

BAB 1

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Pada era globalisasi sekarang saat ini, ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat melalui berbagai inovasi-inovasi yang semakin maju seiring dengan perkembangan zaman. Kemajuan di dalam bidang pengetahuan dan teknologi telah memberikan pengaruh besar terhadap bidang pendidikan. Pembaharuan di dalam bidang pendidikan telah membawa pengaruh terhadap sikap, perilaku, dan nilai-nilai pada individu dan masyarakat. Untuk mencapai kemajuan dalam dunia pendidikan sangat diperlukan strategi yang tepat untuk memecahkan masalah dengan memperhatikan komponen-komponen yang mendukung seperti materi, metode, sarana dan prasarana, serta evaluasi. Teknologi pendidikan dirancang untuk membantu memecahkan permasalahan pendidikan, sehingga mampu memberikan manfaat dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran. Pendidikan merupakan usaha dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar mahasiswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, keberibadian diri pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Djamaluddin, 2014).

Pendidikan adalah faktor utama yang berperan dalam membentuk pribadi manusia. Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 3 menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandarin, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Karakter bangsa merupakan aspek penting dari kualitas SDM karena kualitas kerakter bangsa menentukan kemajuan suatu bangsa. Karakter yang berkualitas perlu dibentuk dan dibina sejak dini serta berkelanjutan. Amanah Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bukan hanya membentuk insan Indonesia yang cerdas, namun juga berkarakter dan berkepribadiannya, dengan tujuan untuk membentuk generasi yang tumbuh berkembang dengan karakter yang sesuai dengan nilai luhur bangsa dan agamanya masing-masing. Oleh karena itu, tujuan akhir pendidikan yang sebenarnya adalah melahirkan insane yang cerdas dan berkarakter (Haryati, 2017).

Pendidikan merupakan salah satu cara untuk meningkatkan sumber daya manusia secara terencana agar dapat tumbuh dan berkembang menjadi manusia yang mandiri, bertanggung jawab, kreatif, berilmu, sehat, dan berakhlak mulia pada aspek jasmani maupun rohani. Pendidikan sebagai fundamental bagi kehidupan dan kemajuan bangsa karena pendidikan dapat merekontruksi pola pikir manusia. Menurut Mulyadi & Haura (2019). Pendidikan sebagai hasil budaya manusia di setiap generasi manusia untuk kepentingan generasi muda agar dapat melanjutkan kehidupan mereka

dalam konteks sosio budaya. Generasi muda menghadapi perkembangan jaman yang semakin kompetitif dengan pendidikan dini secara informal, formal maupun nonformal. Dantes (dalam Lodo, 2017), menyatakan bahwa generasi muda tidak hanya berperan sebagai penerima nilai-nilai kebudayaan yang diwariskan, tetapi juga sebagai penemu dan pengembang kebudayaan.

Pendidikan seni musik mempunyai beragam objek yang dapat belajarkan, salah satunya adalah alat musik. Alat musik yang dimaksud adalah alat musik tradisional pada setiap daerah di Indonesia, yang mengalunkan suara musik yang khas di tiap jenisnya. Menurut Rosadi, (2012), musik tradisional tidak berarti bahwa suatu musik dan beragam unsur di dalamnya bersifat kolot, kuno, atau ketinggalan zaman. Tetapi musik tradisional adalah musik yang bersifat khas dan mencerminkan kebudayaan suatu etnis atau masyarakat. Jadi, walaupun musik tradisional terlihat kuno dan ketinggalan zaman, namun musik tradisional mempunyai ciri khas tersendiri pada setiap bidangnya. Dalam pembelajaran kesenian, perubahan kurikulum pendidikan juga mempengaruhi sistem materi yang akan diajarkan pada calon tenaga pendidik, karena setiap tahun kurikulum selalu mengalami berbagai revisi dan diperbarui Menurut Hamalik & Sholeh, (2022), perubahan kurikulum dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu tujuan filsafat pendidikan nasional yang dijadikan sebagai dasar untuk merumuskan tujuan institusional yang pada gilirannya menjadi landasan merumuskan tujuan kurikulum satu satuan pendidikan. Sehingga dalam hal tersebut harus cermat dalam menjabarkan materi kepada mahasiswa.

Terdapat beberapa masalah dalam proses pembelajaran yaitu: 1) kegiatan pembelajaran pada proses perkuliahan cenderung monoton yaitu hanya menggunakan metode ceramah, selain itu keterbatasan sarana prasarana di kampus. Saat proses pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah, mahasiswa cenderung bosan dan pasif di kelas. 2) media penunjang pembelajaran seperti bahan ajar kurang bervariasi, sehingga mahasiswa belum mampu mengikuti pembelajaran seni musik secara maksimal; 3) keterbatasan waktu dan tempat dalam menyalurkan materi pembelajaran sehingga mengharuskan dosen menyalurkan materi secara langsung kepada mahasiswa; 4) masih minimnya bahan ajar digital untuk menunjang proses pembelajaran; 5) serta adanya keterbatasan waktu dalam mengembangkan bahan ajar digital. Saat proses pembelajaran berlangsung, mahasiswa yang aktif bertanya dan berani mengungkapkan gagasan hanya satu hingga dua orang saja. Apabila dosen tidak memberikan dorongan kepada mahasiswa untuk bertanya, maka tidak akan ada yang berani mengajukan pertanyaan saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Pada saat ini bahan ajar yang digunakan dalam mata kuliah Seni Musik masih menggunakan bahan ajar cetak dan jumlahnya pun masih terbatas. Selain itu mahasiswa juga diminta untuk mencari materi Seni Musik pada sumber-sumber lain seperti di jurnal maupun artikel.

Seni musik itu perlu adanya inovasi baru karena supaya dalam proses belajar yang di ajarkan harus dikemas dalam sebuah bahan ajar yang menarik agar dapat membantu tenaga pendidik dalam proses belajar mengajar, dan juga mampu membangkitkan semangat belajar, sehingga mahasiswa dapat mengembangkan kreativitas yang dimilikinya. Salah satu bahan ajar yang dapat digunakan yaitu bahan ajar digital. Sebelumnya masih menggunakan bahan ajar yang terbatas, salah satunya

dimana tenaga pendidik hanya menggunakan buku paket pelajaran sebagai sumber belajar. Sedangkan seharusnya tenaga pendidik dan mahasiswa dapat memaksimalkan penggunaan fasilitas yang lain sebagai sarana belajar seperti komputer, speaker, LCD dan lain sebagainya. Pengalaman yang saya alami kurangnya penggunaan bahan ajar tersebut kemudian berdampak pada banyaknya mahasiswa yang kurang semangat mengikuti proses belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran seni musik, sehingga proses pembelajaran sangat kurang efektif. Hal ini disebabkan karena kurangnya minat belajar mahasiswa dan minimnya bahan ajar membuat para kurang minat mahasiswa dan cepat merasa bosan terhadap pelajaran seni musik. Selain penjelasan diatas, Sebagian besar bahan ajar yang terdapat kebanyakan dibuat dalam bentuk cetak seperti buku paket. Bahan ajar seperti ini cenderung monoton dan kurang diminati mahasiswa. Sehingga perlu adanya pembaruan dalam membuat bahan ajar yang mampu menarik minat mahasiswa untuk belajar.

Namun kenyataanya, berdasarkan hasil obsevasi dan wawancara pada tanggal 25 – 26 November 2022 yang dilakukan di PGSD tidak sesuai dengan harapan. Dari hasil obsevasi dan wawancara kepada pengampu mata kuliah seni musik didapatkan bahwa kurangnya penerapan teknologi oleh tenaga pendidik, penerapan kurang efektif dan efisien, bahan ajar seni musik bersifat konvensional, penggunaan bahan ajar digital masih kurang. Hal tersebut mengakibatkan pendidik kurang menguasai teknologi karena tenaga pendidik kurang terampil dan memahami mengenai teknologi secara maksimal seperti membuat video pembelajara, evaluasi belajar dan perkembangan seni musik lainnya. Seharusnya penerapan teknologi pada kemajuan zaman ini harus lebih diterapkan dengan menggunakan teknologi secara teks, grafik, gambar, foto, audio, dan

animasi. Tujuan penggunaan seni musik dalam dunia pendidikan agar pendidik lebih efisien dan efektif dalam mengajar dan dapat menambah minat belajar mahasiswa serta interaksi terhadap mahasiswa lebih meningkat.

Bahan Ajar merupakan bahan ajar yang dinilai inovatif untuk menunjang keberhasilan dalam pembelajaran Feriyanti et al., (2019). Menjelaskan bahwa Modul merupakan media inovatif yang mampu meningkatkan minat belajar pada mahasiswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiono, dkk Estuwardani & Mustadi, (2015). Bahwa modul elektronik merupakan sebuah bentuk bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis dan ditampilkan dalam format elektronik, yang mana di dalamnya terdapat audio, animasi, dan navigasi yang dapat membangkitkan minat belajar mahasiswa. Dalam modul bisa memasukkan gambar animasi atau video, audio, dan lain lainnya untuk membantu mahasiswa sebagai pendukung pembelajaran dan sebagai sumber informasi yang akan diberikan kepada mahasiswa. Tidak hanya pada tenaga pendidik mahasiswa juga akan merasa sangat mudah dan nyaman dalam mengikuti pembelajaran ini karena praktis dan diakses kapan saja sesuai kebutuhan. Sebagai bahan ajar yang inovatif, sebaiknya modul dikembangkan oleh tenaga pendidid itu sendiri agar sesuai dengan karakter mahasiswa dan metode pembelajaran yang akan digunakan. Mahasiswa diharapkan mampu memperluas ilmu wawasan dengan mempelajari materi-materi tambahan yang diberikan didalam bahan ajar. Kegiatan ini bertujuan untuk memberi pelatihan kepada mahasiswa untuk membuat bahan ajar yang berbasis pendekatan saintifik. Dengan demikian sebenarnya dapat memotivasi kemandirian belajar mahasiswa serta dapat menjadi dorongan kreativitas bagi mahasiswa.

Pengembangan bahan ajar dalam seni musik ini bertujuan untuk membantu tenaga pendidik mampu menerapkan teknologi dalam pendidikan. Agar proses dan evaluasi pembelajaran lebih menarik bagi mahasiswa maka dibuatlah bahan ajar digital dengan tujuan agar tenaga pendidik dapat memahami dan menerapkan Langkah-langkah dalam menerapkan teknologi dalam pendidikan secara teks, grafis, gambar, audio dan visual. Langkah-langkah tersebut berupa cara seperti membuat multimedia untuk proses pembelajaran akan dijabarkan cara membuat video, video animasi dan multimedia lainnya dan dalam membuat evaluasi pembelajaran dipaparkan. Hal tersebut dirancang dengan bahan ajar digital. Bahan ajar digital yang dikembangkan berkaitan dengan konsep pengalaman belajar *edgar dale* dengan menerapkan bahan ajar dalam proses pembelajaran, dengan begitu mahasiswa mendapat pengalaman belajar dengan mengamati, mendengarkan dan memahami melalui media tertentu.

Dengan demikian sesuai pemaparan di atas, diangkat judul “**Pengembangan Bahan Ajar Digital Pembelajaran Seni Musik**“. Guna membantu menyiapkan mahasiswa untuk lebih menggunakan teknologi dalam dunia pendidikan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dengan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, terdapat beberapa identifikasi masalah yaitu:

- 1) Kurangnya penggunaan bahan ajar inovatif oleh tenaga pendidik untuk menunjang proses pembelajaran Seni Musik.
- 2) Banyak terdapat fasilitas seperti komputer, speaker, namun fasilitas tersebut tidak digunakan secara maksimal oleh tenaga pendidik.

3) Kemampuan perseptual motorik dalam pembelajaran Seni Musik masih rendah.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang dipaparkan diatas. Permasalahan yang ada cukup luas, sehingga perlu adanya pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah terbatas pada perancangan pengembangan bahan ajar digital pembelajaran seni musik.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana *prototype* bahan ajar digital pembelajaran seni musik?
- 2) Bagaimana validitas bahan ajar digital pembelajaran seni musik?
- 3) Bagaimana kepraktisan bahan ajar digital pembelajaran seni musik?

1.5 Tujuan

Adapun tujuan penelitian pengembangan modul Seni Musik Guna Meningkatkan Hasil Belajar adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui *prototype* bahan ajar digital pembelajaran seni musik.
- 2) Untuk mengetahui validitas bahan ajar digital pembelajaran seni musik.
- 3) Untuk mengetahui kepraktisan bahan ajar digital pembelajaran seni musik.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pijakan teoritis serta menambah pengetahuan dan inovasi terutama dalam bahan ajar khususnya pada mata pelajaran seni musik.

2. Manfaat Praktis Berikut

a. Bagi Mahasiswa

Dengan penggunaan bahan ajar digital ini khususnya dalam pembelajaran seni musik, diharapkan mahasiswa lebih termotivasi dalam belajar, karena dengan menggunakan bahan ajar digital, pembelajaran yang akan disajikan lebih menarik. Tujuan dari hal tersebut adalah agar mahasiswa lebih mudah memahami materi pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

b. Bagi Dosen

Menambah koleksi bahan ajar digital yang dapat dipergunakan sewaktu-waktu pada saat pembelajaran dikelas maupun pembelajaran individu.

c. Bagi Perguruan Tinggi

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat dan dapat dijadikan informasi dalam menyusun perangkat pembelajaran, guna untuk meningkatkan proses pembelajaran yang lebih baik kedepannya, serta mampu menciptakan lulusan yang berkualitas.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah masukan dan inspirasi bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan bahan ajar pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian ini menghasilkan produk. Produk yang dihasilkan berupa modul ajar digital yang digunakan untuk mahasiswa sebagai bahan ajar dengan memanfaatkan teknologi dalam dunia pendidikan. Hal ini membantu mahasiswa dalam menggunakan multimedia pendidikan. Spesifik produk yang dikembangkan sebagai berikut.

- 1) Produk yang dikembangkan berupa bahan ajar digital dengan menggunakan seni musik yang dikemas untuk membantu mahasiswa memahami alat bantu seni musik dalam dunia pendidikan.
- 2) Berisi tata cara petunjuk penggunaan bahan ajar digital pembelajaran seni musik.
- 3) Pembuatan bahan ajar digital pembelajaran seni musik, diawali dengan pembuatan rancangan materi seni musik yang akan dibuat sedemikian, rupa kemudian akan dibuat bahan ajar. Langkah-langkah menggunakan Canva, lalu dikembangkan dengan membuat tutorial mengenai langkah pembuatan dengan cara menggunakan video. Pemilihan penggunaan video dalam menjelaskan tutorial seni musik agar pengguna dapat lebih memahami.
- 4) Bahan ajar digital dirancang untuk mempermudah mahasiswa mengakses dimanapun dan kapanpun.

- 5) Bahan ajar digital pembelajaran seni musik yang dikemas secara lebih menarik dan mudah dipahami dengan menggunakan audio visual sehingga penggunaan mudah memahami.
- 6) Bahan ajar digital dapat diakses menggunakan smartphone dan perangkat elektronik lainnya.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan hasil analisis penelitian yang dilakukan, dapat ditarik kesimpulan pengembangan bahan ajar digital dapat memudahkan mahasiswa dalam membuat bahan ajar digital. Pengembangan bahan ajar digital seni musik bertujuan untuk mempermudah mahasiswa untuk membuat bahan ajar digital yang akan digunakan untuk proses belajar. Selain itu pengembangan bahan ajar seni musik dapat digunakan dengan praktis kapanpun dan dimanapun sehingga mahasiswa dalam membuat bahan ajar dengan menggunakan bahan ajar digital pembelajaran seni musik ini.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

A. Asumsi

- 1) Dosen dapat menggunakan bahan ajar digital dengan mudah.
- 2) Mahasiswa dapat mengakses bahan ajar digital dengan mudah melalui laptop dan perangkat lainnya.
- 3) Bahan ajar digital dilengkapi dengan gambar-gambar dan video-video yang sesuai dengan materi yang dikembangkan.

- 4) Bahan ajar digital yang dirancang mudah diterapkan pada saat proses pembelajaran.

B. Keterbatasan Pengembangan Bahan Ajar Digital Pembelajaran Seni Musik yaitu sebagai berikut:

- 1) Bahan ajar digital seni musik menyajikan sumber belajar yang berfokus pada seni musik, sehingga peneliti berasumsi bahwa produk tersebut mampu menjadikan mahasiswa lebih memahami langkah-langkah praktikum pada seni musik.
- 2) Bahan ajar digital seni musik memberikan kemudahan bagi mahasiswa. mahasiswa untuk menunjang proses pembelajaran terutama untuk seni musik. sehingga peneliti berasumsi bahwa bahan ajar digital seni musik menambah pengetahuan mahasiswa, serta menambah sumber belajar di satuan pendidikan.
- 3) Bahan ajar digital seni musik dapat menjadi alternative sumber belajar tambahan pada kegiatan pembelajaran.

1.10 Definisi Istilah

- 1) Penelitian pengembangan adalah penelitian untuk bahan ajar digital seni musik untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran.
- 2) Bahan ajar digital adalah modul yang bisa diakses melalui laptop, komputer dan lainnya. Bahan ajar digital ini berwujud teks, gambar, video dan audio.
- 3) Bahan ajar digital merupakan suatu rangkaian kegiatan yang memungkinkan mahasiswa menerapkan keterampilan atau mempraktikkan.

- 4) Seni musik adalah sebuah konsep yang dapat dianggap sebagai suatu pendekatan pembelajaran yang menghubungkan konsep-konsep dalam ilmu pengetahuan untuk memberikan pengalaman belajar lebih bermakna kepada mahasiswa.

