

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Penggunaan teknologi saat ini telah menjadi acuan penting dalam meningkatkan standar pengajaran pendidikan di berbagai jenjang (Tafonao et al., 2020; Umoh J. et al., 2020). Teknologi dalam pembelajaran dapat melibatkan siswa untuk berpartisipasi aktif dan membantu memperluas pemahaman siswa dengan cara yang menyenangkan dan menarik. Pembelajaran di sekolah dasar seiring perkembangan teknologi yang berkembang pesat menuntut guru berinovasi menggunakan media pembelajaran berbasis digital sehingga pembelajaran menjadi lebih variatif dan interaktif (Maqfiroh et al., 2020; Rizki et al., 2022; Rosidah, 2016), dibantu dengan sikap antusias guru untuk menunjang proses belajar di kelas (Nugraha & Solihin, 2017). Penggunaan media berbasis digital juga dapat membantu guru untuk mendukung pembelajaran apabila alat dan sumber daya lainnya tidak tersedia di dalam kelas. Media berbasis digital telah banyak digunakan dalam penyampaian berbagai materi pelajaran, salah satunya dalam pembelajaran seni musik.

Pada konteks sekolah dasar, pembelajaran seni musik merupakan bagian dari mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBdP) pada kurikulum 2013 yang bertujuan untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan berpikir secara optimal sehingga dibutuhkan strategi pengajaran yang tepat (Kusnadi et al., 2023). Sementara itu, berdasarkan hasil wawancara guru wali kelas III sekolah dasar menyatakan bahwa pembelajaran seni musik khususnya pada topik materi pengenalan bentuk dan variasi pola irama di sekolah dasar masih berfokus pada pembelajaran konvensional yang seringkali menekankan hanya pada penyampaian teori. Alasannya, tidak semua guru kelas sekolah dasar memiliki latar belakang bermusik sehingga guru cenderung menjelaskan teori tanpa praktik, belum adanya media pembelajaran berbasis digital yang digunakan pada mata pelajaran SBdP topik bentuk dan variasi pola irama, serta tidak semua sekolah memiliki fasilitas yang mendukung dan sumber daya yang mampu menggunakan fasilitas tersebut.

Anisa Fiola Karimah, 2024

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOALA UNTUK PEMBELAJARAN POLA IRAMA DI SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Hal tersebut berdampak pada proses kegiatan pembelajaran yang menjadi jenuh dan membosankan, akibatnya siswa tidak antusias dan tidak dapat menerima materi tersebut dengan baik. Pembelajaran yang tidak menarik dapat disebabkan karena kurang variatifnya penggunaan media pembelajaran. Pembelajaran musik bersamaan kemajuan teknologi yang berkembang sangat pesat membuat guru perlu berinovasi menggunakan media pembelajaran berbasis digital. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis digital sebagai salah satu bentuk pemanfaatan teknologi perlu dikembangkan untuk menstimulasi siswa dalam memecahkan suatu masalah dan membuat nyaman siswa dalam belajar. Selain itu, adanya media pembelajaran berbasis digital dapat menjadi sumber materi pembelajaran yang dapat memudahkan guru untuk memperdalam pemahaman dan penyampaian suatu materi yang kompleks menjadi lebih sederhana dalam kegiatan pembelajaran. Berbagai inovasi dalam media pembelajaran terus dikembangkan salah satunya penggunaan komik digital.

Komik digital merupakan inovasi media berbasis teknologi yang sederhana dalam hal aksesibilitas dan fleksibilitas, serta disenangi oleh siswa khususnya siswa kelas rendah (kelas I, kelas II, kelas III) sekolah dasar. Media pembelajaran dalam bentuk komik digital interaktif sebagai salah satu solusi untuk memudahkan siswa memahami suatu materi karena menampilkan visual menarik, alur cerita sederhana, dan interaktif dengan menambahkan sumber belajar lainnya (Dwiasih & Agung, 2021; Nugraha, 2016; Sastrawan et al., 2021). Kondisi ini mendorong peneliti untuk mengembangkan sebuah produk berupa media pembelajaran komik digital interaktif yang layak dan mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran seni musik di sekolah dasar.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Chao-Fernandez et al., (2017) membuktikan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran berpengaruh terhadap inovasi dan kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran, peneliti membuat permainan interaktif untuk pembelajaran musik dengan dua kelompok siswa dipilih (eksperimen dan kontrol). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran musik melalui pemanfaatan teknologi meningkat 100%, penggunaannya membuat suasana kelas menjadi lebih menyenangkan.

Anisa Fiola Karimah, 2024

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOALA UNTUK PEMBELAJARAN POLA IRAMA DI SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Nidar & Lumanlan (2022), mengungkapkan bahwa pentingnya inovasi penggunaan media digital seperti komik dalam pembelajaran untuk menunjang pembelajaran abad 21. Modul pembelajaran berbasis komik digunakan sebagai bahan ajar siswa di Filipina. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komik merupakan satu solusi dari kurangnya bahan ajar inovatif yang secara bermakna dengan menghubungkan konten sains dengan pengalaman kita sehari-hari sehingga pembelajaran lebih menyenangkan.

Sastrawan et al., (2021), mengungkapkan bahwa untuk meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa diperlukan peran dan kreativitas guru untuk membuat media pembelajaran yang inovatif. Penelitian ini mengembangkan sebuah produk berupa komik digital pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Hasil penelitian menyatakan bahwa komik digital berdampak pada peningkatan motivasi siswa. Validitas terhadap produk komik digital memperoleh kategori penilaian “sangat baik” yang menunjukkan bahwa produk tersebut sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran.

Berbeda dengan penelitian sebelumnya, telah banyak media pembelajaran berbasis digital, namun belum terdapat media pembelajaran interaktif berupa komik digital yang membahas materi pola irama pada mata pelajaran SBdP di sekolah dasar. Komik digital ini dibuat dalam kisah sederhana, memunculkan suara, dan tambahan sumber materi berupa video pembelajaran dalam komik yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam memahami materi pola irama. Penelitian ini membuat media pembelajaran komik digital interaktif bernama Koala yang merupakan akronim dari Komik Digital Interaktif Pola Irama (Koala) mengacu pada mata pelajaran SBdP dengan topik pengenalan bentuk dan variasi pola irama. Komik digital ini menampilkan konsep sederhana tentang pola irama yang dikemas melalui dialog kisah kehidupan sehari-hari. Berdasarkan uraian permasalahan sebelumnya, fokus penelitian ini adalah melakukan pengembangan produk media pembelajaran Koala yang disesuaikan dengan mata pelajaran SBdP yaitu topik pengenalan bentuk dan variasi pola irama di kelas III sekolah dasar. Oleh karena itu, peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran Koala yang dapat digunakan dalam pembelajaran seni musik di sekolah dasar.

Anisa Fiola Karimah, 2024

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOALA UNTUK PEMBELAJARAN POLA IRAMA DI SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Penelitian ini dilakukan berdasarkan pengkajian permasalahan pada latar belakang masalah yang dijadikan sebagai pokok bahasan utama. Penelitian ini didasarkan pada rumusan masalah ialah bagaimana pengembangan media pembelajaran Koala untuk pembelajaran pola irama di sekolah dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan permasalahan yang diteliti, pelaksanaan penelitian pengembangan ini memiliki tujuan umum yaitu untuk mendorong efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini ialah untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran Koala untuk pembelajaran pola irama di sekolah dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian pengembangan ini mengkaji tahapan proses pengembangan media pembelajaran. Adapun manfaat penelitian ditinjau dari dua aspek, meliputi aspek teoritis dan praktis sebagai berikut.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai inovasi pengembangan media pembelajaran dalam upaya mendorong antusiasme dan ketertarikan siswa pada proses pembelajaran. Selain itu, pengembangan media pembelajaran Koala diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami konsep materi bentuk dan variasi pola irama pada mata pelajaran SBdP di kelas III sekolah dasar.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian pengembangan yang dilakukan diharapkan dapat menjadi salah satu solusi untuk mendukung sekaligus meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran SBdP di kelas III pada materi bentuk dan variasi pola irama melalui penggunaan media pembelajaran Koala yang dikembangkan. Pada topik ini manfaat praktis penelitian dikategorikan berdasarkan perspektif siswa, guru, sekolah, dan peneliti, sebagai berikut.

1.4.2.1 Bagi Siswa

Penggunaan media pembelajaran Koala yang menarik dan interaktif memuat materi bentuk dan variasi pola irama pada mata pelajaran SBdP di kelas III diharapkan dapat mendorong antusiasme siswa sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi dengan baik. Media pembelajaran Koala yang dikembangkan berbasis digital diharapkan dapat mendorong keterampilan siswa dalam menggunakan teknologi seiring dengan kemajuan teknologi dalam kehidupan. Selain itu, akses media yang mudah diharapkan dapat mendorong kemandirian belajar siswa.

1.4.2.2 Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi materi dan salah satu inovasi media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran SBdP pada topik bentuk dan variasi pola irama di kelas III sekolah dasar. Penggunaan media pembelajaran Koala membantu guru dalam menyampaikan materi menjadi lebih terstruktur dan menarik sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan di dalam kelas.

1.4.2.3 Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran SBdP pada topik bentuk dan variasi pola irama. Selain itu, diharapkan media pembelajaran Koala dapat berdampak positif pada proses pembelajaran di dalam kelas sehingga akan berdampak pula pada peningkatan kualitas sekolah.

1.4.2.4 Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi peneliti terutama dapat memperluas wawasan keilmuan dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran, pengetahuan terkait penelitian pengembangan, keterampilan mengajar, dan berkontribusi dalam pengajaran menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Penelitian ini terdiri dari lima bab yang memuat keseluruhan isi skripsi sesuai dengan sistematika yang urut. Bab I Pendahuluan membahas mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, struktur organisasi skripsi, dan target luaran. Pada bab ini permasalahan penelitian bersumber dari pembelajaran SBdP di kelas III sekolah dasar pada topik bentuk dan variasi pola irama yang cenderung jenuh dan membosankan. Permasalahan tersebut kemudian dikaji untuk menghasilkan beberapa rumusan masalah yang bertujuan pada pengembangan produk berupa media pembelajaran Koala untuk pembelajaran pola irama di sekolah dasar.

Bab II Kajian Pustaka berisi beberapa sumber literatur dan penelitian relevan terdahulu sebagai landasan dalam melakukan penelitian, meliputi media pembelajaran, pembelajaran berbasis digital dan interaktivitas, komik digital interaktif, aplikasi pembuatan komik digital interaktif, pembelajaran seni musik di sekolah dasar, teori penelitian pengembangan, penelitian relevan, dan kerangka berpikir yang berkaitan dengan topik penelitian.

Bab III Metodologi Penelitian meliputi metode dan desain penelitian, partisipan penelitian, tempat dan waktu penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan analisis data. Pada penelitian ini menggunakan desain penelitian ADDIE dengan beberapa prosedur yaitu *Analysis*, *Design*, *Develop*, *Implement*, dan *Evaluate*. Partisipan penelitian terdiri dari tim ahli yaitu dosen, serta pengguna yaitu siswa kelas III sekolah dasar. Instrumen yang digunakan berupa kuesioner ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan kuesioner SUS. Analisis data menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif.

Bab IV Temuan dan Pembahasan memuat hasil penelitian terkait pengembangan media pembelajaran Koala yang dianalisis dari hasil wawancara, hasil kuesioner ahli media, ahli materi, ahli bahasa, serta kuesioner respon pengguna.

Bab V Penutup terdiri dari simpulan berupa uraian padat dari hasil penelitian yang telah dilakukan, serta implikasi dan rekomendasi yang ditunjukkan bagi pengguna maupun penelitian selanjutnya berdasarkan hasil temuan penelitian.

1.6 Target Luaran

Target luaran penelitian ini berupa artikel terakreditasi Sinta 3 yang diterbitkan oleh Didaktika: Jurnal Kependidikan pada Volume 13, Nomor 2, Bulan Mei, Tahun 2024 (<https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/729/450>). Dengan demikian, target luaran tersebut dapat memperluas jangkauan pembaca.