

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seni budaya merupakan salah satu pembelajaran yang dapat dikatakan menyenangkan karena memiliki komponen penting yang bisa mengembangkan jiwa kreativitas siswa baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Dalam mata pelajaran seni budaya yang terdapat di sekolah terdapat 4 (empat) kompetensi keahlian seni, salah satunya ialah seni musik. Dalam pembelajaran seni musik tentunya diarahkan pada aspek psikomotor, kognitif, dan afektif. Tujuan dari mata pelajaran seni musik sendiri ialah agar siswa mampu mengekspresikan diri atas fenomena kehidupan, mengasah dan mengembangkan musikalitas, peka terhadap persoalan diri dan dunia sekitar serta mengusahakan perkembangan kepribadian, karakter dan kehidupannya baik untuk sendiri maupun untuk sesama dan alam sekitar (Kemdikbud, 2022).

Pada kompetensi keahlian seni musik yang terdapat pada kurikulum saat ini salah satunya ialah kepekaan terhadap unsur bunyi khususnya dalam konteks bermain musik bersama seperti berbagai jenis suara, ritmik, intonasi dan ekspresi (Hardiarini & Jobs, 2020). Pada salah satu materi terdapat tujuan pembelajaran yaitu siswa mampu memainkan pola irama sederhana, hal ini dapat memupuk rasa kesatuan dan persatuan dalam pembelajaran yang dilakukan melalui pembelajaran ritmis/pola irama dengan capaian pembelajaran ialah agar siswa dapat menyanyikan lagu dan alat musik dengan baik, membuat bentuk musik sederhana, menjalani rutinitas dan kebiasaan baik, serta mendapatkan pengalaman serta kesan baik bagi perbaikan dan kemajuan diri sendiri maupun kelompok (Zulhidayat & Pamei, 2021).

Pola irama perlu dikuasai oleh siswa agar capaian pembelajaran dapat tercapai. Dalam memainkan pola irama atau ritmis, bukan sekedar melakukan pukulan acak pada suatu objek atau mengahlikan suara dari berbagai alat. Sebaliknya, pola irama atau ritmis melibatkan pembentukan pola tertentu sehingga dapat membuat musik menjadi lebih hidup. Dalam memainkan pola irama atau ritmis dapat dilakukan dengan nada maupun tanpa nada, menurut Kurdi (Nurhayati et al., 2019) disebutkan adanya keberadaan irama mampu memberikan kesan kehidupan pada musik, seolah-olah menciptakan kekuatan gerakan yang mempengaruhi perasaan. Oleh karena itu, irama atau ritmis dianggap sebagai unsur yang sangat penting dalam musik karena memiliki aspek ketukan, tempo dan aksen.

Pembelajaran ritmis terdapat pada jenjang sekolah dasar, hal ini bertujuan agar siswa mampu mengolah pola/tata bunyi musik dan menunjukkan tingkat kepekaan

akan unsur-unsur bunyi musik. Akan tetapi setelah melakukan wawancara dan observasi awal, peneliti menemukan beberapa sumber permasalahan yang dihadapi oleh guru dalam memberikan materi seni musik terutama dengan materi pola irama. Salah satu diantaranya ialah, guru yang kurang pemahaman dalam pembelajaran seni musik sehingga mengalami kebingungan saat menyampaikan materi akibatnya guru hanya menggunakan media pembelajaran melalui tayangan video dan speaker secara berulang yang bisa menyebabkan siswa menjadi bosan sehingga motivasi belajar siswa dapat menurun yang berdampak pada hasil belajar siswa. Hal ini disebabkan oleh beberapa guru yang memiliki pola pikir bahwa pembelajaran musik hanya perlu dilaksanakan dengan cara bernyanyi saja tanpa memikirkan musikalitas dan kepekaan siswa yang perlu dikembangkan sebagaimana mestinya. Selain itu dapat dipengaruhi juga oleh pembelajaran yang kurang efektif, yang menjadi indikator dalam pembelajaran yang efektif diantaranya pengelolaan pelaksanaan pembelajaran, proses komunikatif, respon siswa, aktivitas belajar, dan hasil belajar. Dengan demikian, pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila semua indikator tersebut dalam kategori minimal baik. Perlunya pembelajaran yang efektif agar siswa dapat memahami materi, salah satunya ialah ritmis, untuk melatih kepekaan dan musikalitas siswa dalam bermusik.

Banyak siswa yang salah mengerti simbol-simbol atau notasi musik yang harusnya dipelajari dengan baik, seperti not $\frac{1}{2}$ ketuk dan not lainnya. Hal ini disebabkan oleh kurangnya minat belajar siswa dalam pembelajaran dan didukung dengan penyampaian serta keterampilan guru terhadap materi ritmis/irama di dalam kelas yang menyebabkan hasil belajar siswa tidak maksimal. Pentingnya media pembelajaran yang tepat dalam penyampaian materi dapat membantu pemahaman dan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat dengan baik, media pembelajaran sendiri perlu menyesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang secara alamiah memiliki rasa ingin tahu yang kuat selain itu siswa di sekolah dasar masih memiliki rasa senang bermain dan lebih suka bergembira/riang. Oleh karena itu, media pembelajaran perlu dibuat lebih menarik dan menyenangkan agar tercipta suasana yang aktif serta menumbuhkan motivasi siswa.

Media pembelajaran yang disajikan terkhusus untuk materi ritmis ialah sebuah permainan edukatif yang berbentuk kartu berwarna yang berisikan simbol notasi yang ditulis oleh siswa itu sendiri atau menempelkan sesuatu kertas pada media tersebut. Media pembelajaran ini disebut *color rhythm card*, ialah kartu yang terinspirasi dari permainan kartu *UNO* dan *flash card*, memiliki ukuran panjang 9 cm dan lebar 6 cm,

color rhythm card merupakan kartu kosong yang dapat diisi atau ditempel sehingga dapat dipakai secara berulang. Warna yang disajikan dalam *color rhythm card* ialah warna merah, hijau, biru, dan kuning. Melalui permainan *color rhythm card* siswa dapat mengalami aspek psikomotor, kognitif, dan afektif secara bersamaan. Dalam aspek psikomotor siswa dapat mengasah keterampilan dalam memainkan ritmis, dalam aspek kognitif, siswa bisa belajar beradaptasi dan mempelajari *color rhythm card*, dalam aspek afektif, siswa dapat mempelajari bagaimana mengatur sikap, emosi dan perilaku yang ada dalam individu siswa itu sendiri dalam memainkan suatu permainan.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan, peneliti tertarik untuk melakukan eksperimen penggunaan media *color rhythm card* kepada siswa yang memiliki kesulitan dalam mempelajari dan memahami ritmis untuk melihat apakah terdapat perbedaan penggunaan *color rhythm card* terhadap aktivitas siswa dalam mempelajari ritmis. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul **“Implementasi Permainan Color Rhythm Card terhadap Aktivitas Ritmis Siswa di Sekolah Dasar”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, fokus penelitian ini ialah Implementasi permainan *color rhythm card* terhadap aktivitas ritmis siswa. Oleh karena itu, dikembangkan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

- 1.2.1. Bagaimana kondisi belajar siswa sebelum penggunaan media *color rhythm card*?
- 1.2.2. Bagaimana motivasi belajar siswa ketika implementasi media *color rhythm card* pada pembelajaran ritmis
- 1.2.3. Bagaimana peningkatan ritmis siswa dalam pembelajaran ritmis menggunakan *color rhythm card*?
- 1.2.4. Apakah terdapat perbedaan antara hasil aktivitas ritmis siswa sebelum dan sesudah menggunakan *color rhythm card*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah peneliti sampaikan, maka tujuan penelitian ini ialah mengetahui implementasi permainan *color rhythm card* terhadap aktivitas ritmis siswa. Adapun tujuan secara spesifik adalah sebagai berikut:

- 1.3.1. Melihat kondisi belajar siswa sebelum penggunaan media *color rhythm card*

1.3.2. Mendeskripsikan motivasi belajar siswa ketika implementasi menggunakan media *color rhythm card*

1.3.3. Mengetahui adanya peningkatan kemampuan ritmis siswa dalam pembelajaran ritmis menggunakan media *color rhythm card*

1.3.4. Mengetahui ada tidaknya perbedaan aktivitas ritmis siswa setelah pembelajaran ritmis menggunakan *color rhythm card*.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat memperoleh manfaat bagi berbagai pihak, antara lain sebagai berikut:

1.4.1. Bagi Siswa

Dapat menumbuhkan semangat, minat dan motivasi belajar siswa.

1.4.2. Bagi Guru

Dapat memberikan masukan atau wacana terhadap guru dalam upaya pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Sebagai referensi untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang baru sehingga dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan diminati siswa.

1.4.3. Bagi Peneliti

Sebagai tambahan wawasan serta memperluas pengetahuan untuk bekal pendidik dalam merancang suatu strategi pembelajaran

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Penelitian yang berjudul “Implementasi Permainan *Color Rhythm Card* terhadap Aktivitas Ritmis Siswa di Sekolah Dasar” terdiri dari 5 (lima) bab yang memiliki fokus pembahasan yang berbeda, diantaranya sebagai berikut:

1.5.1. BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab I berisi uraian tentang latar belakang masalah penelitian, rumusan masalah penelitian yang akan diteliti, tujuan penelitian dilakukan, manfaat penelitian bagi siswa, guru dan peneliti serta struktur organisasi skripsi.

1.5.2. BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab II berisi tentang landasan teori yang berkaitan dengan pembahasan yang digunakan sebagai landasan dan penguat terhadap pelaksanaan penelitian yang dilakukan.

1.5.3. BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab III menjelaskan metode penelitian dan desain penelitian yang digunakan dalam penelitian. Selain itu, bab ini mengandung penjabaran instrumen penelitian yang digunakan

1.5.4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab IV, menjelaskan analisis hasil temuan penelitian berdasarkan instrumen penelitian yang telah dilakukan dan menjelaskan realisasi pelaksanaan penelitian.

1.5.5. BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab terakhir, memuat tentang kesimpulan dari hasil dan pembahasan analisis data penelitian serta saran bagi para pembaca dan pengguna hasil penelitian