

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) memberikan tantangan tersendiri bagi para pendidik untuk menciptakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan mutu pendidikan yang lebih baik, berkembangnya IPTEK mendorong pendidik untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis teknologi (Muyaroah & Fajarita, 2017).

Media pembelajaran dapat berupa perangkat keras atau perangkat lunak yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran sehingga memudahkan pemahaman siswa dalam menerima materi pelajaran. Media pembelajaran yang menggunakan teknologi komputer akan memiliki nilai yang lebih besar dibandingkan dengan menggunakan media lain (Adi dkk., 2021). Media pembelajaran mampu mempermudah pendidik agar tujuan pembelajaran bisa tercapai (Riyanda & Suana, 2019); (Adzan & Pamungkas, 2021). Media pembelajaran dengan menggunakan teknologi dapat memungkinkan peserta didik untuk belajar dengan motivasi yang tinggi karena menggunakan teknologi yang mampu menampilkan gambar, video, teks, suara, bahkan animasi. Hal ini ditunjang dengan hasil penelitian tentang pengaruh media pembelajaran terhadap pemahaman materi pelajaran yang menunjukkan angka cukup signifikan dibanding dengan yang tidak menggunakan media pembelajaran (Sakti, 2019).

Kepekaan nada pada siswa sekolah dasar adalah kemampuan untuk mendengar, mengenali, dan merespons perbedaan nada dalam musik, hal ini sesuai dengan kebijakan kurikulum merdeka tentang tujuan pendidikan seni yang menyatakan bahwa peserta didik dapat mengembangkan dan melatih musikalitas, ikut serta dalam praktik musik dengan metode yang tepat, sesuai, dan bermanfaat (Riyadi & Budiman, 2023).

Peningkatan kepekaan nada pada anak-anak di usia sekolah dasar memiliki dampak positif terhadap perkembangan musik dan pemahaman mereka tentang suara, beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media angklung secara efektif mampu mempengaruhi perkembangan kecerdasan musik anak (Sari, 2019), penelitian

lain menunjukkan bahwa penggunaan media angklung dapat melatih kepekaan nada pada pembelajaran solfeggio (Dewi, 2019).

Pembelajaran alat musik angklung secara tradisional seringkali dihadapkan pada berbagai kendala. Beberapa diantaranya adalah minimnya sumber daya dan peralatan, keterbatasan guru yang mampu mengajarkan alat musik ini, serta rendahnya minat dan perhatian siswa dalam mempelajarinya. Kendala lainnya adalah tidak semua SD memiliki alat musik angklung, dan walaupun memilikinya biasanya tidak bisa dibawa pulang untuk dipelajari di rumah, dengan demikian media pembelajaran menjadi solusi alternatif untuk mengatasi kendala ini. Dengan adanya media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan terjangkau, diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran serta mengatasi berbagai kendala yang ada.

Sekolah dasar Baiturohman yang berada di kompleks Perumahan Pinus Regensi adalah merupakan sekolah yang baru berdiri pada tahun 2017, belum meluluskan dan tiap tingkatan kelas memiliki satu rombongan belajar (rombel). Pembelajaran tentang musik angklung masih terbatas pada teori dilengkapi demo notasi cara memainkan saja. Sekolah dasar Baiturohman sudah mempunyai angklung, tetapi digunakan untuk kegiatan ekstra kurikuler. Alat musik angklung juga digunakan dalam pembelajaran musik kelas lima khususnya terkait kompetensi dasar 3.2 “memahami tangga nada”. Salah satunya tujuan penggunaan angklung untuk mengenalkan dan melatih kepekaan nada siswa. Evaluasi kepekaan nada dilakukan dengan cara, guru memperdengarkan nada angklung kemudian siswa diharuskan menebak nada. Diperlukan waktu lama untuk mengembangkan kepekaan nada siswa, karena mereka berlatih di sekolah.

Dari permasalahan di atas, penulis mencoba mencari alternatif pemecahan masalah dengan mengembangkan multimedia interaktif angklung yang dapat digunakan untuk melatih kepekaan nada, disertai dengan tes evaluasi tebak nada dan tebak lagu. Multimedia interaktif angklung yang dikembangkan menggunakan *software studio android* dengan pemrograman *flutter*, yang dapat diinstal di *smartphone android*, sehingga siswa dapat dengan mudah mempelajari dan berlatih kepekaan nada.

Media pembelajaran angklung yang sudah ada diantaranya adalah penelitian yang berjudul aplikasi pembelajaran alat musik angklung berbasis *Android* oleh Ramadhan, A (2019), penelitian ini bertujuan untuk membangun aplikasi

pembelajaran alat musik tradisional angklung berbasis *android*, yang menghasilkan sebuah media pengenalan alat musik angklung yang siap digunakan oleh masyarakat kapan saja dan dimana saja dengan menggunakan *android*. Metode penelitian yang digunakan adalah metode R & D.

Penelitian lainnya penelitian dengan judul pengembangan multimedia pembelajaran angklung untuk siswa sekolah dasar kelas V oleh Setiawan, A. Y., & Pradoko, S. (2019), penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan produk multimedia pembelajaran angklung; (2) menguji kelayakan produk; (3) mengetahui daya tarik produk; dan (4) mengetahui peningkatan hasil belajar siswa, aplikasi dibangun menggunakan *App Inventor*.

Keterbaruan penulis dalam membuat media pembelajaran adalah ingin memfasilitasi siswa dalam melatih kepekaan nada dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis *android* menggunakan *software android studio* dengan bahasa pemrograman *flutter*, sehingga siswa dapat berlatih secara berulang-ulang tanpa batasan waktu dan tempat. Tampilan dan isi materi multimedia interaktif yang dikembangkan sesuai dengan kriteria kelayakan yang melibatkan validasi dari ahli media, ahli materi, guru, dan dosen pembimbing. Keterbaruan lainnya dalam mengembangkan multimedia interaktif ini adalah digunakannya *Design Based Research* (DBR) terbaru yang diadopsi oleh Amstrong dan kawan-kawan pada tahun 2022, sebagai metodologi penelitian, yang terdiri dari tiga tahap meliputi 1) Tahap analisis dan eksplorasi, 2) Tahap desain dan konstruksi, dan 3) Tahap evaluasi dan refleksi.

Multimedia interaktif alat musik angklung yang akan dibuat adalah dengan memanfaatkan teknologi *android* untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa. Penggunaan animasi, video, dan interaksi berbasis komputer akan memberikan kesan visual yang lebih menarik dan menggugah minat siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang interaktif juga dapat meningkatkan partisipasi siswa dan memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam, sehingga diharapkan dapat melatih kepekaan nada pada siswa.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Agar penelitian sesuai dengan apa yang diharapkan, maka fokus masalah penelitian yakni karakteristik multimedia interaktif angklung berbasis *android* yang dapat digunakan untuk mengembangkan kepekaan nada siswa SD adalah sebagai berikut:

- 1.2.1. Bagaimana desain multimedia interaktif angklung berbasis *android* untuk melatih kepekaan nada pada siswa SD?
- 1.2.2. Bagaimana kelayakan multimedia interaktif angklung berbasis *android* yang dikembangkan untuk melatih kepekaan nada pada siswa SD?
- 1.2.3. Bagaimana respon pengguna terhadap multimedia interaktif angklung berbasis *android* yang dikembangkan untuk melatih kepekaan nada siswa SD?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah:

- 1.3.1. Menghasilkan desain multimedia interaktif angklung berbasis *android* yang dapat melatih kepekaan nada pada siswa.
- 1.3.2. Menganalisis kelayakan pada multimedia interaktif angklung berbasis *android* yang dapat melatih kepekaan nada pada siswa.
- 1.3.3. Menganalisis respon pengguna terhadap multimedia interaktif angklung berbasis *android* yang dapat melatih kepekaan nada pada siswa.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain:

1.4.1. Manfaat Teoretis

Penulis berharap penelitian ini dapat menghasilkan keterampilan dalam penggunaan multimedia interaktif bagi guru yang diharapkan dapat melatih kepekaan nada pada siswa.

1.4.2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat praktis bagi siswa, guru, dan peneliti selanjutnya:

- a. Bagi siswa, diharapkan multimedia interaktif angklung berbasis *android* ini mampu menjadi sumber dan media belajar yang mudah digunakan untuk dapat melatih kepekaan nada.

- b. Bagi guru, diharapkan dapat memanfaatkan kemajuan teknologi dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan konsep pembelajaran multimedia interaktif berbasis *android* khususnya untuk melatih kepekaan nada siswa.
- c. Bagi penelitian selanjutnya, penggunaan multimedia interaktif angklung berbasis *android* sebagai media pembelajaran dapat menjadi referensi untuk peneliti lain dalam pengembangan multimedia interaktif lainnya yang tidak terbatas pada alat musik angklung saja.

1.5 Struktur Organisasi Tesis

Struktur organisasi thesis yang akan dibuat adalah sebagai berikut:

BAB I pendahuluan, berisi latar belakang masalah penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian.

BAB II kajian pustaka berisi landasan teori media pembelajaran, teori media pembelajaran berbasis *android*, teori alat musik angklung, penelitian terdahulu, dan kerangka berpikir.

BAB III metode penelitian berisi tentang desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, kelayakan multimedia interaktif, dan respon pengguna

BAB IV Temuan dan Pembahasan, berisi tentang temuan pada penelitian yang didapatkan, dan pembahasan dari temuan penelitian yang disertai dengan argumen dari peneliti lain.

BAB V berisi simpulan penelitian, implikasi penelitian, dan rekomendasi penelitian