

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dapat membuat seseorang belajar. Dengan belajar, seseorang dapat mengetahui hal-hal baru, memperdalam dan memperluas pengetahuannya, mengembangkan keterampilannya, serta menguatkan karakternya. UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Saat ini, keberagaman dari minat peserta didik masih kurang diperhatikan. Hal tersebut kurang sejalan dengan definisi pendidikan yang salah satu tujuannya adalah untuk mengembangkan potensi. Menurut Prasetiyaningtyas (2020, hlm. 5), sebagian guru menganggap bahwa konten materi SBdP adalah muatan pelajaran tambahan untuk calon seniman, mempermanis kurikulum, dan selingan setelah penat belajar konten materi pelajaran lain. Pandangan tersebut dapat memberikan dampak yang kurang baik terhadap ketercapaian tujuan dari pembelajaran SBdP itu sendiri.

Seni berperan penting dalam dunia pendidikan. Seni dapat mengenalkan nilai-nilai dan norma-norma yang ada dalam masyarakat kepada peserta didik. Salah satu bidang seni yang diajarkan di sekolah dasar adalah seni musik. Seni musik di sekolah dasar merupakan bentuk nyata dalam pembentukan karakter bangsa yang berbudaya, cinta tanah air, kreatif, kerjasama, disiplin, dan tanggung jawab (Desyandri, 2019, hlm. 1—2). Pembelajaran seni musik berusaha menggali serta mengembangkan potensi estetika sehingga dapat memperhalus budi pekerti karena dalam seni musik terdapat unsur-unsur keindahan, keteraturan, kedisiplinan, dan dinamika (Viani & Ardipal, 2019, hlm. 3). Penelitian yang dilakukan oleh Silalahi & Aritohang, (2019, hlm. 1) dapat membuktikan bahwa pembelajaran seni musik mampu memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan karakter siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Harmila, Pangestika, dan Khaq (2021, hlm. 1—2) menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik kelas V SD terhadap materi SBdP mengenai tangga nada rendah sehingga peserta didik cenderung hanya menyanyikan lagu-lagu tanpa memperhatikan penguasaan nadanya. Hal tersebut disebabkan karena guru-guru seringkali kesulitan dalam menyampaikan materi mengenai tangga nada pada pembelajaran SBdP di kelas V SD karena tidak adanya media pembelajaran yang mendukung. Berdasarkan permasalahan tersebut, dapat dinilai bahwa media pembelajaran yang sesuai untuk menyampaikan materi mengenai tangga nada pada pembelajaran SBdP di kelas V SD sangat dibutuhkan.

Peserta didik saat ini tumbuh dan berkembang bersamaan dengan perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi baru yang digunakan dalam penyampaian pesan/informasi melalui media digital menyebabkan minat terhadap penyampaian secara konvensional berkurang (Sari, Permana, & Firmansyah, 2022, hlm. 75). Menurut Effendi dan Wahidy (2019, hlm. 1—3), pendidikan harus mampu mengikuti perkembangan zaman. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran saat ini juga membutuhkan adanya integrasi teknologi. Menurut Riyana (2008, hlm. 4), fungsi utama teknologi dalam pembelajaran adalah sebagai *tools/alat*, *science/ilmu* pengetahuan, dan *literacy/bahan* atau alat bantu. Sebagai *tools/alat*, teknologi dapat berupa program aplikasi, sistem informasi, database, dan lain-lain. Sebagai *science/ilmu* pengetahuan, teknologi diposisikan sebagai bagian dari ilmu pengetahuan seperti ilmu informatika, ilmu komputer, dan lain-lain. Sebagai *literacy/bahan* atau alat bantu, teknologi dapat berupa CAI (*Computer Assistance Instruction*), CAL (*Computer Assistance Learning*), dan lain-lain.

Perkembangan teknologi yang ada saat ini mampu memberikan dampak terhadap keragaman bentuk media pembelajaran. Semakin banyak media pembelajaran yang lebih mudah diakses dan disebarluaskan. Jennah (2009, hlm. 13—14) mengungkapkan bahwa segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan dalam penyampaian pesan/informasi yang berkaitan dengan pembelajaran dapat disebut sebagai media pembelajaran. Pemilihan media yang akan digunakan harus sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran, karakteristik dan gaya belajar peserta didik, serta didasarkan pada teori-teori yang telah teruji (Rohani, 2019, hlm. 34).

Pemilihan media yang sesuai akan mampu menumbuhkan atensi, minat, perasaan, dan pikiran peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Nurrita (2018, hlm. 2), penggunaan media pembelajaran mampu menumbuhkan minat peserta didik dalam mengkaji hal-hal baru yang akan guru ajarkan, sehingga pemahaman akan lebih mudah untuk didapatkan. Pemilihan media yang hendak dikembangkan dan digunakan oleh guru harus senantiasa fokus terhadap tujuannya dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dengan itu, peserta didik juga akan fokus terhadap materi yang disampaikan dalam media pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang terlalu asing bagi peserta didik terkadang membuat peserta didik tersebut lebih ingin tahu cara kerja dari media yang digunakan sehingga fokusnya pada materi yang akan disampaikan malah berkurang.

Penggunaan media *PowerPoint* sebagai *tools/alat* dalam kegiatan pembelajaran dirasa sudah tidak asing lagi, baik bagi guru maupun peserta didik. Menurut Nurhidayati, Asrori, Ahsanuddin, dan Dariyadi (2019, hlm. 2), *PowerPoint* merupakan salah satu aplikasi *software* milik Microsoft Office yang dapat digunakan untuk menyampaikan poin-poin pokok dari materi pembelajaran. *PowerPoint* dapat menampilkan berbagai bentuk media (gambar, audio, video, animasi, dan lain-lain) serta dilengkapi dengan berbagai fitur yang dapat membuat rancangan dari *slide-slide PowerPoint* menjadi lebih menarik.

Pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan di Indonesia saat ini baru di tahap awal atau belum dimanfaatkan secara maksimal (Akbar & Noviani, 2019, hlm. 3). Hal tersebut dapat terlihat dalam pemanfaatan *PowerPoint* sebagai media pembelajaran, masih ditemukan *PowerPoint* yang isinya sekedar memindahkan bahan ajar tertulis kedalam *slide-slidenya* saja tanpa meringkas materi menjadi poin-poin pokok supaya lebih mudah untuk dipahami.

Di abad XXI ini, seorang guru mendapatkan tuntutan kompetensi tambahan untuk terampil dalam mengintegrasikan teknologi pada kegiatan pembelajaran (Aryana, Subyantoro, & Pristiwati, 2022, hlm. 5). Dengan itu, teknologi yang tersedia akan dapat dimanfaatkan secara maksimal sehingga Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang dilaksanakan dapat terus maju dan berkembang sesuai dengan zamannya.

Penelitian yang telah dilakukan oleh Harmila, Pangertika dan Khaq sebelumnya mengembangkan media pembelajaran *Lift the Flap Book* yaitu buku yang dikemas dengan susunan atau tumpukan beberapa kertas yang mengunci satu sama lain. Menurut Rahmawati (2018, hlm. 2), “*Lift the Flap Book* adalah buku berjendela yang terdapat gambar atau informasi di dalam atau di baliknya”. Kebaruan dari bentuk media pembelajaran pada penelitian ini disesuaikan dengan hasil analisis sumber materi yang digunakan oleh penelitian sebelumnya. Pada materi tangga nada ini, terdapat contoh-contoh bunyi nada dan lagu yang harus didengarkan peserta didik. Dengan itu, media harus mampu memberikan latihan kepekaan dan pengalaman audio kepada peserta didik.

Upaya pemanfaatan teknologi yang ada secara maksimal hendak dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan membuat Rancang Bangun Media *PowerPoint* Interaktif Materi Tangga Nada pada Mata Pelajaran SBdP kelas V SD. Menurut Ariansyah, Fajriyah, dan Prasetyo (2017, hlm.1—2), rancang bangun merupakan suatu istilah yang umum digunakan untuk mendeskripsikan proses membuat atau mendesain suatu objek dari awal sampai akhir pembuatan. Dalam penelitian ini, objek yang dihasilkan adalah media pembelajaran. Menurut Muthoharoh (2019, hlm. 3), salah satu program aplikasi komputer yang dapat dimanfaatkan dalam pembuatan rancangan presentasi dengan rangsangan multimedia adalah *PowerPoint*.

PowerPoint dapat digunakan sebagai media pembelajaran jika isi rancangan presentasinya ditujukan untuk menyampaikan pesan/informasi mengenai materi pembelajaran. Menurut Tarigan dan Siagian (2015, hlm. 4), ketika rancangan media pembelajaran dapat membuat peserta didik berinteraksi secara langsung selama kegiatan pembelajaran, media tersebut dapat dikategorikan interaktif. Bentuk interaksi tersebut dapat berupa interaksi peserta didik dengan kegiatan pembelajarannya, interaksi peserta didik dengan perangkat yang digunakan dalam pembelajarannya, atau interaksi peserta didik dengan peserta didik lainnya. Dalam penelitian ini, objek yang akan dikembangkan ialah media pembelajaran berbasis digital non-cetak, maka interaksi yang akan diperhatikan dalam penelitian ini adalah interaksi peserta didik dengan perangkat yang digunakan untuk menampilkan media *PowerPoint* dalam kegiatan pembelajaran.

PowerPoint dapat dirancang interaktif dengan menyisipkan multimedia berupa beberapa gambar, gambar bergerak (GIF), audio, video, dan lain-lain yang dilengkapi tombol-tombol pengoperasian serta soal-soal evaluasi berupa kuis interaktif. Dalam penelitian ini, fitur-fitur yang digunakan untuk membuat tombol-tombol interaktif adalah fitur *Hyperlink* dan *Animation Trigger*. Fitur *Hyperlink* digunakan untuk membuat pintasan yang dapat menghubungkan tombol-tombol pengoperasian ke bagian-bagian/slide-slide lainnya. Sedangkan fitur *Animation Trigger* digunakan untuk sesi evaluasi dimana masing-masing pilihan jawaban dari soal-soal kuis interaktif tersebut diprogram sehingga dapat memberikan reaksi langsung (benar atau salah).

Isi dari materi mengenai tangga nada pada pelajaran SBdP di kelas V SD yang akan dipaparkan dalam media pembelajaran ini menjelaskan mengenai definisi tangga nada, tangga nada pentatonis dan diatonis, tangga nada pentatonis laras pelog dan slendro, serta tangga nada diatonis mayor dan minor. Materi bersumber dari Buku Tema Kelas V SD (Kurikulum 2013, Edisi Revisi 2017).

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan di atas, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui rancangan dari produk media *PowerPoint* interaktif materi tangga nada pada mata pelajaran SBdP kelas V SD, hasil uji kelayakan dari produk media *PowerPoint* interaktif materi tangga nada pada mata pelajaran SBdP kelas V SD yang divalidasi oleh ahli materi, media, dan bahasa, serta respons guru dan peserta didik sebagai pengguna media *PowerPoint* interaktif materi tangga nada pada pelajaran SBdP kelas V SD. Maka dari itu, judul dari penelitian ini adalah “Rancang Bangun Media *PowerPoint* Interaktif Materi Tangga Nada pada Mata Pelajaran SBdP Kelas V SD”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dipaparkan di atas, rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini:

1. Bagaimana rancangan media *PowerPoint* interaktif materi tangga nada pada mata pelajaran SBdP kelas V SD?
2. Bagaimana hasil uji kelayakan dari rancangan media *PowerPoint* interaktif materi tangga nada pada mata pelajaran SBdP kelas V SD?

3. Bagaimana respons guru dan peserta didik terhadap rancangan media *PowerPoint* interaktif materi tangga nada pada mata pelajaran SBdP kelas V SD?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan dari penelitian ini:

1. Untuk mengetahui rancangan media *PowerPoint* interaktif materi tangga nada pada mata pelajaran SBdP kelas V SD.
2. Untuk mengetahui hasil uji kelayakan dari rancangan media *PowerPoint* interaktif materi tangga nada pada mata pelajaran SBdP kelas V SD?
3. Untuk mengetahui respons guru dan peserta didik terhadap rancangan media *PowerPoint* interaktif materi tangga nada pada mata pelajaran SBdP kelas V SD?

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat secara teoritis dan praktis bagi pihak-pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan, khususnya:

- 1) Bagi Peneliti
 - Meningkatkan pengetahuan dan kemampuannya dalam merancang dan membangun media *PowerPoint* interaktif yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran.
 - Memberikan pengalaman dalam merancang dan membangun media *PowerPoint* untuk mendukung kegiatan pembelajaran.
- 2) Bagi Peserta Didik
 - a. Memberikan alternatif media untuk mempelajari materi tangga nada pada pembelajaran SBdP di kelas V SD.
 - b. Memberikan pengalaman baru menggunakan media *PowerPoint* interaktif materi tangga nada pada pembelajaran SBdP di kelas V SD.
- 3) Bagi Guru
 - a. Memberikan alternatif solusi untuk membuat dan menggunakan media *PowerPoint* yang interaktif dalam kegiatan pembelajaran.
 - b. Membantu guru dalam menyampaikan materi tangga nada pada pembelajaran SBdP di kelas V SD.

- 4) Bagi Sekolah
 - a. Mengenalkan konsep menarik yang ada dalam pembelajaran menggunakan media *PowerPoint* interaktif.
 - b. Memberikan masukan dalam mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran yang interaktif, khususnya pada *PowerPoint*.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi ini menjelaskan susunan dari penulisan skripsi yang umumnya terdiri dari lima bab. Setiap bab akan menjelaskan bagian yang berbeda-beda sehingga semua hal yang ada dalam penelitian ini dapat dituliskan secara sistematis. Berikut adalah bagian yang terdapat dalam setiap bab tersebut.

BAB I merupakan bab pendahuluan yang menjelaskan latar belakang dari penelitian yang dilakukan. Permasalahan yang berkaitan dengan pendidikan di Indonesia saat ini khususnya dalam pembelajaran materi tangga nada pada mata pelajaran SBdP kelas V SD dimunculkan disertai dengan solusi yang penelitian ini tawarkan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian dapat dirancang berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dipaparkan. Penulisan bab ini diakhiri oleh bagian struktur organisasi skripsi yang menjelaskan susunan sistematis dalam penulisan skripsi.

BAB II merupakan bab kajian pustaka yang menjelaskan teori-teori pendukung dalam penelitian. Teori-teori tersebut digunakan sebagai landasan-landasan dalam melakukan penelitian dan memperkuat pernyataan-pernyataan yang telah dipaparkan dalam penelitian. Teori-teori pada penelitian ini berkaitan dengan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif dan pembelajaran SBdP materi tangga nada di kelas V SD. Penulisan bab ini juga menjelaskan penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan dan gambaran kerangka berpikir.

BAB III merupakan bab metode penelitian yang menjelaskan desain penelitian, prosedur penelitian, partisipan dan tempat penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan yang digunakan oleh peneliti untuk menjawab rumusan-rumusan masalah dan tujuan-tujuan dari penelitian yang sudah ditetapkan.

BAB IV merupakan bab yang menjelaskan hasil penelitian dan pembahasannya. Karena penelitian ini merupakan penelitian pengembangan menggunakan *Desain & Development* (D&D) tipe 1 yang berfokus terhadap pembuatan suatu produk berupa media pembelajaran, maka bab ini akan menjelaskan keseluruhan proses dari awal hingga akhir.

BAB V merupakan bab akhir yang berisi kesimpulan, implikasi, dan rekomendasi dari penelitian yang telah dilakukan. Kesimpulan dapat berupa penjabaran singkat yang mampu menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan. Sedangkan implikasi dan rekomendasi yang dipaparkan dapat digunakan oleh peneliti, peneliti selanjutnya, dan pihak-pihak terkait dalam penelitian-penelitian selanjutnya.