

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Kegiatan pembelajaran pada era modern ini memiliki perkembangan yang signifikan, yaitu dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru secara tradisional hingga kegiatan pembelajaran yang inovatif dengan berbasis permainan. Hal tersebut dilihat dari media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran yang tepat dapat membantu minat belajar siswa dalam pembelajaran secara efektif. Media pembelajaran yang sesuai dapat membantu siswa dalam belajar karena meningkatkan motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran terutama dalam pembelajaran seni musik membaca notasi balok yang menantang bagi siswa sekolah dasar untuk dibaca dan dipraktikkan. Media pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *game-based learning* atau pembelajaran berbasis permainan.

Kata *game* bagi semua orang merupakan salah satu hal yang menarik karena terdengar menyenangkan. *Game* menurut *Oxford Dictionary* adalah bermain, yang biasanya dilakukan sebagai hiburan yang menyenangkan.¹ Kegiatan bermain ini juga dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan me-motivasi seseorang untuk melakukan sesuatu, salah satunya kegiatan pembelajaran. Istilah tersebut

¹ Oxford Dictionary Online,
https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/game_1?q=Game

dinamakan *Game-based learning* atau pembelajaran berbasis permainan. Menurut Dadheech, pembelajaran berbasis permainan ini adalah memasukan pengetahuan pada pembelajaran ke dalam permainan, sehingga disimpulkan oleh Bodnar bahwa bermain bukanlah hanya sebagai hiburan, tetapi berhubungan dengan kesuksesan dalam pembelajaran². Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran dengan penerapan pembelajaran berbasis permainan seseorang dapat meningkatkan minat belajarnya sehingga mendapatkan hasil belajar yang baik.

Minat belajar menurut Sari dan Esti adalah rasa ketertarikan siswa terhadap belajar di mana siswa tersebut ingin mendalami, maupun melakukan sehingga terjadi perubahan pada diri siswa tersebut. Perubahan tersebut dapat berupa hasil belajar siswa yang baik karena minat belajar memiliki hubungan dengan hasil belajar seseorang,³ Hasil belajar siswa dapat menjadi tolak ukur tingkat minat belajar siswa yang dilakukan dengan proses kegiatan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, seperti penerapan pembelajaran berbasis permainan.

Pembelajaran berbasis permainan dalam pendidikan adalah kegiatan pembelajaran dengan bantuan *game* untuk meningkatkan minat belajar siswa. Berbeda dengan kegiatan mengajar yang dilakukan guru dengan cara ceramah, yaitu guru hanya berkomunikasi dengan satu arah dan siswa hanya mendengarkan serta mencatat. Oleh karena itu, penelitian ini memanfaatkan kegiatan pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V di sekolah dasar X dalam membaca notasi balok.

² Eliza Avdiu, *Game-Based Learning Practices in Austrian Elementary Schools*, 197

³ Lusiana Rosalina dan Junaidi Junaidi, *Hubungan Minat Belajar dengan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Sosiologi Kelas XII IPS di SMA Negeri 5 Padang*, 179

1.2 Rumusan Permasalahan

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana minat membaca notasi balok siswa kelas V setelah diterapkan pembelajaran berbasis permainan pada mata pelajaran seni musik di sekolah dasar X?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka dapat disusun tujuan dari penelitian, yaitu untuk mengetahui dan menganalisis minat membaca notasi balok siswa kelas V setelah diterapkan pembelajaran berbasis permainan pada mata pelajaran seni musik di sekolah dasar X.

1.4 Ruang Lingkup

Agar penulisan ini terfokus, maka penelitian ini dibatasi pada ruang lingkup pembahasan hanya pada Penerapan pembelajaran berbasis permainan pada mata pelajaran seni musik untuk meningkatkan minat belajar dalam membaca notasi balok siswa kelas V di sekolah dasar X.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang sudah dijelaskan, adapun manfaat yang diinginkan dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru mengenai penerapan pembelajaran berbasis permainan pada pembelajaran seni musik untuk meningkatkan minat membaca notasi balok pada siswa kelas V di sekolah dasar X. Penelitian ini dapat menjadi sumber penelitian lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil dari penelitian dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, baik bagi guru musik dalam pengajaran notasi balok dan bagi peserta didik Sekolah Dasar dalam meningkatkan minat membaca notasi melalui penerapan pembelajaran berbasis permainan. Selain itu, penelitian ini bermanfaat juga bagi sekolah untuk meningkatkan fasilitas dan media pembelajaran pada pembelajaran seni musik.

1.6 Sistematika Penulisan

Penelitian ini ditulis dengan sistematis dengan sistematika sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan terdapat informasi umum, yaitu latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, ruang lingkup, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini dituliskan teori pembelajaran, manajemen kelas dalam penerapan pembelajaran berbasis permainan, pembelajaran berbasis permainan, minat belajar, elemen dasar musik, kerangka berpikir, dan hipotesis sementara pada penelitian ini.

3. BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini berisi metodologi penelitian, tempat, waktu dan subjek penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

4. BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang deskripsi data, pelaksanaan observasi dan tindakan penelitian, hasil penelitian, dan pembahasan.

5. BAB V KESIMPULAN

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan, keterbatasan penelitian dan saran untuk penelitian kedepannya.