

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia adalah negeri dengan keberagaman seni dan budaya yang melimpah. Sebagai warga negara Indonesia, sudah menjadi kewajiban untuk mampu menghargai, melestarikan, dan mencintai budaya yang ada di negeri ini. Menurut Freddy, dengan kekayaan dan keanekaragaman budaya serta bahasa itu ketika menyatu, benar-benar melahirkan keindahan (Saputra et al., 2018). Menurut Andreas Eppink dalam bukunya *Gazalba* (1991:28), budaya mencakup keseluruhan mengenai pengertian, norma sosial, nilai sosial, dan ilmu pengetahuan. Serta keseluruhan struktur-struktur sosial, religious, dan lain sebagainya. Menurut Herskovitas dalam bukunya Selo Soemardjan (1964:115), budaya merupakan sesuatu yang turun temurun dari generasi satu ke generasi lainnya atau yang biasa disebut sebagai *superorganic*.

Salah satu budaya yang dimiliki Indonesia adalah alat musik. Di berbagai belahan Indonesia, mulai dari Sabang sampai Merauke, memiliki alat musik khas tersendiri. Menurut Sedyawati (1992) (dalam Rutosoro, 2018), alat musik tradisional digunakan sebagai perwujudan serta nilai budaya sesuai tradisi. Adanya keanekaragaman alat musik daerah ini menjadi salah satu kebanggaan untuk bangsa Indonesia serta menjadi daya tarik tersendiri di manca Negara. Perkembangan globalisasi yang pesat saat ini berpengaruh terhadap pemuda dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Agustin (dalam Pramono, 2021), perkembangan globalisasi dapat menimbulkan berbagai masalah dalam bidang kebudayaan, misalnya: hilangnya budaya asli suatu daerah atau suatu negara, terkikisnya rasa cinta budaya dan nasionalisme generasi muda, menurunnya rasa nasionalisme dan patriotisme, hilangnya sifat kekeluargaan dan gotong royong, kehilangan kepercayaan diri dan gaya hidup kebarat-baratan.

Informasi yang didapatkan melalui dampak globalisasi seperti tentang kebudayaan asing dapat diakses dengan mudah serta kurangnya muatan lokal pada jenjang sekolah membuat generasi muda enggan untuk mempelajarinya. Mereka beranggapan bahwa mempelajari budaya asing menjadi lebih keren (Irmania et al., 2021). Sikap ini dapat membahayakan kelestarian budaya lokal dan membuat generasi muda melupakan jati dirinya sebagai Bangsa Indonesia yang beragam.

Masuknya kebudayaan barat ke Indonesia memiliki pengaruh besar melalui berkembangnya media elektronik saat ini, sehingga mulai mengubah pola pikir dan perilaku masyarakat

Indonesia. Melalui fenomena ini, tentunya memiliki dampak positif dan negatif bagi masyarakat Indonesia. Dampak negatif yang dapat mempengaruhi masyarakat Indonesia, khususnya kalangan generasi muda sudah sampai pada tahap yang memprihatinkan karena ada kecenderungan melupakan kebudayaan bangsanya sendiri (Tahaku, 2020). Jika masyarakat masih memiliki sikap tersebut akan membuat Indonesia semakin tertinggal.

Menurut Musni Umar, pendidikan merupakan kunci membawa kemajuan setiap bangsa dan Negara. Tidak ada bangsa dan Negara yang bisa maju tanpa memiliki sumber daya manusia yang tinggi dan berkualitas. Seperti yang kita ketahui, saat ini setiap negara berlomba-lomba untuk semakin maju, mulai dari sektor teknologi hingga kebudayaan. Sudah menjadi rahasia umum bahwa beberapa aspek dari Indonesia tertinggal dari bangsa lain. Menurut observasi di salah satu kota terbesar di Indonesia, yaitu Surabaya, tidak ada les privat yang mengajarkan alat musik tradisional. Banyak anak muda yang sudah diperkenalkan berbagai macam alat musik sejak dini, namun alat musik yang diperkenalkan merupakan alat musik luar negeri, seperti piano, drum, biola, gitar, bass, dan lain-lain.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan tidak hanya terdapat dalam satu mata pelajaran karena budaya itu sendiri meliputi segala aspek kehidupan. Dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan, aspek budaya tidak dibahas secara tersendiri tetapi terintegrasi dengan seni. Buku edukasi mengenai alat musik tradisional Indonesia mata pelajaran Seni Budaya dalam kurikulum buku sekolah sudah ada pada kelas 4 SD – 6 SD, namun dalam buku hanya membahas mengenai alat musik tradisional Jawa Timur secara garis besar, dan kurang menarik. Pada kurikulum buku SD tersebut, memberikan penjelasan bahwa anak diharuskan untuk memahami secara garis besar alat musik tradisional tiap daerah. Tidak memberikan penjelasan secara spesifik sehingga dalam perancangan ini akan lebih difokuskan pada alat musik tradisional Jawa Timur Sebagai generasi muda bangsa, sudah semestinya untuk melestarikan budaya Indonesia, salah satunya melestarikan alat musik tradisional dengan menanamkan cinta tanah air mulai sejak dini. Banyak kekayaan yang ada di Indonesia yang harus di ajarkan kepada anak-anak sedini mungkin.

Perkembangan yang perlu diperhatikan pada anak-anak adalah kemampuan kognitif pada anak.. Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi, sehingga dapat berfikir (Anugrah, 2018)Perkembangan kognitif anak menurut Jean Piaget (dalam Ibda, 2015) ada 4 tahapan, yaitu sensori-motor (0-2 tahun), pra-operasional (2-7

tahun), operasional konkrit (7-11 tahun), operasional formal (11 tahun keatas). Pada tahap operasional konkret (7-11 tahun) anak telah hilang kecenderungan terhadap animism dan articialisme. Anak sudah cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika atau operatif, tetapi hanya untuk objek fisik yang ada saat ini. Egosentrisnya berkurang dan kemampuannya dalam tugas-tugas konservasi menjadi lebih baik. Meskipun pada usia 8-10 tahun mereka mampu berfikir logis dan operasional apabila dalam pengerjaannya disertai dengan proses mengutak-atik benda-benda konkret, namun mereka mengalami kesulitan karena belum mampu berpikir secara abstrak atau hipotesis.

Pentingnya pendidikan usia dini akan terlihat saat anak sudah beranjak dewasa. Orang tua setidaknya membimbing anak untuk mendapat pendidikan yang cukup dan layak sedari dini mungkin. Hal ini karena usia anak-anak merupakan usia dimana mereka memiliki rasa ingin tau yang besar. Anak usia dini sering disebut masa intelektual karena anak haus akan pengetahuan baru (Suryana, 2014). Maka dari itu, diperlukannya pendekatan yang tepat untuk mengoptimalisasikan proses pembelajaran pada anak.

Menurut Kepala Pelatihan Teknologi Adam Khoo Indonesia, Ricky Surono (2011) (dalam Aulia & Putra, 2021), selama disekolah anak-anak lebih banyak menggunakan otak kiri untuk menerima beragam pelajaran. Oleh karena itu, otak kanan mereka kurang diasah. Diperlukan penyeimbangan antara otak kiri dan otak kanan dengan mengasah keduanya agar proses belajar mudah dipahami. Proses belajar ini dikenal dengan whole brain learning. Hal tersebut dilakukan agar proses belajar mudah dipahami

Menurut Hamid (2011) (dalam Setyaningrum & Waryanto, 2017) edutainment adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan dan hiburan dapat dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Salah satu media pembelajaran dengan pendekatan edutainment adalah melalui board game. Board game menurut Sugianto, Prayanto, dan Yudani (2015) (dalam Kurniawan et al., 2021) adalah jenis permainan di mana alat-alat atau bagian-bagian permainan ditempatkan, dipindahkan, atau digerakkan pada permukaan yang telah ditandai atau dibagi-bagi menurut seperangkat aturan. Banyak manfaat yang didapat jika bermain board game, seperti mengajarkan anak untuk berperilaku jujur, meningkatkan interaksi sosial pemain, mengasah gerak motorik anak, memanfaatkan berbagai indera (Pendidikan et al., 2019). Diusia anak-anak memiliki masa aktif dan akan merasa cepat bosan jika tidak ada inovasi baru dalam metode pembelajaran. Maka dari itu, perlu adanya pembelajaran interaktif yang bersifat fun dan

memberikan pengalaman yang menyenangkan dalam penyampaian penerimaan informasi dengan tidak menggurui

Board game dengan mengangkat salah satu budaya Indonesia, yaitu alat musik tradisional Jawa Timur, dapat membuat anak-anak lebih tertarik dengan budaya karena di usia ini anak berada di masa aktif bermain, dan haus akan pengetahuan baru. Adanya board game ini akan membantu orang tua atau guru untuk memperkenalkan keragaman yang dimiliki Indonesia sehingga anak bisa bermain sekaligus belajar dan menanamkan generasi muda bangsa untuk lebih mencintai, menghargai dan melestarikan keragaman budaya Indonesia, terutama pada alat musik tradisional.

Yayasan pendidikan Muhammadiyah adalah sekolah yang mengusung tema Islamic & Digital School, terutama di SD Muhammadiyah 1 Sidoarjo. Beberapa misi dari SD Muhammadiyah 1 Sidoarjo, yaitu mendidik dan menumbuhkan anak-anak untuk memiliki nasionalisme yang tinggi. Selain itu, menciptakan suasana belajar yang kondusif, inovatif dan kreatif. Dari misi ini, perancangan ini cocok diaplikasikan pada SD Muhammadiyah Jawa Timur, terutama di SD Muhammadiyah 1 Sidoarjo

1.2 Identifikasi Masalah

1. Menurut kuisisioner dengan 50 responden dengan usia 8-10 dari siswa-siswi SD Muhammadiyah 1 Sidoarjo, sebanyak 76% responden atau 36 orang menyukai budaya asing
2. Menurut kuisisioner dengan 50 responden dengan usia 8-10 dari siswa-siswi SD Muhammadiyah 1 Sidoarjo, sebanyak 32% responden atau 16 orang mengetahui 2 alat musik tradisional Jawa Timur dengan indikator sangat kurang paham
3. Menurut kuisisioner dengan 50 responden dengan usia 8-10 dari siswa-siswi SD Muhammadiyah 1 Sidoarjo, sebanyak 82% responden atau 41 orang mengatakan bahwa pembelajaran di sekolah cukup membosankan

1.3 Rumusan Masalah

Melalui pembahasan latar belakang dan identifikasi masalah, maka dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah dari perancangan ini, yaitu “Bagaimana merancang board game yang edukatif, efektif, dan menarik sebagai upaya mengenalkan salah satu budaya Indonesia yaitu alat musik tradisional Jawa Timur untuk anak usia 8-10 tahun?”

1.4 Batasan Masalah

1. Perancangan ini hanya membahas tentang alat musik tradisional khususnya Jawa Timur pada anak usia 8-10 tahun
2. Perancangan ini berfokus untuk mengenalkan alat musik tradisional Jawa Timur dengan tujuan sebagai upaya pengenalan dan meningkatkan rasa cinta kepada tanah air
3. Output perancangan ini dalam bentuk board game sebagai media pembelajaran permainan edukatif untuk anak usia 8-10 tahun
4. Perancangan board game ini meliputi berbagai alat pembelajaran edukatif, buku panduan bermain, dan media pendukung yang berfungsi sebagai media pendukung

1.5 Tujuan Perancangan

1. Merancang board game tentang alat musik tradisional Jawa Timur untuk memperkenalkan kepada anak usia 8-10 tahun secara lebih menyenangkan dan menarik
2. Meningkatkan pendidikan karakter pada generasi muda bangsa Indonesia dengan memperkenalkan budaya lokal terutama alat musik tradisional lebih luas lagi
3. Menjadi bahan ajar alternatif yang memberikan pengalaman yang berbeda dalam proses pembelajaran mengenai alat musik tradisional Jawa Timur

1.6 Manfaat Perancangan

1. Meningkatkan kecintaan anak usia 8-10 tahun terhadap budaya Indonesia
2. Memberikan pengalaman pembelajaran yang nyaman dan menyenangkan
3. Membantu mencerdaskan generasi bangsa dengan memberi edukasi tentang kebudayaan Indonesia
4. Membantu siswa/siswi SD 1 Muhammadiyah Sidoarjo mengenal alat musik tradisional Jawa Timur
5. Meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia
6. Memberikan kesadaran orang tua akan pentingnya edukasi mengenai budaya lokal sejak dini
7. Mengasah otak kanan pada anak