

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada abad ke-21, pendidikan menjadi semakin penting untuk memastikan bahwa peserta didik memiliki keterampilan belajar dan berinovasi, keterampilan teknologi informasi dan media, serta keterampilan hidup untuk bekerja dan bertahan hidup (Rahmaningrum et al., 2024). Menurut Zubaidah (dalam Virmayanti et al., 2023), pendidikan harus dapat mempersiapkan siswa agar menjadi pribadi yang sesuai dengan sila-sila pancasila. Abad 21 ini memiliki tuntutan yang sangat tinggi untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, tuntutan ini menyebabkan perubahan dalam tata kehidupan manusia di abad 21, sehingga manusia di abad ini dituntut untuk memiliki keterampilan yang berinovasi dan berkarakteristik (Mardhiyah et al., 2021). Selain keterampilan tersebut, siswa di abad 21 juga dituntut untuk memiliki kompetensi 4C yaitu *Critical Thinking, Communication, Collaborative, Creativity*) (Partono et al., 2021). Sehingga dapat dikatakan bahwa kreativitas di abad 21 merupakan salah satu keterampilan yang sangat dibutuhkan untuk menghadapi tantangan karena di abad 21 ini banyak mengalami perubahan yang cepat dan dinamis di berbagai bidang seperti teknologi, ekonomi, dan pendidikan. Menurut Wulandari & Nisrina (2020) pengertian kreativitas berkaitan dengan penemuan sesuatu, mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada. Kreativitas adalah suatu proses yang melibatkan keluarnya gagasan atau ide dari pikiran seseorang yang bertujuan untuk membangkitkan kreativitas belajar mandiri maupun bekerja sama (Wulandari & Nisrina, 2020). Oleh sebab itu, keterampilan ini menjadi semakin penting karena menuntut kemampuan berpikir kritis, kolaborasi dan inovasi yang terus berkembang.

Dalam konteks pendidikan, pengembangan kreativitas menjadi salah satu fokus utama. Kreativitas seni dapat memberikan energi positif untuk peserta didik dalam proses pendidikan karena dengan kreativitas, peserta didik mampu

mengembangkan kepribadiannya baik itu pengembangan fisik maupun mental karakter mereka serta dapat menciptakan sisi kreatif peserta didik dalam pembelajaran (Agustin, 2021). Menurut Mashudi (2021) pembelajaran yang hanya menekankan pada kegiatan transfer pengetahuan saja, memiliki tingkat ketidakefektifan yang tinggi untuk mengembangkan dan memenuhi keterampilan keterampilan siswa abad ke 21. Jadi, pendidikan tidak lagi hanya berpusat pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan keterampilan abad 21 yang mencakup kreativitas, pemecahan masalah, dan kolaborasi serta sistem pendidikan harus beradaptasi untuk menciptakan lingkungan yang mendorong dan memfasilitasi perkembangan kreativitas siswa.

Proses pendidikan memerlukan kreativitas seni sebagai proses yang memberi energi aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran (Agustin, 2021). Seperti yang dikatakan oleh Setiaji (2023) bahwa tujuan pendidikan seni bukan untuk menjadikan anak sebagai seorang seniman melainkan membina kreativitasnya sedini mungkin. Melalui kegiatan seni dan estetika, siswa diajak untuk berpikir dan bekerja secara artistik-estetik agar manusiawi, kreatif, memiliki apresiasi, menghargai kebinekaan global, sejahtera jasmani, mental (psikologis), dan rohani, serta untuk selanjutnya memberi dampak pada kehidupan manusia (diri sendiri dan orang lain) juga pada pengembangan diri setiap orang dalam proses pembelajaran yang berkesinambungan (Mulyana & Sulasro, 2020). Maka dari itu, kreativitas seni dikatakan penting bagi pendidikan di abad 21 ini karena secara alami mendorong kreativitas dan memungkinkan siswa untuk mengekspresikan diri, mengeksplorasi ide-ide baru dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis.

Namun bila kita cermati kreativitas di Indonesia relatif rendah. Merujuk hasil survei *Martin Prosperity Institute* pada *Global Creativity Index* 2015 Indonesia menempati peringkat ke 115 dari 139 negara yang berpartisipasi dengan indeks kreativitas sebesar 0,205 (Rohmawati et al., 2018). Menurut Wondal & Rosita (2015) penelitiannya mengenai kreativitas anak di berbagai negara yang berusia 10 tahun, Indonesia mendapat posisi paling rendah apabila dibandingkan dengan

negara lain. Hal itu terjadi tidak lain karena adanya faktor yang menyebabkan kreativitas anak di Indonesia rendah dibandingkan dengan negara lain.

Rendahnya kreativitas seni siswa di Indonesia disebabkan oleh beberapa aspek salah satunya metode pembelajaran hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian yang menunjukkan guru dominan menggunakan metode ceramah dalam belajar (Anika & Riastini, 2022). Temuan lainnya juga menyatakan bahwa media yang ada hanya berupa buku paket sehingga siswa bosan dan guru kurang melakukan apresiasi terhadap karya yang dikembangkan oleh anak (Anika & Riastini, 2022). Menurut Anika & Riastini (2022) masih terdapat beberapa kendala atau permasalahan yang memicu rendahnya tingkat kreativitas siswa salah satunya yaitu, siswa masih enggan dan bingung dalam mengembangkan imajinasinya disebabkan pengembangan konten atau materi dari guru hanya sebatas penjelasan dan mengendap sesuai dengan aktivitas bermain siswa. Padahal seni itu sendiri bertujuan untuk melepas pikiran agar siswa tidak merasa stress. Selain itu, konten yang disajikan tidak menarik membuat siswa kehilangan minat untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran seni. Hal yang harus dilakukan dalam mengembangkan kreativitas dalam mengajar memahami peserta didik, menguasai materi, mampu menggunakan media saat menyampaikan materi, menggunakan cara pembelajaran yang berbeda dengan sebelumnya (Manik, 2019). Oleh karena itu, diperlukan pengembangan konten pembelajaran seni yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan serta minat siswa di abad 21.

Banyak orang telah mengembangkan solusi dalam pembelajaran. Salah satu solusi yang telah dikembangkan adalah dalam metode pembelajaran. Penelitian-penelitian terdahulu yang membuktikan metode pembelajaran berfungsi adalah penelitian (Sulistiyowati, 2023). Dimana penelitiannya telah berhasil diterapkan dengan menggunakan metode solfegio dalam pembelajaran seni musik vokal. Begitu pula penelitian yang dilakukan oleh (Sihombing et al., 2024). Penelitiannya pun menggunakan metode solfegio. Dalam penelitiannya siswa dilatih lebih fokus mendengar, membaca dan bernyanyi.

Penelitian yang mengembangkan media pembelajaran oleh (Elma et al., 2023). Penelitian tersebut melakukan pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* guna meningkatkan kreativitas siswa. Menurut Elma (2023) respon dari peserta didik terhadap materi saat pembelajaran siswa lebih aktif dan kreatif terhadap pembelajaran meningkat, siswa lebih antusias baik secara individu maupun kelompok. Demikian pula penelitian oleh Ashifa (2024) yang mengembangkan media. Penelitian tersebut menggunakan media *flash card* dalam pembelajaran materi seni rupa dan berhasil diterapkan. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat mendorong kreativitas siswa, siswa lebih fokus, aktif dan memiliki rasa ingin tahu yang meningkat.

Adapun penelitian yang mengembangkan model pembelajaran yaitu menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dalam pembelajaran seni yang dilakukan oleh (Pambudi, 2019). Penelitian tersebut berhasil menerapkan model PBL untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam karya seni rupa daerah. Pengembangan model pembelajaran ini terbilang berhasil dibuktikan dengan hasilnya, siswa mampu membuat karya seni rupa daerah dengan keberagaman isi dan variasi bentuk dengan menggunakan pewarna yang menarik. Penelitian Zakhratunisa (2019) mengembangkan model pembelajaran *cooperative learning* dan hasilnya berhasil diterapkan sehingga mendapat respon baik.

Demikian pula beberapa penelitian yang mengembangkan konten dengan memanfaatkan aplikasi tiktok oleh (Yendra et al., 2024). Penelitiannya mengembangkan konten dalam video seni tari. Penelitian ini bertujuan untuk memaksimalkan dan mengasah kemampuan dalam mengembangkan kreativitas dan inovasi dalam membuat konten pembelajaran yang menarik. Kemudian penelitian yang mengembangkan e-modul dilakukan oleh (Nuzulia, 2022). Penelitian tersebut berhasil mengembangkan konten untuk meningkatkan kreativitas siswa. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Selvia & Asriati (2023) yang berhasil mengembangkan kreativitas dan minat siswa dalam pembelajaran

seni tari. Dimana penelitiannya menggunakan *youtube* mendapat hasil dan respon yang baik.

Dari penelitian-penelitian terdahulu diatas, peneliti mencoba membuat pembaharuan untuk meningkatkan kreativitas siswa. Pendekatan yang digunakan peneliti untuk mengatasi masalah kurangnya kreativitas adalah melalui pengembangan konten dengan memanfaatkan media digital. Pendidikan digital adalah intelektualisasi pendidikan, yaitu bentuk dan konsep pendidikan baru yang didasarkan pada kebangkitan teknologi kecerdasan buatan (Zhao et al., 2022. Menurut Loupias (2022) terdapat berbagai keuntungan menggunakan media digital sebagai media pembelajaran atau alat praktek dalam proses mengajar seni budaya khususnya, anantara lain, siswa dapat belajar sendiri mengeksperisikan perasaannya masing-masing dan guru dapat mengevaluasi materi pelajarannya sehingga materinya dapat berkembang dan sesuai kebutuhan masing-masing siswa. Pada observasi awal di sekolah yang peneliti tuju, sekolah tersebut di kelas V terdapat pembelajaran seni musik saja tidak dengan olah vokal. Akan tetapi dalam pembelajaran seni music dengan memainkan alat music pianika siswa harus bisa memainkan lagu dimana berbarengan dengan harus mengetahui lagu. Oleh karena itu, penelitian ini dapat dilakukan karena olah vokal berkaitan dengan musik.

Peneliti menggunakan aplikasi karaoke edukatif yang merupakan salah satu alat yang dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. **Karaoke memberikan ruang bagi individu untuk mengekspresikan diri dan kreativitas melalui musik.** Hal ini mengartikan bahwa dengan pengembangan konten melalui penggunaan aplikasi karaoke edukatif, setiap siswa diberikan kesempatan untuk dapat aktif dalam kegiatan pembelajaran dan dapat meningkatkan pemahaman serta daya ingat mereka. Pada era pendidikan yang modern, penggunaan aplikasi karaoke edukatif ini dapat menjadi potensi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan keterlibatan aktif serta memberikan daya imajinatif anak untuk berkembang.

Penggunaan aplikasi karaoke edukatif tidak hanya meningkatkan minat siswa dalam belajar musik vokal, tetapi juga diharapkan dapat membantu mereka mengembangkan keterampilan kreatif. Oleh karena itu, peneliti ingin memunculkan kebaruan pada materi seni musik vokal. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan konten edukatif berbasis aplikasi karaoke dalam pembelajaran seni musik vokal di Sekolah Dasar. Diharapkan melalui pendekatan ini kreativitas seni siswa dapat ditingkatkan dan penggunaannya pun sesuai kebutuhan siswa pada era pendidikan yang terus berkembang. Maka dari itu, penelitian ini berjudul **“Efektivitas Penggunaan Aplikasi *StarMaker* Pada Materi Seni Musik Vokal Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V Sekolah Dasar”** menjadi langkah inovatif untuk memberikan kontribusi pada perbaikan kreativitas siswa dalam pembelajaran seni musik vokal di sekolah dasar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas dapat diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah hasil kreativitas siswa setelah menggunakan aplikasi *StarMaker* dalam pembelajaran seni musik vokal?
2. Bagaimanakah hasil kreativitas siswa setelah menggunakan aplikasi *youtube* dalam pembelajaran seni musik vokal?
3. Apakah ada perbedaan kreativitas siswa yang menggunakan aplikasi *StarMaker* dan yang menggunakan aplikasi *youtube* dalam pembelajaran seni musik vokal?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil kreativitas siswa setelah menggunakan aplikasi *StarMaker* dalam pembelajaran seni musik vokal.

2. Untuk mengetahui hasil kreativitas siswa setelah menggunakan aplikasi *youtube* dalam pembelajaran seni musik vokal.
3. Untuk mengetahui perbedaan kreativitas siswa yang menggunakan aplikasi *StarMaker* dan yang menggunakan aplikasi *youtube* dalam pembelajaran seni musik vokal.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari penelitian ini baik secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai kemajuan baru dalam peningkatan kualitas pembelajaran pada materi seni musik vokal. Selain daripada itu, penelitian ini pun dapat dimanfaatkan untuk pengembangan konten pada materi seni musik vokal di sekolah dasar.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini ditujukan dapat bermanfaat bagi:

a. Siswa

Siswa-siswi sekolah dasar diharapkan memiliki kemampuan dalam meningkatkan minat dan motivasi siswa dan membuat suasana belajar yang lebih aktif dan imajinatif yang mana diharapkan dapat menguatkan daya tangkap siswa untuk memahami materi seni musik vokal ini dengan adanya pengembangan konten yang dibuat oleh peneliti.

b. Guru

Pengembangan konten berbasis aplikasi karaoke ini dapat dimanfaatkan oleh para pengajar, khususnya guru-guru sekolah dasar sebagai pelengkap media kreatif berbasis teknologi ini di pembelajaran untuk menunjang minat siswa dalam menyampaikan materi seni musik vokal, dan pemahaman para

guru untuk meningkatkan kemampuan menggunakan teknologi di era pembelajaran digital saat ini.

c. Sekolah

Peningkatan mutu sistem pembelajaran dan kualitas pengajaran di sekolah akan berkembang dalam fasilitas pemanfaatan media digital dan sekolah mampu mengikuti keadaan pembelajaran global saat ini yang dihasilkan dan pada materi seni musik untuk sekolah dasar yang nantinya berpengaruh terhadap proses pengajaran siswa dan kualitas sekolah.

d. Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan pengalaman serta ilmu pengetahuan yang baru bagi peneliti, utamanya dalam ranah pembelajaran digital dan menciptakan pengalaman mengajar yang aktif dan inovatif sesuai dengan perkembangan di era digital saat ini.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi penulisan skripsi terdiri dari lima bab. Setiap babnya disusun sesuai dengan pelaksanaan penelitian. Adapun rincian ke lima bab tersebut adalah sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN. Pada bab ini terdiri atas beberapa pokok permasalahan seperti latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA. Pada bab ini berisikan mengenai teori-teori yang digunakan sebagai landasan acuan dalam pelaksanaan skripsi, diantaranya berisikan tentang konsep kreativitas, media pembelajaran, pembelajaran seni musik di sekolah dasar, penelitian relevan kerangka berpikir dan hipotesis penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN. Pada bab ini berisikan tentang rangkaian metode penelitian yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini termasuk beberapa komponen pelengkap lainnya seperti desain penelitian, prosedur penelitian, partisipan dan tempat penelitian, instrument penelitian, dan teknik analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN. Pada bab ini berisikan mengenai temuan dan pembahasan penelitian berdasarkan hasil pengolahan analisis data yang disesuaikan dengan urutan rumusan permasalahan penelitian. Pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI. Pada bab ini berisikan simpulan, implikasi, dan rekomendasi yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut.