

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan yaitu sebuah jalan perubahan tingkah laku pada makhluk hidup agar menjadi lebih baik. Pendidikan menjadi dasar utama dalam mencerdaskan kehidupan masyarakat. Menjadikan manusia berakal mungkin mudah, namun menjadikan manusia baik dan bijaksana sepertinya jauh lebih susah. Seni musik diajarkan kepada anak-anak di SBdP mulai dari sekolah dasar. Selain membantu mereka mengembangkan kreativitasnya, musik juga dapat menanamkan nilai-nilai estetika, mengajarkan kedisiplinan. Pendidikan musik dan seni harus diajarkan di sekolah dasar agar dapat mengerti nada vokal, bermain alat musik, dan mengapresiasi cipta musik merupakan bagian dari pendidikan seni musik sekolah dasar.

Di rentang waktu saat ini, kehidupan masyarakat telah banyak berkembang baik dalam ilmu pengetahuan, seni, dan teknologi yang memerlukan penguasaan keterampilan awal untuk kelangsungan hidup, dan kemampuan awal tersebut disebut juga sebagai keterampilan literasi dasar. Era digitalisasi saat ini *smartphone* merupakan sebuah alat yang menjadi salah satu kebutuhan manusia dalam menjalankan aktivitas dan kegiatan lainnya. Observasi dilakukan untuk mengetahui apakah semua aspek tersebut tercakup dalam mata pelajaran SBdP atau tidak. Seperti yang kita ketahui perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang begitu pesat. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi bertujuan memberikan kemudahan bagi manusia untuk melakukan tugas dan kepentingan dalam segala hal (Mulyani & Haliza, 2021).

Peneliti terdahulu membuktikan perkembangan teknologi yang semakin pesat saat ini memberikan peluang besar bagi para guru dalam pengembangan pembelajaran (Khadijah et al., 2022). Salah satu metode yang dapat digunakan adalah penggunaan aplikasi Android sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan pembelajaran seni musik berbasis android pada muatan SBdP

sungguh relevan untuk diterapkan dalam proses pembelajaran siswa kelas V . Aplikasi ini dapat memberikan pengetahuan dan keterampilan musik kepada siswa dalam bentuk interaktif dan lebih menarik sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

Pengembangan dalam penggunaan media berbasis aplikasi dalam pembelajaran dengan menggunakan *smart app builder* pada subtopik jenis pekerjaan di kelas IV sekolah dasar, dapat memberikan kesan positif bagi siswa dengan indeks prestasi rata-rata sekitar 8,6% (Prakoso et al., 2020). Melihat kebutuhan tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti dan mengembangkan pembelajaran interaktif berbasis media Android dengan bantuan program Smart Apps Creator (SAC). Produk yang dihasilkan “cerdas dan menyenangkan”, dengan materi ajar huruf besar dan tanda baca yang meliputi media, audio dan backing audio, contoh ilustrasi dan soal latihan.

Pengembangan media pembelajaran flipbook digital menjadi solusi yang tepat dalam menunjang proses pembelajaran di era revolusi industri 4.0 (Amanullah, 2020). Dengan menggunakan media ini, peserta didik dapat belajar materi pembelajaran dengan lebih interaktif dan dinamis, serta dapat diakses secara fleksibel melalui berbagai perangkat digital. Selain itu, pembelajaran menggunakan flipbook digital juga membantu memperkuat kemampuan siswa dalam memahami materi secara visual dan audial, sehingga dapat memaksimalkan potensi pembelajaran di era yang semakin canggih dan cepat ini.

Dalam Penelitian ini, peneliti memfokuskan kepada pengembangan media pembelajaran berbentuk aplikasi pada materi alat musik ritmis di Sekolah Dasar dikarenakan dalam penelitian sebelum banyak pengembangan dalam media video pembelajaran. Melalui penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi pembaca mengenai pengembangan media pembelajaran terutama dalam materi seni di sekolah dasar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut penelitian yang telah diuraikan diatas, dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan media berbasis aplikasi android untuk materi alat musik ritmis di kelas III Sekolah Dasar?
2. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap aplikasi alat musik ritmis untuk materi alat musik ritmis di kelas III Sekolah Dasar?
3. Bagaimana hasil kemampuan belajar siswa di kelas III Sekolah Dasar setelah menggunakan aplikasi alat musik ritmis?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penggunaan media aplikasi alat musik ritmis di Sekolah Dasar. Tujuan utamanya adalah untuk memahami tantangan, strategi, dan solusi dalam penggunaannya.

1. Untuk merancang media digital berbasis aplikasi android untuk materi alat musik ritmis di kelas III Sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap aplikasi alat musik ritmis untuk materi alat musik ritmis di kelas III Sekolah Dasar.
3. Untuk mengetahui pengembangan media terhadap pengetahuan hasil belajar peserta didik menggunakan aplikasi alat musik ritmis sebagai media pembelajaran alat musik ritmis Sekolah Dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis yaitu sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dilaksanakan bertujuan untuk mengembangkan produk media pembelajaran yang inovatif untuk materi alat musik ritmis yang disebut juga sebagai SBdP di kelas III sekolah dasar. Dengan menggunakan aplikasi android digital, diharapkan media pembelajaran SBdP dapat dikembangkan menjadi lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik, serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Penelitian inovatif ini dapat menjadi inspirasi bagi pengembangan media pembelajaran di masa depan dan diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dalam hal efisiensi waktu serta mempercepat proses pemahaman materi di kelas III sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Sekolah, memiliki peran yang penting dalam pengembangan media pembelajaran SBdP. Dengan adanya dukungan dan fasilitas yang memadai dari sekolah, diharapkan guru dapat mengembangkan keterampilan dan pengetahuan dalam menciptakan media pembelajaran yang efektif dan menarik bagi peserta didik. Selain itu, sekolah juga dapat menyediakan pelatihan dan sarana yang diperlukan untuk membantu guru dalam mengelola dan mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran. Dengan demikian, sekolah dapat berperan sebagai mitra dalam meningkatkan profesionalisme guru dan meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam kelas.

b. Guru, Peran guru dalam mengembangkan bahan ajar dan media pembelajaran menjadi sangat penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan menarik bagi peserta didik. Guru sebagai fasilitator belajar, harus menguasai materi dan memiliki wawasan yang luas dalam bidang alat musik ritmis atau SBdP. Dengan wawasan yang luas, guru dapat menyusun bahan ajar dan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif, sehingga mampu memfasilitasi peserta didik dalam memahami materi lebih mudah dan menarik. Selain itu, guru juga dapat mengembangkan solusi dalam menghadapi permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran SBdP, seperti kesulitan dalam memahami materi atau kurangnya minat siswa terhadap SBdP. Dengan demikian, guru dapat berperan aktif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran SBdP di kelas.