

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Pendidikan menjadi suatu kebutuhan dasar manusia untuk dapat melangsungkan kehidupan. Sebagaimana dijelaskan oleh Nurkholis (2013, hlm. 25) bahwa “pendidikan merupakan suatu proses yang ditempuh dalam upaya memperoleh keselarasan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu dan masyarakat”. Pendidikan juga dimaknai sebagai upaya mengoptimalkan manusia sebagai dirinya dan sebagai masyarakat dengan mengeksplorasi potensi yang dimilikinya. Pendapat senada dikemukakan oleh Rahman BP dkk. (2022, hlm. 3) yang menjelaskan bahwa “pendidikan merupakan usaha yang dilalui manusia dalam memupuk dan mengoptimalkan kecakapan-kecakapan dirinya dalam nilai-nilai kehidupan masyarakat dan kebudayaan, baik secara jasmani maupun rohani”. Dari pengertian-pengertian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa pendidikan ialah suatu proses memaksimalkan potensi jasmani maupun rohani yang dimiliki dalam upaya menjadikan manusia memperoleh keseimbangan dalam kehidupan bermasyarakat.

Dalam upaya meningkatkan potensi diri peserta didik, tentunya diperlukan aspek yang menunjang, salah satu diantaranya ialah lembaga pendidikan. “Lembaga pendidikan sebagai lembaga formal memiliki fungsi utama dalam mengoptimalkan potensi yang dimiliki peserta didik, sebab dalam pelaksanaan pengajaran dan penilaian peserta didik semestinya menetapkan pendekatan secara individual bukan pendekatan secara umum” (Masni, 2018, hlm. 276). Berkenaan dengan hal tersebut, “guru sebagai sosok figur sentral dalam penyelenggaraan pendidikan yang menjadi sosok penting untuk menetapkan suatu keberhasilan dari pencapaian hasil belajar peserta didik selama proses pembelajaran” (Sopian, 2016, hlm. 96). Peran guru dalam proses pembelajaran ialah sebagai informator, motivator, inspirator, fasilitator, dan evaluator. Dengan demikian, seorang guru perlu memiliki berbagai kompetensi, salah satu diantaranya yaitu kompetensi pedagogik. Sebagaimana dijelaskan dalam standar nasional pendidikan pasal 28

ayat (3) poin (a) yang mana kompetensi pedagogik ialah kemampuan yang meliputi pemahaman terhadap peserta didik, perancangan dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi pembelajaran, serta pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya.

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada jenjang sekolah dasar kini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan tematik integratif. Pendekatan ini merupakan jenis pendekatan yang memadukan antara mata pelajaran satu dengan mata pelajaran lainnya ke dalam satu tema. Salah satu mata pelajaran dengan pendekatan tematik yang dibelajarkan di sekolah dasar ialah Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Pembelajaran SBdP merupakan suatu sarana dalam upaya memperkokoh pengetahuan terkait rasa indah dan kesenian (Sandi, 2021, hlm. 127). Dengan mempelajari Seni Budaya dan Prakarya, peserta didik akan memperoleh manfaat yaitu dapat mengetahui serta mendalami kesenian dan kebudayaan yang ada di Indonesia ataupun bangsa luar (Sandi, 2021, hlm. 127). Pembelajaran kesenian yang termuat dalam pembelajaran SBdP adalah seni rupa, seni tari, dan seni musik. Penelitian ini akan lebih memfokuskan pada bidang seni musik.

Pembelajaran seni musik di sekolah dasar memiliki manfaat bagi peserta didik. Sebagaimana disampaikan oleh Yuni (2017, hlm. 55—56) bahwa “pembelajaran seni musik diaktualisasikan dan diterapkan untuk menjadikan pembelajaran yang mampu memotivasi peserta didik dalam berkreasi dan berekspresi yang selaras dengan perkembangannya”. Dalam kegiatan belajar mengajar, seni musik harus mampu memberikan pengalaman bermusik bagi peserta didik. Kegiatan bermusik di kelas dapat dilakukan melalui kegiatan bermain musik, mendengarkan musik, bernyanyi, membaca musik, dan bergerak atau menari mengikuti musik. “Dalam menerapkan pembelajaran seni musik, guru harus mampu mengemas materi pembelajaran, menunjukkan cara bermusik, serta mampu menimbulkan kreativitas pada diri peserta didik dalam belajar dan bermain musik” (Sutikno, 2020, hlm. 41). Dengan demikian, pembelajaran seni musik diterapkan melalui penjelasan teori dan praktik dalam bermusik.

Pembelajaran seni musik menurut Saputra (2017, hlm. 1) masih dipandang sebagai mata pelajaran yang tergolong sulit, dikarenakan tidak sedikit dari peserta didik yang beranggapan bahwa seni merupakan bakat yang dimiliki seseorang sejak

lahir. Dalam praktiknya, pembelajaran seni musik masih belum sepenuhnya dibelajarkan dengan optimal. Pengenalan alat musik ritmis dan melodis umumnya masih dibelajarkan secara konvensional (Maghfuroh, 2021, hlm. 2). Hal tersebut dapat dilihat dari peran guru dan peserta didik pada saat proses pembelajaran. Peserta didik hanya berperan sebagai akseptor atau penerima materi secara pasif, sedangkan guru berperan sebagai penyaji materi pembelajaran yang mengharapkan materi dan informasi yang disampaikan mampu dipahami peserta didik.

Pada pembelajaran seni musik tidak selalu berjalan secara optimal, terkadang masih banyak ditemukan berbagai permasalahan berkaitan dengan pembelajaran. “Permasalahan tersebut salah satunya adalah terdapat pendidik yang kurang memiliki kemampuan musikal dalam memberikan pengajaran seni musik, mulai dari kurangnya perbendaharaan lagu, kurangnya keterampilan menyanyi dan memainkan alat musik” (Sabarunisa, Dewi, & Tahir, 2022, hlm. 173). Hal tersebut dapat dipengaruhi pada kenyataannya bahwa di sekolah dasar masih banyak pendidik yang berlatar belakang non musik, sehingga tidak jarang pendidik yang kurang memiliki keterampilan dalam bermusik. Berkenaan dengan pengenalan alat musik ritmis dan melodis, masih terdapat sekolah yang belum mengenalkan secara konkrit terkait bentuk dari alat musik. Salah satu pengaruh besar dari hal tersebut ialah sarana dan prasarana pembelajaran yang kurang memadai, khususnya dalam pengadaan alat musik ke dalam kelas (Maghfuroh, 2021, hlm. 2).

Terbatasnya sarana dan prasarana untuk peralatan kesenian, khususnya seni musik menjadi salah satu hal yang menyebabkan pembelajaran seni musik kurang dapat berjalan dengan optimal. Dalam hal ini, kreativitas guru perlu dikerahkan dengan mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran di dalam kelas. Dengan demikian, guru perlu memiliki kompetensi dalam membelajarkan seni musik. Kompetensi-kompetensi yang perlu dimiliki menurut Utomo (2013, hlm. 119) diantaranya: (1) kecakapan terkait konsep dan simbol musik melalui pengalaman bermusik (bermain musik, bernyanyi, berkreasi musik, dan lain sebagainya); (2) strategi pembelajaran seni musik meliputi metode pembelajaran, kegiatan inti pembelajaran, dan media pembelajaran; (3) kemampuan bermain alat musik; serta (4) kecakapan menciptakan suatu lagu jika dibutuhkan dalam pembelajaran seni musik.

Berdasarkan observasi dan wawancara bersama guru yang telah dilaksanakan pada tiga sekolah memperoleh hasil bahwa: 1) Pembelajaran alat musik di SDN Sukamaju 3 Cilodong, guru cenderung mengenalkan alat musik secara teoritis dan memanfaatkan bahan ajar berupa buku tematik. 2) Di sekolah SDN Cibiru 06, untuk pembelajaran alat musik hanya terdapat satu jenis alat musik yang dikenalkan secara konkrit yaitu angklung, sedangkan pada alat musik lainnya guru cenderung memanfaatkan gambar alat musik untuk dikenalkan kepada peserta didik. 3) Pembelajaran alat musik di SDN Cinunuk 05, guru hanya memanfaatkan gambar dan materi pada buku tematik.

Berdasarkan beberapa masalah yang ditemukan, peneliti merasa tertarik untuk dapat menghasilkan suatu media pembelajaran yang mampu menghadirkan alat musik ritmis dan melodis dalam kelas melalui pemanfaatan aplikasi pada *smartphone android*. Mengingat saat ini merupakan era *society 5.0*, yang mana kemajuan teknologi semakin pesat dan masif dicanangkan, khususnya dalam dunia pendidikan. Hermawan, Supiana, & Zakiah (2020, hlm. 256) menyebutkan bahwa pendidikan harus mampu beradaptasi menuju pemanfaatan teknologi dalam sistem pendidikan. Hal tersebut perlu dipersiapkan dengan baik dan maksimal agar dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Kemajuan teknologi bukan berarti melepaskan tanggung jawab seorang guru dalam upaya menyampaikan pengajaran kepada peserta didik, melainkan pemanfaatan teknologi justru memberikan akomodasi bagi guru sebagai penyusun, pengolah, dan pencipta ide kreatif yang dituangkan dalam bentuk media pembelajaran. Dalam hal ini, keberadaan teknologi perlu diartikan sebagai upaya mengoptimalkan efektivitas dan efisiensi dari teknologi (Salsabila & Agustian, 2021, hlm. 125).

Menurut Effendi & Wahidy (2019, hlm. 126), pembelajaran di abad ke 21 mengharuskan guru maupun peserta didik melek digital, sebab pembelajaran masa kini banyak memanfaatkan teknologi dalam hal penerapan kecakapan belajar dan inovasi, kecakapan informasi, media dan teknologi. Guru diharuskan mampu menghasilkan suatu media pembelajaran yang baik dan tepat melalui pemanfaatan teknologi. Salah satu media yang sudah tidak asing di telinga guru maupun peserta didik yaitu *smartphone*. Sebagaimana teknologi lahir dan dikembangkan untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi manusia, *smartphone* hadir untuk

menjawab permasalahan terkait pemanfaatan media pembelajaran. *Smartphone* (telepon pintar) adalah suatu alat yang mempunyai kemampuan canggih menyetarai komputer yang dapat dipergunakan sebagai pemberi informasi. *Smartphone* menjadi media pembelajaran yang efektif digunakan sebab mampu mendukung proses pembelajaran (Maknuni, 2020, hlm. 98).

Kehadiran teknologi memberikan dampak yang signifikan bagi kegiatan pembelajaran. Maritsa dkk. (2021, hlm. 97) menyebutkan bahwa terdapat dampak positif atau manfaat yang timbul dari teknologi berkenaan dengan pendidikan yaitu pembelajaran lebih menarik, mempersingkat waktu pembelajaran, menampilkan peristiwa-peristiwa langka, dapat digunakan untuk menerangkan pengetahuan yang kompleks, dan lain sebagainya. Dari manfaat-manfaat tersebut, guru memiliki tantangan untuk mampu memilih dan memilah teknologi yang akan dijadikan sebagai media pembelajaran. Sebagaimana dikemukakan oleh Purwono, Yutmini, & Anita (2014, hlm. 140) bahwa media pembelajaran yang dipilih dan dimanfaatkan secara tepat menjadi salah satu preferensi dalam upaya mengoptimalkan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, hadirnya media pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan minat peserta didik dalam belajar, menarik, interaktif dan komunikatif. Sikap dinamis perlu terus dipergunakan oleh guru dalam membelajarkan peserta didik, khususnya dalam menentukan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran interaktif dan menarik untuk dipergunakan dalam pembelajaran, khususnya pada pengenalan alat musik ritmis dan melodis ialah media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi *augmented reality*.

Teknologi *augmented reality* kini banyak diterapkan ke dalam bentuk media pembelajaran. Mustaqim & Kurniawan (2017, hlm. 37) menjelaskan bahwa kehadiran *augmented reality* menjadi suatu preferensi pembaharuan media pembelajaran di sekolah agar tidak terbatas pada media pembelajaran konvensional. Dalam hal ini, media pembelajaran dengan teknologi *augmented reality* menjadi salah satu media yang interaktif dan menarik untuk diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Alzahrani (2020, hlm. 18) menyampaikan bahwa *augmented reality* memiliki manfaat yaitu sebagai upaya peningkatan pembelajaran kinestetik dan kolaboratif, menjadikan pembelajaran *e-learning* dapat berjalan secara *real-*

*time*, meningkatkan visualisasi, mendukung pembelajaran secara nyata, simulasi dunia nyata dengan objek dunia maya secara interaktif, peningkatan motivasi, kepuasan, retensi, dan perhatian peserta didik terhadap pembelajaran.

Teknologi *Augmented Reality* (AR) diartikan sebagai gabungan dari objek-objek dua dimensi maupun tiga dimensi di dalam dunia maya yang kemudian diproyeksikan ke dalam dunia nyata sehingga dapat dilihat, disentuh, dan didengar (Aprilinda dkk., 2020, hlm. 124). Media yang akan dikembangkan memuat teknologi AR di dalam aplikasi pembelajaran yang menyajikan informasi terkait pengenalan alat musik ritmis dan melodis. Berkaitan dengan pengenalan alat musik ritmis dan melodis, diharapkan media aplikasi dengan berbantuan teknologi AR dapat menjadikan peserta didik dapat melihat alat musik secara 3D, menyentuh layar *smartphone* untuk memperoleh informasi terkait alat musik yang ingin dipelajari, serta mampu mendengar bunyi dari tiap-tiap alat musik ritmis dan melodis yang terdapat pada aplikasi.

Melalui teknologi *augmented reality*, materi alat musik ritmis dan melodis dikenalkan dengan menampilkan objek 3D pada setiap alat musik. Kehadiran media pembelajaran berbasis *augmented reality* memberikan kebermanfaatan yang sangat besar dalam upaya memaksimalkan kegiatan belajar mengajar dan meningkatkan minat belajar bagi peserta didik. Hal ini dikarenakan teknologi *augmented reality* mempunyai unsur-unsur hiburan yang mampu memotivasi peserta didik untuk belajar sambil bermain dengan memproyeksikan secara aktual serta melibatkan interaksi dari seluruh panca indera yang dimiliki peserta didik (Mustaqim, 2016, hlm. 179). Dengan demikian, dari pemanfaatan teknologi *augmented reality* pada materi alat musik ritmis dan melodis, diharapkan mampu menguraikan dengan jelas terkait materi pembelajaran yang akan disampaikan, menambah ketertarikan peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran, serta mampu memahami secara lebih dalam terkait materi alat musik ritmis dan melodis.

Pengembangan media pembelajaran berbasis *augmented reality* setiap tahunnya akan mengalami peninjauan dan pembaharuan secara terus menerus sesuai dengan kebutuhan dan permasalahan yang ditemukan. Terdapat salah satu penelitian yang telah dilakukan pada tahun sebelumnya yang relevan dengan topik yang diangkat peneliti yakni penelitian yang dilaksanakan oleh Maghfuroh (2021,

hlm. 1—18) dengan judul “Aplikasi Pembelajaran Interaktif Mengenal Alat Musik Ritmis untuk Siswa Sekolah Dasar Berbasis Augmented Reality dengan Metode User Defined Target (Studi Kasus : SD Negeri Kaliwlingi 01)”. Penelitian tersebut memperoleh hasil penelitian berupa pengembangan media pembelajaran berbasis *augmented reality* dengan penerapan metode yang dapat menampilkan objek tanpa berbantuan marker khusus yang dinamakan metode *user defined target*. Hasil pengujian aplikasi dengan metode *black box testing* menunjukkan bahwa aplikasi tersebut dapat dijalankan dengan baik. Adapun hasil pengujian dari penggunaan aplikasi tersebut bernilai persentase rata-rata 77,2% dari siswa dan 76% dari guru. Aplikasi tersebut dinyatakan layak untuk diterapkan sebagai bentuk media pembelajaran sebab memperoleh hasil yang baik. Kesamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang diangkat peneliti ialah penggunaan materi alat musik ritmis, sedangkan kebaruan yang digunakan peneliti ialah perluasan materi terkait alat musik ritmis dan melodis.

Dengan demikian, peneliti merasa tertarik untuk menghadirkan alat musik ritmis dan melodis untuk dikenalkan kepada peserta didik melalui upaya pengembangan media aplikasi berbasis *augmented reality*. Dari hadirnya aplikasi berbasis *augmented reality* pada materi pengenalan alat musik ritmis dan melodis, diharapkan mampu menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, mampu mengakomodasi peserta didik dalam mendalami materi pembelajaran lebih mudah, serta mengoptimalkan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, peneliti mengambil judul “Pengembangan Media Aplikasi ASIK RITME (Alat Musik Ritmis dan Melodis) Berbasis *Augmented Reality* pada Pembelajaran SBdP”.

## 1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah yang timbul ialah:

1. Bagaimana rancangan pengembangan media aplikasi ASIK RITME (alat musik ritmis dan melodis) berbasis *augmented reality* pada pembelajaran SBdP?
2. Bagaimana hasil uji kelayakan media aplikasi ASIK RITME (alat musik ritmis dan melodis) berbasis *augmented reality* pada pembelajaran SBdP?

3. Bagaimana respon guru dan peserta didik terhadap media aplikasi ASIK RITME (alat musik ritmis dan melodis) berbasis *augmented reality* pada pembelajaran SBdP?
4. Bagaimana hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media aplikasi ASIK RITME (alat musik ritmis dan melodis) berbasis *augmented reality* pada pembelajaran SBdP?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan rancangan pengembangan media aplikasi ASIK RITME (alat musik ritmis dan melodis) berbasis *augmented reality* pada pembelajaran SBdP.
2. Mendeskripsikan hasil uji kelayakan media aplikasi ASIK RITME (alat musik ritmis dan melodis) berbasis *augmented reality* pada pembelajaran SBdP.
3. Mendeskripsikan respon guru dan peserta didik terhadap media aplikasi ASIK RITME (alat musik ritmis dan melodis) berbasis *augmented reality* pada pembelajaran SBdP.
4. Mendeskripsikan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media aplikasi ASIK RITME (alat musik ritmis dan melodis) berbasis *augmented reality* pada pembelajaran SBdP.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat dalam penerapannya di sekolah dasar, khususnya pada pembelajaran materi alat musik ritmis dan melodis. Adapun manfaat yang diperoleh ialah:

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis, manfaat dari penelitian ini adalah memberikan kontribusi dalam perkembangan ilmu pendidikan, pengetahuan dan teknologi. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat mengakomodasi peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru secara konkret dan mendalam.

2. Manfaat praktis
  - 1) Manfaat bagi guru dan sekolah, penelitian ini diharapkan mampu memberikan referensi baru terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *augmented reality* pada kegiatan belajar mengajar di kelas.
  - 2) Manfaat bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengalaman baru dalam pembelajaran serta membantu meningkatkan minat belajar peserta didik dengan penggunaan media pembelajaran berbasis *augmented reality*.
  - 3) Manfaat bagi peneliti lain, penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai bekal ilmu pengetahuan dan pengalaman dalam upaya merancang media pembelajaran berbasis *augmented reality*.

## 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Deskripsi mengenai cakupan isi skripsi dan pembahasannya dipaparkan pada sistematika sebagai berikut.

### 1. BAB I Pendahuluan

Bab ini membahas mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

### 2. BAB II Kajian Pustaka

Bab ini memuat tentang kajian pustaka yang berkenaan dengan media aplikasi ASIK RITME (Alat Musik Ritmis dan Melodis) berbasis *augmented reality* pada pembelajaran SBdP.

### 3. BAB III Metode Penelitian

Bab ini membahas tentang metode dan desain penelitian, prosedur penelitian, partisipan dan tempat penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

### 4. BAB IV Temuan dan Pembahasan

Bab ini membahas mengenai rancangan pengembangan media, hasil uji kelayakan media dari para ahli, tanggapan dari pengguna terhadap pengembangan media, serta hasil belajar peserta didik.

## 5. BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Bab ini membahas terkait kesimpulan dari hasil penelitian, implikasi, dan rekomendasi bagi peneliti selanjutnya yang akan melaksanakan penelitian serupa.