

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era globalisasi ini, pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membangun sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satu tantangan terbesar yang dihadapi Indonesia adalah bagaimana meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat dasar, terutama dalam pengajaran seni musik. Pendidikan dasar merupakan tahap krusial dalam perkembangan kognitif dan emosional anak-anak. Di SD Dwikora 142 Kota Bandung, salah satu kendala utama adalah kurangnya media pembelajaran yang menarik dan efektif, khususnya dalam pembelajaran seni musik, yang membuat proses belajar menjadi monoton dan tidak menyenangkan bagi siswa.

Menurut Lampiran Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah, salah satu Kompetensi Dasar (KD 6.5) pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya untuk jenjang Sekolah Dasar adalah “menggunakan alat musik tiup sederhana, termasuk pianika” (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2016). Oleh karena itu, pianika menjadi bagian penting dalam kurikulum pendidikan seni musik di sekolah dasar. Namun, ketertarikan siswa terhadap materi musik sering kali berkurang karena metode pembelajaran yang kurang interaktif dan tidak memadai. Salah satu solusi untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa adalah dengan menggunakan media yang lebih menarik dan sesuai dengan kemampuan kognitif anak-anak, seperti video pembelajaran. Media video memungkinkan siswa untuk lebih terlibat dalam proses belajar karena dapat menyampaikan materi secara visual dan auditori.

Menurut teori perkembangan kognitif yang diajukan oleh Jean Piaget (1964), anak-anak usia 10-11 tahun berada pada tahap "operasional konkret". Pada tahap ini, anak-anak sudah mampu berpikir lebih logis tentang objek konkret, namun masih kesulitan dengan konsep-konsep abstrak. Anak-anak pada usia ini lebih

mudah memproses informasi yang disajikan dalam bentuk visual dan audio. Oleh karena itu, video sebagai media pembelajaran sangat sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif mereka, karena dapat menyajikan informasi dalam bentuk yang lebih mudah dipahami.

Penelitian oleh Cholik dan Umaroh (2023) serta Marliani (2021) mengungkapkan bahwa video pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa dengan memberikan ilustrasi yang jelas dan memungkinkan mereka untuk mengulang materi yang belum dipahami. Video pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi siswa karena pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Hal ini sangat relevan untuk membantu siswa SD memahami materi pembelajaran dengan lebih baik dan mengembangkan keterampilan mereka melalui visualisasi dan audio.

Berdasarkan hasil observasi terhadap berbagai video pembelajaran di platform YouTube, ditemukan bahwa mayoritas konten yang membahas alat musik pianika hanya mencakup materi dasar dan tidak menyertakan keterangan usia sasaran yang spesifik. Bahasa yang digunakan pun cenderung umum dan tidak disesuaikan dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar (Arsyad, 2015). pencarian di Google Scholar dan database penelitian lainnya menunjukkan minimnya video pembelajaran interaktif yang secara khusus dirancang untuk siswa SD, terutama pada pembelajaran alat musik pianika. Mayoritas video yang tersedia ditujukan untuk jenjang SMP atau lebih tinggi, tanpa mempertimbangkan aspek perkembangan anak usia dini (Suparno, 2011). Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk mengembangkan media pembelajaran yang relevan, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa SD.

Untuk memastikan video pembelajaran efektif untuk anak SD, desain video harus mempertimbangkan beberapa faktor penting, seperti durasi yang tidak terlalu panjang, penggunaan bahasa yang mudah dipahami, dan pemilihan elemen visual yang menarik. Penelitian oleh Nurdin dkk. (2019) menyatakan bahwa desain video

yang buruk dapat mengurangi efektivitasnya dalam membantu siswa memahami materi pelajaran. Oleh karena itu, desain video harus memperhatikan elemen-elemen visual yang menarik, durasi yang sesuai, dan bahasa yang sederhana agar video lebih mudah dipahami oleh siswa SD.

Pendekatan interaktif adalah menjadi salah satu strategi yang dianggap efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Istilah *interaktif* dalam video pembelajaran penelitian ini tidak hanya merujuk pada komunikasi dua arah secara langsung seperti dalam pembelajaran tatap muka, tetapi juga pada adanya hubungan timbal balik antara materi dengan siswa, baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Menurut Moore (1989), terdapat tiga jenis interaksi utama dalam pembelajaran jarak jauh yang juga relevan dalam media pembelajaran digital, yaitu interaksi siswa dengan materi (*content interaction*), siswa dengan guru (*teacher interaction*), dan siswa dengan sesama siswa (*peer interaction*). Dalam konteks video pembelajaran interaktif ini, bentuk interaksi yang paling dominan adalah interaksi siswa dengan materi, yakni ketika siswa merespons informasi, pertanyaan, dan instruksi yang disampaikan dalam video. Misalnya, dalam video yang dirancang peneliti, siswa tidak hanya menonton, tetapi juga diajak untuk secara aktif mempraktikkan teknik memegang dan meniup pianika, menjawab pertanyaan sederhana, menyanyikan solmisasi, serta menerima umpan balik motivasional dari karakter animasi yang muncul di layar. Proses ini merupakan bentuk interaktivitas yang merangsang keterlibatan aktif siswa, sejalan dengan konsep *active learning* yang dikemukakan oleh Bonwell dan Eison (1991). penggunaan istilah “interaktif” dalam penelitian ini merujuk pada rangsangan komunikasi satu arah yang disusun secara strategis dan memberi ruang bagi respons balik dari siswa, meskipun tidak berlangsung secara real-time. Video pembelajaran interaktif memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi secara aktif dengan materi melalui gerakan fisik, pemikiran reflektif, serta ekspresi verbal dan musikal yang mendukung proses pembelajaran secara menyeluruh.

Pengembangan video pembelajaran interaktif alat musik pianika ini dilakukan dengan pendekatan metode *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. Metode ini melibatkan tahapan sistematis, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi dan revisi produk secara berkelanjutan (Borg & Gall, 1983). Tahapan awal dimulai dengan identifikasi potensi dan masalah di lapangan melalui observasi serta wawancara dengan guru, untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi pembelajaran pianika di kelas serta hambatan yang dialami siswa. Informasi tambahan dikumpulkan melalui studi literatur yang mencakup teori-teori pembelajaran musik anak, multimedia, dan desain video edukatif. Desain awal produk yang disusun dalam bentuk storyboard dan sketsa materi, yang kemudian divalidasi oleh ahli media dan pembelajaran. Berdasarkan masukan para validator, dilakukan revisi terhadap konten, penyajian visual, dan aspek interaktif dalam video. Produk awal tidak langsung diujicobakan secara keseluruhan; melainkan, setiap video pertemuan diuji secara bertahap. Misalnya, setelah video pertemuan pertama ditayangkan kepada siswa, dilakukan observasi dan evaluasi langsung terhadap respons, keterlibatan, dan pemahaman siswa. Hasil evaluasi ini menjadi dasar untuk menyempurnakan video pertemuan kedua, begitu pula seterusnya hingga pertemuan ketiga. Dengan pendekatan iteratif ini, setiap video yang dikembangkan menjadi lebih efektif, sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Setelah seluruh pertemuan selesai dan melalui revisi akhir, produk akhir diunggah ke platform YouTube agar dapat digunakan lebih luas.

Dengan mengembangkan video pembelajaran interaktif yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa SD, diharapkan dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman mereka dalam pembelajaran musik. Kurangnya video yang membahas pembelajaran pianika untuk anak SD menunjukkan pentingnya pengembangan materi yang dapat mendukung pembelajaran yang lebih menyenangkan dan efektif. Video pembelajaran yang disesuaikan dengan usia dan kemampuan siswa SD juga akan sangat membantu

mereka memahami materi yang lebih kompleks dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Salah satu upaya yang dilakukan dalam pengembangan ini adalah menghadirkan karakter “Koko si Katak” yang lucu dan bersahabat, serta penggunaan warna-warna cerah dalam video. Hal ini bukan tanpa alasan, sebab menurut Suyanto (2005), media pembelajaran untuk anak usia sekolah dasar sebaiknya bersifat menarik, penuh warna, serta menghadirkan tokoh atau karakter yang lucu dan dekat dengan dunia anak. Unsur visual tersebut sangat penting untuk membangkitkan perhatian dan motivasi siswa, sehingga mereka lebih mudah terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Sebagai alat musik pianika dipilih dalam pengembangan video pembelajaran ini karena memiliki karakteristik yang sesuai dengan perkembangan anak usia sekolah dasar. Alat ini ringan, mudah dimainkan, dan tidak memerlukan penyetelan yang rumit, sehingga cocok untuk anak-anak yang baru belajar musik. Bermain pianika juga membantu mengembangkan keterampilan motorik halus dan koordinasi tangan-mata karena siswa harus menekan tuts sambil meniup, sesuai dengan tahapan perkembangan psikomotorik anak. Selain itu, pianika efektif untuk mengenalkan konsep dasar musik seperti melodi, ritme, dan tangga nada secara praktis. Menurut Arsyad (2011), media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dapat meningkatkan minat dan hasil belajar. Dengan kelebihan-kelebihan tersebut, pianika menjadi pilihan tepat sebagai media utama dalam pengembangan video pembelajaran musik di tingkat sekolah dasar.

Penggunaan video pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum pendidikan nasional dapat membantu siswa memahami materi yang lebih abstrak dengan cara yang lebih konkret. Penelitian oleh Lee & Kim (2022) mengungkapkan bahwa video animasi dalam pendidikan musik memiliki potensi besar untuk mendukung kurikulum dengan menyederhanakan materi yang sulit dipahami menjadi lebih mudah dimengerti. Video pembelajaran juga memberikan fleksibilitas bagi siswa

untuk mengulang materi sesuai dengan kecepatan belajar mereka masing-masing, yang mendukung keberagaman kemampuan siswa di dalam kelas (Marliani, 2021).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penelitian ini akan menyoroti pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis video untuk alat musik pianika. Untuk memberikan fokus yang lebih spesifik, penelitian ini akan diarahkan pada proses pengembangan dan efektivitas media tersebut dalam pembelajaran seni musik di SD Dwikora 142 Kota Bandung. Dalam rangka memperjelas arah penelitian, rumusan masalah berikut disusun sebagai panduan utama dalam mengidentifikasi dan menjawab pertanyaan penelitian :

1. Bagaimana proses Pengembangan video pembelajaran pianika yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa di SD Dwikora 142 Kota Bandung?
2. Bagaimana efektivitas video pembelajaran pianika dalam meningkatkan kualitas pembelajaran siswa di SD Dwikora 142 Kota Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan rumusan masalah di atas, Adapun tujuan yang hendak dicapai sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan video pembelajaran pianika yang efektif untuk siswa SD Dwikora 142 Kota Bandung.
2. Untuk mengetahui efektivitas video pembelajaran pianika dalam meningkatkan kualitas pembelajaran musik siswa di SD Dwikora 142 Kota Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan teori pembelajaran berbasis teknologi, khususnya dalam pendidikan seni musik. Dengan menggunakan media video, penelitian ini dapat memperluas wawasan tentang bagaimana teknologi dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini dapat memberikan kerangka baru dalam pengembangan metode pembelajaran musik berbasis video, yang dapat diaplikasikan untuk alat musik lain seperti gitar atau seruling.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan kesempatan bagi peneliti untuk mengasah keterampilan dalam merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis video. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi untuk pengembangan media pembelajaran di masa depan, khususnya dalam bidang pendidikan seni musik.

b. Bagi Guru

Guru dapat memanfaatkan video pembelajaran ini sebagai panduan dalam mengajarkan musik, khususnya pianika, dengan cara yang lebih interaktif dan menarik. Video ini dapat membantu guru menyampaikan materi dengan cara yang lebih sistematis dan mudah dipahami siswa, sehingga mengurangi ketergantungan pada metode pengajaran konvensional.

c. Bagi Siswa

Video pembelajaran ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan

menyenangkan bagi siswa. Dengan adanya visualisasi konkret, siswa dapat lebih mudah memahami teknik bermain pianika dan menguasai dasar-dasar teori musik. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran musik.

d. Bagi Sekolah

Penelitian ini mendukung sekolah dalam menyediakan media pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi. Dengan adanya video pembelajaran, sekolah dapat meningkatkan kualitas pembelajaran seni musik, sekaligus memberikan alternatif materi yang dapat digunakan sebagai sumber belajar tambahan.

e. Bagi Masyarakat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mendukung penyebaran media pembelajaran inovatif di masyarakat. Orang tua dan siswa di luar lingkungan sekolah dapat memanfaatkan video ini untuk pembelajaran mandiri. Selain itu, penelitian ini dapat meningkatkan kesadaran akan pentingnya pendidikan seni musik sebagai bagian dari pengembangan karakter dan kreativitas anak.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Untuk penyusunan skripsi ini adapun bab akan disusun yang terdiri dari 5 bab adapun sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bagian ini membahas latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan, manfaat, dan struktur organisasi skripsi. Pendahuluan ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran awal tentang relevansi penelitian, masalah yang dibahas, dan tujuan yang ingin dicapai.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bagian ini membahas teori-teori yang relevan dengan topik penelitian, ide-ide dasar tentang pembelajaran musik melalui video, dan penelitian sebelumnya yang membantu mengembangkan video pembelajaran pianika. Kajian pustaka ini juga mencakup kerangka berpikir yang digunakan dalam penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Bagian ini memberikan penjelasan tentang strategi yang digunakan dalam penelitian. Penjelasan ini mencakup jenis penelitian, subjek dan objek penelitian, metode pengumpulan data, prosedur penelitian, dan metode analisis data. Tujuan dari bagian ini adalah untuk memastikan bahwa penelitian memiliki fondasi metodologi yang jelas dan dapat dipertanggungjawabkan.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menyajikan data yang dikumpulkan dari pengembangan dan evaluasi video pembelajaran pianika. Pembahasan dilakukan dengan menganalisis hasil penelitian dengan mengacu pada teori yang relevan dan menjawab rumusan masalah.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bagian ini menyajikan hasil penelitian, rumusan masalah, implikasi dari temuan penelitian terhadap pendidikan musik, dan saran untuk pihak-pihak terkait seperti guru, siswa, dan peneliti selanjutnya. Kesimpulannya disusun secara ringkas dan jelas, dan sarannya mencakup saran praktis dan teoretis yang relevan.