

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam proses pembelajaran, siswa sebagai subjek yang belajar dan guru adalah subjek yang mengajar. Adapun ciri-ciri pembelajaran yaitu dalam prosesnya guru menganggap siswa sebagai individu yang dinamis, pembelajaran menekankan pada aktivitas siswa sebagai subjek yang belajar, serta pembelajaran adalah upaya sadar yang memberikan bantuan kepada siswa agar dapat belajar (Kustandi, dkk., 2020).

Di dalam UU No. 20 Tahun 2003 bab X pasal 37 dijelaskan tentang kurikulum untuk pendidikan, wajib memuat salah satunya pelajaran seni dan budaya. Dalam KTSP (kurikulum tingkat satuan pendidikan) pelajaran seni dan budaya dinamakan dengan seni budaya dan keterampilan (SBK). Sedangkan dalam kurikulum 2013, pelajaran seni dan budaya disebut dengan SBdP (Seni Budaya dan Prakarya). Di dalamnya, terdapat beberapa sub pelajaran seni yang diajarkan kepada siswa SD, yaitu seni rupa, seni prakarya, seni tari dan seni musik.

Sebagian masyarakat beranggapan bahwa musik dalam pendidikan tidak terlalu penting, hanya sebatas hiburan bagi anak-anak dan bukanlah mata pelajaran yang dianggap penting. Seringkali, orang tua merasa biasa saja apabila anaknya mendapatkan nilai yang memuaskan di pelajaran seni musik (Yuni, Qonita. 2016). Pelajaran seni musik masih didominasi dengan penyampaian penjelasan tentang informasi musik berupa teori-teori, latihan yang membosankan dan tidak menyenangkan (Dopo, Fernandus, 2017). Akibatnya, antusiasme siswa dalam pelajaran seni musik masih sangat rendah. Partisipasinya tidak terlalu aktif, dan apresiasi serta kreativitas seni siswa masih rendah (Silalahi, alamson. 2015).

Padahal Gardner (dlm. Saurca, dkk, 2005, hlm. 85), sebagai pencetus teori kecerdasan majemuk, mengemukakan terdapat 8 aspek teori kecerdasan majemuk termasuk di dalamnya kecerdasan musikal. Kecerdasan musikal sudah berkembang sejak seseorang masih di dalam kandungan. Mechthild

Papousek dan Hanus Papousek (Hermita, dkk., 2017, hlm. 29) menyatakan bahwa bayi dalam kandungan dapat mencocokkan nada, melodi dan ritmik dari lagu ibu, maka kecerdasan musikal perlu dikembangkan sedini mungkin. Lwin, dkk. (dalam Nasution, 2016, hlm. 12) mengatakan bahwa musik adalah aspek pertama yang harus dikembangkan pada diri anak. Kecerdasan musikal memberikan pengaruh yang besar, dibandingkan kecerdasan lainnya, serta kecerdasan musikal dapat mengembangkan kecerdasan lainnya.

Amstrong (dalam Yeni, Indra, 2015, hlm. 77) menjelaskan bahwa kecerdasan musikal adalah keterampilan dan kemampuan seseorang yang bisa ditumbuhkan dan dikembangkan melalui musik, kemampuan dalam menikmati musik, dan kepekaan anak saat mendengarkan musik dan memainkan alat musik. Kecerdasan musikal dapat dilakukan dan dilatih melalui pelajaran seni musik di sekolah.

Para ahli mengatakan, bahwa seni musik adalah sarana paling efektif untuk meningkatkan kreativitas, menyalurkan ekspresi dan emosi, serta meningkatkan keterampilan. Namun faktanya, seni musik masih belum memperhatikan keunikan, karakteristik dan tingkat perkembangan masing-masing siswa. Selain itu, dalam pelaksanaannya, seni musik belum mengakomodasi pengalaman dasar bermusik dalam berekspresi, berapresiasi dan berkreasi (Dopo, Ferdinansud, 2017).

Serthares, W. A (dalam Chairunnisa, dkk. 2020, hlm. 200) mengatakan bahwa “irama adalah cara paling sederhana bagi seseorang untuk memahami musik, serta dapat terjadinya interaksi dengan waktu”. Kurdi (dalam Nurhayati, dkk, 2019, hlm. 69) mengatakan “dengan adanya irama, musik akan terasa lebih hidup dan seolah memiliki kekuatan gerak yang menggetarkan perasaan. Irama adalah unsur mutlak dalam seni musik”. Berdasarkan pernyataan para ahli tersebut, jelas sudah bahwa pelajaran seni musik tentang irama adalah dasar atau kunci dalam memahami musik. Menguasai dan mengikuti irama musik juga termasuk salah satu keterampilan dalam kecerdasan musikal (Suarca, dkk, 2005).

Tetapi dalam pelaksanaan pembelajaran, masih kurangnya pengalaman langsung oleh siswa untuk memahami dan merasakan irama dalam lagu karena

saat pembelajaran tidak adanya stimulus untuk merasakan irama (Chairunnisaa, dkk. 2020). Selain itu, pembelajaran seni musik hanya dilaksanakan dengan menyanyikan sebuah lagu dan selesai. Selanjutnya saat praktik pembelajaran musik, siswa masih berada dalam tahap imitasi atau meniru pola tepukan yang dicontohkan oleh guru. Adanya keterbatasan guru dalam menggunakan media pembelajaran menyampaikan materi pola irama (Nurhayati, dkk., 2019).

Terlebih lagi saat ini dunia, termasuk Indonesia, masih dilanda pandemi Covid-19. Semua sektor kehidupan terdampak, termasuk bidang pendidikan. Sehingga pemerintah dan lembaga-lembaga pendidikan menghadirkan alternatif baru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Hal ini didukung dengan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease* (COVID-19) yang ditandatangani oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nadiem Anwar Makarim pada tanggal 24 Maret 2020. Dalam surat edaran tersebut disampaikan bahwa proses pembelajaran dilakukan dari rumah melalui pembelajaran daring/ jarak jauh (PJJ) dengan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

Pembelajaran jarak jauh (PJJ) atau *e-learning* (pembelajaran daring) menjadi paradigma baru, yaitu guru berperan sebagai fasilitator dan siswa sebagai peserta aktif dalam proses pembelajaran. Arsyad (dalam Nugaraha, 2020, hlm. 282) mengatakan bahwa *e-learning* atau media pembelajaran online adalah media untuk menunjang pendidikan. Dengan peran guru sebagai fasilitator, maka guru dituntut untuk menciptakan teknik mengajar yang baik, menyajikan bahan ajar yang menarik sedangkan siswa harus berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Adapun kekurangan yang ditemukan dari pembelajaran daring yaitu banyaknya tugas yang diberikan kepada siswa, guru belum memaksimalkan penggunaan teknologi, siswa merasa sulit fokus karena situasi rumah yang kurang kondusif, hingga kurangnya interaksi antara guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung (Putria, dkk., 2020). Selain itu, ada juga kelebihan yang dapat dimanfaatkan dalam pelaksanaan pembelajaran daring, di antaranya

pembelajaran menjadi lebih praktis dan fleksibel, serta materi pelajaran dapat dengan mudah diakses oleh siswa. Yang perlu diingat, pembelajaran daring bukan sekedar memindahkan materi ke media internet, tetapi pelaksanaan pembelajaran daring tetap harus memperhatikan kompetensi yang akan diajarkan kepada siswa. Media pembelajaran tetap harus digunakan oleh guru, agar mempermudah proses pembelajaran daing (Syarifudin, Albitar, 2020).

Penggunaan media digital dalam pembelajaran seni dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan. Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara dengan Ibu Intan (dalam Astutiningtyas, dkk., 2020, hlm. 144) yang menyatakan bahwa dengan menggunakan sistem pembelajaran daring, guru tertantang dalam membuat media pembelajaran daring yang menarik, kreatif dan inovatif sehingga berdampak kepada siswa menjadi senang dengan pembelajaran daring (Astutiningtyas, dkk. 2020). Guru dituntut memenuhi beberapa persyaratan dalam melaksanakan pembelajaran seni musik, salah satunya adalah memiliki pengetahuan dan kemampuan memilih media pembelajaran seni musik yang sesuai (Pusparini, Dewi. 2016).

Seni musik dalam bidang pendidikan seharusnya menunjukkan peranan penting dalam mengembangkan *sense of music* (rasa bermusik) kepada siswa, dengan memberikan kesempatan untuk berekspresi (*expression*), berapresiasi (*apresiasi*), berkreasi (*creation*), membentuk harmoni (*harmony*) dan menciptakan keindahan (*aesthetics*). Agar dapat memiliki rasa bermusik dalam diri, siswa perlu dibekali dengan pengetahuan dan keterampilan agar munculnya pengalaman bermusik bagi siswa (Dopo, Ferdinandus, 2017). Pengalaman bermusik dapat dilakukan dengan praktik agar tidak menimbulkan kejenuhan bagi siswa.

Tanpa adanya pengalaman langsung pada siswa, pelajaran seni musik akan dianggap membosankan, tidak menyenangkan dan kurangnya minat siswa dalam belajar. Peneliti menemukan beberapa siswa SD di kelas yang lebih tinggi belum dapat memainkan pola ritmik dengan benar karena kurangnya kepekaan dalam merasakan irama, sehingga irama yang dihasilkan kurang sesuai dengan lagu. Selain itu, saat siswa berada di kelas tinggi, mereka akan kesulitan menyesuaikan tempo dalam bermain musik karena pengalaman

bermusik dan kepekaan siswa terhadap irama di kelas sebelumnya kurang maksimal (Chairunnisaa, dkk. 2020).

Jamalus (dalam Balzano, Henrikuz, 2017, hlm. 3) mengatakan bahwa bermain musik dengan alat-alat musik dapat memberikan pengalaman dan meningkatkan minat belajar musik pada siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran, siswa dapat merasakan pengalaman bermakna menggunakan alat-alat musik (Pusparini, Dewi, 2016). Memainkan alat musik di rumah dengan memperhatikan pola irama yang sesuai juga dapat meningkatkan kecerdasan musikal (Yeni, Indra, 2005, hlm. 89). Siswa bersama guru dan orang tua dapat menciptakan alat-alat musik sederhana, seperti menggunakan botol diisi dengan kacang-kacangan atau beras, botol kaca bekas, kaleng bekas hingga menggunakan benda-benda yang berada di sekitar siswa, seperti meja belajar, buku dan pensil, serta bermusik menggunakan anggota tubuh.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, peneliti tertarik memberikan solusi dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran daring berupa video pembelajaran untuk melatih kecerdasan musikal menggunakan alat musik sederhana, khususnya materi pola irama. Akhirnya peneliti mengangkat judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Video untuk Melatih Kecerdasan Musikal pada Pelajaran Seni Musik di SD”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah umum dalam penelitian ini yaitu bagaimana pengembangan media pembelajaran video untuk melatih kecerdasan musikal pada pelajaran seni musik di SD?

Agar penelitian lebih terfokus, maka rumusan masalah umum diuraikan ke dalam rumusan masalah khusus sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran video untuk melatih kecerdasan musikal pada pelajaran seni musik di SD?
2. Bagaimanakah hasil penilaian media pembelajaran video untuk melatih kecerdasan musikal pada pelajaran seni musik di SD?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan umum penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran video

untuk melatih kecerdasan musikal pada pelajaran seni musik di SD. Adapun tujuan khusus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran video untuk melatih kecerdasan musikal pada pelajaran seni musik di SD.
2. Mendeskripsikan hasil penilaian media pembelajaran video untuk melatih kecerdasan musikal pada pelajaran seni musik di SD.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat di dalam dunia pendidikan khususnya di pelajaran seni musik di Sekolah Dasar. Selain itu, sebagai variasi penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran SBdP seni musik materi pola irama sederhana kelas 2 SD.

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terkait dalam penelitian ini, di antaranya:

- a. Bagi peneliti, sebagai bekal untuk mempersiapkan diri menjadi guru yang kreatif, menambah wawasan dan pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran.
- b. Bagi siswa, sebagai media untuk membantu dalam mencontohkan dan mempraktikkan penggunaan alat musik sederhana dalam materi pola irama di kelas 2 SD, memberikan pengalaman bermakna dalam belajar, media ini dapat digunakan kembali di luar jam sekolah sebagai bahan belajar mandiri, serta melatih kecerdasan bermusik dalam diri siswa.
- c. Bagi guru, sebagai referensi dalam mengembangkan dan membuat media pembelajaran dan membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran video.
- d. Bagi sekolah, sebagai alat untuk membantu meningkatkan pembelajaran di sekolah.

1.5 Struktur Organisasi Penelitian

Sistematika penelitian dalam penelitian ini terbagi menjadi lima bab, yaitu:

1. Bab 1 Pendahuluan

Bab ini berisi uraian lengkap latar belakang dilakukannya penelitian ini, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi penulisan laporan penelitian.

2. Bab 2 Kajian Pustaka

Pada bab dua dijabarkan kajian-kajian yang dilakukan secara deskriptif, teori serta konsep yang relevan dengan penelitian ini.

3. Bab 3 Metode Penelitian

Pada bab ini dijabarkan metodologi penelitian yang digunakan, di antaranya memuat metode penelitian, desain dan prosedur penelitian, partisipan dalam penelitian ini, teknik mengumpulkan dan menganalisis data yang telah didapatkan. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *Design And Development* dengan model ADDIE. Pada model pengembangan ADDIE ini terdapat lima prosedur yang perlu dilakukan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*.

4. Bab 4 Temuan dan Pembahasan

Pada bab ini dideskripsikan jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang ada di dalam rumusan masalah penelitian. Adapun yang dideskripsikan yaitu hasil temuan dari penelitian yang telah dilaksanakan berdasarkan pengolahan dan analisis data, serta pembahasan penelitian berdasarkan teori atau konsep tertentu.

5. Bab 5 Simpulan dan Rekomendasi

Pada bab ini disampaikan simpulan dari temuan dan pembahasan penelitian yang telah dideskripsikan pada bab-bab sebelumnya, serta rekomendasi yang penulis catat berdasarkan hasil analisis data, pembahasan dan simpulan penelitian yang diperoleh.