

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan manifestasi kebudayaan manusia yang selalu berkembang. Sehingga terus menerus terjadi perubahan yang berarti perbaikan pada setiap jenjang pendidikan tidak terlepas dari yang namanya proses pembelajaran. Proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan, proses perbuatan, cara mendidik. (Depdiknas, 2023).

Pembelajaran merupakan suatu sistem instruksional yang mengacu pada seperangkat komponen yang saling bergantung satu sama lain untuk mencapai tujuan. Pembelajaran adalah penyediaan kondisi yang mengakibatkan terjadinya proses belajar pada diri peserta didik (Ridwan Abdullah, 2015:40). Sebagai sebuah sistem, pembelajaran meliputi suatu komponen, antara lain tujuan, bahan, peserta didik, guru, metode, situasi, dan evaluasi. Agar tujuan itu tercapai, semua komponen yang ada harus diorganisasikan sehingga antar sesama komponen terjadi kerjasama.

Pola pembelajaran akan dii oleh dukungan kesiapan, dan kualitas daya dukung masing-masing komponen pembelajaran (Ishak dan Deni, 2017:209). Oleh karena itu, guru tidak boleh hanya memperhatikan komponen-komponen tertentu saja misalnya metode, bahan, dan evaluasi saja, tetapi juga harus mempertimbangkan komponen secara keseluruhan (Muhammad Rohman dan Sofan Amri, 2013:31).

Proses pembelajaran merupakan sebuah kegiatan interaksi yang dilakukan oleh guru terhadap para peserta didik. Selain itu, dalam proses pembelajaran juga terdapat materi yang disampaikan oleh guru kepada peserta didik, di mana peserta didik sebagai subjek penerima pembelajaran. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No.19 Tahun 2005 Pasal 19 menyatakan bahwa proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi

peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan

kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik PP No. 19 Tahun 2005 pasal 19. Dalam sebuah kegiatan belajar mengajar ada sebuah tujuan agar peserta didik dapat menggapai skala capaian baik berupa kompetensi dasar dan indikator. Untuk mempermudah guru dan peserta didik dalam mendapatkan hal tersebut maka guru memerlukan media pembelajaran, di fungsikan untuk menunjang guru dalam kegaitan belajar mengajar agar peserta didik lebih termotifasi dan dapat meningkatkan hasil bellajar yang baik sehingga tercapainya pembelajaran yang efesien. (Nurrita,9:2018).

Seiring berkembangnya zaman media pembelajaran semakin banyak di kembangkan, salah satunya adalah media pembelajaran menggunakan vidio, media pembelajaran vidio

Aldi Rizki Ramdani, 2024

***MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO MAGIC TILES PIANIKA TERHADAP
KETERAMPILAN BERMAIN MUSIK PIANIKA SISWA KELAS IV MI***

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

di era digital sudah banyak sekali yang menggunakannya untuk mempermudah dalam pembelajaran. Media video pembelajaran digolongkan kepada jenis media Audio Visual Aids (AVA) atau bisa disebut juga media yang dapat dilihat dan didengar. Media audio visual gerak merupakan media yang mempunyai suara, ditambah dengan gerakan dan bentuk obyeknya bisa dilihat, media ini adalah media yang paling lengkap dan mudah dipahami. Media ini menyajikan informasi melalui bentuk dokumen yang hidup, dapat dilihat pada layar monitor atau ketika diproyeksikan media ini dapat didengar dan dilihat gerakannya (video atau animasi). Menurut Cheppy Riyana (2007) media pembelajaran yang berbentuk video merupakan media yang dapat menyajikan audio dan visual yang berisi pesan tentang pembelajaran yang berisi konsep, prosedur, prinsip, dan teori yang dapat membantu pengetahuan terhadap mempercepat pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran yang akan disajikan. Mayer (2012: 87) menjelaskan juga bahwasannya media pembelajaran berbasis gambar yang dapat bergerak (animasi/ video) dapat mempermudah pendorongan pemahaman peserta didik bila digunakan dengan cara yang konsisten dengan teori pembelajaran multimedia.

Setiap peserta didik tentunya memiliki tipe kecerdasan yang berbeda. Sejalan dengan inti sari dari kurikulum 2013, yang menyebutkan bahwa setiap peserta didik memiliki kecerdasan majemuk (multiple intelligences) guna menguatkan karakter peserta didik sejak dini. Dalam kecerdasan majemuk ini diyakini bahwa setiap individu dapat belajar dengan berbagai cara. Kecerdasan majemuk itu diantaranya verbal linguistic, logis matematika, kinestetik, musik, interpersonal, intrapersonal, naturalistik, dan visual-spasial (Gardner dalam Kustiawan, 2014). Setiap kecerdasan tersebut digunakan oleh peserta didik dalam porsi yang berbeda-beda serta tidak dapat berdiri sendiri. Kecerdasan tersebut dapat digunakan secara bersamaan dan cenderung saling melengkapi satu sama lain tergantung dari individu yang mengembangkannya (Gardner dalam Santrock, 2011).

Pada kecerdasan verbal linguistic, peserta didik cenderung lebih mudah serta senang dalam bermain kata dan tulisan. Sementara pada kecerdasan logis matematika, peserta didik memiliki kemampuan nalar yang tinggi sehingga dapat memecahkan suatu permasalahan dengan logis. Selanjutnya untuk peserta didik yang memiliki kecerdasan

Aldi Rizki Ramdani, 2024

***MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO MAGIC TILES PIANIKA TERHADAP
KETERAMPILAN BERMAIN MUSIK PIANIKA SISWA KELAS IV MI***

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

kinestetik, memiliki kemampuan yang lebih dalam kontrol motorik. Untuk kecerdasan musik, peserta didik cenderung lebih menyukai pembelajaran yang ada sangkut-pautnya dengan melodi dan irama musik. Kemudian kecerdasan interpersonal dan intrapersonal, dimana keduanya saling bertolak belakang. Untuk kecerdasan interpersonal, peserta didik cenderung lebih pandai dalam berkomunikasi dan bersosialisasi dengan orang lain, sehingga terkadang motivasi dapat muncul dari lingkungan sekitarnya. Berbeda dengan intrapersonal yang lebih mengenal diri sendiri sehingga motivasi yang muncul pun dari dalam diri sendiri. Selanjutnya kecerdasan naturalistik yang cenderung lebih selaras dengan alam dan seisinya. Dan yang terakhir yaitu kecerdasan visual-spasial, di mana peserta didik memiliki kemampuan lebih dalam menangkap warna, arah, dan ruang secara akurat. Peserta didik pada kecerdasan visual spasial cenderung lebih menyukai seni rupa. Kecerdasan visual-spasial dapat dituangkan dalam bentuk gambar dan lukisan (Gardner dalam Santrock, 2011). Gambar atau lukisan tersebut isinya dapat mengungkapkan pikiran, perasaan dan keinginan peserta didik.

Pembelajaran menggunakan media video bertujuan agar membantu mempermudah menginformasikan pesan yang akan disampaikan lebih memberikan pemahaman kepada penerima pesan. Video saat ini sering digunakan untuk demonstrasi dan evaluasi, tetapi percayalah bahwa pendekatan yang lebih produktif adalah menggunakan video untuk mendukung kemampuan guru dalam memperhatikan dan menginterpretasikan interaksi kelas (Sherin, 2017: 50). Selain mempermudah memberikan pemahaman, media video ini juga akan sangat menyenangkan oleh peserta didik karena mereka mendapatkan penjelasan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan.

Penggunaan media digital dalam pembelajaran seni membuat pembelajaran semakin aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan. Seni musik didalam bidang pendidikan seharusnya dapat menunjukkan peranan penting dalam mengembangkan keinginan peserta didik agar merasakan bermain alat musik pianika dengan asik. Dengan memberikan kesempatan untuk berekspresi, berkreasi, berapresiasi, membentuk keharmonian, dan dapat menciptakan keindahan agar peserta didik dapat merasakan bermain musik pada dirinya, selain itu peserta didik pun perlu di bekali dengan pengetahuan maupun

Aldi Rizki Ramdani, 2024

***MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO MAGIC TILES PIANIKA TERHADAP
KETERAMPILAN BERMAIN MUSIK PIANIKA SISWA KELAS IV MI***

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

keterampilan agar mendapatkan pengalaman bermain alat musik pianika pada dirinya (Dopo, Ferdinandus, 2017) pembelajaran bermain alat musik pianika bisa dilakukan dengan praktik beberapa alat musik agar peserta didik tidak merasakan jenuh. Jika tidak adanya pengalaman praktik kepada peserta didik secara langsung, pembelajaran seni akan menjadi suatu pembelajaran yang membosankan, kurang di minati peserta didik, dan dianggap tidak menyenangkan.

Peneliti menemukan beberapa peserta didik SD di kelas tinggi tidak dapat memainkan pola ritmik dengan benar dikarenakan kurangnya kepekaan dalam merasakan irama, sehingga irama yang di hasilakan tidak berkesinambungan dengan lagu. Selain itu, peserta didik di kelas tinggi pun masih belum bisa menyesuaikan tempo dalam bermain musik karna jarang mereka melakukan praktik dan tidak disediakannya alat musik yang memadai sehingga kepekaan peserta didik terhadap irama masih kurang maksimal.

Permasalahan yang di dapat pada pembahasan kali ini yakni anak masih belum bisa menguasai atau bahkan mengetahui bagaimana cara menggunakan alat musik dengan baik, karena kurangnya praktik secara langsung memainkan alat musik dan juga fasilitas sekolah yang tidak menyediakan alat musik bagi para peserta didiknya. selain itu guru yang memegang mata pelajaran SBDP masih kurang bisa dalam memainkan alat musik sehingga peserta didik hanya di berikan materi tanpa ada pemeraktikan sama sekali. Oleh karena itu penulis mengambil judul “*MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO MAGIC TILES PIANIKA TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN MUSIK PIANIKA PESERTA DIDIK KELAS IV MI*”

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana pengaruh video Magic Tiles pianika terhadap keterampilan bermain musik pianika peserta didik kelas IV MI Al-Azhar?

Bagaimana dampak peserta didik setelah menggunakan video Magic Tiles pianika terhadap bermain music pianika peserta didik kelas IV MI Al-Azhar?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah untuk:

Aldi Rizki Ramdani, 2024

MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO MAGIC TILES PIANIKA TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN MUSIK PIANIKA SISWA KELAS IV MI

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

Mengetahui pengaruh media video Magic Tiles pianika terhadap keterampilan bermain music pianika peserta didik kelas IV MI Al- Azhar.

Mengetahui dampak peserta didik setelah menggunakan video Magic Tiles pianika terhadap bermain music pianika peserta didik kelas IV MI Al- Azhar.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini berupaya untuk meningkatkan minat dan hasil belajar Seni budaya dan Prakarya terutama dalam bidang musik khususnya untuk peserta didik sekolah dasar. Selain itu, berupaya menjadi pertimbangan bagi sekolah bahwa menyediakan alat musik juga bisa digunakan untuk meningkatkan pembelajaran di sekolah. Bukan hanya untuk sekolah dasar tapi juga dapat gunakan diberbagai jenjang pendidikan. Oleh karena itu, kontribusi yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini adalah dapat dijadikan sebagai :

1. Inovasi dalam pembelajaran
2. Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah
3. Dijadikan pertimbangan bagi guru untuk menggunakan media visual dalam pembelajaran.
4. Meningkatkan kreativitaas guru dalam mengembangkan proses pembelajaran di sekolah.
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar dalam pembelajaran SBDP

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Pada penelitian ini penulis merincikan lima bab. Adapun penjelasan mengenai lima bab tersebut yaitu.

BAB I pendahuluan, terdiri dari beberapa pokok masalah yaitu: latar belakang, rumusan, tujuan penelitian dan manfaat penelitian.

BAB II kajian pustaka yang berisikan tentang pembahasan mengenai pengertian media pembelajaran, seni musik, vidio animasi dan pianika.

BAB III metode penelitian mendeskripsikan mengenai desain penelitian, partisipan, tempat penelitian, instrument penelitian, Teknik penumpulan data, dan Teknik analisi data penelitian.

Aldi Rizki Ramdani, 2024

***MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO MAGIC TILES PIANIKA TERHADAP
KETERAMPILAN BERMAIN MUSIK PIANIKA SISWA KELAS IV MI***

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

BAB IV Temuan penelitian dan pembahasan yang terdiri dari. Temuan penelitian berisi tentang proses penelitian, perencanaan, proses pengaplikasian media pembelajaran, dan mendeskripsikan tentang pembahasan yang akan mengaitkan tentang temuan peneliti untuk menjawab rumusan masalah.

BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi yang menyajikan deskripsi penafsiran dan pemaknaan hasil temuan penelitian beserta pembahasan berdasarkan rumusan masalah penelitian.

Aldi Rizki Ramdani, 2024

***MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO MAGIC TILES PIANIKA TERHADAP
KETERAMPILAN BERMAIN MUSIK PIANIKA SISWA KELAS IV MI***

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