.

1.10 Definisi Istilah

Definisi istilah dijelaskan untuk menghindari kesalah pahaman beberapa istilah yang terdapat dalam penelitian ini. Berikut ini merupakan penjelasan istilah-istilah yang terdapat pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan ini merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk guna membantu mengatasi permasalahan didalam proses pembelajaran dan meningkatkan dayatarik siswa untuk pelestarian budaya bali.
2. Model ADDIE merupakan salah satu model penelitian pengembangan yang terdiri dari lima tahapan, yaitu tahapan analisis (*analyse*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*).

3. Literasi Budaya adalah kemampuan seseorang atau masyarakat untuk memahami, menghargai dan berpartisipasi aktif dalam budaya mereka sendiri dan budaya orang lain. Ini mencakup pemahaman tentang nilai, norma, tradisi, cerita, bahasa, seni, dan ekspresi budaya lainnya yang membentuk identitas dan kehidupan sosial suatu kelompok atau masyarakat. Literasi budaya juga mencakup kesadaran tentang bagaimana budaya dapat memengaruhi pendapat, perilaku, dan persepsi kita tentang dunia. Dengan literasi budaya yang baik seseorang dapat lebih terbuka terhadap perbedaan, menghargai perbedaan budaya dan memajukan keragaman masyarakat.
4. Pelajaran seni budaya adalah mata pelajaran yang diajarkan di sekolah untuk mengenalkan siswa pada berbagai aspek budaya dan seni dari berbagai daerah, negara, atau kelompok etnis. Tujuan utama dari pelajaran seni budaya adalah untuk memperluas pengetahuan siswa tentang keragaman budaya di dunia, mengapresiasi seni dari berbagai budaya, dan memahami bagaimana budaya mempengaruhi perkembangan seni.
5. Gamelan Bali adalah sebuah ansambel musik tradisional yang berasal dari pulau Bali, Indonesia. Ansambel ini terdiri dari sejumlah instrumen perkusi dan melodis yang dimainkan bersama untuk menghasilkan musik yang khas dan indah. Kata gamelan sendiri berasal dari bahasa Jawa, 'Gamel', yang artinya memukul atau menabuh. Merujuk juga pada jenis palu yang digunakan untuk memukul instrumen, sedangkan akhiran "an" merujuk pada kata benda. Gamelan Bali terdiri dari beberapa jenis gamelan, termasuk gamelan gong kebyar, gamelan gambuh, gamelan jegog, serta gamelan semar pegulingan. Setiap jenis gamelan memiliki ciri serta

penggunaan yang tidak sama. Gamelan Bali memakai aneka macam jenis alat musik. Gong (kempli, kajar, serta klenang) sebagai elemen penting pada gamelan Bali serta memberikan ritme dan pola dasar. Metallophones, seperti saron, peking, dan gender, menghasilkan melodi. Selain itu, terdapat juga kendang, sebuah drum, dan suling menjadi instrumen melodi. Musik gamelan Bali memiliki struktur yang kompleks serta mengandalkan pola ritmis yang rumit. Komposisi gamelan Bali sering kali mempunyai struktur yang berulang-ulang, menggunakan variasi serta perubahan pada dinamika dan kecepatan. Musik gamelan Bali juga melibatkan improvisasi serta respons antara pemain.

6. Video edukasi merupakan bentuk media pembelajaran yang menggunakan elemen visual dan audio dalam bentuk video untuk menyampaikan informasi, konsep, atau pelajaran kepada penonton. Dalam video edukasi, informasi dan konsep yang ingin disampaikan direkam dan disajikan dalam format visual dengan demonstrasi praktis serta suara dan narasi juga digunakan untuk memberikan penjelasan.

