

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini, sudah terdapat rekognisi internasional bahwasanya kriteria minimal yang mencirikan kualitas sumber daya manusia adalah kemampuan untuk berpikir tingkat tinggi. Sudah selazimnya bilamana pendidikan sebagai entitas fundamental untuk menunjang kualitas dan capaian dari masing-masing individu dalam menunjang kelulusan dalam pembelajaran. Salah satu faktor yang mempengaruhi tingkat berpikir siswa adalah eksposur terhadap metode pembelajaran yang tepat.

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Makarim dalam pidatonya merekomendasikan para pendidik di Indonesia untuk menggunakan metode kasus dalam kegiatan pembelajaran. Namun, dalam dunia pendidikan, proses pergantian metode pembelajaran selalu menghadirkan polemik tersendiri. Proses adaptasi civitas akademika, baik pendidik maupun siswa, bervariasi untuk setiap individunya. Penelitian terdahulu telah membuktikan bahwa kecepatan adaptasi terhadap bentuk pembelajaran baru menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan. Parwati (2019) menyatakan bahwa kemampuan beradaptasi menjadi salah satu faktor dalam pembelajaran matematika di era revolusi industri 4.0. Nuryatin (2020) menjelaskan bahwa proses belajar selaras dengan proses adaptasi yang dilakukan dalam keberhasilan pembelajaran

Dalam rangka mengatasi permasalahan tersebut, perlu dilakukan penelusuran kembali tentang sintaks dan bedah model dari metode kasus ini. Bi (2019) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis metode kasus adalah strategi pembelajaran aktif, dengan fokus pada siswa untuk melakukan untuk terlibat dalam pembelajaran mandiri, penyelidikan ilmiah dan mengembangkan pemikiran kritis dan kemampuan memecahkan masalah serta mengintegrasikan teori ke dalam praktik. Metode kasus menggunakan *Student Centered Learning* (SCL) dikarenakan memiliki ciri-ciri siswa harus aktif, memiliki topik/isu dan memberikan pengalaman belajar yang nyata dan relevan. Nursalam (dalam Ukhtul 2017) menjelaskan bahwa kesuksesan dari penerapan SCL adalah keharusan seorang pendidik untuk dapat memenuhi kebutuhan siswa, seperti memfasilitasi

siswa, memberikan motivasi, memberikan bimbingan dan memberikan umpan balik. Dengan demikian, kesuksesan dari penerapan SCL adalah keharusan seorang pendidik untuk melihat siswa bukan sebagai objek, melainkan sebagai subjek manusia seutuhnya. Maka dari itu, pemenuhan kebutuhan siswa sebagai manusia merupakan hal terpenting dan mutlak untuk menunjang keberhasilan penerapan SCL.

Kebutuhan siswa dalam kegiatan pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi *Academic Need, Affective, Cognitive, Kinesthetic, Social, dan Technological Need*. John Dewey, seorang pakar pendidikan terkemuka, menyatakan bahwa "*Education should be perceived as a continuing reconstruction of experience*". Berdasarkan pengalaman pribadi selama menjalani perkuliahan di program studi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi, terutama ketika terjun langsung ke lapangan melalui program Kuliah Kerja Nyata, Praktik Industri, dan selama masa mengemban tugas sebagai Ketua Badan Eksekutif Mahasiswa UPI Kampus Purwakarta Periode 2021 Kabinet Aksi Sinergi, peneliti merasa bahwa kebutuhan siswa yang menjadi prioritas adalah *cognitive needs*. Selanjutnya, berdasarkan kajian literatur, peneliti mengambil kesimpulan bahwa penggunaan musik dapat mendukung pemenuhan kebutuhan tersebut sehingga secara berkesinambungan akan memiliki efek positif terhadap penguasaan siswa terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Meyer (2008) menyatakan bahwa musik dapat membangkitkan emosi dan perasaan seseorang. Andaryani (2019) menyatakan bahwa musik memiliki keterkaitan yang kuat dengan aspek afektif dibuktikan dengan musik dapat menjadi moodbooster mahasiswa dan memberikan efek positif. Hamid (2016) menyatakan bahwa penggunaan musik ilustrasi dapat menunjang afektif siswa. Salim (2010) menjelaskan bahwa musik latar memiliki pengaruh yang positif dalam kegiatan belajar siswa. Dalam rangka meningkatkan efektivitas musik dalam kegiatan pembelajaran di era *digital industry*, seorang pendidik sudah selazimnya memanfaatkan alat digital. Berdasarkan tinjauan literatur, alat digital yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *Digital Audio Workstation (DAW)*. Abdulah, A. T. B dan Setyawan (2018) menjelaskan bahwa penggunaan DAW sangat dibutuhkan dalam membuat musik karena memiliki fitur-fitur untuk memanipulasi

musik dan memudahkan produksi musik sendiri tanpa harus menyewa studio. Marrington (2017) menjelaskan bahwa dengan penggunaan DAW dapat memperluas dasar lagu dengan fitur yang tersedia di dalam DAW. Selain itu musik ilustrasi memiliki banyak jenis dan juga ragam yang bisa digunakan. Gumanti (2018) membuktikan dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran Dengan Musik Klasik Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik” bahwa terdapat pengaruh musik klasik terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik kelas VIII di SMP N 5 Terbanggi Besar Lampung Tengah. Namun demikian, berdasarkan hasil wawancara kepada peserta didik ternyata musik klasik terbukti dapat meningkatkan konsentrasi peserta didik.

Hidayat (2011) juga menjelaskan dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Musik Klasik Terhadap Daya Tahan Konsentrasi Dalam Belajar” bahwa musik klasik mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan daya tahan konsentrasi dalam belajar pada mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau angkatan 2010.

Berdasarkan permasalahan yang sudah dibahas maka peneliti bermaksud untuk mengidentifikasi lebih dalam mengenai pengaruh, perbandingan dan efektivitas dua jenis musik ilustrasi yang akan diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *case method*. Target yang akan menjadi sampel pengujian adalah siswa kelas XI dan XII Jurusan Rekayasa Perangkat Lunak SMKS Muhammadiyah Campaka Purwakarta.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembahasan latar belakang penelitian, terdapat rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini:

1. Bagaimana validitas media pembelajaran musik digital terhadap siswa kelas XI dan XII Jurusan Rekayasa Perangkat Lunak SMKS Muhammadiyah Campaka Purwakarta ?
2. Bagaimana pengaruh hasil belajar kognitif terhadap hasil belajar Siswa XI dan XII Jurusan Rekayasa Perangkat Lunak SMKS Muhammadiyah Campaka Purwakarta ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dijelaskan, terdapat beberapa batasan masalah yang dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Terdapat banyak metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran, pada penelitian ini metode pembelajaran yang digunakan adalah *case method*.
2. Terdapat banyak jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran, dan berdasarkan penelitian yang dilakukan maka hal yang akan diteliti efektivitasnya adalah media pembelajaran dengan menggunakan musik digital yang diproduksi dengan software *Digital Audio Workstation* (DAW).
3. Terdapat banyak kebutuhan dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan, pada penelitian ini kebutuhan yang akan diteliti dan diuraikan adalah kebutuhan kognitif siswa.
4. Terdapat banyak hasil belajar, yang akan diukur dalam penelitian ini adalah hasil belajar dengan domain kognitif siswa kelas XI dan XII Jurusan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) SMK Muhammadiyah Campaka Purwakarta .

1.4 Tujuan Penelitian Skripsi

Berdasarkan rumusan dan batasan masalah, terdapat beberapa tujuan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Untuk menguji validitas media pembelajaran musik digital terhadap Siswa kelas XI dan XII RPL SMK Muhammadiyah Campaka Purwakarta.
2. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran musik digital untuk meningkatkan hasil pembelajaran kognitif siswa Kelas XI dan XII RPL SMK Muhammadiyah Campaka Purwakarta.

1.5 Manfaat Penelitian Skripsi

Terdapat banyak manfaat penelitian skripsi yang dilakukan, oleh karena itu mengenai penjelasan lebih terperinci akan dijelaskan sebagai berikut sesuai klasifikasinya :

1.5.1 Secara Teoretis

Penelitian yang berjudul “Optimalisasi *Case method* Menggunakan Media Musik Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI dan XII Pada Mata Pelajaran

Louis Aprilia Pratama, 2022

OPTIMALISASI CASE METHOD MENGGUNAKAN MEDIA MUSIK DIGITAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI DAN XII REKAYASA PERANGKAT LUNAK PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN BERORIENTASI OBJEK SMKS MUHAMMADIYAH CAMPAKA PURWAKARTA

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

Pemrograman Berorientasi Objek Rekayasa Perangkat Lunak SMKS Muhammadiyah Campaka Purwakarta” diharapkan bisa menjadikan sumber referensi bagi para guru dalam kegiatan belajar mengajar, terutama dalam penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia linear.

1.5.2 Secara Praktis

Penelitian yang berjudul “Optimalisasi *Case method* Menggunakan Media Musik Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI dan XII Pada Mata Pelajaran Pemrograman Berorientasi Objek Rekayasa Perangkat Lunak SMKS Muhammadiyah Campaka Purwakarta” memiliki manfaat secara praktis dan dapat diklasifikasikan kepada beberapa pihak sebagai berikut :

1. Bagi Siswa manfaat penelitian skripsi secara praktis diharapkan siswa dapat mencapai hasil belajar dengan menggunakan media musik digital.
2. Bagi satuan pendidikan manfaat penelitian skripsi secara praktis diharapkan besar yang dirasa oleh peneliti adalah mendapatkan pengalaman serta berbagi sebuah strategi dalam kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan capaian para tenaga pendidik dalam menggunakan musik digital.
3. Bagi satuan pendidikan manfaat penelitian skripsi secara praktis diharapkan besar yang dirasa oleh peneliti adalah mendapatkan pengalaman serta berbagi sebuah strategi dalam kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan capaian para tenaga pendidik dalam menggunakan musik digital.