

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

SMP Negeri 24 Purworejo merupakan salah satu sekolah menengah pertama di Kabupaten Purworejo, Provinsi Jawa Tengah. Sekolah ini mengajarkan berbagai mata pelajaran yang umumnya ditemukan pada sekolah menengah pertama. Seperti SMP pada umumnya, sekolah ini memberikan pembelajaran menggunakan metode dimana guru menjelaskan materi dari buku dan siswa mendengarkan juga mencatat. Namun metode pengajaran seperti ini ingin diubah oleh beberapa tenaga pendidik yang menginginkan penerapan metode mengajar yang lebih menyenangkan, menarik, dan berbeda. Beberapa pelajaran yang telah menerapkan metode pembelajaran alternatif demi meningkatkan ketertarikan siswa ialah seni budaya, terutama pada bidang seni musik.

Pada mata pelajaran seni musik, pelajar mempelajari cara menggunakan bermacam jenis alat musik, dan SMP 24 Purworejo juga memiliki fasilitas ruang musik untuk membantu pemberian materi pembelajaran. Namun Bapak Jarwondo S.Pd., selaku tenaga pendidik mata pelajaran seni budaya di bidang seni musik mengatakan bahwa ada beberapa permasalahan yang ditemukan pada saat pembelajaran, dan menginginkan solusi terhadap permasalahan pembelajaran tersebut. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan dengan Bapak Jarwondo S.Pd. selaku guru seni musik di sekolah tersebut, media pembelajaran di SMP tersebut hingga kini masih tergolong dalam media pembelajaran konvensional, atau belum banyak menggunakan media teknologi informasi dan komunikasi. Untuk mata pelajaran seperti seni musik yang membutuhkan alat praktikum, sekolah tersebut telah memiliki beberapa fasilitas, namun masih memiliki keterbatasan. Tidak seimbangny alat praktikum yang dimiliki dibandingkan jumlah siswa yang ada menjadi keterbatasan utama dalam pembelajaran praktikum. Dari observasi dan wawancara yang dilakukan, didapatkan hasil data bahwa pada angkatan tahun 2021, jumlah siswa untuk kelas 8 ialah 152 siswa, sedangkan alat praktikum yang dimiliki berjumlah 54 dengan detail pembagian seperti berikut; pianika (15), gitar akustik (7), seruling recorder (25), angklung (2 set), dan peralatan band (1 drum set, 1 keyboard, 1 gitar bass, 2 gitar elektrik). Dengan permasalahan diatas, dalam pembelajaran seni musik, guru selalu melewati pembelajaran mengenai bagian pengenalan nada dasar dan unsur nada yang membentuk *chord*, terutama pada instrumen *keyboard* dan gitar. Hal ini

dikarenakan untuk mempelajari materi tersebut, siswa setidaknya perlu memiliki gambaran untuk mengetahui posisi nada atau not, dan mendengar suara setiap nada atau not yang membentuk *chord*. Kedua instrumen tersebut digunakan sebagai dasar penelitian dikarenakan instrumen lain yang ada seperti angklung, pianika dan seruling *recorder* biasa digunakan pada praktikum alat musik ansambel, dimana siswa mempelajari instrumen-instrumen tersebut sesuai pembagian oleh guru, sehingga tidak seluruh siswa perlu mempelajari semua instrumen tersebut, dan tidak mengalami kekurangan alat. Sebaliknya alat musik seperti gitar dan keyboard merupakan alat musik inti yang selalu diajarkan di setiap kelas baik kelas delapan maupun sembilan, sehingga setiap siswa perlu untuk setidaknya memahami dasar cara kerja kedua instrumen tersebut.

Berdasarkan permasalahan inilah tenaga pendidik seni musik di sekolah ini menginginkan suatu media pembelajaran untuk membantu memberikan pembelajaran mengenai pengenalan nada dasar dan *chord* terutama pada gitar dan *keyboard*. Untuk mendapatkan gambaran posisi dan suara not tersebut, masing-masing siswa membutuhkan alat musik untuk praktikum, atau setidaknya suatu media interaktif yang dapat mengimplementasikan cara kerja alat musik seperti gitar dan *keyboard*, media tersebut kemudian digunakan di depan kelas sebagai media untuk menjelaskan materi oleh guru.

Untuk permasalahan seperti yang disebutkan, ada beberapa metode penelitian yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah. Penelitian yang serupa dari Victor (2022), memiliki permasalahan dimana peneliti ingin menggunakan media pembelajaran *Microsoft Sway* demi meningkatkan kualitas pembelajaran seni musik menjadi lebih interaktif, pada penelitian ini metode penelitian yang digunakan ialah metode campuran dari metode kuantitatif-kualitatif (*mix method research*) [1]. Pada beberapa penelitian lain yang serupa oleh Lingge (2022), metode penelitian yang digunakan juga sama, yaitu metode penelitian *research and development method* [2]. Sama halnya pada penelitian oleh Yuniawati (2019), yang juga menggunakan metode penelitian serupa, dan menyatakan bahwa metode ini digunakan untuk penelitian dengan tujuan mengembangkan dan menghasilkan suatu produk [3].

Dari beberapa metode penelitian yang pernah dilakukan pada penelitian serupa di masa lampau tersebut, penulis memutuskan untuk menggunakan metode penelitian *research and development*. Pilihan penggunaan metode penelitian ini dikarenakan sesuai dengan penelitian oleh Yuniawati (2019), penggunaan metode penelitian ini tepat bagi

penelitian yang bertujuan membuat dan menghasilkan produk yang disesuaikan dengan bidang yang diteliti [3]. Maka metode ini cocok untuk pengembangan penelitian penulis yang bertujuan menghasilkan produk media pembelajaran interaktif di bidang seni musik.

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang didapatkan, penelitian ini akan melakukan pengembangan aplikasi seni musik dalam pembelajaran siswa pada pengenalan nada dasar dan *chord* dasar di beberapa instrumen, dengan harapan media pembelajaran ini akan dapat digunakan oleh tenaga pendidik atau guru sebagai media pembantu penyampaian materi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah yang diperoleh yakni, "Bagaimana media pembelajaran interaktif dapat membantu pendidik memberikan materi pembelajaran bagi siswa SMP pada tahap pengenalan nada dasar dan *chord* pada alat musik gitar, dan *keyboard*?"

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini, diantaranya sebagai berikut:

- a. Penelitian ini menggunakan materi pembelajaran, guru mata pelajaran seni musik, dan juga lokasi tempat pada SMP Negeri 24 Purworejo sebagai obyek penelitian. Materi pembelajaran dan beberapa alat praktikum juga menjadi referensi dalam pengembangan penelitian ini.
- b. Penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif didasarkan pada pembelajaran seni musik untuk pelajar SMP mengenai materi nada dasar dan *chord* pada alat musik gitar dan *keyboard*.
- c. Alat musik yang digunakan sebagai dasar bahan penelitian ialah gitar dan *keyboard*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini, yakni membuat media pembelajaran interaktif seni musik yang dapat membantu penyampaian materi pembelajaran mengenai nada dasar dan *chord* dasar pada gitar dan *keyboard* dengan cara yang mudah dimengerti. Siswa diharapkan dapat memahami secara lebih baik mengenai posisi nada, bunyi nada, dan nada yang membentuk *chord* pada alat musik melalui media gambar dan suara yang

tersedia dalam aplikasi pembelajaran media interaktif.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis antara lain sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi dalam penyampaian pembelajaran seni musik di sekolah, terutama pada penyampaian materi mengenai posisi dan bunyi nada pada alat musik. Selain itu juga dapat menjadi pendukung penelitian selanjutnya yang memiliki kaitan dengan pengembangan media pembelajaran interaktif, terlebih lagi dalam bidang yang sama, yaitu seni musik.

1.5.2 Manfaat praktis

a. Bagi Sekolah

Penggunaan media pembelajaran interaktif di bidang seni musik diharapkan dapat memberikan suasana yang menyenangkan, interaktif, dan menarik minat siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar pelajaran seni musik.

b. Bagi Siswa

Dengan penggunaan media pembelajaran interaktif seni musik, siswa diharapkan mendapat kemudahan dalam memahami materi yang diberikan, dan menjadi lebih interaktif dalam pembelajaran materi, baik dengan guru maupun siswa lainnya. Selain itu pembelajaran berbasis aplikasi juga menjadi salah satu cara untuk memperkenalkan siswa mengenai metode pembelajaran yang baru dengan menggunakan teknologi komputer.

c. Bagi Guru

Pengajaran menggunakan media interaktif diharapkan dapat membantu tenaga pendidik terutama memberikan kemudahan dalam penyampaian materi pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran interaktif ini juga diharapkan dapat bermanfaat bagi guru menambah wawasan dalam menggunakan media teknologi modern untuk pembelajaran yang lebih menarik minat pelajar.

d. Bagi Peneliti

Penelitian pengembangan media interaktif ini memberikan pengetahuan dan wawasan tambahan bagi penulis, terutama di bidang pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Animate*. Selain itu, juga memberi tambahan pengalaman pada penulis dalam melakukan dan menulis penelitian.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN, dalam bab ini, penulis membahas mengenai latar belakang penulisan penelitian, perumusan masalah dalam penelitian, batasan masalah yang ditemukan pada penelitian, tujuan dilakukannya penelitian, kemudian manfaat penelitian yang dibagi menjadi manfaat teoritis dan praktis, lalu sistematika penulisan dari naskah penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, dalam bab ini penulis membahas mengenai studi literatur tentang penelitian yang mirip yang pernah dilakukan dimasa lalu. Kemudian pembahasan mengenai dasar teori dari penelitian yang dilakukan, seperti pembahasan teori dasar dari multimedia, bahasa pemrograman, media pembelajaran, dan teori lain yang menyangkut dengan penelitian yang sedang dilakukan.

BAB III METODE PENELITIAN, didalamnya membahas mengenai tinjauan umum tentang objek penelitian, alur penelitian yang kemudian digambarkan menggunakan *flowchart*, alat dan bahan yang digunakan dalam membantu melaksanakan penelitian, analisis masalah, proses pengumpulan data, desain rancangan aplikasi dan tahapan pembuatan aplikasi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, bab ini merupakan tahapan yang penulis lakukan dalam mengembangkan aplikasi, hasil akhir aplikasi, pengujian aplikasi hingga penerapan aplikasi di objek penelitian.

BAB V PENUTUP, berisi kesimpulan dan saran yang dapat dirangkum oleh penulis selama proses penelitian.