BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Musik merupakan salah satu bentuk seni yang memiliki peran penting dalam pengembangan keterampilan kognitif, motorik, dan emosional seseorang (Nana Widhianawati 2011). Dalam pembelajaran musik, ritme merupakan elemen dasar yang berfungsi sebagai pondasi dalam penyusunan pola ketukan dan durasi. Salah satu keterampilan esensial dalam aspek ritme adalah kemampuan membaca notasi ritmik. Penguasaan notasi ritmik memungkinkan individu memahami struktur musik secara lebih mendalam serta meningkatkan ketepatan dan koordinasi saat memainkan musik. (Magistra dkk. 2021) Oleh karena itu, kemampuan membaca notasi ritmik menjadi aspek yang sangat penting, khususnya dalam kegiatan ekstrakurikuler seni.

Abad 21 ini membawa perubahan besar, terutama di bidang pendidikan. Seiring dengan perkembangan teknologi digital, pendidikan menghadapi tantangan baru (Susilo dan Sarkowi 2018). Pendidikan abad 21 menuntut kompetensi dan keterampilan yang berbeda dari sebelumnya, dengan fokus pada tiga aspek utama: kompetisi, kemampuan adaptasi, dan multiliterasi, serta mengaplikasikan prinsip 4C, yaitu kolaborasi, berpikir kritis, kreativitas, dan komunikasi. (Taufiqurrahman 2023). Untuk mencapai target tersebut, dalam hal ini, peran guru menjadi sangat penting untuk mendukung tercapainya kompetensi tersebut. Yang diungkapkan oleh ahli bahwa tujuan pendidikan seni untuk mengembangkan sikap toleransi, beradab, dan hidup rukun serta mampu mengembangkan keterampilan dan menerapkan teknologi dalam berkarya, salah satunya seni musik. (Inarah Aprilia 2023)

Perkembangan teknologi digital telah mendorong transformasi besar dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi memberikan peluang bagi siswa untuk mengakses sumber belajar yang lebih interaktif, dinamis, dan inovatif. Salah satu teknologi yang relevan dalam pembelajaran musik adalah

Augmented Reality (AR), yang memungkinkan visualisasi konsep musik dalam bentuk tiga dimensi secara nyata. (Mukhtar 2018) Dalam pembelajaran ritmik, teknologi ini berpotensi meningkatkan keterlibatan siswa, mempercepat pemahaman pola ritmik, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih imersif dibandingkan metode konvensional yang bersifat teoritis.

Namun, berdasarkan observasi awal di SMA Negeri 1 Lembang, pembelajaran notasi ritmik dalam kegiatan ekstrakurikuler seni musik masih didominasi oleh metode *teacher-centered*. Guru berperan sebagai pusat aktivitas pembelajaran, sementara siswa cenderung pasif sebagai penerima informasi. Latihan ritmik umumnya masih terbatas pada penjelasan teori tanpa diimbangi praktik konkret seperti tepukan tangan atau vocal percussion. Kondisi ini menyebabkan rendahnya keterlibatan siswa serta kurangnya pemahaman mereka terhadap notasi ritmik, yang berdampak pada kemampuan bermain musik, khususnya dalam ansambel yang membutuhkan koordinasi ritmik yang baik.

Terkait dengan permasalahan tersebut, saat ini telah dikembangkan sebuah aplikasi perangkat lunak yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi *Augmented Reality* (AR), yaitu dengan memanfaatkan aplikasi *Assemblr Edu*. Aplikasi ini memanfaatkan teknologi AR yang dirancang khusus untuk keperluan pendidikan. Menurut Vinka, yang merupakan bagian dari *Community Relations Assemblr*, *Assemblr Edu* dirancang untuk membantu pengguna dalam membuat konten edukatif berbentuk tiga dimensi (3D) yang divisualisasikan dalam bentuk *Augmented Reality*, sehingga hasilnya dapat ditempatkan di dunia nyata dan diakses oleh semua orang. (Salsabila Khoerunnisa 2022) Dalam konteks pembelajaran ritmik, teknologi ini berpotensi memvisualisasikan pola notasi ritmik secara lebih interaktif, sekaligus memungkinkan siswa berlatih secara mandiri melalui tepukan tangan, suara mulut, atau media peraga lainnya sebelum diaplikasikan ke alat musik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk

mengkaji pemanfaatan *Assemblr Edu* dalam pembelajaran notasi ritmik pada siswa ekstrakurikuler seni musik di SMA Negeri 1 Lembang. Adapun tujuan spesifik dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan persiapan dalam pemanfaatan media pembelajaran *Assemblr Edu* dalam pembelajaran ritmik, menganalisis pelaksanaan penggunaan *Assemblr Edu* dalam proses pembelajaran ritmik pada siswa, serta untuk mengetahui hasil penggunaan *Assemblr Edu* terhadap peningkatan kemampuan membaca notasi ritmik siswa dalam permainan angklung.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti bermaksud melaksanakan penelitian berjudul “Pemanfaatan *Assemblr Edu* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Ritmik pada Ekstrakurikuler Angklung di SMA Negeri 1 Lembang.” Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya kemampuan siswa dalam membaca notasi ritmik, yang berdampak pada kurangnya pemahaman terhadap pola ritmik dalam bermusik. Hal ini terjadi karena metode pembelajaran yang masih bersifat teacher-centered, sehingga siswa kurang terlibat aktif dalam memahami notasi ritmik.

Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, pemanfaatan *Assemblr Edu* sebagai media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) diharapkan dapat membantu siswa memahami notasi ritmik dengan cara yang lebih interaktif dan menarik. Dengan teknologi ini, proses pembelajaran ritmik tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga melibatkan pengalaman visual dan praktik yang mendukung peningkatan pemahaman siswa. Melalui penelitian ini, peneliti ingin mengetahui keefektifan penggunaan *Assemblr Edu* dalam meningkatkan kemampuan membaca ritmik siswa pada kegiatan ekstrakurikuler seni musik di SMA Negeri 1 Lembang. Diharapkan, penerapan media ini dapat meningkatkan kemampuan ritmik siswa, khususnya dalam membaca notasi ritmik balok, serta menjadi kontribusi nyata dalam pengembangan metode pembelajaran musik yang lebih inovatif, efektif, dan sesuai dengan tuntutan pendidikan di era digital.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang sudah dikemukakan diatas, fokus dalam penelitian ini adalah Pemanfaatan *Assemblr Edu* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Ritmik. Masalah yang akan dikemukakan dalam penelitian ini yaitu bagaimana Pemanfaatan *Assemblr Edu* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Ritmik. Berdasarkan masalah tersebut, maka dikemukakan pertanyaan penelitian sebagai berikut :

- 1.1.1 Bagaimana persiapan pembelajaran notasi dalam pemanfaatan media pembelajaran *Assembler Edu* ?
- 1.1.2 Bagaimana pelaksanaan penggunaan *Assemblr Edu* dalam proses pembelajaran ritmik pada siswa?
- 1.1.3 Bagaimana hasil penggunaan *Assemblr Edu* terhadap peningkatan kemampuan membaca ritmik siswa?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan pemanfaatan media pembelajaran *Assemblr Edu* dalam meningkatkan kemampuan membaca ritmik siswa pada kegiatan ekstrakurikuler seni musik di SMA Negeri 1 Lembang. Secara khusus, tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

- 1.3.1 Untuk mengetahui bagaimana persiapan pembelajaran notasi balok dalam pemanfaatan media pembelajaran *Assembler Edu* ?
- 1.3.2 Untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan penggunaan *Assemblr Edu* dalam proses pembelajaran ritmik pada siswa?
- 1.3.3 Untuk mengetahui bagaimana hasil penggunaan *Assemblr Edu* terhadap peningkatan kemampuan membaca ritmik siswa?

1.4 Manfaat Penelitian

Tidak lepas dari tujuan penelitian, penelitian ini juga memiliki manfaat bagipeneliti, mapun orang lain dalam segi teoristis dan juga praktis, di antaranya:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan dan pengetahuan dalam bidang pendidikan musik, khususnya terkait penggunaan *Assemblr Edu* yang memanfaatkan teknologi *Augmented Reality* dalam pembelajaran notasi ritmik. Selain itu, penelitian ini juga memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pendidikan yang menekankan pentingnya integrasi teknologi dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian ilmiah mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran musik, serta memberikan landasan teoritis bagi penelitian-penelitian selanjutnya dalam bidang yang sama.

1.4.2 Manfaat Praktis

Peneliti dapat mengasah keterampilan dalam mendesain, mengembangkan, dan mengimplementasikan media pembelajaran digital menggunakan aplikasi *Assemblr Edu*, yang dapat menjadi bekal dalam karier profesional di bidang pendidikan. Untuk Guru dan Praktisi Ekstrakurikuler seni.

1.4.2.1 Untuk guru dan praktisi Ekstrakurikuler seni

penelitian ini menjadi bahan rujukan serta pembandingan dalam melaksanakan pembelajaran Ekstrakurikuler seni musik. Serta Memberikan panduan bagi guru dalam menerapkan *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk notasi ritmik.

1.4.2.2 Untuk Siswa

Meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan menerapkan notasi ritmik dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini membahas secara khusus tentang bagaimana pemanfaatan media pembelajaran teknologi berbasis *Augmented Reality*, yaitu *Assemblr Edu*, dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca ritmik siswa dalam ekstrakurikuler angklung di SMA Negeri 1 Lembang. Penelitian ini tidak mencakup aspek lain seperti teknik bermain angklung secara keseluruhan, melainkan lebih diarahkan pada proses pemahaman ritme notasi musik yang

disampaikan melalui media pembelajaran interaktif. Penelitian ini disusun dan dikembangkan dalam beberapa bab, dengan ruang lingkup isi masing-masing bab sebagai berikut:

1.5.2 BAB I : Pendahuluan

Bab ini memberikan gambaran umum mengenai keseluruhan isi penelitian. Di dalamnya dijelaskan alasan utama mengapa penelitian ini penting untuk dilakukan, yang berkaitan dengan kebutuhan akan inovasi dalam proses pembelajaran musik di era digital saat ini. Inovasi tersebut sangat dibutuhkan terutama untuk meningkatkan minat belajar serta pemahaman siswa terhadap notasi ritmik, yang selama ini menjadi salah satu tantangan dalam kegiatan ekstrakurikuler angklung. Permasalahan yang ditemukan di lapangan, seperti masih rendahnya kemampuan siswa dalam membaca ritme serta minimnya media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami, menjadi dasar utama dilakukannya penelitian ini. Oleh karena itu, Bab I juga memuat rumusan masalah sebagai fokus penelitian, tujuan yang ingin dicapai, serta manfaat dari penelitian ini, baik bagi dunia akademik, praktisi pendidikan, maupun institusi sekolah yang terlibat.

1.5.3 BAB II : Kajian Pustaka

Berisi teori dan konsep yang mendukung penelitian. Bab ini mencakup kajian teoritis yang menjelaskan konsep-konsep dasar yang relevan dengan penelitian, serta penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan topik yang diteliti. Selain itu, dalam bab ini juga disusun kerangka berpikir yang menggambarkan alur logis penelitian berdasarkan teori yang digunakan. Jika penelitian memerlukan pengujian terhadap suatu asumsi awal, maka hipotesis juga disajikan dalam bab ini.

1.5.4 BAB III : Metode Penelitian

Bab ini berisi landasan teori yang relevan dengan topik penelitian. Penulis menguraikan teori-teori tentang pembelajaran musik, notasi ritmik, media pembelajaran interaktif, serta pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan, termasuk pengenalan dan keunggulan media *Assemblr Edu*. Teori-teori ini digunakan sebagai dasar dalam menganalisis data dan menjawab rumusan masalah

yang telah ditentukan di bab sebelumnya.

1.3.4 BAB IV : Hasil dan Pembahasan

Bab ini menyajikan hasil temuan dari lapangan serta pembahasan berdasarkan teori-teori pada kajian pustaka. Peneliti menguraikan bagaimana proses persiapan, pelaksanaan, dan hasil dari penggunaan *Assemblr Edu* dalam pembelajaran ritmik. Di sini dijelaskan juga respons siswa terhadap media yang digunakan, perubahan yang terjadi pada pemahaman mereka terhadap notasi ritmik, serta kendala yang ditemukan selama pelaksanaan. Semua data dianalisis secara deskriptif untuk memberikan gambaran yang nyata dan objektif.

1.3.5 BAB V : Simpulan, Implementasi, dan Rekomendasi

Bab terakhir ini berisi kesimpulan dari keseluruhan hasil penelitian yang sudah dilakukan, berdasarkan rumusan masalah yang telah dijawab. Peneliti menyampaikan hal-hal penting yang ditemukan selama penelitian dan dampaknya terhadap peningkatan kemampuan membaca ritmik siswa. Selain itu, peneliti juga memberikan saran-saran yang bersifat membangun untuk guru, siswa, dan peneliti lain, sebagai bahan pertimbangan dalam mengembangkan media pembelajaran musik di masa depan.

1.3.6 Bagian akhir

Bagian ini tersusun dari daftar pustaka dan lampiran lampiran