

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan hal yang penting dan berarti bagi setiap masyarakat di Indonesia. Dengan adanya Pendidikan kehidupan akan bisa terarah, dalam UU No. 12 tahun 2012 tentang Pendidikan sudah dijelaskan bahwa Pendidikan memiliki peran sangat penting dalam kehidupan dapat meningkatkan religius kepada Tuhan Yang Maha Esa dan dapat mencerdaskan serta memajukan ilmu pengetahuan dan teknologi kehidupan bangsa dengan menjunjung tinggi nilai-nilai agama dan peradaban untuk suatu kesejahteraan kehidupan bangsa dan negara. Hal lain diperkuat pada pengertian pendidikan yang tertuang dalam UU SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003, bahwa Pendidikan merupakan usaha yang menimbulkan kesadaran yang terencana dalam menghasilkan suasana belajar atau proses dalam pembelajaran sedemikian rupa sehingga peserta didik dapat melaksanakan dengan secara aktif dalam mengembangkan keterampilan dan potensinya dalam keagamaannya atau spiritual kekuasaan penguasaan dalam dirinya, kepribadian, moral akhlak yang mulia pada diri sendiri, yang sangat diperlukan oleh bangsa dan negara.

Teknologi Informasi Komunikasi merupakan sarana prasarana penyebaran informasi, perkembangan teknologi yang sangat pesat berkembang yang dapat membantu bidang terutama dalam bidang Pendidikan. Dengan adanya TIK dalam bidang Pendidikan berperan besar karena dalam mesin belajar, membuat pengembangan solusi dari proses-proses pembelajaran yang rumit kedudukan Teknologi dalam Pendidikan Lembaga Pendidikan melakukan pembaharuan dan secara merata dalam penggunaan teknologi untuk masyarakat Indonesia hal tersebut dapat memungkinkan untuk perubahan Pendidikan di Indonesia sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. Pendidikan berbasis Teknologi dapat memberikan keuntungan bagi setiap pengguna yang dapat mendorong pendidik serta peserta didik lebih apresiatif dan kreatif untuk potensi

Pendidikan lebih baik. Selanjutnya keuntungan yang didapati yaitu memberikan kesempatan luas kepada peserta didik dalam pemanfaatan media pembelajaran dan mencari sumber-sumber yang sangat luas. Jika Pemanfaatan Teknologi sangat penting maka seharusnya untuk segera menggunakannya. Namun terdapat beberapa hambatan dan kendala di Indonesia yang menyebabkan teknologi belum digunakan seoptimal mungkin.

Salah satu penyebab kurangnya pemanfaatan teknologi di bidang Pendidikan ialah masih banyak sekolah atau Lembaga Pendidikan yang belum memanfaatkan teknologi secara optimal dalam proses pembelajaran. Ada beberapa penyebab seperti, kurangnya pemahaman dan keterampilan dalam penggunaan teknologi, kurangnya sumber daya yang memadai dan kurangnya fasilitas serta dukungan dari pihak pemerintah. Penggunaan teknologi dalam bidang Pendidikan terdapat potensi yang cukup besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif, interaktif dan menarik bagi peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung.

Permasalahan yang terjadi Sebagian besar yaitu kurangnya penggunaan media interaktif pada proses pembelajaran menurut Nida et al (dalam Purwanti,2015) bahwa 'saat ini memang kurangnya media pembelajaran yang inovatif dan interaktif, pendidik dapat inovatif dan kreatif dalam pembuatan media pembelajaran agar peserta didik dapat meningkatkan motivasi belajar belajar dan dapat memahami materi pembelajaran yang disampaikan dalam proses pembelajaran'. Dengan hal tersebut pendidik dapat mengimplementasikan dalam pemanfaatan kemajuan teknologi saat ini dalam penyampaian sebuah materi pada proses pembelajaran. Menurut Nida, Parmiti, & Sukmana (dalam Wulandari, Sudatha, & Simamora, 2020) bahwa 'media pembelajaran yang interaktif dapat memberikan pengaruh dalam proses pembelajaran dan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar peserta didik ditunjang dengan kemajuan teknologi yang sangat diperlukan saat ini'.

Pada keterampilan salah satunya dapat diperoleh melalui pembelajaran seni musik, karena pada dasarnya seni musik memiliki sifat memberikan Latihan, pengajaran, mendidik, dan membina. Dalam mata pelajaran satuan Pendidikan terdapat materi pelajaran Seni Budaya dan Prakarya, maka Seni musik terdapat dalam isi materi SBDP yang harus dipelajari oleh anak Sekolah Dasar agar keterampilan yang didapatinya tercapai. Pendidikan seni musik menurut Safrina (dalam sari,2016;hlm 3) yaitu seni musik sangat penting dalam peranannya karena bukan hanya menanamkan keterampilan akan tetapi dapat menyeimbangkan aspek psikologis anak dan menumbuhkan sikap sosial terhadap lingkungannya.

Terdapat tujuan dalam materi SBDP menurut Sinambela (2017) yaitu peserta didik mempelajari materi tersebut harus mampu mengembangkan potensi diri dalam keterampilan. kurangnya berlatih dalam materi SBDP yang mengakibatkan pada proses pembelajaran tidak berjalan dengan optimal. Media pembelajaran sebagai penunjang penting untuk membantu proses pembelajaran lebih efektif dan berjalan optimal. Maka guru harus lebih terampil dan kreatif dalam pembuatan media pembelajaran terutama dalam pembelajaran materi SBDP.

Pembelajaran merupakan sistem yang terdapat komponen-komponen salah satunya komponen penting yaitu media pembelajaran. Perkembangan teknologi saat ini sangat pesat Begitupun dalam media pembelajaran yang menggunakan media digital. Pemakaian media yaitu sebagai pengirim pesan informasi yang dapat memudahkan peserta didik untuk melaksanakan proses pembelajaran yang tidak membosankan di kelas. Dengan adanya media yang interaktif, motivasi belajar siswa akan meningkat, dan respon peserta didik akan meningkat dan mampu mengajak peserta didik lebih memahami materi.

Salah satu materi pembelajaran pada seni budaya yaitu seni musik pada materi tanda tempo dan tinggi rendah nada di kelas IV. Biasanya dalam proses pembelajaran di kelas guru memberikan contoh video lalu dilanjutkan dengan metode ceramah. Dalam kondisi tersebut bahwa kurangnya media yang digunakan dalam pembelajaran. Maka Pembelajaran

seni musik tersebut akan dapat mempengaruhi proses pembelajaran tidak hanya mengenal teori-teori saja yang dapat membuat proses pembelajaran peserta didik yang membosankan akan tetapi mengenal dan mengetahui unsur-unsurnya secara kongkrit dan nyata. Pada pembelajaran seni musik materi tanda tempo dan tinggi rendahnya nada guru hanya menggunakan buku sumber. Hal tersebut sesuai dengan kebiasaan dalam proses pembelajaran di kelas dengan hasil belajar yang kurang maksimal.

Adanya media interaktif dapat memudahkan fokus siswa untuk penarikan respon yang baik, memotivasi belajar siswa pada proses pembelajaran terutama pembelajaran seni musik. Pendidik dapat memulai proses pembelajaran menggunakan metode presentasi interaktif dengan sederhana membantu proses pembelajaran lebih interaktif serta dapat membantu peserta didik lebih meningkatkan motivasi belajar serta dapat dipahami materi dengan mudah agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pendidik dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan penggunaan pemanfaatan teknologi. Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar diperkuat menurut Mayer,R (2009) yakni media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar dengan memanfaatkan teknologi, dengan kombinasi penggunaan teks, gambar, suara dan elemen interaktif dalam media pembelajaran untuk proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis presentasi interaktif akan membantu peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran, inovasi yang diberikan tidak hanya presentasi pada umumnya diberikan. Presentasi interaktif dapat membantu peserta didik menumbuhkan adanya kegiatan interaksi dalam proses pembelajaran. Selain itu dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan penggunaan teknologi digital agar semakin luas dan menarik.

Berdasarkan kondisi-kondisi di atas, peneliti bermaksud untuk merancang dan membangun suatu pengembangan media pembelajaran pada materi seni budaya dan keterampilan di kelas IV Sekolah Dasar. Maka judul dari penelitian ini adalah “ **Pengembangan Media Interaktif Berbasis**

Presentasi Interaktif Pada Materi Tanda Tempo dan Tinggi Rendah Nada Dalam Pembelajaran SBDP Di Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini diantaranya :

1. Bagaimana rancangan pengembangan media berbasis presentasi interaktif pada materi tanda tempo dan tinggi rendah nada dalam pembelajaran SBDP di Sekolah Dasar?
2. Bagaimana Uji kelayakan pengembangan media berbasis presentasi interaktif pada materi tanda tempo dan tinggi rendah nada dalam pembelajaran SBDP di Sekolah Dasar?
3. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap pemanfaatan pengembangan media berbasis presentasi interaktif pada materi tanda tempo dan tinggi rendah nada dalam pembelajaran SBDP di Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui rancangan pengembangan media media berbasis presentasi interaktif pada materi tanda tempo dan tinggi rendah nada dalam pembelajaran SBDP di Sekolah Dasar
2. Untuk mengetahui uji kelayakan pengembangan media berbasis presentasi interaktif pada materi tanda tempo dan tinggi rendah nada dalam pembelajaran SBDP di Sekolah Dasar
3. Untuk mengetahui respon guru dan siswa dalam pemanfaatan pengembangan media berbasis presentasi interaktif pada materi tanda tempo dan tinggi rendah nada dalam pembelajaran SBDP di Sekolah Dasar

1.4 Manfaat Penelitian

1. **Bagi siswa**, memperoleh pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuannya dalam mengetahui tanda tempo dan tinggi rendah nada pada pembelajaran seni budaya dan keterampilan.
2. **Bagi Guru**, memperoleh pengetahuan mengenai media pembelajaran yang inovatif dan kreatif yang dapat meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik saat proses pembelajaran di kelas
3. **Bagi Peneliti**, melatih keterampilan mengajar dan mempunyai kesempatan untuk merancang atau mengembangkan media pembelajaran yang baru.
4. **Bagi sekolah**, menambah variasi pada media pembelajaran, terutama media interaktif materi tanda tempo dan tinggi rendah nada.

1.5 Struktur Organisasi

Struktur organisasi penelitian skripsi terdiri dari lima bab. Setiap bagian-bagiannya disusun sesuai dengan pelaksanaan penelitian dan setiap bagiannya disebut BAB.

1. BAB I Pendahuluan. Bab ini terdiri dari beberapa permasalahan seperti latar belakang masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi penelitian.
2. BAB II Kajian Pustaka. Bab ini berisikan media pembelajaran, pembelajaran media interaktif dan pembelajaran seni musik SD.
3. BAB III Metode Penelitian. Bab ini berisikan tentang desain penelitian, prosedur penelitian, partisipan dan tempat penelitian, instrumen penelitian, Teknik pengumpulan data, teknis 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.
4. BAB IV Temuan dan Pembahasan. Bab ini berisikan temuan dan hasil pembahasan. Temuan penelitian berdasarkan hasil pengelolaan dari rumusan masalah penelitian dan menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.

5. BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi. Bab ini berisi impulan, implikasi dan rekomendasi, yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian serta mengajukan hal yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian.