

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Semenjak merabaknya pandemi Covid, dunia pendidikan tidak luput terkena imbasnya. Akibat dari penyebaran Covid ke berbagai provinsi dalam waktu yang pendek sudah memaksa para pemangku kepentingan pendidikan mengambil keputusan untuk mengharuskan siswa belajar di rumah secara online. Wujud kelas tradisional tatap muka serta merta berubah menjadi metode pembelajaran online total dengan memakai bermacam-macam perangkat manajemen metode pembelajaran seperti whatsapp, Zoom, Google Classmet, G.Classroom dan lain-lain.

Menurut Purwanto, dkk (2020) pandemic Covid memberikan dampak yang besar terhadap guru, siswa maupun orangtua. Ketidaksiapan dalam melaksanakan pembelajaran online menjadi penyebab tidak efektifnya pembelajaran. (Purwanto et al., 2020)

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang di selenggarakan melalui jaringan web. Setiap mata kuliah/pembelajaran menyediakan materi dalam bentuk rekaman, video, atau slideshow dengan tugas-tugas mingguan yang harus dikerjakan dengan batas waktu pengerjaan yang telah ditentukan dan bragam system penilaian. (Bilfaqih & Qomarudin, 2015). Berdasarkan pendapat diatas pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan secara online dan jarak jauh dengan

menggunakan platform yang mendukung proses pembelajaran yang di dalamnya ada interaksi antara guru dengan siswa dan tidak melalui tatap muka.

Pendidikan berperan penting untuk membentuk karakter seseorang dan berpengaruh terhadap perkembangan potensi seseorang atau peserta didik (Aprilianti, 2013). Kegiatan pembelajaran yang berkaitan dengan perkembangan potensi siswa salah satunya adalah pembelajaran seni atau SBdP. SBdP merupakan mata pelajaran kesenian yang mengandung keindahan, kebermanaan, serta memberikan pengalaman dalam berekspresi dan berapresiasi.(Aprilianti, 2013) Kesenian merupakan sarana untuk mengungkapkan ekspresi jiwa dan rasa keindahan yang ada dalam diri manusia. Menurut Ki Hajar Dewantara dalam (Aprilianti, 2013). “Pendidikan kesenian merupakan salah satu faktor penentu dalam membentuk kepribadian anak”. Oleh karena itu, peran kesenian bagi peserta didik yaitu sebagai media ekspresi, berfikir kreatif, dan mengembangkan bakat serta potensinya. Pada pembelajaran seni/Sbdp meliputi seni rupa, seni tari dan seni musik. Yang akan dikaji pada penelitian ini adalah seni musik. Pendidikan seni seperti seni musik memberikan kontribusi dalam proses pembelajaran seperti menyenangkan perasaan peserta didik, membuat peserta didik aktif, terciptanya kebersamaan antara peserta didik dengan guru, menumbuhkan rasa percaya diri, disiplin, kejujuran dan menyesuaikan pikiran perasaan dan tindakan. (Trijuana 2019).

Seni musik merupakan salah satu mata pelajaran SBdP yang mengasah kreativitas dan juga keterampilan siswa dalam bermusik. Kreativitas dan keterampilan dalam seni musik dapat dikembangkan dengan mengolah cipta maupun rasa. Musik tidak lagi sebagai mata pelajaran tambahan yang sewaktu-waktu bisa saja dihilangkan atau hanya sekedar pengisi waktu luang bagi anak-anak yang kursus musik. Terkait dengan itu, maka musik merupakan sesuatu hal yang penting untuk membantu siswa dalam mengembangkan intelektual, emosional dan potensi-potensi yang ada dalam diri mereka. (trijuana 2019). Pembelajaran seni musik di Sekolah Dasar berbeda dengan sekolah musik karena pendidikan musik di Sekolah Dasar adalah program umum, sehingga siswa tidak didik untuk menjadi seniman, melainkan sekedar pengalaman berekspresi dan berapresiasi yang bersifat keterampilan dasar. Dengan demikian cukup jelas, bahwa dalam pendidikan seni musik, musik itu sendiri bukanlah tujuan, tetapi sebagai alat untuk mencapai tujuan.

Dalam kegiatan pembelajaran seni musik, guru dituntut untuk mengasah keterampilan yang dimiliki oleh siswa dengan harapan siswa mampu menciptakan sebuah karya yang menarik. . Mata pelajaran musik juga banyak dan berperan penting dalam mengolah dan mengembangkan potensi potensi seni yang dimiliki oleh siswa . namun yang akan dikaji pada penelitian ini adalah bernyanyi (Vocal).

Pada kenyataanya dilapangan, pembelajaran seni musik ini belum telaksana dengan baik, dikarenakan pembelajaran musik kurang diminati

oleh guru karena dalam penyampaian materinya kurangnya media pembelajaran, terbatasnya waktu. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III yang mengajarkan musik, diperoleh data bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran musik masih memiliki kendala khususnya dalam bernyanyi. Kendala- kendala tersebut antara lain belum tepatnya intonasi saat bernyanyi, belum adanya instrumen musik untuk mengiringi menyanyi, belum memiliki kemampuan / keterampilan bernyanyi yang baik. Disamping itu suasana pembelajaran bernyanyi juga kurang hidup, sehingga perlu ditingkatkan metode dan frekuensi latihannya. Padahal latihan merupakan upaya yang menentukan salah satu keberhasilan dalam meningkatkan keterampilan bernyanyi. Untuk menjawab permasalahan yang terjadi, diperlukan upaya untuk memperbaiki kualitas dalam pembelajaran keterampilan seni musik ini agar dapat lebih efektif. Oleh karena itu peneliti memilih media *audiovisual* sebagai bahan alternative untuk pembelajaran seni musik melalui bernyanyi pada materi pola irama.

Salah satu kelebihan dari metode ini dan kenapa peneliti memilih menggunakan ini karena media *audiovisual* bias tergolong murah dan terjangkau, apalagi dijamin sekarang yang sudah serba multi media dan setiap siswa sudah memiliki hp android yang bias digunakan sebagai alat bantu pembelajaran. Disamping menarik dan memotivasi siswa untuk mempelajari materi lebih banyak juga dapat membantu kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara daring ini.

Dengan melihat beberapa kelebihan model pembelajaran menggunakan media *audiovisual*, maka peneliti sangat tertarik dan ingin mencoba untuk menerapkan model pembelajaran ini dalam pembelajaran SBdP di kelas III.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah permasalahan ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana Skenario dan implementasi pembelajaran daring materi pola irama pada keterampilan seni musik siswa kelas III SD
2. Bagaimana Respon Guru dan Siswa kelas III SD terhadap pembelajaran daring materi pola irama pada keterampilan seni musik ?
3. Kesulitan – kesulitan apa yang dialami siswa Kelas III SD dalam menyelesaikan tugas ?
4. Kendala apa saja yang dialami oleh guru dalam pembelajaran daring?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian ini bertujuan untuk menelaah :

1. Skenario dan implementasi penerapan media Audio Visual pada pembelajaran daring materi pola irama pada keterampilan seni musik siswa kelas III SD.
2. Respon guru dan siswa kelas III SD terhadap pembelajaran daring materi pola irama pada keterampilan seni musik
3. Kesulitan yang dialami siswa kelas III SD dalam menyelesaikan tugas.
4. Kendala yang dialami oleh guru dalam pembelajaran daring

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan :

1. Bagi Guru

Penelitian ini mengkaji mengenai penggunaan media pembelajaran agar guru mampu memanfaatkan media pembelajaran sesuai dengan fungsi dari media pembelajaran tersebut, agar terciptanya suasana pembelajaran yang efektif .

2. Bagi Penulis

Penelitian ini dapat menambah wawasan peneliti sebagai calon guru agar dapat menyesuaikan media pembelajaran yang digunakan dengan materi pembelajaran yang akan diberikan kepada siswa

3. Bagi Siswa

Manfaat bagi siswa yaitu agar siswa mampu memahami tiap materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru dan juga siswa diharapkan lebih dapat memahami lagi ketika dijelaskan dengan bantuan media pembelajaran .

E. Definisi Oprasional

1. Pembelajaran Daring adalah pembelajaran melalui jaringan web/online yang dilakukan secara jarak jauh tidak melalui tatap muka dengan menggunakan aplikasi-aplikasi seperti whatsapp, zoom, google classroom.

2. Pola Irama adalah sekelompok bunyi dengan susunan tertentu dalam satu atau beberapa birama yang muncul secara berulang-ulang dan teratur dalam sebuah lagu. Dengan indicator
 - a. Kemampuan menyanyikan lagu daerah
 - b. Kemampuan mengolah vocal
 - c. kemampuan teratur pola irama

3. Media Audio Visual

Media Audio Visual Merupakan Media Pembelajaran yang didalamnya terdapat unsur gambar dan suara yang bisa kita lihat dan juga didengarkan media audio visual yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk video dengan tujuan agar siswa mampu memperoleh pengetahuan dan keterampilan.