

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Pendidikan merupakan aspek penting yang harus dimiliki oleh setiap manusia. Pendidikan dapat mengarahkan setiap individu manusia menuju ke arah yang lebih baik. Dalam pendidikan formal terdapat jenjang yang berbeda-beda, mulai dari TK, SD, SMP, SMA hingga sampai keperguruan tinggi. Kompetensi yang akan di capai oleh siswa pada setiap jenjang tersebut berbeda-beda, sehingga tujuannya juga menjadi berbeda. Contohnya pada tingkat sekolah dasar, terdapat kompetensi dasar pada setiap pelajaran yang harus dicapai oleh setiap siswa yang mana hal tersebut sudah dijelaskan dalam Permendikbud No. 24 Tahun 2016. Adapun mata pelajaran pokok yang di ampuh dari setiap siswa adalah matematika, ilmu pengetahuan sosial, pendidikan agama, bahasa Indonesia, pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan, ilmu pengetahuan alam, pendidikan jasmani dan seni budaya.

Mata pelajaran seni budaya dan prakarya atau biasa disingkat SBdP sudah diajarkan dari jenjang sekolah dasar. Salah satu tujuannya adalah meningkatkan kreativitas siswa melalui bidang seni, baik itu seni tari, seni lukis maupun seni musik. Dalam pelajaran seni musik siswa diharapkan dapat mempelajari teori dasar musik seperti nada, tempo, ritme, dinamika dan melodi. Selain teori siswa juga diperkenalkan pada lagu-lagu daerah, lagu wajib nasional dan lagu anak-anak.

Bukan itu saja siswa juga belajar memainkan alat musik seperti pianika, rekorder dan alat musik yang berasal dari Indonesia seperti angklung.

Angklung adalah alat yang terbuat dari bambu dan merupakan musik tradisional dari Indonesia. Alat musik ini memiliki nada multi-tonal dan dimainkan dengan cara digoyangkan. Angklung telah diakui sebagai alat musik pendidikan resmi oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia (Maramis 2021, 106). Oleh karena itu dalam bermain angklung dibutuhkan kerja sama dalam setiap kelompok karena jika ada satu atau lebih anak yang tidak dapat berkerjasama dalam tim akan membuat lagu tersebut menjadi tidak harmonis.

Dalam permainan angklung sangat penting untuk setiap siswa dapat fokus dalam berlatih, karena diperlukan daya ingat untuk mengingat setiap nada yang akan dimainkan. Karena dalam pertunjukan siswa diharapkan bisa mandiri untuk tampil tanpa adanya pengarahan dari pelatih. Selain itu dalam bermain angklung juga dibutuhkan kepekaan terhadap nada, tempo maupun ritme sebuah lagu yang ingin dimainkan sehingga apa yang ditampilkan akan indah jika setiap anak peka terhadap hal tersebut atau dengan kata lain anak-anak perlu memiliki kecerdasan musikal dalam bermain angklung.

Berdasarkan penampilan dari siswa kelas enam saat tampil pada acara *graduation*, banyak kesalahan yang terjadi. Kesalahan tersebut membuat penampilan mereka menjadi kurang harmonisasi dalam nada maupun ritme. Selain itu, selama pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media pembelajaran berupa not angka yang dituliskan pada papan tulis membuat guru menjadi sulit untuk memantau anak karena harus menunjukkan not angka yang harus dimainkan pada papan tulis. Hal ini membuat setiap siswa menjadi kurang mengerti mengenai

panjang pendek nada, ritme dan juga tempo lagu ketika guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bermain secara mandiri. Sehingga diperlukan waktu yang cukup lama untuk membuat anak-anak dapat mengikuti iringan musik dari lagu yang sedang dipelajari.

Waktu yang lama dalam mempelajari angklung ini membuat anak-anak menjadi bosan karena memainkan satu lagu yang sama. Ini membuat anak-anak menjadi kurang berminat dalam bermain angklung yang dibuktikan dengan kurangnya fokus anak dalam mengikuti pelajaran.

Hal tersebut membuat peneliti merasa perlu mengubah media pembelajaran yang dapat meningkatkan masalah-masalah yang terjadi. Oleh sebab itu peneliti menemukan satu media pembelajaran angklung yang baru-baru ini mulai digunakan yaitu media pembelajaran berbasis aplikasi *Synthesia*. Media ini menampilkan not pada lagu yang akan dimainkan dengan tampilan yang lebih menarik karena sudah dalam bentuk video dan menampilkan not dalam bentuk tuts piano dengan warna yang menarik.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan media belajar angklung berbasis aplikasi *Synthesia* untuk meningkatkan minat belajar musik, kecerdasan musikal, dan daya ingat musikal siswa kelas IV di Sekolah Dasar Kristen Kasih Kemuliaan, Kalideres” dengan subyek penelitian siswa kelas IV sebanyak 38 siswa. Melalui penelitian ini, peneliti ingin menganalisis secara jelas mengenai penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi *Synthesia* dalam pembelajaran angklung untuk meningkatkan minat belajar musik, kecerdasan musikal dan daya ingat musikal. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap sekolah agar dapat menyajikan informasi

yang akurat mengenai penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi *Synthesia* dalam pembelajaran angklung untuk meningkatkan minat belajar musik, kecerdasan musikal dan daya ingat musikal.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Permasalahan penelitian yang ditemukan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Terdapat siswa yang kurang fokus dalam pembelajaran angklung yang disebabkan oleh guru yang tidak dapat memantau karena harus menunjukkan not yang akan dimainkan membuat daya ingat pembelajaran juga menjadi berkurang. Sehingga ketika siswa memainkan secara kelompok tanpa bantuan guru terdapat beberapa siswa tidak mengerti kapan angklung yang mereka pegang harus dimainkan.
2. Menurunnya kepekaan siswa terhadap irama, tinggi rendah nada dan nilai not dikarenakan siswa kurang mengerti dalam mengikuti iringan musik untuk lagu yang harus mereka tampilkan.
3. Kurangnya kerja sama dalam setiap kelompok menimbulkan kebosanan dalam permainan angklung yang berakibat pada menurunnya antusias siswa dalam memainkan angklung. Sebagian siswa yang merasa bosan karena berlatih memainkan lagu yang sama dalam waktu yang cukup lama.
4. Penggunaan media pembelajaran di dalam kelas yang monoton hanya menampilkan not angka saja pada papan tulis.

### 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini dibatasi pada “Penerapan media belajar angklung berbasis aplikasi *Synthesia* untuk meningkatkan minat belajar musik, kecerdasan musikal, dan daya ingat musikal siswa kelas IV di Sekolah Dasar Kristen Kasih Kemuliaan, Kalideres”. Variabel Minat belajar musik, kecerdasan musikal, dan daya ingat musikal dipilih karena ini merupakan masalah yang relevan dengan keadaan yang terjadi. Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Kristen Kasih Kemuliaan, Kalideres yang mana merupakan tempat peneliti bekerja.

### 1.4 Rumusan Masalah

- 1) Apakah terdapat perbedaan tingkat minat belajar musik siswa kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Synthesia* dengan siswa kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Synthesia* di Sekolah Dasar Kristen Kasih Kemuliaan, Kalideres?
- 2) Apakah terdapat perbedaan tingkat kecerdasan musikal antara siswa kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Synthesia* dengan siswa kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Synthesia* di Sekolah Dasar Kristen Kasih Kemuliaan, Kalideres?
- 3) Apakah terdapat perbedaan tingkat daya ingat musikal antara siswa kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Synthesia* dengan siswa kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Synthesia* di Sekolah Dasar Kristen Kasih Kemuliaan, Kalideres?

## 1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

- 1) Untuk mengetahui perbedaan tingkat minat belajar musik siswa kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Synthesia* dengan siswa kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Synthesia* di Sekolah Dasar Kristen Kasih Kemuliaan, Kalideres.
- 2) Untuk mengetahui perbedaan tingkat kecerdasan musikal siswa kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Synthesia* dengan siswa kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Synthesia* di Sekolah Dasar Kristen Kasih Kemuliaan, Kalideres,
- 3) Untuk mengetahui perbedaan tingkat daya ingat musikal siswa kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Synthesia* dengan siswa kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *Synthesia* di Sekolah Dasar Kristen Kasih Kemuliaan, Kalideres,

## 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun penelitian ini memiliki beberapa manfaat, antara lain:

a) Manfaat praktis:

- 1) Sebagai acuan bagi guru bidang studi seni musik dalam pemilihan media pembelajaran yang inovatif dengan menggunakan aplikasi *Synthesia* untuk meningkatkan minat belajar musik, kecerdasan musikal, dan daya ingat musikal siswa dalam mempelajari alat musik angklung.
- 2) Sebagai salah satu pertimbangan bagi pihak sekolah untuk terus mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan efektif digunakan pada

proses belajar mengajar dengan berbasis aplikasi *Synthesia* untuk meningkatkan minat belajar musik, kecerdasan musikal, dan daya ingat musikal siswa dalam mempelajari alat musik angklung.

3) Sebagai media pembelajaran yang inovatif dan efektif bagi siswa dalam belajar alat musik angklung untuk meningkatkan minat belajar musik, kecerdasan musikal, dan daya ingat musikal siswa dalam mempelajari alat musik angklung.

a) Manfaat teoritis.

1) Sebagai kontribusi bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian dalam bidang pendidikan seni musik, khususnya pada pemilihan media pembelajaran berbasis aplikasi *Synthesia* atau media pembelajaran angklung lainnya.

2) Sebagai kontribusi positif bagi guru seni musik dalam mengajarkan alat musik angklung menggunakan media pembelajaran yang lebih efisien menggunakan aplikasi *Synthesia*.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan pada penelitian ini dibagi menjadi lima bab dengan rincian yang berbeda pada masing-masing bab. Dalam bab satu, peneliti menjelaskan latar belakang dari masalah yang terjadi pada pembelajaran di Sekolah Dasar Kristen Kasih Kemuliaan. Terdapat beberapa masalah yang terjadi namun peneliti membuat batasan masalah hanya pada tiga masalah utama yaitu tingkat minat belajar musik, kecerdasan musikal, dan daya ingat musikal siswa dalam pembelajaran angklung. Dengan mengacu pada batasan masalah tersebut, maka

peneliti melanjutkan dengan merumuskan masalah yang terjadi yang akan di jawab melalui proses penelitian dan rumusan masalah tersebut dijadikan tujuan yang ingin dicapai dalam penulisan karya ilmiah ini. Selain itu pada bab ini juga peneliti menyampaikan beberapa manfaat teoritis dan manfaat praktis yang dapat menjadi acuan guru, pihak sekolah dan para peneliti. Selanjutnya dijabarkan secara rinci mengenai sistematika penulisan dalam seluruh rangkaian karya tulis ini.

Pada bab dua, akan membahas mengenai teori dari variabel-variabel yang peneliti tetapkan. Mulai dari variabel terikat yaitu teori mengenai tingkat minat belajar musik, kecerdasan musikal, dan daya ingat musikal siswa. Kemudian mencari indikator yang berkaitan dengan tiga variabel tersebut. Teori tersebut didapatkan melalui studi literatur yang ada pada jurnal maupun buku-buku yang berkaitan dengan penelitian ini. Kerangka berpikir dalam penelitian ini berlandaskan dari landasan teori yang telah dibahas kemudian dilanjutkan dengan menentukan hipotesis dalam penelitian ini.

Pada bab tiga, dijelaskan mengenai metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu kuantitatif dengan jenis eksperimen, yang mana peneliti ingin menguji media pembelajaran berbasis aplikasi syntesia pada kelas eksperimen dan media pembelajaran kertas lagu yang digunakan pada kelas kontrol. Kemudian dibahas juga mengenai tempat, waktu dan subjek penelitian yang mana di lakukan di Sekolah Dasar Kristen Kasih Kemuliaan, Kalideres pada bulan Maret – April 2024. Prosedur dalam penelitian ini juga dijelaskan secara rinci sebagai acuan bagi peneliti dalam pelaksanaan penelitian. Teknik pengumpulan data juga dipaparkan pada bab ini untuk menjelaskan bagaimana proses pengambilan data penelitian diambil dengan merancang sebuah alat ukur

berdasarkan variabel yang telah ditentukan. Kemudian instrumen penelitian tersebut diuji kelayakannya melalui uji validitas dan reliabilitas data sehingga instrumen ini bisa dikatakan layak untuk digunakan pada penelitian.

Pada bab empat, berisi hasil berupa data yang diambil dari proses penelitian yang sudah dilakukan kemudian dibahas secara rinci dalam bab ini. Setiap data yang ada dideskripsikan untuk dapat melihat persebaran data yang kemudian dilakukan pembuktian hipotesis untuk setiap variabel yang ingin dibuktikan. Pembuktian ini dilakukan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen yang telah dipilih sebelumnya dan menjadi responden dalam penelitian ini. Temuan yang didapatkan menjadi pembahasan pada bab ini untuk masing-masing variabel yang ada.

Pada bab lima, dijabarkan kesimpulan yang diambil dalam penelitian ini dilanjutkan dengan implikasi pedagogis yang dapat diberikan setelah melakukan penelitian ini dan tentunya saran kepada setiap pembaca berdasarkan fokus dari penelitian ini yaitu penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Synthesia* dalam pembelajaran angklung untuk meningkatkan minat belajar musik, kecerdasan musikal, dan daya ingat musikal siswa di Sekolah Dasar Kristen Kasih Kemuliaan, Kalideres.