

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Media Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Proses komunikasi di dalam pembelajaran melibatkan dua pihak. Komunikasi tersebut terjadi di antara guru dan siswa. Guru memiliki kedudukan yang sangat besar dalam proses pembelajaran. Guru berperan sebagai pengirim informasi sedangkan siswa berperan sebagai penerima informasi. Proses komunikasi ini akan berhasil, jika guru sebagai pengirim informasi dapat menyampaikan suatu informasi tersebut dengan baik kepada siswa dan siswa mempunyai kemampuan untuk menerima informasi tersebut dengan baik pula. Agar lebih tercipta komunikasi yang baik antara pemberi dan penerima informasi diperlukan alat komunikasi atau media yang relevan untuk dapat menunjang tujuan tersebut.

Media adalah sarana untuk mentransfer atau menyampaikan pesan. Media berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang secara harfiah berarti tengah, pengantar, atau perantara. Media berarti penghubung atau perantara. Hasan et al., (2021, hlm. 21) Media merupakan segala bentuk saluran yang dibuat dan ditujukan pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga tujuan yang diharapkan dapat diterima dengan baik.

Rohani (2020, hlm. 7) mengatakan bahwa media dapat digunakan oleh guru guna menunjang proses pembelajaran menjadi lebih baik sehingga tercipta keefektifan dan efisiensi berjalannya proses pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa media digunakan sebagai sarana komunikasi untuk menyampaikan pesan yang ingin dituju.

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi yang dilakukan oleh siswa dengan lingkungan yang ada di sekitarnya (Wahab & Rosnawati, 2021, hlm 33). Interaksi tersebut memberi dampak yang baik bagi perilaku siswa. Guru

merupakan koordinator pembelajaran di dalam kelas yang bertugas mengarahkan dan membantu siswa dengan penuh usaha sadar agar bisa menciptakan situasi yang mendukung agar siswa dapat belajar sesuai dengan minat dan kebutuhannya. Dengan diperolehnya pengalaman langsung dalam pembelajaran, hal tersebut dapat meningkatkan kemampuan-kemampuan kognitif, afektif, dan keterampilan siswa (Suyati & Rozikin, 2021, hlm 25).

Media pembelajaran digunakan dan dirancang khusus untuk menunjang proses pembelajaran sehingga tujuan suatu materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru dapat tersampaikan dengan jelas dan diterima oleh siswa dengan baik. Dengan adanya media pembelajaran siswa dapat termotivasi untuk lebih semangat dalam belajar. Berbeda dengan proses pembelajaran yang hanya berfokus pada buku dan metode ceramah yang diberikan oleh guru, menyebabkan turunnya motivasi siswa dalam kegiatan belajar (Ramsi, n.d., 2020, hlm 5).

Handayani et al., (2020, hlm 38) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi dalam proses pembelajaran yakni guru kepada penerima informasi atau siswa dengan tujuan sebagai bahan stimulus untuk dapat termotivasi sehingga mendapatkan pembelajaran yang utuh dan bermakna. Media merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan sebuah informasi dalam proses pembelajaran. Media Pembelajaran juga diartikan sebagai suatu alat pembantu secara efektif yang dapat digunakan guru mencapai suatu tujuan pembelajaran.

Peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat perantara yang digunakan untuk menyampaikan tujuan tertentu agar dapat dipahami dengan baik oleh penerima pesan. Adanya media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan suatu materi yang dikemas menjadi menarik sehingga disukai oleh siswa dan dapat meningkatkan suasana belajar yang menyenangkan.

2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran

Adanya media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, secara umum adalah dapat membantu guru dalam menyampaikan materi.

Adapun manfaat media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton dalam Sani (2019) mengidentifikasi delapan manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

1. Menyeragamkan materi pembelajaran,
2. Menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menarik,
3. Menjadikan proses belajar siswa menjadi lebih interaktif,
4. Mempersingkat waktu penyajian oleh guru,
5. Meningkatkan kualitas belajar siswa,
6. Melaksanakan proses belajar dapat terjadi di mana dan kapan saja,
7. Menjadikan sikap positif siswa terhadap pembelajaran maupun terhadap proses belajar itu sendiri dapat ditingkatkan, dan
8. Mengubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa manfaat adanya media pembelajaran yaitu memberikan suasana baru dalam pembelajaran tidak semata-mata hanya membantu guru dalam menyampaikan materi. Adanya media pembelajaran dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, menimbulkan motivasi siswa, mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, mengatasi keterbatasan suatu objek yang tidak dapat ditampilkan di dalam kelas dengan bantuan media, serta membuat siswa menjadi lebih aktif di dalam pembelajaran.

2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran

McKown dalam bukunya *“Audio Visual Aids To Instruction”* mengemukakan empat fungsi media pembelajaran. Keempat fungsi tersebut adalah sebagai berikut.

1. Mengubah titik berat pendidikan formal
Artinya dengan media pembelajaran yang tadinya abstrak diubah menjadi konkret dan dapat dilihat langsung oleh siswa serta pembelajaran yang tadinya teoritis menjadi fungsional praktis.
2. Membangkitkan motivasi belajar
Dalam hal ini media pembelajaran dapat memotivasi siswa untuk semangat dalam belajar sebab penggunaan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan memusatkan perhatian kepada siswa.

3. Memberikan kejelasan

Fungsi media pembelajaran dapat memberikan kejelasan dalam menyampaikan materi sehingga pengetahuan dan pengalaman belajar dapat lebih mudah dipahami siswa.

4. Memberikan stimulasi belajar

Adanya media yang menarik perhatian siswa dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa untuk belajar. Dengan adanya media pembelajaran dapat merangsang daya keingintahuan siswa mempelajari suatu materi.

Menurut Wahid dalam Wulandari (2023) menjelaskan terdapat dua fungsi media pembelajaran, diantaranya fungsi AVA (*Audio Visual Aids atau Teaching Aids*) yang memberikan pengalaman konkrit kepada siswa dalam belajar dan fungsi komunikasi yang memberikan pengetahuan tentang tujuan belajar, memotivasi peserta didik, menyajikan informasi, dan merangsang diskusi.

Berdasarkan beberapa pendapat yang sudah dipaparkan, dapat peneliti simpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat perantara yang dapat membantu siswa dapat mengenal sesuatu yang awalnya bersifat abstrak menjadi konkrit, merangsang rasa ingin tahu siswa karena media yang dibuat menarik perhatian siswa serta membantu menyederhanakan dan memperjelas suatu materi pelajaran.

2.1.4 Jenis - Jenis Media Pembelajaran

Zulfiana, A (2018, hlm 4) mengemukakan 3 jenis media pembelajaran yaitu:

1. Media audio

Media audio adalah jenis media pembelajaran yang berisikan pesan atau materi pembelajaran menggunakan indera pendengaran. Media audio ini hanya berupa media suara.

2. Media visual

Media visual adalah jenis media pembelajaran yang berisikan pesan atau materi pembelajaran dengan melibatkan indera penglihatan. Macam-macam media visual diantaranya gambar, foto, peta konsep, diagram dan poster.

3. Media audio-visual

Media audio visual adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang dibuat secara menarik dan kreatif dengan menggunakan indera pendengaran dan penglihatan. Media ini mengkombinasikan atau menggabungkan unsur audio baik berupa suara, musik maupun efek suara dengan unsur visual seperti gambar yang memerlukan pekerjaan tambahan atau membutuhkan proses untuk memproduksi hingga menjadi suatu media pembelajaran yang utuh untuk menyampaikan sebuah informasi.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran terbagi ke dalam klasifikasi baik dilihat dari unsur dan bentuknya. Terdapat 3 jenis media pembelajaran, diantaranya media audio, visual dan audio-visual. Media audio berisikan suara dan dapat didengar oleh indera pendengaran, media visual berupa gambar yang dapat dilihat oleh indera penglihatan serta media audio-visual merupakan media gabungan yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan.

Media pembelajaran digipuh termasuk jenis media pembelajaran audio-visual. Media ini menggabungkan unsur audio dan visual. Unsur audio pada media pembelajaran digipuh ditandai dengan adanya lagu dan unsur visual ditandai dengan adanya gambar yang menarik dan sesuai dengan keinginan siswa.

2.2 *Microlearning*

3.2.1 Pengertian *Microlearning*

Microlearning merupakan metode pembelajaran dengan menggunakan konten pembelajaran abad 21 yang serba digital. *Microlearning* merupakan metode pembelajaran di mana konten pembelajaran disajikan dan ditampilkan dalam unit-unit kecil pembelajaran. Waktu yang digunakan berdurasi singkat dan fokus pada satu topik (Dahlan et al., 2022, hlm 1475). Dengan durasi yang tidak terlalu lama tentu dapat menambah pemahaman siswa menjadi lebih cepat paham terhadap materi yang disajikan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Pada era digitalisasi, perangkat pembelajaran termasuk media pembelajaran dibuat dan dikemas dalam bentuk digital sehingga lebih praktis. Salah satu pendekatan atau metode yang relevan dengan kebutuhan saat ini adalah

pendekatan atau metode *microlearning*. *Microlearning* dapat digunakan dalam pembelajaran karena dianggap sebagai salah satu pilihan cara yang tepat untuk beradaptasi dengan zaman saat ini. “*Micro*” berarti ukuran kecil dan “*learning*” berarti kegiatan belajar. *Microlearning* dapat diartikan sebagai kegiatan belajar dengan skala (*unit/scope*) yang kecil (Leong et al., 2021, hlm 65). Menurut Theo Hug, Innsbruck, 2005 *microlearning* merupakan pendukung pembelajaran berulang melalui menanamkan proses pembelajaran ke dalam rutinitas sehari-hari dengan memanfaatkan perangkat komunikasi.

Susilana, skk (2021, hlm 3) menyatakan bahwa *microlearning* merupakan metode pembelajaran yang berkaitan dengan *e-learning* dan cirinya adalah menempatkan pengetahuan dalam segmen-segmen yang relatif kecil dengan menggunakan perangkat komunikasi sehingga mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran.

Diperoleh kesimpulan bahwa *microlearning* merupakan metode pembelajaran menggunakan perangkat digital yang di dalamnya terdapat segmen-segmen kecil berupa materi yang dikemas menjadi singkat, padat dan jelas agar siswa dapat dengan mudah memahami materi yang tidak terlalu banyak dan metode ini dapat mengatasi kejenuhan siswa karena durasi yang digunakan tidak terlalu lama.

3.2.2 Jenis *Microlearning*

Pandey (2018) dalam susilana dkk mengemukakan, setidaknya terdapat 15 jenis format media yang dapat digunakan dalam merancang konten pada *microlearning*, adapun jenis yang dimaksud adalah sebagai berikut.

1. *Infographics*

Pendekatan visual yang merangkum semua aspek utama yang berfokus pada peningkatan daya ingat serta retensi yang tinggi.

2. *Interactive Infographics*

Pendekatan berbasis visual dengan fitur interaktivitas, memungkinkan pembelajar untuk mengemas lebih banyak detail informasi.

3. **PDFs**
Format yang paling umum untuk pembelajaran mikro dan dapat digunakan untuk menyediakan akses cepat dan tepat waktu ke informasi tertentu.
4. **PDF Interaktif**
Memungkinkan rim data yang lebih panjang untuk dikemas dalam kelompok informasi yang bermakna yang dapat dijelajahi oleh pebelajar dengan mudah.
5. *eBooks And Flipbooks*
Alat bantu kerja yang praktis, di mana saja kita dapat mengemas daya tarik visual dan interaktivitas yang hebat. Multi-perangkat yang dapat menghasilkan *output*. HTML dapat diintegrasikan audio dan video untuk lebih meningkatkan dampaknya.
6. *Animated Videos*
Format populer yang dapat diadaptasi untuk membuat berbagai alat bantu belajar.
7. *Whiteboard Animation*
Menjelaskan konsep melalui gambar (menampilkan ilustrasi, animasi, dan audio) sehingga menciptakan keterlibatan yang tinggi.
8. *Kinetic Text-Based Animation*
Animasi teks (dengan efek suara) dapat digunakan untuk menyampaikan pesan yang diperlukan.
9. *Explainer Videos*
Sangat baik untuk memperkenalkan konsep dalam cara visual yang mudah dipahami. Tajam dan fokus, mereka dapat disejajarkan untuk memenuhi hasil tertentu dengan sangat efektif.
10. **Interaktif Video**
Pembelajaran berbasis video interaktif. Pengembang dapat menambahkan interaksi untuk menciptakan pengalaman belajar yang berdampak tinggi.

11. *Interactive Parallax-Based Scrolling*

Menantikan saran dan wawasan ahli. Menggunakan pendekatan ini informasi dapat diakses oleh pebelajar ketika mereka ingin meninjau konten pada saat mereka membutuhkan.

12. *Webcast/Podcasts*

Format yang sangat baik yang dapat diakses sesuai permintaan oleh pelajar pada saat dibutuhkan.

13. *Expert Videos, Webinars/Recorded Webinar*

Format lain yang sangat menarik yang menggunakan pendekatan paralaks yang biasa digunakan di situs *web*. Ini menggunakan teknik yang sama untuk mensimulasikan jalur pembelajaran "*scroll through*". Disamping itu, interaksi dan kuis dapat ditambahkan.

14. *Mobile Apps*

Pendekatan yang sangat kuat untuk menawarkan pembelajaran adalah melalui aplikasi seluler. Selain itu, pembelajaran melalui aplikasi seluler bersifat "*mobile*", cocok untuk belajar saat bepergian, membawa keuntungan tambahan untuk melakukan tampilan secara *online* dan *offline* (ketika tidak ada akses internet).

15. *Complex Branching Scenarios*

Ketika Anda perlu mensimulasikan situasi kehidupan nyata yang kompleks dan harus dipelajari oleh pebelajar untuk menguasai materi tersebut, format ini cocok.

3.2.3 Kelebihan media pembelajaran berbasis *microlearning* :

Microlearning mempunyai peran yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar. Berikut merupakan kelebihan media pembelajaran berbasis *microlearning* :

1. Berpusat pada siswa
2. Meningkatkan pemahaman materi
3. Durasi singkat
4. Belajar di mana pun dan kapan pun
5. Meningkatkan motivasi belajar

3.2.4 Kekurangan media pembelajaran berbasis *microlearning* :

Adapun kelemahan dari media pembelajaran berbasis *microlearning* diantaranya :

1. Hambatan teknologi, karena tidak semua pembelajar mendapatkan akses internet dengan mudah, maka media pembelajaran berbasis *microlearning* sulit menjangkau siswa pada daerah tertentu jika tidak adanya internet.
2. Kurangnya partisipasi siswa dalam konten pembelajaran, karena mengetahui pembelajaran akan berakhir dalam waktu singkat.
3. Untuk tujuan jangka panjang, fragmen konten pada *microlearning* tidak terikat secara kohesif.
4. Ada risiko siswa tidak akan dapat melihat gambaran besar ketika berpartisipasi dengan beberapa rangkaian *microlearning*.

3.2.5 Kelebihan media pembelajaran digipuh berbasis *microlearning*

Media pembelajaran digipuh berbasis *microlearning* memiliki beberapa kelebihan diantaranya :

1. Media pembelajaran digipuh dapat membantu siswa lebih memahami materi pupuh karena materi yang disajikan berupa *scope*/unit-unit kecil pembelajaran.
2. Media pembelajaran digipuh dapat membantu guru dalam mengajarkan pupuh pada mata pelajaran Bahasa Sunda.
3. Media pembelajaran digipuh dapat diakses secara fleksibel oleh siswa walaupun digunakan pada jarak jauh/daring.
4. Terdapat segmen latihan pada media pembelajaran digipuh yang membantu serta membimbing siswa menyanyikan lagu pupuh baik secara perbaris dan per bait.
5. Media pembelajaran digipuh dapat menjadi referensi bagi guru dan daerah lain untuk mengembangkan sebuah media yang mendukung keterampilan bernyanyi pupuh.

3.2.6 Kekurangan media pembelajaran digipuh berbasis *microlearning*

1. Media pembelajaran digipuh hanya dapat digunakan di wilayah Suku Sunda.

2. Tidak adanya translate bahasa pada media pembelajaran digipuh sehingga masyarakat yang tidak mengerti bahasa sunda akan mengalami kesulitan ketika menggunakan media pembelajaran digipuh.

2.3 Keterampilan Bernyanyi

Menyanyi merupakan suatu kegiatan mengeluarkan suara, berlagu (dengan lirik atau tidak) yang sangat populer dan dilakukan banyak orang. Bernyanyi merupakan suatu kegiatan yang dapat menyalurkan perasaan dan pikiran seseorang. Dengan menyanyi menirukan suara guru di depan kelas bersama teman-temannya, anak akan semakin senang terhadap apa yang sedang dipelajarinya, terutama di lingkungan sekolah. (Sutrisnawati & Yermiandhoko, 2018). Bernyanyi membuat suasana belajar menjadi riang dan bergairah sehingga perkembangan anak dapat distimulasi secara lebih optimal. Dengan demikian bernyanyi merupakan kegiatan yang dapat disukai oleh anak. Dengan bernyanyi anak akan merasakan kegembiraan, karena bagi anak aktivitas bernyanyi sama halnya dengan bermain dalam pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar anak (Nuraeni et al., 2023). Menurut Fadillah (dalam Bone & Bone, n.d., 2019 hlm. 175) Kegiatan bernyanyi akan maksimal jika didukung dengan pembelajaran teknik vokal yang baik. terdapat manfaat dari metode menyanyi yaitu membantu mencapai kemampuan dalam pengembangan daya pikir, membantu menyalurkan emosi seperti senang atau sedih melalui isi syair lagu/nyanyian, dan membantu menambah perbendaharaan kata baru melalui syair lagu/ nyanyian.

Beberapa teknik vokal Menurut Sari (2019) beberapa unsur yang diperlukan dalam olah vokal, yaitu pernafasan, artikulasi, intonasi, phrasering dan ekspresi. Belajar vokal bertujuan agar anak dapat mempelajari teknik menyanyi dengan baik dan benar, dan suara adalah modal utama terjadinya vokal.

Manfaat menyanyi menurut Dorlina (2022, hlm. 45) diantaranya :

1. Melatih motorik kasar pada siswa
2. Meningkatkan rasa percaya diri siswa
3. Menemukan bakat siswa
4. Melatih kognitif dan perkembangan bahasa anak

5. Dapat membangkitkan semangat dan kegairahan belajar pada siswa
6. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkembang dan maju sesuai dengan kemampuannya masing-masing
7. Serta mampu mengarahkan cara belajar siswa, sehingga lebih memiliki motivasi yang kuat untuk belajar lebih giat

Dapat diperoleh kesimpulan bahwa menyanyi merupakan suatu kegiatan yang disukai anak. Dengan bernyanyi anak lebih senang belajar dan tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran. Menyisipkan materi di dalam nyanyian dapat membantu siswa lebih mengingat suatu materi yang diajarkan.

2.3.1 Keterampilan Bernyanyi Pupuh di SD

Keterampilan bernyanyi pupuh merupakan salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik. Menurut Fahmi (2019, hlm. 15) Tujuan pembelajaran bernyanyi pupuh diharapkan peserta didik dapat berapresiasi dan mengekspresikan dengan baik suatu karya musik dalam bentuk seni suara. Terdapat 5 penilaian dalam keterampilan bernyanyi pupuh diantaranya :

- a. Penguasaan Lirik lagu
Siswa menguasai lirik lagu dengan menghafal lirik ketika bernyanyi. Menurut Aminudin dalam Hidayatulloh (2020, hlm. 56) lirik lagu merupakan hasil kreasi manusia, lirik lagu dapat memberikan gambaran yang dialami diluar diri manusia persis apa adanya.
- b. Penguasaan Nada (Intonasi)
Ketepatan nada dalam bernyanyi merupakan salah satu aspek penilaian dalam praktik menyanyikan pupuh. Setiap pupuh memiliki nada yang khas dan berbeda. Intonasi merupakan tinggi rendahnya suatu nada pada kalimat yang memberikan penekanan dalam kata-kata tertentu di suatu kalimat.
- c. Kejelasan Suara (Artikulasi)
Menurut Astuti (2023, hlm. 1377) artikulasi menjadi salah satu faktor penting dalam melakukan komunikasi yang mudah dipahami dan dimengerti. Artikulasi dalam bahasa Inggris berasal dari kata *articulation* yaitu pengucapan. Sama halnya dengan bahasa, musik khususnya dalam hal bernyanyi juga membutuhkan pengucapan yang jelas atau yang disebut

dengan artikulasi. Artikulasi adalah pengucapan lambang bunyi bahasa yang sesuai dengan pola-pola standar sehingga dapat dipahami oleh orang lain.

d. Ekspresi

Menurut Robi (2020, hlm. 51) Ekspresi dalam bernyanyi merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh seorang penyanyi terkait dengan bagaimana suatu lagu harus dinyanyikan sesuai dengan jiwa dari lagu tersebut, melalui penggunaan warna suara, dinamika, tempo, serta mimik yang sesuai dan bersinergi. Ekspresi seseorang ketika menyanyikan pupuh harus sesuai dengan watak yang menggambarkan karakteristik isi pupuh.

e. Sikap

Sikap badan saat bernyanyi merupakan salah satu penilaian dalam keterampilan praktik menyanyikan pupuh. Sikap adalah posisi badan ketika seseorang sedang bernyanyi, dapat dilakukan pada saat duduk atau berdiri. Sikap badan sangat mempengaruhi terhadap produksi suara yang dihasilkan.

2.3.2 Penilaian Keterampilan Bernyanyi Pupuh

Penggunaan instrumen penilaian keterampilan menggunakan keempat komponen penilaian yang ada dalam penilaian keterampilan pada kurikulum 2013. Ada tiga aspek yang digunakan dalam penilaian keterampilan bernyanyi pupuh diantaranya, penguasaan lirik lagu, penguasaan nada (intonasi) dan kejelasan suara (artikulasi). Aspek ekspresi dan sikap tidak digunakan sebagai bahan penilaian dikarenakan aspek tersebut lebih memaknai suatu pupuh. Ketiga aspek yang digunakan sudah cukup menjadi kriteria penilaian dalam keterampilan menyanyikan pupuh.

Berikut merupakan rubrik penilaian keterampilan praktik penilaian menyanyikan pupuh :

Tabel 2. 1 Rubrik Penilaian Praktik Menyanyikan Pupuh

Aspek	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	(4)	(3)	(2)	(1)
Penguasaan lirik lagu	Siswa hafal semua lirik lagu	Siswa hafal 5 bait lirik lagu	Siswa hafal 4 bait lirik lagu	Siswa hafal 3 bait lirik lagu
Penguasaan nada (Intonasi)	Siswa dapat menyanyikan semua bait lagu dengan intonasi nada dan irama	Siswa dapat menyanyikan 5 bait lagu dengan dengan intonasi nada dan irama	Siswa dapat menyanyikan 4 bait lagu dengan intonasi nada dan irama	Siswa dapat menyanyikan 3 bait lagu dengan intonasi nada dan irama
Kejelasan suara (Artikulasi)	Siswa dapat melafalkan semua bait lagu dengan jelas	Siswa dapat melafalkan 5 bait lagu dengan jelas	Siswa dapat melafalkan 4 bait lagu dengan jelas	Siswa dapat melafalkan 3 bait lagu dengan jelas

Keterangan pengisian skor :

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

Skala Nilai Keterampilan Bernyanyi Pupuh

Tabel 2. 2 Skala Nilai

Kriteria	Skala Nilai
Sangat baik	86 - 100
Baik	71 - 85
Cukup	55 - 70
Kurang	< 54

Nilai Keterampilan Bernyanyi Pupuh

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh} \times 100}{\text{Skor maksimal}}$$

2.4 Pembelajaran Pupuh di SD

2.4.1 Pengertian Pupuh

Pupuh adalah bentuk puisi tradisional bahasa Sunda yang memiliki jumlah suku kata dan rima tertentu di setiap barisnya. Terdapat 17 jenis pupuh, masing-masing memiliki sifat tersendiri dan digunakan untuk tema cerita yang berbeda. Di dalam pupuh terdapat aturan-aturan atau patokan–patokan puisi zaman lama yang dalam penyusunan rumpaknya sebagai sarana penampilan lagu-lagu tembang. Sementara pengertian umum yang disampaikan oleh Wiradiredja (2016) menjelaskan bahwa pupuh adalah sebuah produk seni sastra yang mempunyai bentuk serta aturan tertentu. Akan tetapi dilihat dari realitasnya bahwa pupuh di samping merupakan karya sastra, juga merupakan karya musik dalam bentuk lagu. (F. Nuraeni et al., 2016) menyatakan pupuh ialah pola lirik yang terikat pada beberapa patokan (aturan) diantaranya guru lagu, guru wilangan, guru gatra dan watek/karakter. Guru lagu merupakan suara vokal akhir dari setiap padalisan. Guru wilangan merupakan jumlah engang dalam satu baris. Guru gatra merupakan baris atau larik yang disebut pada.

Pupuh diklasifikasikan atas dua kelompok yakni:

3.1 Pupuh Sekar Ageung :

Kinanti, sinom, asmarandana dan dangdanggula (KSAD).

3.2 Pupuh Sekar Alit :

Maskumambang, magatru, pucung, wirangrong, ladrang, balakbak, lambang, jurudemung, gurisa, gambuh, mijil, pangkur dan durma.

Berdasarkan paparan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pupuh merupakan puisi lama yang memiliki aturan-aturan atau patokan-patokan sebagai sarana penampilan lagu tembang dan memiliki sifat tersendiri. Setiap pupuh memiliki kriteria dan aturan yang berbeda.

2.4.2 Contoh Pupuh

1. Kinanti

Judul : Curug Pangjugjugan

Lirik :

*Nuhoyong uninga curug,
sumangga geura sarumping,
arangkat ka Bandung Barat,
papay walungan Cimahi,
walungan seueur curugna,
pangjugjugan nu arulin,*

2. Sinom

Judul : Harta pada Nareangan

Lirik :

*Harta pada nareangan,
harti pada nyararungsi,
sabab duanana guna,
harti bisa mere bukti,
harta pon kitu deui,
bisa ngabul nu di maksud,
neuduhan sakahayang,
tapi harta gancang leungit
mungguh harti mangfaat dunya akherat.*

3. Asmarandana

Judul : Nu Lumpuh Musafir

Lirik :

*Aya nu lumpuh musafir,
bari sila sisi jalan,
kadupak kuanu lolong
anu ekeur balangsiar,
neangan sandang pangan,
anu lolong gebut labuh,
kadupak katindihan.*

4. Dangdanggula

Judul : Lambang RI

Lirik :

*Lambang RI, jero ngandung harti,
lamun bener di amalkeunana,
persatuan tangtu tembong,
teu cukup ku disebut,
atawa na apal na biwir,
bhineka tunggal ika,
maksudna gumulung,
kabeh seler-seler bangsa beda-beda
tatapi asal sa getih,
beda tapi sa asal.*

5. Makumambang

Judul : Itu Kusir

Lirik :

*Itu kusir bangun ambek-ambek teuing,
turun tina delman,
kuda dipecutan tarik,
teu aya pisan ras-rasan.*

6. Magatru

Judul : Rempug Jukung

Lirik :

*He barudak kudu hirup rempug jukung,
jeung babaturan ngahiji,
samiuk jeung dulur-dulur,
teu binarung goreng pikir,
komo bari olo-olo.*

7. Pucung

Judul : Rancage

Lirik :

*Hayu batur sing suhud neagangan elmu,
getol kasakola,
diajar bari rancage,
da elmumah moal beurat di bawana.*

8. Wirangrong

Judul : Barudak Mangka Ngalarti

Lirik :

*Barudak mangka ngalarti,
ulah rek kadalon-dalon,
enggong-enggon nuntut elmu,
mangka getol mangka tigin,
pibekeleun sarerea,
modal bakti ka nagara.*

9. Ladrang

Judul : Engkang-engkang

Lirik :

*Di alajar wawangsalan,
saperti tatarucingan,
cik naon atuh maksudna,
teangan naon wangsalna,
gedong ngambang di sagara*

*ulah kapalang diajar,
keyeup gede di lautan,
kapitineung salawasna.*

10. Balakbak

Judul : Aya Monyet

Lirik :

*Aya warung sisi jalan rame pisan ; citameng,
awewena luas luis geulis pisan ; ngagoreng,
lalakina-lalakinan los ka pipir nyoo monyet ;
nyanggereng.*

11. Lambang

Judul : Dua Budak

Lirik :

*Lamun jadi budak harak,
suwung batur susah sobat,
kubatur dijarauhan,
moal aya nu maturan,
capetang loba tatanya,
capetang loba kabisa.*

12. Jurudemung

Judul : Mungguh nu Hirup di Dunya

Lirik :

*Lolobana mungguh jalma,
embung hina hayang agung,
embung hina hayang agung,
hayang hirup mukti,
hayang hirup,
hayang hirup mukti,
tapina embung tarekah,
tinangtu mo bakal nanjung.*

13. Gurisa

Judul : Muru Lembang

Lirik :

*Hayang teuing gera caang,
geus caang rek muru Lembang,
mun pareng Lembang ka sorang,
moal arek sumpang simpang,
tapi najan teu kasorang,
teu rek buru buru mulang,
rek tuluy guguru dagang,
ka Pa Endang tukang kembang.*

14. Gambuh

Judul : Pangdunga Indung

Lirik :

*Nu geulis alum nguyung,
keur nandangan kasedih kabinggung,
rek balaka kalimpudan rasa inggis,
antukna ngahurun balun,
soca mencrong pelong kosong.*

15. Mijil

Judul : Nadran

Lirik :

*Mipir-mipir pasir nu lungkawing,
mudun ka Parongpong,
motong jalan bras ka Cisarua,
henteu sabar hoyong enggal dugi,
ka makam pun aki,
nu tos lami pupus.*

16. Pangkur

Judul : Bapa Dobleng

Lirik :

*Bapa doblang pada terang,
kumis baplang nuruban biwir nu jeding,
pipi kemong irung mancung,
panon buringas herang,
goreng omong gawang geuweung harung gampang,
pantrang mayar kana hutang,
licik sarta sok curaling.*

17. Durma

Judul : Bela Nagri

Lirik :

*Moal ngejat sanajan ukur satapak,
geus di pasti ku janji,
mun tacan laksana,
numpes musuh sarakah,
henteu niat seja balik,
najan pa lastra
mati di medan jurit*

(Sumber: Buku Rineka Budaya Sunda)

2.4.3 Guru Lagu

Guru lagu merupakan suara vokal yang terdapat pada suku kata akhir di setiap kalimat.

Contoh :

Curug Pangjugjugan

Pupuh : Kinanti

*Nuhoyong uninga **curug**,* —————> U

*sumangga geura sarump**ing**,* —————> I

*arangkat ka Bandung **Barat**,* —————> A

*papay walungan Cim**ahi**,* —————> I

*walungan seueur curug**na**,* —————> A

*pangjugjugan nu arul**in**,* —————> I

2.4.4 Guru Wilangan

Guru wilangan merupakan jumlah suku kata pada setiap kalimat.

Contoh :

Curug Pangjugjugan

Pupuh : Kinanti

Nuhoyong uninga curug,

Nu-ho-yong-u-ni-nga-cu-rug, (8u)

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8

sumangga geura sarumping,

su-mang-ga-geu-ra-sa-rum-ping, (8i)

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8

arangkat ka Bandung Barat,

a-rang-kat-ka-Ban-dung-Ba-rat (8a)

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8

papay walungan Cimahi,

pa-pay-wa-lu-ngan-Ci-ma-hi, (8i)

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8

walungan seueur curugna,

wa-lu-ngan-seu-ur-cu-rug-na, (8a)

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8

pangjugjugan nu arulin.

pang-jug-ju-gan-nu-a-ru-lin. (8i)

1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8

3.2.7 Guru Gatra

Guru gatra merupakan jumlah larik atau baris dalam satu bait.

Contoh :

Curug Pangjugjugan

Pupuh : Kinanti

*Nuhoyong uninga curug,
sumangga geura sarumping,
arangkat ka Bandung Barat,
papay walungan Cimahi,
walungan seueur curugna,
pangjugjungan nu arulin*

Terdapat 6 baris
(dalam 1 bait)

3.2.8 Watek

Watek merupakan karakter pada setiap pupuh.

3.2.9 Aturan Pupuh

Tabel 2. 3 Aturan Pupuh

No.	Pupuh	Aturan			
		Jenis Pupuh	Jumlah Kalimat (Padalisan)	Guru Wilangan/Guru Lagu	Watek
1.	Kinanti	Sekar Alit	6	8u, 8i, 8a, 8i, 8a, 8i	Nungguan, sono, deudeupeun.
2.	Sinom		9	8a, 8i, 8a, 8i, 7i, 8u, 7a, 8i, 12a	Kasenangan, gumbira, kanyaah.
3.	Asmarandana		7	8i, 8a, 8e/o, 8a, 7a, 8u, 8a	Nyaah, cinta, deudeuh, asmara.
4.	Dangdanggula		10	10i, 10a, 8e/o, 7u, 9i, 7a, 6u, 8a, 12i, 7a	Kaendahan, kawaas, kaagungan.

5.	Balakbak	Sekar Ageung	3	15e, 15e, 15e	Guyonan kahirupan sapopoe.
6.	Durma		7	12a, 7i, 6a, 7a, 8i, 5a, 7i	Sumanget, ambek, gede hate.
7.	Gambuh		5	7u, 10u, 12i, 8u, 8o	Sedih, nyeri hate, kapahung.
8.	Gurisa		8	8a, sama setiap kalimat	Malaweung, ngalamun.
9.	Juru Demung		8	8a, 8u, 8u, 6i, 4i, 6i, 8a, 8u	Binggung ku diri sorangan.
10.	Ladrang		4	10i, 4a, (2X), 8i, 12i	Guyonan, sindiran.
11.	Lambang		8	8a, sama setiap kalimat	Lucu, guguyon.
12.	Magatru		5	12u, 8i, 8u, 8i, 8o	Handeueul, ngawuruk.
13.	Maskumambang		4	12i, 6a, 8i, 8a	Prihatin, kanalangsaaan.
14.	Mijil		6	10i, 6o, 10e, 10i, 6i, 6u	Sedih, pondok harepan.

15.	Pangkur		7	8a, 11i, 8u, 7a, 12u, 8a, 8i	Kesel ambek kapegung.
16.	Pucung		4	12u, 6a, 8e/o, 12a	Keuheul ka diri sorangan.
17.	Wirangrong		6	8i, 8o, 8u, 8i, 8a, 8a	Era ku polah sorangan, wirang

2.5 Penelitian yang Relevan

Ada pun penelitian yang relevan dengan penelitian ini, yakni sebagai berikut:

1. Hafsah Nugraha, 2020 dalam penelitiannya berjudul “*Microlearning* Sebagai Upaya Dalam Menghadapi Dampak Pandemi Pada Proses Pembelajaran”. diperoleh kesimpulan bahwa pembelajaran berbasis *microlearning* ini sangat efektif dan efisien karena dapat menghindari kejenuhan serta menjadi solusi ketercapaian pembelajaran. Persamaan dengan penelitian ini yaitu menggunakan metode *microlearning* sebagai upaya untuk meningkatkan pembelajaran.
2. Ayu et al., 2022 dalam penelitiannya berjudul “Pemanfaatan Aplikasi Whatsapp untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Menyanyikan Pupuh maskumambang” diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan aplikasi whatsapp dapat meningkatkan kemampuan menyanyikan pupuh maskumambang. Berdasarkan hasil kuesioner dan wawancara mengatakan bahwa pendapat siswa mengenai aplikasi pembelajaran whatsapp yang digunakan tergolong pada kategori positif. Berdasarkan penelitian yang dilakukan terdapat peningkatan nilai pada siklus I dengan siklus II yaitu 13,85%. Persamaan dengan penelitian ini yaitu menggunakan pemanfaatan suatu media berbasis teknologi aplikasi, tetapi bedanya media yang dikembangkan peneliti berupa teknologi aplikasi Digipuh yang dirancang dan dibuat sendiri.

3. Arfinda Fauzani, 2022 dalam penelitiannya berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis *Microlearning* dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar” diperoleh kesimpulan bahwa bahan ajar yang dikembangkan dengan berbasis *microlearning* dapat mengatasi permasalahan siswa berupa kejenuhan dalam belajar karena bahan ajar dikembangkan dengan konten yang singkat dan menarik. Persamaan dengan penelitian ini yaitu menggunakan metode yang sama yaitu dengan metode berbasis *microlearning*, tetapi bedanya media yang dikembangkan peneliti berupa media pembelajaran.

2.6 Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran Digipuh berbasis *Microlearning*

Pengembangan media pembelajaran yang akan diterapkan pada penelitian ini berupa aplikasi android yang dapat diakses melalui telepon genggam yang bersifat media audio-visual. Media pembelajaran menggunakan metode berbasis *microlearning* dengan menggunakan media skala kecil, konten pembelajaran dirancang sedemikian rupa menjadi segmen-segmen kecil dalam berbagai format media yang memungkinkan bisa diakses di mana dan kapan saja serta siswa menjadi lebih cepat dalam memahami materi tersebut. Dalam aplikasi yang peneliti buat terdapat tiga segmen *microlearning*, diantaranya bahan ajar (materi), *audio* dan video.

2. Keterampilan Menyanyi Pupuh

Keterampilan menyanyikan pupuh merupakan kompetensi dasar (KD) yang harus dicapai peserta didik kelas IV sekolah dasar. Pengembangan aplikasi yang peneliti buat terdapat segmen *audio* dan video. Terdapat 6 contoh pupuh yang dinyanyikan dan dapat disimak oleh siswa serta terdapat praktik menyanyikan pupuh secara baris per baris yang dapat menuntun siswa dalam mengikuti melodi pupuh yang tepat.

2.7 Kerangka Berpikir

Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan telaah dokumen, ditemukan fakta bahwa sebagian besar siswa kelas IV SDN X masih mengalami kesulitan dalam belajar menyanyikan pupuh. Salah satu penyebabnya yaitu penggunaan

media pembelajaran yang belum optimal. Maka dari itu guru dan siswa membutuhkan media pembelajaran lain untuk meningkatkan proses pembelajaran. Dengan demikian peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *microlearning* sebagai upaya meningkatkan keterampilan bernyanyi pupuh siswa kelas IV sekolah Dasar. Berikut adalah kerangka berpikir pada penelitian ini:

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

