

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan didefinisikan sebagai suatu upaya untuk mengarahkan, membimbing, dan mengembangkan potensi jasmani maupun rohani setiap individu yang didapatkan dari orang lain agar bisa mencapai kedewasaannya dan melaksanakan tugas hidupnya secara mandiri (Hidayat & Abdillah, 2019). Sejalan dengan itu, menurut (Rahman, 2022) pendidikan dapat mengembangkan potensi dari setiap peserta didik mengenai penguatan keagamaan, akhlak mulia, mengendalikan diri, kecerdasan, dan keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat.

Pendidikan dasar menjadi salah satu cara dalam mengembangkan sikap, kemampuan, dan mendapatkan pengetahuan serta keterampilan dasar bagi kehidupan bermasyarakat kepada peserta didik (Sa'ud, 2008). Menurut UU No. 20 tahun 2003, pendidikan dasar bertujuan untuk menanamkan kecerdasan dasar dalam pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan ketika mengikuti pendidikan lanjutan secara mandiri. Pendidikan dasar jenjang sekolah dasar, memiliki tujuan operasional yakni memberikan modal bagi kemampuan dasar pada aspek intelektual, sosial, dan personal bagi peserta didik (Taufiq, 2020). Dalam mewujudkan tujuan tersebut maka diperlukan pembelajaran yang harus diajarkan kepada peserta didik di sekolah, salah satunya dengan pendidikan seni.

Konsep dari pendidikan seni di sekolah dasar memberikan arahan bagi pembentukan sikap pada peserta didik agar menyeimbangkan antara intelektual, kecerdasan, mental, fisik, maupun moral dari peserta didik yang masih ada pada tahap perkembangan yang tinggi untuk mengoptimalkan kreativitasnya (Purhanudin, 2016). Maka dari itu, adanya pendidikan seni menjadi salah satu cara yang tepat untuk diberikan kepada peserta didik di sekolah dasar. Pendidikan seni merupakan mata pelajaran di setiap jenjang pendidikan, salah satunya di sekolah dasar karena dianggap memiliki keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatannya untuk perkembangan dari masing-masing peserta didik dengan

memberikan kesempatan pada peserta didik untuk berekspresi, berkreasi, serta berapresiasi melalui seni (Simon, 2020).

Mata pelajaran seni musik di sekolah meminta keterampilan dan kreativitas, baik dari seorang pendidik maupun dari peserta didik (Yuni, 2017). Oleh karena itu mata pelajaran seni musik ini diterapkan di sekolah dasar bukan hanya sekedar teori saja, melainkan dengan banyaknya mencoba. Terdapat komponen-komponen yang dapat mempengaruhi keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran seni musik menurut (Kurniawati, 2009) yaitu (1) minat, bakat, kecerdasan, motivasi, sikap, perasaan, keadaan psikis maupun fisik dari peserta didik, (2) penggunaan kurikulum, (3) media yang sesuai, serta (4) sarana dan prasarana yang tersedia.

Ruang lingkup pada seni musik menurut (Suharto, 2007) yaitu kemampuan untuk mampu merasakan olah vokal, mengekspresikan bunyi, dan apresiasi karya musik. Sehingga dapat dikatakan dari kedua penjelasan diatas bahwa pendidikan seni sangat berkaitan dan tidak akan lepas dari apresiasi, kreasi, dan ekspresi. Seni Musik dapat didefinisikan juga sebagai suatu ungkapan rasa berbentuk nada – nada atau bunyi – bunyi yang selalu beriringan dan didalamnya terdapat ritme dan harmoni sehingga dapat dinikmati oleh diri sendiri maupun orang lain (Respati, 2015).

Pada penerapan pembelajaran seni musik di sekolah dasar pastinya harus didasari oleh kurikulum agar mampu mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Pedoman pembelajaran terbaru pada setiap jenjang pendidikan adalah Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka di sekolah dasar memiliki tiga fase yakni kelas 1 dan 2 termasuk pada fase a, kelas 3 dan 4 termasuk pada fase b, serta kelas 5 dan 6 termasuk fase c (Permendikbudristek, 2022).

Dalam kurikulum merdeka setiap fasenya memiliki konsentrasi mata pelajaran, salah satunya adalah mata pelajaran SBdP (Seni Budaya dan Prakarya) yang didalamnya terdapat materi seni musik, khususnya mengenai ritmis. Pada fase b, khususnya kelas 4, unit 1, terdapat materi mengenai Bunyi dan Jenis–Jenis Alat Musik dengan materi pokok mengenai Musik Ansambel di kegiatan 4 “membuat grup musik”. Hal tersebut didasari oleh keputusan Kepala Badan Standar Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Riset, dan Teknologi Nomor 033/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada

Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka.

Tahapan pada pembelajaran musik menurut Audina (2018) yakni, (1) ritmis; (2) melodis, serta 3) harmoni. Hal yang menjadi tahapan yang menjadi dasar dalam pembelajaran musik yaitu ritmis, karena dengan itu peserta didik mampu melanjutkan tahapan dalam pembelajaran musik. Alat musik ritmis dapat diartikan sebagai suatu alat musik yang mampu menjadi pengatur irama musik maupun lagu (Sunardi, 2021). Lagu yang layak dikenalkan di sekolah dasar salah satunya yakni lagu anak-anak, contohnya seperti lagu menanam jagung, anak kambing saya, cicak di dinding, dan sebagainya. Setiap lagu memiliki unsur – unsur seperti melodi, ritmik (irama), harmoni, dan ekspresi yang akan menjadi sebuah kesatuan membentuk musik dan menghasilkan keindahan ketika dimainkan secara bersama-sama (Denada, 2020). Bermain alat/media musik secara bersama-sama termasuk ke dalam kategori musik Ansambel.

Ansambel dapat didefinisikan sebagai suatu permainan musik yang dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih secara bersama-sama, sehingga memerlukan kerja sama dan kekompakkan ketika memainkannya (Respati & Fuadah, 2018). Ansambel musik dikategorikan menjadi dua jenis yaitu (a) ansambel musik sejenis, ketika dimainkan hanya ada satu jenis alat musik alam jumlah banyak secara bersama–sama, dan (b) ansambel musik campuran, ketika dimainkan dengan alat musik melodis, ritmis, dan harmonis secara bersama–sama (Kurniawati, 2009). Namun pada jenjang sekolah dasar alat musik harmonis tidak terlalu digunakan karena lebih sulit dan membutuhkan pengetahuan yang lebih (Respati & Fuadah, 2018).

Manfaat yang dapat diperoleh dari pembelajaran ansambel ritmis bagi peserta didik di sekolah dasar, diantaranya yaitu peserta didik dapat mengenal alat musik yang beragam, dapat mengenal aransemen musik, mengenal karakteristik suara yang dimainkan, dan dapat mengaplikasikan alat musik yang berbeda-beda secara bersamaan oleh peserta didik (Priyadi, 2014). Ansambel bermanfaat untuk menumbuhkan sikap tanggung jawab, bekerja sama, dan meningkatkan keharmonisan antar peserta didik yang didapat dari bermain musik secara bersama-sama (Respati & Fuadah, 2018). Ketika bermain musik ansambel

menggunakan alat musik ritmis memiliki fungsi untuk mengatur irama atau ritme cepat atau lambatnya sebuah lagu, contohnya drum, karon, gendang, dan sebagainya (R. N. Sanjaya, Mering, & Muniir, 2019).

Berdasarkan studi pendahuluan di kelas IV sekolah dasar ditemukan permasalahan dalam pembelajaran seni musik, khususnya pada materi ansambel ritmis. Pembelajaran ansambel ritmis di sekolah dasar masih belum optimal. Hal tersebut muncul dikarenakan beberapa faktor, diantaranya peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami dan mempraktikkan ansambel ritmis dengan benar, motivasi serta minat dari peserta didik masih kurang, penyampaian materi pembelajaran musik masih dengan menggunakan metode ceramah, dan media pembelajaran yang digunakan terbatas. Oleh karena itu, diperlukan adanya suatu inovasi dalam kegiatan belajar mengajar pada pembelajaran musik khususnya materi ansambel ritmis, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Dari masalah yang ditemukan di sekolah dasar, maka diperlukan pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran ansambel ritmis di sekolah dasar, salah satunya dengan menggunakan permainan musik. Sejalan dengan pendapat (Magdalena dkk., 2021) bahwa peran media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah sangat penting untuk meningkatkan minat belajar bagi peserta didik, khususnya di kelas rendah yang masih sulit untuk berpikir abstrak dan masih dibutuhkan visualisasi yang kongkrit atau nyata ketika diajarkan oleh pendidik.

Media pembelajaran dipandang sebagai segala sesuatu yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan peserta didik agar mendorong proses belajar (Ekayani, 2021). Manfaat menggunakan media pembelajaran yaitu untuk memberikan panduan bagi pendidik dalam mencapainya suatu tujuan pembelajaran serta untuk memberikan kemudahan dalam menjelaskan materi pembelajaran secara menarik dan untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik agar mampu memahami materi pelajaran secara mudah dengan suasana yang menyenangkan (Nurrita, 2018).

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yaitu menggunakan *software* Smart Apps Creator. Smart Apps Creator (SAC) merupakan salah satu aplikasi atau *software* berbasis multimedia yang mampu membuat dan merancang sebuah media pembelajaran yang interaktif serta dapat di instal dan digunakan pada *handphone* maupun laptop (Nurfarida, 2022a). Pada aplikasi Smart Apps Creator pun terdapat fitur-fitur yang interaktif dapat memasukkan video, gambar, audio, *hyperlink*, dan sebagainya.

Permainan musik dapat dikatakan sebagai suatu kegiatan bermain musik yang berkaitan dengan suara dan gerakan, contohnya saat bernyanyi, bermain alat musik, menari dengan iringan lagu atau musik (Priyanti & Setyowati, 2017). Kegiatan bermain dengan anak-anak menjadi dua subjek yang tidak dapat dipisahkan karena sudah menjadi satu kesatuan yang menciptakan suasana senang atau gembira dan dapat mengembangkan kecerdasan-kecerdasan serta keterampilan hidup yang bermanfaat (Wahyun & Safitri, 2021). Dengan begitu, permainan musik dapat dijadikan sebagai media pembelajaran pada pembelajaran seni musik dengan materi ansambel ritmis untuk meningkatkan semangat belajar dan kecerdasan bagi peserta didik.

Adapun penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Etika Maya Kurniadewi (2014) dengan judul penelitian “Pengaruh Permainan Musik Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun”. Hasil dari penelitian tersebut mengatakan bahwa terdapatnya pengaruh permainan musik terhadap perkembangan sosial anak melalui permainan musik yang dimainkan oleh pendidik dengan peserta didik karena permainan yang menarik dan meningkatkan semangat peserta didik untuk mencoba, bekerjasama antar teman, dan penyesuaian dengan musik. Selain itu, penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Resi Rosalianisa (2021) dengan judul penelitian “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kereta Musik Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun” mendapatkan hasil bahwa dengan diterapkannya media permainan musik dapat menambah kemampuan dalam berpikir kreatif, meningkatkan keterampilan dan kreativitas peserta didik dalam bermain alat musik, dan memberikan pengetahuan yang lebih kepada peserta didik mengenai jenis-jenis alat musik.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan media permainan musik pada materi ansambel ritmis dengan melakukan penelitian yang berjudul Pengembangan Permainan Musik Ansambel Ritmis melalui Media Digital di Kelas IV Sekolah Dasar. Permainan musik yang dikembangkan oleh peneliti diharapkan mampu menjadi solusi atas permasalahan yang terdapat di pembelajaran musik pada materi ansambel ritmis dengan memberikan inovasi serta kemudahan dalam kegiatan belajar mengajar dengan suasana belajar yang menyenangkan untuk meningkatkan motivasi dan minat peserta didik pada materi ansambel ritmis.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti menemukan beberapa permasalahan yang dirumuskan sebagai berikut:

- a. Bagaimana kondisi pembelajaran ansambel ritmis di kelas IV sekolah dasar?
- b. Bagaimana rancangan Permainan Musik Ansambel Ritmis melalui Media Digital yang digunakan untuk peserta didik kelas IV di sekolah dasar?
- c. Bagaimana kelayakan Permainan Musik Ansambel Ritmis melalui Media Digital yang digunakan untuk peserta didik kelas IV di sekolah dasar?
- d. Bagaimana implementasi Permainan Musik Ansambel Ritmis melalui Media Digital yang digunakan untuk peserta didik kelas IV di sekolah dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Merujuk dari rumusan masalah yang telah dibuat, maka dapat disusun tujuan penelitian sebagai berikut:

- a. Mendeskripsikan kondisi pembelajaran ansambel ritmis di kelas IV sekolah dasar.
- b. Mendeskripsikan rancangan Permainan Musik Ansambel Ritmis melalui Media Digital yang digunakan untuk peserta didik kelas IV di sekolah dasar.
- c. Mendeskripsikan kelayakan Permainan Musik Ansambel Ritmis melalui Media Digital yang digunakan untuk peserta didik kelas IV di sekolah dasar.
- d. Mendeskripsikan implementasi Permainan Musik Ansambel Ritmis melalui Media Digital yang digunakan untuk peserta didik kelas IV di sekolah dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai suatu rujukan pengembangan permainan musik ansambel ritmis melalui media digital yang dapat meningkatkan minat peserta didik, khususnya pada materi ansambel ritmis dalam mata pelajaran seni musik di sekolah dasar.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi peserta didik

Pengembangan permainan musik ansambel ritmis yang digunakan untuk peserta didik kelas IV di sekolah dasar mampu mempermudah peserta didik dalam pemahaman dan mempraktikkan pada materi ansambel ritmis, mampu memberikan kesempatan bagi peserta didik agar bisa mencoba bermain musik ansambel ritmis secara sederhana dengan suasana yang menyenangkan, dan meningkatkan minat belajar peserta didik.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan ide untuk salah satu opsi dalam membantu pembelajaran seni musik dengan materi ansambel ritmis, dan memberikan contoh implementasi permainan musik ansambel ritmis melalui media digital untuk peserta didik sekolah dasar dengan cara yang menyenangkan.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan pembelajaran menggunakan permainan musik ansambel ritmis yang sudah dikembangkan oleh peneliti mampu memberikan manfaat bagi pengembangan sekolah.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan dalam penyelesaian masalah serta mampu membuat solusi terkait permasalahan tersebut.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Berikut adalah uraian sistematika dari skripsi “Pengembangan Permainan Musik Ansambel Ritmis melalui Media Digital di Kelas IV Sekolah Dasar”:

BAB I PENDAHULUAN berisikan informasi mengenai latar belakang dari pelaksanaan penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan pelaksanaan penelitian, dan manfaat pelaksanaan penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA berisikan paparan kajian literatur dari berbagai sumber sebagai referensi untuk mendorong teori penelitian yang dilakukan. Dalam bab ini, terdapat topik atau teori-teori mengenai pendidikan seni musik, musik ansambel, ansambel ritmis, media pembelajaran, media Smart Apps Creator, dan permainan musik. Pada bab ini juga membahas kerangka berpikir sebagai hasil sementara penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN berisikan deskripsi mengenai metode penelitian dan desain yang digunakan, meliputi desain pelaksanaan penelitian, prosedur penelitian, partisipan, tempat penelitian, pengumpulan data, kisi-kisi instrumen yang digunakan dalam penelitian, serta teknis analisis data yang digunakan terhadap data yang digunakan pada penelitian.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN berisikan temuan dan pembahasan dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan dengan mengacu pada hasil pengolahan data sebagai jawaban dari rumusan masalah.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI berisikan kesimpulan dari hasil yang telah diuraikan, serta implikasi dan saran yang disampaikan berkaitan dengan temuan kajian yang telah dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA berisikan daftar referensi yang digunakan dalam penelitian sebagai bahan penyusunan dalam melakukan penelitian.

LAMPIRAN-LAMPIRAN berisikan seluruh dokumen tambahan yang mendukung proses pelaksanaan penelitian.