

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kebutuhan akan kreativitas sangat memiliki peranan penting bagi kehidupan kita saat ini. Kreativitas adalah suatu kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menghasilkan unsur-unsur, produk ataupun gagasan baru yang dapat berupa kegiatan imajinatif yang mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya ke situasi baru (Purhanudin; MS Viktor, 2016). Pada umumnya kreatif sendiri merupakan kemampuan seseorang untuk mengolah dirinya menjadi pribadi yang dinamis dengan adanya sentuhan dalam menumbuhkan ide baru untuk dijadikan langkah awal dalam menstimulasi diri. Proses kreativitas melibatkan adanya ide dan gagasan baru yang berguna dan tidak terduga tapi dapat diimplementasikan. Berdasarkan uraian tersebut, maka kreativitas dapat diartikan sebagai proses aktivitas kognitif seseorang untuk menghasilkan suatu hal baru, baik berupa produk baru ataupun produk kombinasi yang relatif berbeda dari yang ada sebelumnya dan dapat diperoleh melalui pendidikan (Rindiantika, 2021). Seorang anak dapat digali kreativitasnya sejak dini. Kreativitas yang dimaksud yaitu berupa kompetensi dalam menggabungkan suatu hal menjadi hal yang baru berdasarkan komponen yang sudah ada sehingga menghasilkan suatu hal yang berguna terutama dalam pendidikan (Sari et al., 2020). Kreativitas dalam pendidikan berarti mampu berekspresi, seperti menulis, berbicara, menyanyi, menggambar, melakukan sesuatu dengan cara baru

berdasarkan konsep yang telah dipelajari dengan menghasilkan sesuatu dari konsep yang telah dipelajari.

Proses pembelajaran kreativitas sangatlah penting, pada saat seorang siswa mendapatkan kreativitasnya mereka akan menjadi lebih percaya diri, antusias, rasa ingin tahu, mandiri dan tentunya berani mengambil resiko (Kamarudin & Yana, 2021). Pembelajaran di Indonesia mengarah ke perkembangan kurikulum saat ini. Kurikulum merupakan unsur penting di setiap pendidikan yang ada dimanapun, jika tidak terdapat kurikulum maka akan sangat sulit ataupun tidak mungkin bagi perencana pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah direncanakan (Muhammad Muttaqin, 2021). Kurikulum masa kini merupakan sebuah sistem yang terdapat tujuan, isi, evaluasi dan sebagainya yang berkaitan dengan sekolah untuk mendapatkan hasil yang diharapkan baik di dalam maupun luar sekolah (Hamdi, 2020). Pengembangan kurikulum pendidikan di Indonesia telah sampai pada pengembangan Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka merupakan penerapan pendidikan berdasarkan prinsip pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan mencanangkan istilah Merdeka Belajar sehingga peserta didik harus bisa menjadi lebih kreatif dan mandiri (Cholilah et al., 2023). Kurikulum merdeka tidak membatasi konsep pembelajaran yang berlangsung dengan menuntut kekreatifan guru maupun peserta didik dengan konten yang lebih optimal agar peserta didik memiliki waktu yang cukup untuk mendalami pemahaman dan menguatkan kompetensi (Manalu et al., 2022). Konten-konten yang dimaksud menjadi salah satu contoh media pembelajaran. Peranan media pembelajaran menjadi satu kesatuan dalam pendidikan yang digunakan untuk membantu menjelaskan materi pembelajaran yang disampaikan agar terciptanya pembelajaran yang efektif dan

inovatif (Dwi Cahyo et al., 2023). Penggunaan media pembelajaran pada saat proses belajar mengajar dapat merangsang dan membangunkan minat serta motivasi belajar yang dapat mempengaruhi cepat atau lambatnya pemahaman peserta didik terkait materi yang dijelaskan (Kusnulyaningsih et al., 2022).

Salah satu muatan pembelajaran yang memerlukan adanya penggunaan media pembelajaran serta terdapat pada kurikulum merdeka adalah muatan seni musik. Di sekolah dasar pendidikan musik disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif siswa yaitu pada masa yang paling kritis dalam hal imajinasi (Suci, 2019). Tujuan pembelajaran seni musik yang ditetapkan pemerintah dapat disimpulkan untuk menyesuaikan kemampuan mendengar agar dapat memperhatikan lingkungan dalam mengembangkan produktivitas musikal siswa (Fitriani, 2015). Pada kurikulum merdeka pembelajaran seni musik memberikan peserta didik ruang untuk berekspresi dengan memerdekakan peserta didik (Putri et al., 2020). Pembelajaran seni musik dalam kurikulum merdeka memiliki capaian pembelajaran pada kegiatan belajar intrakurikuler dengan kebebasan berekspresi dan karakteristiknya meliputi pengembangan karakter dan kepribadian serta pengembangan rasa musikalitas melalui praktik musik (Riyadi & Budiman, 2023). Melalui pembelajaran seni musik dapat melatih indera pendengaran, penglihatan dan sentuhan siswa sehingga ketiga indera tersebut dapat terhubung secara aktif dan menghasilkan sesuatu yang disebut dengan perasaan (Desyandry, 2019). Pembelajaran seni musik pada kurikulum merdeka dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan rasa musikalitas melalui berbagai kegiatan implementasi praktik musik yang tepat dan berguna (Riyadi & Budiman, 2023). Pada pengimplementasian proses ajar mengajar penggunaan media pembelajaran dapat

membantu dalam menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran yang digunakan harus mendukung materi pembelajaran seni musik sehingga dapat mempercepat pemahaman siswa terkait materi yang disampaikan dengan adanya model pembelajaran.

Model pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam keberhasilan proses pembelajaran, karena model pembelajaran yang tepat dapat menciptakan pembelajaran yang efektif sesuai dengan tujuan, materi pembelajaran, karakteristik siswa, suasana kelas, dan lingkungan sekolah (Fujiawati et al., 2020). Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas siswa adalah model pembelajaran berbasis proyek atau yang dikenal dengan *Project Based Learning* (PjBL). Model *Project Based Learning* (PjBL) merupakan suatu model pembelajaran yang menuntut siswa untuk membuat proyek tertentu dalam proses pembelajaran berlangsung (Desyandry, 2019). Model pembelajaran PjBL ini memiliki keunggulan dan bermanfaat bagi siswa yang bertujuan untuk membimbing siswa dalam sebuah proyek kolaboratif, memberikan siswa kesempatan untuk menggali materi dengan menggunakan berbagai cara dan melakukan eksperimen dengan kelompok maupun individu. Pada pembelajaran yang menerapkan kurikulum merdeka, model pembelajaran PjBL sangat dianjurkan untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Namun pada proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran tidak diimplementasikan dengan alasan sulitnya menemukan media yang hendak digunakan, kurangnya waktu untuk membuat media pembelajaran, tidak adanya biaya, dan lain sebagainya (Nurul Audie, 2019). Sehingga pada kenyataannya penggunaan media pembelajaran yang kurang optimal

berdampak pada aspek kreativitas siswa yang menjadi salah satu karakteristik belum sepenuhnya dibangun dalam dunia pendidikan (Amrullah et al., 2018).

Permasalahan yang sama juga ditemukan di lapangan, yaitu berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 2 Abuan pada tanggal 29 Agustus 2023, yang mana didapatkan hasil bahwa penggunaan media pembelajaran sudah diupayakan oleh guru, tetapi media yang digunakan belum menyesuaikan karakteristik dari peserta didik. Sehingga siswa cenderung monoton dan pengetahuan siswa terbatas pada apa yang diperoleh dari guru yang menyebabkan siswa sulit dalam mengembangkan pengetahuan yang diperoleh dari pembelajaran. Selain itu, siswa juga akan cenderung menjadi malas berpikir secara mandiri yang menyebabkan kreativitas belajar siswa rendah.

Meningkatkan kreativitas dan hasil belajar siswa dapat dilakukan dengan cara alternatif yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa dengan tetap mengikuti tuntutan perkembangan zaman seperti pemanfaatan penggunaan teknologi digital untuk membantu proses pembelajaran yang relevan. Selain adanya pemanfaatan media pembelajaran, model pembelajaran yang digunakan oleh guru juga harus menyesuaikan dengan peserta didik. Pada muatan seni musik penggunaan model pembelajaran berbasis proyek atau PjBL dapat diterapkan karena pada muatan ini terdiri dari pokok bahasan yang memerlukan media dalam peyampaian materi (Maulani, 2022). Media yang dapat dikembangkan yaitu media pembelajaran berbasis model PjBL. Model pembelajaran PjBL ini memiliki kelebihan dalam proses pembelajaran seperti meningkatkan keaktifan peserta didik, membuat peserta didik menjadi berpikir lebih kreatif dan inovatif dalam memecahkan masalah melalui kegiatan proyek



sehingga proses pembelajaran antara guru dan peserta didik menjadi lebih berkualitas (Anggraini & Wulandari, 2020).

Meskipun penelitian pengembangan media pembelajaran sudah banyak dilakukan, namun dalam pengembangan media pembelajaran ini memiliki beberapa keunggulan, yaitu (1) mengembangkan media pembelajaran berbasis proyek pada muatan seni musik yang mengangkat permasalahan kemudian dilanjutkan dengan kegiatan proyek terkait pembuatan alat musik melodis sederhana sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran PjBL untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan peserta didik, (2) media pembelajaran berbasis proyek ini sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman di bidang teknologi digital, (3) produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran yang dikemas semenarik mungkin disertakan gambar dan audio untuk peserta didik kelas IV SD sesuai kebutuhan materi yang dibahas. Penelitian pengembangan media pembelajaran ini terfokus pada muatan seni musik pada pokok bahasan Musik Kreatif. Media pembelajaran ini akan dibuat dengan bantuan *Articulate Storyline 3*.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Dari pemaparan latar belakang di atas dapat ditemukan identifikasi masalah yang akan diteliti yakni:

1. Siswa belum sepenuhnya paham terkait materi pembelajaran seni musik karena pengetahuan siswa terbatas pada apa yang diperoleh dari guru.
2. Kurangnya kreativitas guru untuk merancang dan memaksimalkan dalam penggunaan media pembelajaran.

3. Kurangnya kreativitas siswa dalam proses pembelajaran karena siswa cenderung monoton dengan penjelasan dan arahan dari guru.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Pembatasan digunakan untuk memfokuskan penelitian yang akan diteliti. Difokuskan dengan pengembangan media pembelajaran pada muatan seni musik dengan pokok bahasan Musik Kreatif. Pengembangan media pembelajaran ini sebagai alat pendukung pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan membantu siswa untuk memahami pembelajaran yang bermakna dan dapat melatih kreativitas dan keterampilan siswa dalam muatan seni musik pada bahasan Musik Kreatif dengan mengaitkan hubungan antar pengetahuan yang telah dipelajari siswa dengan pengetahuan yang akan dipelajari. Oleh sebab itu penelitian pengembangan ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan kreativitas peserta didik berbantuan *Articulate Storyline 3* pada muatan seni musik kelas IV SD.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat dirumuskan permasalahan yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana rancang bangun media pembelajaran berbasis proyek berbantuan *Articulate Storyline 3* untuk meningkatkan kreativitas siswa pada muatan seni musik kelas IV SD?

2. Bagaimana validitas media pembelajaran berbasis proyek berbantuan *Articulate Storyline 3* untuk meningkatkan kreativitas siswa pada muatan seni musik kelas IV SD?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran berbasis proyek berbantuan *Articulate Storyline 3* untuk meningkatkan kreativitas siswa pada muatan seni musik kelas IV SD?
4. Bagaimana efektivitas media pembelajaran berbasis proyek berbantuan *Articulate Storyline 3* untuk meningkatkan kreativitas siswa pada muatan seni musik kelas IV SD?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan rancang bangun media pembelajaran berbasis proyek berbantuan *Articulate Storyline 3* untuk meningkatkan kreativitas siswa pada muatan seni musik kelas IV SD
2. Untuk mengetahui validitas isi media pembelajaran berbasis proyek berbantuan *Articulate Storyline 3* untuk meningkatkan kreativitas siswa pada muatan seni musik kelas IV SD
3. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran berbasis proyek berbantuan *Articulate Storyline 3* untuk meningkatkan kreativitas siswa pada muatan seni musik kelas IV SD



4. Untuk mengetahui apakah media pembelajaran berbasis proyek berbantuan *Articulate Storyline 3* efektif terhadap pemahaman konsep pada muatan seni musik kelas IV SD

### **1.6 Manfaat Hasil Penelitian**

Hasil penelitian akan bermanfaat secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat yang dapat diambil melalui penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis, manfaat penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memperkaya wawasan serta pemahaman dan pengembangan media pembelajaran dalam melakukan inovasi pada proses pembelajaran. Selain itu, penelitian yang dilaksanakan ini diharapkan juga mampu memberikan manfaat sebagai kajian lebih lanjut dari peneliti lain dengan ruang lingkup yang lebih luas.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi Siswa

Pengembangan media pembelajaran dapat membantu siswa lebih mudah untuk memahami materi pembelajaran yang bermakna dan melatih kreativitas siswa dalam berkarya sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

- b. Bagi Guru

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik.

- c. Bagi Peneliti Lain

Penggunaan media pembelajaran dapat memberikan informasi dan referensi bagi peneliti lain dalam mengembangkan media pembelajaran

yang kreatif dan inovatif sesuai keperluan siswa. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan suatu konsep dan fakta baru yang bisa dijadikan pedoman dalam perancangan penelitian selanjutnya.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang akan dihasilkan pada penelitian pengembangan ini adalah sebuah media pembelajaran berupa media pembelajaran berbasis proyek berbantuan *Articulate Storyline 3* untuk meningkatkan kreativitas siswa pada muatan seni musik kelas IV SD. Media pembelajaran ini berfungsi sebagai alat bantu dalam proses penyampaian materi sehingga proses pembelajaran lebih bermakna. Adapun spesifikasi produk yang diharapkan yaitu sebagai berikut.

1. Media pembelajaran berbasis proyek berbantuan *Articulate Storyline 3* pada muatan seni musik kelas IV SD yang berisikan materi pembelajaran, gambar alat musik yang dilengkapi audio untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran.
2. Materi yang terdapat dalam media pembelajaran ini sesuai dengan muatan seni musik pada materi Musik Kreatif berbasis proyek yang dapat melatih siswa untuk kreatif dalam berkarya.
3. Dalam menggunakan media pembelajaran ini pengguna tidak perlu memiliki aplikasi *Articulate Storyline 3* untuk menjalankan ini.
4. Spesifikasi tampilan produk:
  - a. Tampilan pembuka

Pada bagian tampilan pembuka produk akan menampilkan nama pengguna dan alamat sekolah sebagai identitas serta tombol petunjuk.

b. Tampilan inti

Pada bagian tampilan inti produk menampilkan tombol inti dari media pembelajaran berbasis proyek ini diantaranya yaitu, capaian pembelajaran, materi, proyek, evaluasi, rujukan dan identitas pengembang.

c. Ciri khas dari media pembelajaran berbasis proyek ini adalah dengan mengambil permasalahan yang ada di lingkungan sekitar kemudian hal tersebut akan terlihat pada proyek yang akan dilaksanakan sehingga tercipta sebuah karya yang harus diselesaikan oleh peserta didik.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Sebagian besar peserta didik di sekolah dasar menganggap pembelajaran seni musik itu membosankan tanpa adanya media pembelajaran yang mendukung. Padahal jika dikembangkan banyak hal yang dapat dipraktikkan pada muatan seni musik ini. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif juga merupakan salah satu solusi yang dapat mengurangi rasa bosan peserta didik saat pembelajaran. Sehingga pengembangan suatu media pembelajaran sangat penting untuk dilakukan. Dari permasalahan diatas media yang cocok untuk dikembangkan yaitu media pembelajaran berbasis proyek. Media ini dikembangkan agar dapat membantu peserta didik untuk memahami materi pembelajaran pada pokok bahasan seni musik sekaligus membantu melatih peserta didik berkreaitivitas karena dapat dioperasikan langsung oleh peserta didik dalam menggali materi. Media pembelajaran ini berbasis proyek yang dapat mengajak peserta didik untuk berpikir

kritis pada permasalahan di lingkungan sekitar kemudian menjadikan sebuah proyek yang harus diselesaikan peserta didik berkaitan dengan materi seni musik.

## 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

### 1. Asumsi Pengembangan

Asumsi dari pengembangan media pembelajaran berbasis proyek berbantuan *Articulate Storyline 3* pada muatan seni musik kelas IV SD yaitu sebagai berikut.

- a. Siswa kelas IV telah menguasai keterampilan membaca dan menulis.
- b. Guru dan siswa kelas IV sudah mampu mengoperasikan laptop atau *handphone*.
- c. Tersedianya sarana dan prasarana yang mendukung pembelajaran digital.
- d. Media pembelajaran ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan seni musik kelas IV SD.

### 2. Keterbatasan Pengembangan

Media pembelajaran dikembangkan hanya dengan berbasis proyek untuk peserta didik kelas IV SD pada muatan seni musik dengan pokok bahasan Musik Kreatif sehingga produk yang dihasilkan hanya diperuntukan bagi siswa kelas IV SD pada muatan seni musik.

### 1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap beberapa kata kunci pada pengembangan media pembelajaran ini, maka diperlukan pembuatan definisi istilah yaitu sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan merupakan jenis penelitian yang membantu menyempurnakan produk yang sudah ada maupun mengembangkan produk baru yang dinilai lebih efektif dan bermutu.
2. Model ADDIE merupakan model penelitian untuk pengembangan yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.
3. Media Pembelajaran dapat diartikan psebagai media dalam proses pembelajaran yang memuat informasi dan menyampaikan informasi sesuai dengan tujuan pembelajaran (Hasan et al., 2021).
4. Pembelajaran berbasis proyek atau yang dikenal dengan model *Project Based Learning* (PjBL) merupakan suatu model pembelajaran yang menuntut siswa untuk membuat proyek tertentu dalam proses pembelajaran berlangsung (Desyandry, 2019).
5. *Articulate stolyline 3* adalah suatu aplikasi yang dapat membantu untuk membuat media pembelajaran yang bergerak di bidang *e-learning* dan perangkat lunak media (Azzahra et al., 2023).
6. Kreativitas dapat diartikan sebagai proses aktivitas kognitif seseorang untuk menghasilkan suatu hal baru, baik berupa produk baru ataupun produk kombinasi yang relatif berbeda dari yang ada sebelumnya dan dapat diperoleh melalui pendidikan (Rindiantika, 2021).