

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Belajar adalah suatu proses kegiatan kompleks yang terjadi pada setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar sendiri terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu, yang disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya.

Proses belajar yang di selenggarakan secara formal di sekolah-sekolah, tidak lain ini dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan pada diri siswa secara terencana, baik dalam aspek keterampilan, pengetahuan, dan sikap. Interaksi yang terjadi selama proses belajar tersebut dipengaruhi oleh lingkungan, yang terdiri dari murid, guru, petugas perpustakaan, kepala sekolah, bahan atau materi pelajaran (buku, modul, majalah, rekaman video atau audio dan sejenisnya), dan berbagai sumber belajar dan fasilitas (proyektor *overhead*, perekam pita audio dan video, radio, televisi, computer, perangkat mobile *Smartphone*, pusat sumber belajar, dan lain-lain).

Pendidikan merupakan interaksi antara orang (guru) dengan orang (peserta didik) yang belum dapat menunjang perkembangan manusia. Berorientasikan pada nilai-nilai dan pelestarian serta perkembangan kebudayaan yang berhubungan dengan usaha perkembangan kehidupan manusia. Dalam perkembangannya, istilah pendidikan atau *pedagogie* berarti bimbingan atau

pertolongan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa kepada perkembangan peserta didik agar ia menjadi dewasa, maksudnya adalah dapat bertanggung jawab terhadap diri sendiri secara biologis, psikologis, dan sosiologis.

Belajar adalah suatu bentuk aktivitas manusia (peserta didik) yang memerlukan adanya motivasi untuk mencapai tujuan. Semakin tinggi motivasi yang didapat peserta didik semakin tinggi pula tingkat keberhasilan yang akan dicapai. Di kuatkan dengan pendapat para ahli, menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006 : 3-4) belajar merupakan suatu proses internal yang kompleks, yang terlibat dalam proses internal tersebut adalah meliputi unsur afektif, dalam matra afektif berkaitan dengan sikap, nilai – nilai, interes, apresiasim dan penyesuaian perasaan sosial.

Dalam rangka pembelajaran, lembaga pendidikan menerapkan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas dan capaian hasil pembelajaran. Usaha-usaha dalam meningkatkan kualitas pembelajaran antara lain : mengembangkan media pembelajaran, menerapkan media pembelajaran, serta memilih dan menetapkan jenis media pembelajaran yang akan digunakan. Agar tercapainya tujuan/capaian pembelajaran.

Pemaparan dipenelitian ini tentang penggunaan aplikasi di *Smartphone* sebagai media pembelajaran Seni Budaya di SMA N 14 Bandung. tidak dipungkiri pembelajaran di era-COVID 19 ini mengalami penurunan secara drastis dikarenakan pembelajaran dilakukan secara daring(online). Peserta didik maupun guru mengalami kesulitan dalam

pembelajaran secara daring, dikarenakan tidak adanya pertemuan secara langsung yang menyebabkan sulitnya guru menyampaikan materi maupun peserta didik yang kurang antusias dalam pembelajaran. Khususnya di mata pelajaran Seni Budaya tentang Notasi Balok, peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami dan menuliskannya. Dengan kemajuan teknologi di era sekarang guru dapat memanfaatkannya sebagai alat bantu pembelajaran ataupun sebagai media pembelajaran, salah satunya aplikasi *Score Creator* sebagai media pembelajaran notasi balok.

Perkembangan media teknologi informasi dan komunikasi di era sekarang ini menunjukkan betapa banyak media yang beredar dimasyarakat. Hal ini dikarenakan sangat banyak inovasi-inovasi dan beraneka ragam model *Smartphone* yang memiliki daya tarik cukup tinggi yang dihadirkan untuk semua kalangan manusia baik anak-anak maupun dewasa. Dewasa ini produk teknologi sudah menjadi kebutuhan sehari-hari dalam menjalankan aktivitas kehidupan. Penggunaan internet sudah bukan menjadi hal aneh ataupun baru lagi, khususnya di kota-kota besar bahkan sudah menjadi media paling penting dalam pemasaran. Bahkan kemajuan teknologi seperti televisi, *Smartphone*, laptop bahkan internet bukan hanya melanda manusia yang ada dipertanian melainkan juga hingga ke pelosok negeri (Setiawan,2018).

Menurut Ismanto (2017), penggunaan *Smartphone* dalam pendidikan dikenal sebagai teknologi *Mobile Learning*. Teknologi masa kini menawarkan berbagai jenis perangkat *Mobile* seperti *Smartphone* merupakan perangkat seluler yang dilengkapi dengan sistem operasi layaknya komputer. *Smartphone* dapat mengimplementasikan berbagai bentuk multi media seperti komputer. Hanya saja

keunggulan *Smartphone* memiliki mobilitas yang lebih tinggi dan dapat dioperasikan secara lebih efektif.

Kitchenham (2011:9) berpendapat bahwa pemanfaatan *Smartphone* dalam program pendidikan menjadikan perangkat ini sebagai salah satu bentuk perangkat yang dapat digunakan sebagai alternatif dalam pengembangan media pembelajaran. Penggunaan *Smartphone* dalam pendidikan dikenal sebagai teknologi *Mobile Learning (m-Learning)*.

Penggunaan media pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman siswa akan materi pembelajaran (Amin & Mayasari 2015 : 12). Aplikasi di pembelajaran merupakan gagasan baru yang dapat digunakan secara mudah, kapan, dan dimana saja oleh pendidik maupun siswa.

Banyak aplikasi di *Smartphone* yang bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran di sekolah. Salah satu aplikasi di bidang musik adalah *Score Creator*, A Heryanto dan Dedy Firmansyah (2020) *Score Creator* adalah aplikasi penulisan notasi lagu, penciptaan angka mudah memindahkan (*Transfe*) atau menuliskan sebuah lagu ke dalam aplikasi *Score Creator*.

Menurut A Heryanto dan Dedy Firmansyah (2020) Penggunaan *Score Creator* ini sangat efektif dan efisien dalam proses pembelajaran notasi sebuah lagu dengan tahapan-tahapan konsep TTI (*Transfer, Translation, Imitation*) A Heryanto dan Dedy Firmansyah (2020).

Dari banyaknya asumsi di atas, bisa diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran disekolah sangat diperlukan untuk menambah minat dan partisipasi peserta didik dalam menerima pelajaran, juga agar tercapainya tujuan pembelajaran. Oleh karena itu guru berinisiatif menggunakan aplikasi *Score Creator* sebagai media pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran. Terlebih aplikasi ini memiliki beberapa kelebihan dalam menggunakan dan mempelajari notasi balok seperti, aplikasi ini bisa digunakan untuk pembacaan, penulisan, dan pelafalan notasi balok. Juga aplikasi ini dapat diakses kapan, dimana, dan oleh siapa saja. Di aplikasi ini juga telah terdapat 4 lagu sebagai contoh untuk bisa di dengarkan di digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan yang disampaikan diatas, penulis akan mengumpulkan data penelitian dengan mewawancarai 2 narasumber yang terdiri dari peserta didik dan guru yang berbeda di SMA N 14 Bandung kelas 11 IPA 1 salah satu sekolah menengah atas yang beralamat di Jl. Yudhawastu Pramuka I No.IV, Cicadas, Kec. Cibeunying Kidul. Kota Bandung, Jawa barat 40121. Yang terdapat pembelajaran seni budaya bidang seni musik tentang Notasi balok, yang mengalami kesulitan dalam proses pembelajarannya. Maka, penulis ingin melakukan penelitian lebih jauh tentang penggunaan aplikasi *Score Creator* sebagai media pembelajaran dan apa dampaknya bagi peserta didik setelah dan sebelum menggunakan aplikasi tersebut. Oleh karena itu penulis tertarik untuk mengamati

“ PENGGUNAAN APLIKASI *SCORE CREATOR* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN NOTASI BALOK DI KELAS 11 IPA 1 SMA N 14 BANDUNG”

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari latar belakang yang telah dipaparkan diatas ialah:

1. Bagaimana penerapan aplikasi *Score Creator* dalam mempelajari Notasi Balok di kelas XI IPA 1 SMAN 14 Bandung?
2. Apa dampak dari penggunaan aplikasi *Score Creator* pada hasil pembelajaran notasi balok ?

1.3 Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah diatas, penulis juga membatasi tujuan yang akan dicapai dan membaginya menjadi beberapa poin sebagai berikut:

1. Tujuan Umum

Mengidentifikasi Pembelajaran Notasi Balok menggunakan aplikasi *Score Creator* sebagai media pembelajaran

2. Tujuan Khusus

- Untuk mengetahui pembelajaran Notasi Balok di kelas 11 IPA 1 SMA N 14 Bandung
- Untuk mengetahui dampak pembelajaran setelah menggunakan aplikasi *Score Creator* di kelas 11 IPA 1 SMA N 14 Bandung

1.4 Manfaat penelitian

Dalam sebuah penelitian yang dilakukan diharapkan penelitian tersebut mempunyai manfaat dalam banyak khalayak. Adapun manfaat dari pembuatan penelitian yaitu:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Menambah wawasan serta untuk pengetahuan guru di sekolah, serta untuk mengetahui informasi mengenai pembelajaran Seni Budaya tentang Notasi Balok di SMA N 14 Bandung.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Penulis

Agar dapat menjadikan penelitian ini sebagai pedoman apabila kelak menjadi tenaga ahli kependidikan musik dimasa mendatang.

2. Guru

Menjadikan penelitian ini sebagai pertimbangan dalam melakukan pembelajaran Seni Budaya menggunakan Aplikasi sebagai media pembelajaran, guna meningkatkan minat dan partisipasi peserta didik agar tercapai tujuan pembelajaran.

3. Peserta Didik.

Guna mempermudah peserta didik untuk memahami pelajaran seni budaya tentang notasi balok.

4. Khalayak Umum

Menjadikan referensi pengetahuan seseorang yang ingin mempelajari dan menuliskan notasi balok secara efektif dengan menggunakan aplikasi *Score Creator*

1.5 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA N 14 Bandung yang ber Alamat di Jl. Yudhawastu Pramuka I No.IV, Cicafas, kec. Cibeunying Kidul, Kota Bandung, Jawa Barat 40121, Pada bulan Oktober 2021 – Januari 2022.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memperoleh gambar yang ringkas mengenai apa yang harus penulis tulis didalam laporan ini, maka penulis akan memberikan sistematika penulisan penelitian skripsi sebagai berikut:

BAB 1 PENELITIAN

Bab ini mencakup latar belakang, manfaat observasi/penelitian, lokasi dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi informasi dan teori – teori para ahli yang menjadi dasarpenulisan laporan observasi.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini memaparkan lebih rinci mengenai metode penelitian yang secara garis besar telah dibahas dalam Bab I dan Bab II, Semua prosedur dan tahapan penelitian akan dijelaskan mulai tahap persiapan sampai penelitian berakhir.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai semua kegiatan yang dilakukan, dari pengumpulan data, proses pelaksanaan hingga hasil observasi yang diperoleh.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir yang menyajikan rangkuman atas hasil analisa dan pembahasan, yang terbagi menjadi dua bagian, yaitu kesimpulan dan saran.