

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan sangat penting bagi manusia karena melalui proses pembelajaran yang dijalani atau dengan cara lain yang telah dikenal di masyarakat, manusia dapat mengembangkan potensi diri dan kepribadiannya (Nurmadiyah, 2018; 41). Agar suatu negara tidak tertinggal dari negara lain, pendidikan yang baik dapat menentukan kualitasnya. Maka dari itu, reformasi pendidikan sangat penting dan akan berfungsi sebagai pedoman untuk meningkatkan kualitas pendidikan nasional, dengan proses pembelajaran sebagai bagian penting dari sistem.

Syahidin (2009; 2) menyatakan bahwa pendidikan tidak hanya merupakan proses pertukaran pengetahuan antara guru dan siswa, tetapi juga merupakan proses pembentukan karakter siswa. Oleh karena itu, pendidikan selalu berubah untuk menyesuaikan diri dengan tempat dan waktu serta menyesuaikan diri dengan kebutuhan masyarakat dan dunia (Muhammad Irsad, 2016; 231). Tujuan dari perubahan tersebut adalah untuk meningkatkan pendidikan itu sendiri. Perubahan ini dilakukan dengan menambahkan konsep-konsep baru dan mempertahankan aspek yang masih bisa digunakan dari konsep-konsep lama (Muhammad Irsad, 2016; 232).

Secara etimologi, Kurikulum berasal dari bahasa Yunani (Huda Rohmadi, 2012: 9) dari kata *curir*, yang berarti pelari, dan *curare*, yang berarti tempat berpacu (Idi, 2007: 183). Dalam bahasa Latin, kurikulum berarti perjalanan, kursus, atau lomba, dan dalam bahasa Prancis, *courir* berarti berlari. Kemudian istilah "*coerses*", yang berarti mata pelajaran yang harus diambil untuk mendapatkan gelar, diambil dari beberapa pengertian bahasa latin tersebut (Nasution, 2003: 9).

Dalam hal ini, kurikulum sebagai kerangka program untuk melaksanakan proses pendidikan yang menurut UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003, kurikulum adalah seperangkat rencana pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta digunakan sebagai pedoman untuk menyusun kurikulum di tingkat satuan pendidikan dan sebagai silabus untuk setiap satuan pendidikan (Arifin, 2018: 59).

Kurikulum di Indonesia telah beberapa kali diubah sampai kurikulum merdeka ditetapkan sebagai standar pendidikan dasar. Kurikulum merdeka menawarkan banyak keuntungan. Menurut Kemdikbud (2021b) Salah satu keuntungan utamanya adalah siswa dapat belajar dengan lebih baik, lebih mendalam, dan dengan cara yang lebih menyenangkan. Melalui kegiatan proyek, pembelajaran yang lebih relevan dan interaktif memberikan peluang lebih luas bagi siswa untuk mendukung perkembangan karakter dan kemampuan profil siswa Pancasila.

Sherly et al. (2020) menyatakan bahwa kurikulum merdeka, yang berbeda dari kurikulum 2013 dengan konsep "Merdeka Belajar", bertujuan untuk memberikan kebebasan kepada sekolah, siswa, dan guru untuk belajar secara mandiri, kreatif, dan inovatif. Dalam kurikulum merdeka, guru berperan sebagai penggerak utama dalam memberikan kebebasan ini. Keputusan Kemendikbudristek (2022) menetapkan struktur kurikulum merdeka di sekolah dasar terdiri dari tiga fase: a) Fase A untuk siswa kelas I dan 2, b) Fase B untuk siswa kelas 3 dan 4, dan c) Fase C untuk siswa kelas 5 dan 6. Dalam pembelajaran seni budaya di semua fase membutuhkan 36 pertemuan dalam waktu 1 tahun dan pertemuan setiap jam pelajaran berlangsung 35 menit.

Pendidikan musik merupakan bagian dari bidang studi kesenian yang berfungsi untuk membantu keberhasilan pendidikan umum dalam membentuk dan membina kepribadian siswa. Tujuan pendidikan musik di sekolah umum bukanlah untuk mendidik siswa menjadi musisi melainkan untuk mengajarkan siswa untuk memiliki kepekaan estetis, khususnya terhadap bunyi, dan untuk menanamkan nilai-nilai positif yang akan mempengaruhi sikap, watak, dan tindakan mereka (Swanwick, 1988). Pendidikan seni musik mengajarkan orang untuk berpikir dan bekerja secara artistik-estetik untuk kreatif, menghargai kebhinekaan global, kesehatan jasmani, mental (psikologis), dan rohani. Semua ini berdampak pada kehidupan manusia dan pengembangan setiap individu selama proses pembelajaran (Asri, Y & Jobs, A.M. ,2021).

Alur capaian pembelajaran seni musik di salah satu fase, yaitu pada akhir Fase B di kelas IV siswa dapat memberi kesan dan mendokumentasikan pengalaman musik yang dialaminya dalam bentuk lisan, tulisan, gambar, maupun

bentuk lainnya. Siswa dapat meningkatkan kegiatan dalam menyimak pembelajaran, melibatkan diri secara aktif dalam praktik-praktik bermusik (bernyanyi, bermain alat musik, mendengarkan lagu, dan membuat musik), dan semakin lancar dalam mengimitasi bunyi musik sederhana (Asri, Y & Jobs, A.M., 2021).

Pembelajaran irama adalah kegiatan belajar mengenai unsur yang sangat penting dalam sebuah komposisi musik. Irama atau ritme secara sederhana dapat diartikan sebagai perulangan bunyi yang menimbulkan keindahan dan membuat sebuah lagu menjadi enak didengar (Kegi Palasa, 2017). Pembelajaran irama di tingkat sekolah dasar lebih mengacu pada bagian tempo yang dimana dalam suatu permainan musik cepat lambatnya lagu diatur oleh tempo. Dasar inilah yang harus diketahui oleh siswa dalam belajar bernyanyi atau bermain alat musik (Muhtasyam, 2022)

Manfaat dari pembelajaran irama dalam musik bagi siswa yaitu mengembangkan keterampilan dan koordinasi motorik, memperluas dan memperkuat daya ingat, sehingga membantu pengembangan kemampuan berbahasa anak, dan tingkat konsentrasi anak (Priyanto, S. U., 2013). Selain itu, pembelajaran irama dapat meningkatkan motivasi belajar, karena musik tidak hanya memberikan hiburan, namun menjadi sarana mengungkapkan perasaan dan memotivasi seseorang (Roffiq, Qiram, & Rubiono, 2017).

Dalam buku Seni Budaya kelas IV Kurikulum Merdeka, tujuan pembelajaran ritme adalah agar siswa dapat mengenal dan memahami ritme musik dan mempelajari materi yang berkaitan melalui primavista ritmis. Siswa juga diharapkan dapat mengasah kemampuan multitasking mereka melalui primavista ritmis (Asri, Y & Jobs, A.M., 2021). Selain itu, tujuan pembelajaran ritme adalah agar siswa mengenal dan memahami ritme musik sehingga mereka dapat memahami materi yang diberikan secara efektif (Pratama, G. Y., 2018).

Masalah yang sering dialami siswa saat mempelajari irama dalam seni musik yaitu siswa belum mengenal unsur-unsur yang terdapat dalam sebuah lagu, siswa belum peka terhadap harmoni lagu, kemudian ketukan lagu yang dibunyikan tidak sesuai dengan birama, serta jenis tempo yang terdapat dalam sebuah lagu yang sering diabaikan oleh siswa, sehingga sering kali 2 JP pembelajaran seni musik

masih dirasa kurang maksimal. Selain itu media pembelajaran yang digunakan kurang inovatif dan efisien untuk menumbuhkan pemahaman kepada siswa terhadap materi yang disampaikan

Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media yang memiliki perangkat pembelajaran yang baik akan membimbing siswa dalam proses pembelajaran. Media berbasis digital adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan di institusi pendidikan. Penggunaan media digital dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar dan meningkatkan pemahaman mereka tentang apa yang mereka pelajari (Karo, 2018: 94).

Efek animasi membuat siswa dapat membaca dengan merasakan membuka buku secara fisik. Dengan berpindah halaman, terlihat seperti membuka buku secara fisik (Syarif & Rakhmawati, 2016). Penggunaan media flipbook, guru tidak perlu memberikan contoh berulang kepada siswa yang mungkin belum memahami konsep ritme dan tempo. Jika suara yang dihasilkan siswa tidak sesuai dengan contoh ritme yang diberikan, guru akan memberikan instruksi (Muhtasyam, 2022)

Pembelajaran adalah sesuatu yang unik karena harus dianggap sebagai tahap awal dalam memahami nilai notasi, yang mencakup pemahaman silabel berirama dan cara mengucapkan kata-kata (Colley, 1987). Berdasarkan kedua penilaian dari ahli materi dan ahli media, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran flipbook memiliki kualifikasi yang sangat baik dengan persentase 94,18% dan tidak memerlukan revisi (Putri RA et al., 2010). Pengembangan media pembelajaran *Flipbook* adalah upaya guru untuk membantu siswa memperoleh pemahaman yang lebih dalam dan efektif tentang materi yang disampaikan.

Flipbook adalah media pembelajaran yang memuat materi yang membantu siswa memahami ritme dan irama. *Flipbook* memuat berbagai bentuk media seperti audio, teks, animasi, foto atau gambar, dan video yang dapat dikombinasikan menjadi satu tempat. Ini memberikan rangsangan visual dan audio yang meningkatkan daya ingat dan membantu siswa memahami materi (Mulyadi, Wahyuni, & Handayani, 2016). Media pembelajaran dirancang untuk meningkatkan pembelajaran siswa, meningkatkan efektivitas, atau mempromosikan pengetahuan dan keterampilan pribadi (Holzberger, Philipp,

& Kunter, 2013). *Flipbook* tersedia sebagai sumber belajar yang dapat diakses dan digunakan secara mandiri. *Flipbook* adalah buku digital yang mengandung teks, gambar, audio, dan video yang dapat diakses melalui komputer atau ponsel (Putri, RA, et al., 2010).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat media Flip Book yang dapat digunakan untuk mengajarkan pengenalan ritmik di kelas IV sekolah dasar yang dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa. Harapannya adalah bahwa media Flip Book akan membuat siswa tertarik dan senang belajar mengenal dan memahami ritmik sebagai bagian dari materi pembelajaran seni musik di kelas IV sekolah dasar.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, ada beberapa masalah yang dihadapi, yaitu: (1) Implementasi kurikulum merdeka belum maksimal, seperti yang ditunjukkan oleh penggunaan media pembelajaran seni musik yang kurang efektif dalam merangkum materi; (2) Perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman siswa tentang materi ritmik; dan (3) Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran masih terbatas sehingga belum memuat sumber pendukung pembelajaran ritmik. Hal tersebut menjadikan siswa perlu mengakses beberapa sumber dalam mempelajari suatu materi..

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis digital, seperti *Flip Book*, dimaksudkan untuk mengatasi masalah ini dan membantu siswa memahami ritmik dengan cara yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Selanjutnya produk *Flip Book* yang telah tervalidasi akan diuji keefektifannya, sehingga rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kondisi media pembelajaran dalam pengenalan ritmik pada siswa kelas IV di Sekolah Dasar?
2. Bagaimana rancangan media *Flipbook* sebagai media pembelajaran dalam pengenalan ritmik pada siswa kelas IV di Sekolah Dasar?
3. Bagaimana kelayakan media *Flipbook* sebagai media pembelajaran dalam pengenalan ritmik pada siswa kelas IV di Sekolah Dasar?

4. Bagaimana implementasi *Flipbook* sebagai media pembelajaran dalam pengenalan ritmik pada siswa kelas IV di Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang hendak diperoleh peneliti sebagai berikut:

1. Mengetahui kondisi media pembelajaran ritmik yang digunakan oleh siswa kelas IV di sekolah dasar.
2. Mengetahui rancangan media *Flipbook* sebagai media pembelajaran dalam pengenalan ritmik untuk siswa kelas IV di sekolah dasar.
3. Mengetahui kelayakan media pembelajaran *Flipbook* dalam pengenalan ritmik yang digunakan siswa kelas IV di sekolah dasar.
4. Mengetahui penerapan media pembelajaran *Flipbook* dalam pengenalan ritmik yang digunakan siswa kelas IV di sekolah dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Segi Teoritis

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan di bidang ilmu pengetahuan sebagai bahan rujukan penelitian selanjutnya khususnya pada pengembangan media *flipbook* sebagai media pembelajaran dalam pengenalan ritmik pada siswa kelas IV di sekolah dasar

1.4.2 Segi Praktis

Bagi siswa, penelitian ini dapat membantu dan memudahkan siswa dalam mengenal ritmik dengan bantuan media pembelajaran digital berupa *flipbook*.

Bagi guru, penelitian ini dapat menambah wawasan tentang produk pengembangan media pembelajaran pengenalan ritmik yaitu *flipbook* dan juga sebagai sumber referensi untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran.

Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan dalam mengembangkan media pembelajaran digital.

Bagi peneliti, dengan melakukan penelitian ini dapat memperoleh pengalaman langsung dan dapat dijadikan pedoman dalam membuat serta mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis digital untuk meningkatkan kemahiran dalam menggunakan media digital.

1.5 Sistematika Penulisan Penelitian

Skripsi yang peneliti susun terdiri dari 3 bagian. Bagian awal skripsi memuat halaman judul, lembar pengesahan, pernyataan tentang keaslian skripsi, ucapan terima kasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, serta daftar lampiran. Pada bagian isi terdiri dari lima bab, deskripsi, dan susunannya sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, memuat latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II Kajian Pustaka, memuat konsep dan teori yang berkaitan dengan penelitian serta penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Pada bagian ini peneliti membahas mengenai media pembelajaran interaktif, media *flip book*, ritmik, pembelajaran musik, pengenalan ritmik, teori hasil belajar, dan penelitian yang relevan.

BAB III Metode Penelitian, memuat desain penelitian, tempat penelitian, populasi dan sampel penelitian, variabel penelitian, teknik pengumpulan data, sumber data, dan teknik analisis data. Pada bagian ini akan dijelaskan bagaimana peneliti merancang penelitian ini kedalam 4 tahap utama

Bab IV Hasil Temuan dan Pembahasan, memuat dua hal utama, yakni (1) temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian, dan (2) pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.

Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi yang menyajikan interpretasi peneliti dan signifikansi terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat digunakan atau dimanfaatkan dari hasil penelitian.