

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Pendidikan di Indonesia menjadi salah satu investasi sumber daya manusia untuk pembangunan Indonesia di masa mendatang, dari Pendidikan tersebut akan menghasilkan manusia manusia yang berkualitas. Pendidikan yang sesuai dengan perubahan zaman dapat mewujudkan kesejahteraan hidup yang berkepanjangan. Permendikbud Nomor 68 Tahun 2014 tentang Peran Guru dalam Implementasi Kurikulum yang berbunyi “Guru diharapkan mampu memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.”

Sehubungan pernyataan diatas ada beberapa komponen penting yang harus diperhatikan dalam pembelajaran karena komponen ini saling berkaitan satu dengan lainnya diantaranya yaitu : (1) siswa dan siswi yang dimana menjadi peserta didik; (2) guru yang menjadi pendidik; (3) interaksi dalam proses belajar antara peserta didik dengan pendidik ; (4) tujuan pembelajaran; (5) alat atau media dalam pembelajaran; (6) metode pembelajaran; (7) lingkungan pembelajaran; (8) evaluasi dan hasil belajar. Kedelapan komponen ini saling berkaitan guna untuk mencapai peserta didik dan guru yang memberikan pembelajaran berkualitas.

Proses pembelajaran tidak hanya sekedar memberikan ilmu dari guru kepada murid tetapi juga didalamnya harus ada Pendidikan karakter yang ditanamkan. (Mardianingsih, 2014) beliau mengatakan bahwa Pendidik diharuskan untuk mampu memacu proses berpikir dari peserta didik. Peserta didik juga harus memiliki perubahan pola pikir serta memiliki sikap kritis dari hasil pengaruh pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Maka demikian dalam setiap proses pembelajaran harus bisa menjadi pembelajaran bermakna bagi siswa karena bukan hanya tentang mereka mendapatkan ilmu tapi juga bagaimana proses berfikir dan memaknai setiap pembelajaran yang diberi oleh guru.

Pendapat (Janah, 2022) TPACK merupakan kerangka kerja yang mengintegrasikan tiga jenis pengetahuan utama, yaitu pengetahuan teknologi

(*Technological Knowledge*), pengetahuan pedagogis (*Pedagogical Knowledge*), dan pengetahuan konten (*Content Knowledge*). Dalam hal ini, guru tidak hanya dituntut untuk menguasai materi pelajaran secara mendalam, tetapi juga harus mampu menerapkan strategi pengajaran yang efektif dan memanfaatkan teknologi secara tepat guna hingga menciptakan pembelajaran yang bermakna bagi siswa.

Aplikasi *Aplikasi Musescape* dapat menjadi alat yang relevan dan efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan musik, sesuai dengan tuntutan dalam Permendikbud Nomor 68 Tahun 2014. Aplikasi *Musescape*, sebagai aplikasi pembelajaran musik yang mudah diakses dan digunakan, mendukung penyampaian materi pembelajaran musik yang lebih interaktif dan menyenangkan, yang pada akhirnya dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap musik, khususnya pada materi diatonis mayor dan minor. Sejalan dengan tuntutan tersebut, penerapan prinsip-prinsip TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) menjadi semakin relevan dalam proses pembelajaran.

Menurut Sujarwo (2002) Pembelajaran yang berkualitas memerlukan tenaga dan juga kreativitas guru yang akan berperan langsung dalam pembelajaran. Seiring dengan perkembangan teknologi bahan untuk menentukan sumber dan juga media pembelajaran tentu sangat bervariasi sehingga memudahkan dalam memilih dan menggunakannya. Integrasi teknologi dalam pembelajaran, seperti penggunaan aplikasi *Aplikasi Musescape*, merupakan salah satu contoh penerapan TPACK. Teknologi ini mendukung pembelajaran musik yang lebih interaktif dan menarik, serta membantu siswa dalam memahami materi yang lebih abstrak, seperti perbedaan tangga nada diatonis mayor dan minor.

Penggunaan Aplikasi *Musescape* siswa tidak hanya belajar membedakan tangga nada diatonis mayor dan minor secara teoretis, tetapi juga melibatkan keterampilan berpikir kritis dalam menganalisis karakteristik masing-masing tangga nada. Selain itu, penggunaan aplikasi ini memfasilitasi kreativitas siswa dalam menciptakan karya musik sederhana dan kemampuan literasi digital sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad 21. Melalui penerapan pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi, diharapkan proses belajar mengajar dapat menjadi lebih efektif,

bermakna dan relevan dengan perkembangan zaman, serta mampu mempersiapkan siswa menghadapi tantangan masa depan.

Pembelajaran yang efektif harus memperhatikan karakteristik perkembangan siswa, terutama pada jenjang sekolah dasar. Menurut teori perkembangan kognitif Piaget (Hayati, 2021), siswa sekolah dasar berada dalam fase operasional konkret, di mana mereka mulai mampu berpikir logis mengenai hal-hal yang konkret tetapi belum mampu memahami konsep abstrak secara mendalam. Pembelajaran musik juga mendukung pengembangan keterampilan motorik halus dan koordinasi antara pendengaran dan visual, yang merupakan aspek penting dalam perkembangan psikososial siswa dengan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pada pembelajaran musik pula peserta didik tidak hanya belajar tentang musik tetapi juga mengembangkan rasa percaya diri, disiplin, dan kemampuan bekerja sama. Selain menggunakan media Aplikasi *Musescore*, metode presentasi dan diskusi turut diterapkan dalam proses pembelajaran guna meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi tangga nada mayor dan minor.

Komang (2021) mengungkapkan bahwa metode presentasi memungkinkan guru untuk menyampaikan informasi secara visual dan auditori secara lebih efektif. Dalam konteks ini, Aplikasi *Musescore* digunakan untuk menampilkan notasi musik secara langsung, sehingga siswa tidak hanya menerima penjelasan verbal, tetapi juga dapat melihat perbedaan antara tangga nada mayor dan minor. Visualisasi ini memudahkan siswa untuk mengaitkan teori musik dengan praktik, sesuai dengan teori pembelajaran kognitif yang menyatakan bahwa representasi visual berperan penting dalam meningkatkan pemahaman siswa (Hita et al., 2021).

Selain presentasi, metode diskusi diterapkan untuk mendorong partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Menurut Komang (2021), diskusi kelompok dapat mengasah keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi, karena siswa dituntut untuk menyampaikan ide, bertukar pandangan, dan menyelesaikan masalah secara bersama-sama. Diskusi juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengajukan pertanyaan terkait materi yang belum dipahami, sehingga mereka dapat mendalami pengetahuan dan memperjelas aspek yang kurang dipahami

(Nasution, 2019). Dengan demikian, perpaduan antara metode presentasi interaktif dan diskusi terbuka menciptakan proses pembelajaran yang lebih bermakna dan relevan, di mana siswa tidak hanya menghafal materi, tetapi juga memahami serta mampu menerapkan pengetahuan tersebut.

Pembelajaran materi seni musik menjadi salah satu pelajaran yang termuat pada buku kelas V, pembelajaran materi seni musik mempunyai kendala menurut Steward (2024) dari beberapa aspek mulai dari peserta didik yang kurang tertarik dengan materinya ataupun guru yang hanya menyampaikan materi dengan monoton hingga sarana prasarana yang kurang memadai. Sehingga terutama pada materi diatonis mayor dan minor siswa kurang berminat dalam belajar dan mengalami kesulitan khususnya dalam membedakan tangga nada mayor dan minor. Selain itu, **selama kegiatan Kampus Mengajar 07, ditemukan bahwa pembelajaran seni musik tidak banyak sekolah yang menerapkan pembelajaran tersebut beda halnya dengan seni rupa yang kebanyakan diterapkan disekolah SD. Kendala yang diamati dalam pembelajaran seni musik karena kurangnya media pendukung yang menarik.**

Maka dari itu aplikasi *Musescore* menjadi salah satu media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan untuk menjawab kendala terutama pada pembelajaran seni musik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari media Aplikasi *Musescore* terhadap kemampuan membedakan tangga nada musik mengenai tangga nada mayor dan minor. Selain itu, tujuan penelitian ini untuk mengetahui perbedaan dari kelas yang memakai aplikasi dengan kelas yang tidak menggunakan aplikasi *Musescore*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan kuasi eksperimen. Sehingga peneliti hendak melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi *Musescore* Terhadap Kemampuan Membedakan Diatonis Mayor dan Minor Siswa SD.”**

## 1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka rumusan masalah yang peneliti ambil sebagai berikut :

- 1) Apakah terdapat pengaruh penggunaan media Aplikasi *Musescore* terhadap kemampuan membedakan diatonis mayor dan minor siswa sekolah dasar?
- 2) Apakah terdapat perbedaan kemampuan membedakan diatonis mayor dan minor siswa sekolah dasar antara yang menggunakan media Aplikasi *Musescore* dengan pembelajaran konvensional?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ditemukan, maka tujuan penelitian diantaranya sebagai berikut.

- 1) Mengetahui pengaruh penggunaan media Aplikasi *Musescore* terhadap kemampuan membedakan diatonis mayor dan minor siswa sekolah dasar.
- 2) Mengetahui perbedaan kemampuan membedakan diatonis mayor dan minor siswa sekolah dasar antara yang menggunakan media Aplikasi *Musescore* dengan pembelajaran konvensional.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini tentunya diharapkan mendatangkan manfaat pada tempat yang diteliti, Adapun manfaat yang akan didapat sebagai berikut.

#### 1. Manfaat Secara Teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh media pembelajaran Aplikasi *Musescore* terhadap kemampuan membedakan diatonis mayor dan minor kelas 5 SD. Serta memberikan pengalaman menggunakan media yang konkret dengan pembelajar selaras dengan pemanfaatan pengembangan teknologi saat ini.

#### 2. Manfaat Secara Praktis

- 1) Bagi Peneliti, Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan pengalaman serta pandangan jika kelak sudah mengajar untuk mempersiapkan media pembelajaran yang konkret.
- 2) Bagi Guru, penelitian ini diharapkan mampu memberikan masukan baru terhadap pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

- 3) Bagi Siswa, penelitian ini diharapkan menjadi pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan membantu menumbuhkan semangat belajar peserta didik dengan menggunakan media ini.

### **1.5 Struktur Organisasi Skripsi**

Struktur organisasi pada penelitian ini dibagi menjadi lima bab, yaitu BAB I hingga BAB V, dengan masing-masing bab memiliki peranan penting dalam menjelaskan seluruh tahapan penelitian. Berikut adalah rincian dari masing-masing bab.

BAB I sebagai pendahuluan menguraikan latar belakang penelitian. Pendidikan di Indonesia dipandang sebagai investasi penting dalam pembangunan sumber daya manusia untuk masa depan bangsa. Dengan pendidikan yang sesuai dengan perkembangan zaman, diharapkan manusia yang berkualitas dapat dihasilkan, sehingga kesejahteraan yang berkelanjutan dapat tercapai. Pada hal ini, pembelajaran tidak hanya sebatas transfer pengetahuan dari guru ke murid, tetapi juga mencakup penanaman karakter yang penting bagi peserta didik. Oleh karena itu, proses pembelajaran harus bermakna dan relevan dengan kebutuhan siswa, tidak hanya dalam aspek akademik, tetapi juga dalam pengembangan soft skills seperti kemampuan berpikir kritis dan memaknai setiap pembelajaran. Pembelajaran yang efektif membutuhkan interaksi yang baik antara beberapa komponen, termasuk siswa, guru, tujuan pembelajaran, media pembelajaran, metode yang digunakan, serta evaluasi hasil belajar.

BAB II memuat kajian pustaka yang memberikan landasan teoretis bagi penelitian ini. Dalam bab ini, dijelaskan konsep dasar pendidikan musik, peran media dalam pembelajaran, serta teori-teori terkait yang mendukung pentingnya penggunaan teknologi dalam pendidikan musik. Kajian pustaka ini juga mengulas berbagai penelitian relevan yang telah dilakukan terkait penggunaan media berbantuan aplikasi Aplikasi *Muscore* dalam pembelajaran musik. Selain itu, dibahas pula teori perkembangan kognitif Piaget yang relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar, yang berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini,

siswa lebih mudah memahami hal-hal konkret, sehingga media seperti Aplikasi *Musescore* yang bersifat visual dan interaktif diharapkan mampu meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang bersifat abstrak, seperti perbedaan tangga nada diatonis mayor dan minor.

BAB III menguraikan metode penelitian yang digunakan untuk mencapai tujuan penelitian. Dalam bab ini, dijelaskan desain penelitian yang bersifat kuasi-eksperimental, yang memungkinkan peneliti untuk mengukur pengaruh penggunaan media Aplikasi *Musescore* terhadap kemampuan siswa membedakan tangga nada mayor dan minor. Bab ini juga membahas prosedur penelitian secara rinci, mulai dari pengumpulan data, penentuan subjek penelitian, hingga teknik analisis data. Instrumen yang digunakan untuk mengukur kemampuan siswa juga dijelaskan, serta langkah-langkah yang akan diambil untuk memastikan validitas dan reliabilitas data yang diperoleh.

BAB IV memaparkan hasil penelitian yang diperoleh setelah pelaksanaan penelitian di lapangan. Hasil ini mencakup data mengenai kemampuan siswa dalam membedakan tangga nada mayor dan minor sebelum dan setelah penerapan media Aplikasi *Musescore*, serta analisis statistik yang dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan signifikan.

BAB V berisi kesimpulan dari penelitian ini, serta rekomendasi yang dapat diberikan berdasarkan temuan penelitian. Kesimpulan mencakup dampak penggunaan Aplikasi *Musescore* dalam pembelajaran musik, serta implikasi yang lebih luas bagi pengembangan kurikulum dan metode pembelajaran di sekolah dasar. Rekomendasi diberikan bagi guru, sekolah, serta peneliti selanjutnya untuk mempertimbangkan penggunaan media yang lebih inovatif dan interaktif dalam pembelajaran musik di sekolah dasar.