

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar belakang Penelitian

Perkembangan zaman yang semakin modern berbanding lurus dengan perkembangan teknologinya. Banyak sekali teknologi yang diciptakan untuk mempermudah manusia. Salah satunya adanya telepon pintar atau yang sering disebut *smartphone*. Backer (dalam Barakati, 2013), menyatakan bahwa *smartphone* adalah telepon yang menyatukan kemampuan-kemampuan terdepan; ini merupakan bentuk kemampuan dari *Wireless Mobile Device (WMD)* yang dapat berfungsi seperti sebuah komputer dengan menawarkan fitur-fitur seperti *personal digital assistant (PDA)*, akses internet, *email*, dan *Global Positioning System (GPS)*. *Smartphone* sudah menjadi kebutuhan setiap manusia. Seperti yang dijelaskan oleh Nielsen (dalam Barakati, 2013) melaporkan pengguna *smartphone* di 39 negara di dunia dan 13 di antaranya yaitu negara-negara di Asia, termasuk Indonesia. Selain itu, lembaga riset digital marketing Emarketer memperkirakan pada 2018 jumlah pengguna aktif *smartphone* di Indonesia lebih dari 100 juta orang. Dengan jumlah sebesar itu, Indonesia akan menjadi negara dengan pengguna aktif *smartphone* terbesar keempat di dunia setelah Cina, India, dan Amerika.

Pengguna *smartphone* tersebut dari berbagai usia dan kalangan. Sekarang ini pelajar-pelajar pun sudah banyak yang menggunakan dan membawa *smartphone*. Bahkan, di sekolah yang peneliti ajar sudah mulai membolehkan siswanya untuk membawa *smartphone* dan dianjurkan untuk melaksanakan pembelajaran dan evaluasi yang berbasis digital. Tentu bukan tanpa manfaat menganjurkan kebijakan tersebut. *Smartphone* dapat dijadikan sebagai media ajar yang dapat menunjang proses pembelajaran di sekolah, termasuk dalam proses pembelajaran musik. Dalam *smartphone* banyak aplikasi yang dapat menunjang proses pembelajaran musik. Namun apakah siswa dapat menggunakan *smartphone* dengan bijak dalam proses pembelajaran? Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di SMA PGRI 1 Bandung, pada beberapa kelas ada siswa

yang masih belum bisa memanfaatkan *smartphone* dengan baik untuk proses pembelajaran. Masih ada siswa yang “curi-curi” bermain *smartphone* ketika pembelajaran berlangsung untuk bermain game atau memainkan social media. Akibatnya materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru tidak sampai dan ketika dievaluasi siswa tersebut tidak dapat menjawab pertanyaan, membuat karya atau menampilkan karya dengan baik.

Berdasarkan permasalahan di atas, siswa tersebut tentu tidak dapat mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran harus berdasarkan pada Kompetensi Dasar yang harus dicapai siswa. Seperti dalam kegiatan menganalisis, siswa harus mengembangkan kemampuan *critical thinking and problem solving*. Contoh lainnya dalam kegiatan mencipta dan menyajikan karya baik individual atau kelompok, siswa harus mempunyai kecakapan *communication and collaboration* dan *creativity and innovation* dengan kemampuan bekerjasama dalam tim, berkomunikasi, sikap menghargai, berfikir kreatif, berperilaku tenang, berimajinasi, disiplin, serta kemampuan belajar dan mencipta. Menurut Gunara (2010, hlm. 50-60), kemampuan tersebut ditumbuhkan dalam pembelajaran musik karena hal utama fungsi pendidikan musik dalam kehidupan bagi anak-anak adalah untuk mendorong mereka mencapai kesuksesan dalam bersosial dan hidup.

Agar siswa dapat mempunyai kemampuan tersebut, *smartphone* dapat dimanfaatkan dengan baik sebagai media pembelajaran yang menunjang proses pembelajaran musik dalam mencapai tujuan-tujuan pembelajaran. Banyak aplikasi-aplikasi yang bisa dimanfaatkan dan dapat memberikan pengetahuan lebih kepada siswa. Maka dari itu peneliti tertarik untuk mengembangkan pembelajaran seni musik dengan memanfaatkan *Smartphone* sebagai media pembelajaran. Hal tersebut sebagai strategi pembelajaran agar siswa lebih cerdas dalam memanfaatkan teknologi, serta dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Namun pemanfaatan media saja tidak akan cukup maksimal,. Harus ada metode pembelajaran yang menunjang. Dalam kecakapan abad 21, generasi milenial dituntut harus mempunyai kemampuan berpikir tingkat tinggi. Krulik (2003, dalam Fuady) bahwa berfikir tingkat tinggi meliputi kritis, logis, berfikir reflektif, matakognisi dan berfikir kreatif. Hal inilah yang menraik untuk dikembangkan melalui dengan media *smartphone* dalam pembelajaran musik.

Indah Sri Rahayu, 2019

**PEMANFAATAN SMARTPHONE SEBAGAI MEDIA REFLECTIVE THINKING DALAM PEMBELAJARAN ANSAMBEL DI SMA PGRI 1 BANDUNG**

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

Refleksi didefinisikan sebagai proses kognitif yang dilakukan untuk belajar dari pengalaman (mis., Benammar, 2004; Dewey, 1933; Mezirow, 1991; Schön, 1983). Refleksi memungkinkan penciptaan pengetahuan tentang kognisi sendiri dan regulasi kognisi itu (Simons, 1994). Konsep reflektif dari John Dewey berkenaan dengan kemampuan berfikir reflektif dan bersikap reflektif.

Berdasarkan studi pendahuluan di sekolah, pemanfaatan *smartphone* sebagai media dalam pembelajaran pernah dilakukannya pada pembelajaran musik dengan kompetensi dasar memainkan alat musik barat yaitu pembelajaran keyboard. Hasil evaluasi pembelajaran tersebut dianalisis melalui ranah afektif kognitif dan psikomotor. Sebanyak 70% siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yaitu dapat memainkan tangga nada tonalitas C mayor dengan penjarian yang tepat. Artinya, dengan media *smartphone* tersebut sangat efektif dalam pembelajaran ini.

Sebagai upaya penyempurnaan dari prapenelitian di atas dan strategi pembelajaran musik yang baru, maka penelitian selanjutnya adalah ingin meningkatkan kemampuan *reflective thinking* dengan *smartphone* sebagai medianya. Strategi pembelajaran tersebut diterapkan pada pembelajaran dengan kompetensi dasar “menampilkan beberapa lagu dan pertunjukan musik Barat” untuk jenjang kelas XI SMA. Dalam KD ini, indikator pencapaian kompetensinya adalah siswa mampu menyajikan penampilan musik barat dalam bentuk ansambel sederhana. Berdasarkan indikator tersebut, disusun tujuan pembelajarannya adalah (1) siswa mampu menganalisis perbedaan ansambel; (2) siswa mampu melatih ansambel musik barat; (3) siswa mampu menampilkan ansambel musik barat; dan (4) siswa mampu mengevaluasi penampilan ansambel musik barat.

Pemanfaatan *smartphone* sebagai media reflektif *thinking* salah satunya karena ada fitur atau aplikasi yang dapat digunakan, contohnya pemanfaatan fitur foto dan video. Dalam mengembangkan berfikir reflektif siswa, cara paling umum untuk mendukung siswa dalam menggambarkan pengalaman mereka dalam pengaturan pendidikan adalah melalui deskripsi tertulis atau verbal namun karena siswa mungkin tidak memiliki pandangan yang realistis tentang pengalaman mereka saat menggambarkan ini, fasilitasi video dapat mendukung siswa dalam menggambarkan praktik mereka (lihat mis. Sööt & Leijen, dalam Kivestu, 2014).

Maka dengan pemanfaatan media diatas dalam pembelajaran ansambel musik barat diharapkan dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, meningkatkan kemampuan berfikir tingkat tinggi siswa khususnya dalam kemampuan *reflective thinking* dan memberikan dampak positif pemanfaatan *smartphone* bagi siswa.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti merumuskan masalah yaitu “Bagaimana *smartphone* dapat digunakan sebagai media *reflective thinking* dalam pembelajaran ansambel di SMA PGRI 1 Bandung?” dengan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana desain awal pemanfaatan *smartphone* sebagai media *reflective thinking* dalam pembelajaran ansambel?
2. Bagaimana implementasi pemanfaatan *smartphone* sebagai media *reflective thinking* dalam pembelajaran ansambel di SMA PGRI 1 Bandung?
3. Bagaimana gambaran *reflective thinking* siswa yang diperoleh dengan memanfaatkan *smartphone* dalam pembelajaran ansambel di SMA PGRI 1 Bandung?
4. Bagaimana model pemanfaatan *smartphone* sebagai media *reflective thinking* dalam pembelajaran ansambel?

## **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan model pemanfaatan *smartphone* sebagai media *reflective thinking* dalam pembelajaran ansambel. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menggambarkan desain awal pemanfaatan *smartphone* sebagai media *reflective thinking* dalam pembelajaran ansambel.
2. Menggambarkan implementasi desain pemanfaatan *smartphone* sebagai media *reflective thinking* dalam pembelajaran ansambel di SMA PGRI 1 Bandung.

3. Mendeskripsikan karakteristik *reflective thinking* siswa yang diperoleh dengan media *smartphone* dalam pembelajaran ansambel di SMA PGRI 1 Bandung.
4. Menghasilkan model pemanfaatan *smartphone* sebagai media *reflective thinking* dalam pembelajaran ansambel yang mendukung pencapaian hasil belajar siswa.

#### **D. Manfaat Penelitian**

1. Bagi Peneliti
  - a. Dapat dijadikan acuan strategi pembelajaran yang baru dalam pembelajaran seni musik
  - b. Meningkatkan hasil pembelajaran peserta didik
  - c. Meningkatkan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran musik
2. Bagi peserta didik
  - a. Meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa
  - b. Meningkatkan kemampuan berfikir reflektif siswa
  - c. Memberikan dampak positif pemanfaatan *smartphone* bagi siswa
  - d. Meningkatkan pemahaman dan kemampuan siswa dalam pembelajaran seni musik khususnya ansambel

#### **E. Sistematika Penulisan**

##### **Bab I: Pendahuluan**

Bab ini meliputi latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

##### **Bab II: Landasan Teoritis**

Bab ini meliputi landasan teori- teori yang berhubungan dengan Media pembelajaran, *Smartphone*, Dampak negative dan Positif Penggunaan Smartphone, Keterampilan Abab 21, kemampuan Bertfikir Tingkat Tinggi,

Indah Sri Rahayu, 2019

**PEMANFAATAN SMARTPHONE SEBAGAI MEDIA REFLECTIVE THINKING DALAM PEMBELAJARAN ANSAMBEL DI SMA PGRI 1 BANDUNG**

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

*Reflective thinking*, Pembelajaran Musik Ansambel dan *Reflective thinking* dalam Pembelajaran Musik.

### **Bab III: Metode Penelitian**

Bab ini mengemukakan tentang prosedur penelitian yang dilakukan oleh peneliti dari awal hingga akhir penelitian. Bab ini berisikan tentang metode penelitian yang digunakan yaitu metode *Design based Research* dengan pendekatan kualitatif, subjek penelitian, lokasi penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

### **Bab IV: Temuan dan Pembahasan**

Bab ini meliputi kajian tentang hasil temuan dan pembahasan penelitian dalam menjawab pertanyaan penelitian tentang pemanfaatan media *smartphone* untuk meningkatkan kemampuan *reflective thinking* dalam pembelajaran ansambel di SMA PGRI 1 Bandung.

### **Bab V: Kesimpulan dan Implikasi**

Bab ini mengemukakan tentang kesimpulan dari hasil penelitian secara keseluruhan yang telah dilakukan. Dan implikasi dari penelitian ini bagi peneliti sendiri serta bagi peneliti selanjutnya.