

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Beberapa kali kurikulum Indonesia berubah-ubah, mulai dari kurikulum pertama yaitu kurikulum tahun 1947 hingga kini kurikulum 2013 atau K13, fokus dari kurikulum 2013 yaitu pemerolehan kompetensi tertentu oleh siswa. Kurikulum K13 memiliki cakupan sejumlah kompetensi serta tujuan pembelajaran yang disusun secara teliti sehingga capaian kompetensi dan tujuan pembelajaran bisa dilihat berupa perilaku atau keterampilan siswa sebagai suatu penanda tercapainya suatu kompetensi. Berbeda dengan kurikulum yang lain, mata pelajaran pada K13 diintegrasikan dengan cara menghubungkan antar mata pelajaran yang disebut dengan tematik/terpadu dalam artian mata pelajaran tidak berdiri sendiri.

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan cara mengaitkan materi pelajaran dengan materi pelajaran lain sehingga terbentuklah suatu pembelajaran yang terpadu agar siswa mendapatkan pengalaman yang membantu siswa dalam kehidupan sehari-harinya yang dikemas dalam kegiatan pembelajaran (Ibadullah dan Ani, 2017:1). Menyangkut pautkan antara ide, konsep, keahlian, perilaku, dan nilai baik antara muatan pelajaran maupun dalam satu muatan pelajaran diartikan suatu kegiatan pembelajaran terpadu. Fokus dari tematik yaitu pemilihan suatu tema yang lebih khusus dan disesuaikan dengan konten pelajaran, untuk mengajarkan satu atau beberapa konsep yang memasukkan berbagai jenis informasi (Permendikbud no. 57 Tahun 2014).

Ibadullah dan Ani (2017:1) menyatakan pembelajaran terpadu yaitu usaha yang dilakukan untuk membaurkan perkembangan dan pertumbuhan peserta didik, yang memberikan pemahaman bahwa pembelajaran adalah pendekatan untuk mengembangkan pengetahuan yang berdasar pada hubungan antara lingkungan dan pengalaman dalam kesehariannya dengan tujuan dalam siswa untuk belajar mengkaitkan yang sudah dipahami siswa dan apa yang masih dipelajari oleh siswa.

Kegiatan pembelajaran terpadu supaya berjalan lancar guru membutuhkan suatu perantara atau media pembelajaran yang fungsi utamanya membantu guru dalam menjelaskan suatu pesan kepada siswa. Media pembelajaran mendorong atau memotivasi siswa, hal ini sependapat dengan Mustofa (2020:4) bahwa media pembelajaran adalah semua hal yang dapat dimanfaatkan sebagai penyambung suatu informasi melewati berbagai jenis perantara yang mampu memberikan rangsangan pada cara berpikir, perasaan, dan kemauan siswa yang mampu mendukung pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk menambah informasi atau suatu materi baru kepada siswa dimana hasil akhirnya tujuan pembelajaran yang sudah disusun mampu tercapai dengan baik. Media pembelajaran dibagi menjadi beberapa macam yaitu media berbasis makhluk hidup, media cetak, media visual, media audio-visual, dan media komputer (Mustofa *etc*, 2020:19).

Jenjang sekolah dasar penggunaan media pembelajaran sangat penting, karena siswa belum bisa berpikir tanpa ada objek yang nyata dan masih berpikir secara konkrit atau nyata, untuk itulah peran media pembelajar sangat besar dalam aktivitas pembelajaran serta guru bisa menyesuaikan materi pelajaran dengan media pembelajaran yang hendak diberikan kepada siswa dan menyesuaikan gaya belajar

siswa. Dari berbagai jenis media pembelajaran yang bisa digunakan adalah media audio-visual, media audio-visual terdiri dari media audio dan media visual. Suatu media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang memfokuskan pada munculnya indera pendengaran siswa disebut media audio (Asyhar, 2011 dalam Pakpahan *et al*, 2020:74), suatu perantara yang menyampaikan suatu informasi dalam bentuk gambar baik gambar diam maupun gambar gerak namun tidak memiliki suara disebut media visual (Pakpahan *et al*, 2020:76), berdasarkan penjelasan media audio dan visual tersebut dapat diketahui pengertian media audio visual adalah suatu perantara yang memanfaatkan suara serta gambar dalam penggunaannya.

Tingkat sekolah dasar khususnya di kelas 2 masa perkembangan siswa masuk pada perkembangan tahap pra-operasional yang terjadi pada usia 2-7 tahun, tahap ini bisa disebut tahap intuisi karena pertumbuhan kognitifnya menunjukkan keinginan yang ditunjukkan oleh suasana intuitif yang artinya perilaku rasional atau logikanya tidak dibantu oleh pemikiran tapi didukung oleh pemikiran, kecenderungan alamiah, perilaku yang didapatkan dari masyarakat disekitarnya, serta dipengaruhi juga oleh lingkungannya (Asrori, 2015:42). Oleh karena itu kontribusi guru sangatlah penting dalam membimbing serta mendidik siswa yang sedang berada pada tahap pra-operasional, dalam menentukan media pembelajaran juga harus diselaraskan dengan tahap perkembangan dan karakteristik siswa. Siswa kelas 2 yang rata-rata berumur 7-8 tahun sangat suka dengan kegiatan bermain dan bernyanyi saat kegiatan pembelajaran, guru bisa menggunakan suatu media pembelajaran yang serasi dengan keinginan siswa yaitu salah satunya adalah media pembelajaran yang menggunakan nyanyian maupun suara dalam penggunaannya

atau yang lebih dikenal dengan media audio, namun jika guru hanya menggunakan media audio saja siswa akan merasakan jenuh saat kegiatan pembelajaran.

Menurut Mubiar dalam bukunya yang berjudul Permasalahan Belajar dan Inovasi Pembelajaran halaman 11 tahun 2011 menyatakan bahwa kejenuhan adalah suatu rasa yang sering muncul pada seseorang terutama suatu rasa yang sering muncul pada siswa, dampak dari munculnya rasa jenuh yaitu siswa tidak bisa dalam menerima pelajaran yang sedang dijelaskan oleh guru yang mengakibatkan siswa akan mencari suatu kegiatan yang menurutnya bisa menghilangkan kejenuhannya seperti bermain pensil, berbicara dengan temannya saat guru sedang menjelaskan. Untuk mengatasi rasa jenuh tersebut maka penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan, guru bisa melakukan kegiatan pembelajaran belajar sambil bernyanyi maka guru bisa memakai media audio visual saat pembelajaran karena tidak hanya bisa mengeluarkan suara namun menampilkan gambar yang bisa memicu ketertarikan siswa, selain memakai media guru bisa memakai cara *out class* untuk mengamati lingkungan sekitar siswa yang sesuai dengan materi, namun jika materi tersebut tidak mengharuskan siswa untuk keluar kelas atau mengamati diluar maka bisa menggunakan media pembelajaran sebagai pengganti kegiatan di luar kelas.

Media audio visual bisa digunakan untuk pembelajaran tematik yaitu dengan cara guru bisa mengembangkan suatu lagu yang berisi materi-materi yang ada di tematik, namun materi yang ada di tematik memiliki materi yang sama dalam satu temanya. Jadi, agar guru bisa mengembangkan media audio visual dengan baik maka guru bisa mengembangkan media audio visual pada muatan pelajaran yang ada di suatu tema karena pada umumnya dalam tematik ada 3 subtema dan 6 pembelajaran serta ada 7 muatan pelajaran yang dimuat dalam tematik yaitu PPKn,

Bahasa Indonesia, IPA, IPS, PJOK, Matematika dan SBdP namun pada kelas rendah di kelas 2 hanya lima muatan pelajaran yaitu PPKn, Bahasa Indonesia, PJOK, Matematika dan SBdP. Jadi guru bisa mengembangkan media audio visual hanya pada muatan pelajarannya saja karena pada 1 tema yang terdiri dari 4 subtema memiliki materi yang sama dalam setiap kegiatan pembelajarannya dan guru bisa membuat media audio visual menyesuaikan dengan KD yang akan dipelajari oleh siswa.

Pada kelas 2 terdapat 8 tema yaitu Hidup Rukun, Bermain di Lingkunganku, Tugasku Sehari-hari, Hidup Bersih dan Sehat, Pengalamanku, Merawat Hewan dan Tumbuhan, Kebersamaan, dan Keselamatan di Rumah dan Perjalanan, disetiap tema terdapat 4 Subtema dan 6 pembelajaran disetiap subtemanya serta memuat 5 muatan pelajaran yang terdiri dari Bahasa Indonesia, PPKn, Matematika, SBdP, dan PJOK yang saling terintegrasi satu sama lain. Masing-masing tema yang ada di kelas 2 menghubungkan kehidupan sehari-hari siswa dengan materi, jadi siswa bisa mengetahui perpaduan antara materi dengan kehidupan siswa tersebut. Kegiatan pembelajaran tema di kelas 2 bisa memakai pembelajaran kontekstual yaitu pembelajaran yang menekankan kegiatan atau peristiwa disekitar siswa pelbagai sumber belajar, jadi guru bisa menggunakan pembelajaran kontekstual yang dipadukan dengan metode pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan pengumpulan data awal yang dilakukan pada tanggal 18 November 2021 dan 16 Februari 2022 di SDN Pulorejo 2 dengan menggunakan teknik wawancara, observasi, dan angket kebutuhan siswa didapatkan hasil sebagai berikut. Hasil observasi yang didapatkan yaitu guru kelas II SDN Pulorejo 2 tidak sering memakai media pembelajaran, jika menggunakan guru hanya memakai

media sederhana yang bisa ditemukan di sekitar siswa dan masih belum ada inovasi dalam menggunakan media pembelajaran.

Seusai wawancara dengan guru beserta siswa, hasil yang didapatkan yaitu kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang berhubungan dengan materi seperti materi perkalian menggunakan lidi, kelereng dan bola kemudian pada materi tentang pancasila menggunakan gambar atau simbol dari masing-masing sila. Selain memakai media pembelajaran yang bersifat kontekstual, guru kelas II pernah memakai media pembelajaran berbentuk audio atau lagu dan respon siswa saat menggunakan media pembelajaran sangat senang. Guru kelas II juga berpendapat jika menggunakan media pembelajaran lagu dan menggunakan lirik lagu yang dihubungkan dengan materi dan mudah dihafal maka akan membantu siswa dalam memahami materi. Wawancara dilakukan dengan siswa kelas II berjumlah 11 siswa didapatkan hasil yaitu kegiatan pembelajaran yang disukai siswa yaitu belajar sambil bernyanyi dan siswa senang jika menggunakan media pembelajaran.

Angket kebutuhan siswa yang diisi oleh siswa kelas II pada tanggal 16 Februari 2022 dengan jumlah 11 siswa didapatkan hasil yaitu dari 11 siswa 97% siswa menyukai belajar sambil bernyanyi 2% siswa menyukai belajar sambil bermain dan 1% siswa menyukai belajar sambil menari dan dari 100% siswa kelas II sangat menyukai kegiatan belajar menggunakan media pembelajaran dan ingin setiap kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran.

Dari penjelasan dan perolehan studi pendahuluan yang sudah dilakukan ditemukan permasalahan yaitu kurangnya inovasi pemakaian media pembelajaran dan jarang guru menggunakan media pembelajaran, maka peneliti tertarik untuk

mengembangkan suatu media pembelajaran audio visual yang menggunakan lagu anak-anak sebagai lagu utama yang di aransemen, penggunaan lagu dalam kegiatan pembelajaran merujuk pada teori yang disampaikan Yeni (2015 dalam Ririen *et al*, 2020:112) yang menyatakan kegiatan pembelajaran yang diiringi dengan bernyanyi memiliki manfaat dalam mengembangkan aspek perkembangan siswa serta perkembangan psikologis siswa serta kelebihan dari menggunakan lagu dalam kegiatan pembelajaran yaitu siswa mampu mengungkapkan ekspresi dan perasaannya melalui kegiatan bernyanyi dan siswa mendapatkan kesenangan saat kegiatan pembelajaran, lagu yang diaransemen akan dilakukan penyesuaian lirik pada materi muatan pelajaran yang ada di tema pengalamanku subtema pengalamanku di rumah, alasan pemilihan lagu anak-anak yaitu lagu anak-anak memiliki nada yang menyenangkan atau nada mayor, dan mudah diingat. Alasan pemilihan tema dan subtema tersebut dalam penelitian pengembangan ini yaitu karena tema 1 subtema hidup rukun di rumah menyajikan materi menjalani hidup rukun di rumah siswa terutama pengalaman siswa saat di rumah, tidak hanya itu terdapat yang sangat penting yaitu materi tentang sila-sila Pancasila yang tidak boleh terlewatkan oleh siswa. Selain mengaransemen lagu peneliti juga mengembangkan video yang akan menjadi bagian visual dari lagu yang akan diaransemen, hal tersebut sependapat dengan penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Ririen Arinalhaq, Indra Yeni, Syahrul Ismet, dan Saridewi dari Universitas Negeri Padang pada tahun 2020 yang berjudul **Pengembangan Lagu Kreasi Tematik Berbasis Kognitif pada Perkembangan Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak**, pada penelitian tersebut tim peneliti mengembangkan sebuah lagu anak-anak yang ditujukan pada anak usia dini di taman kanak-kanak

dengan menggunakan pembelajaran tema sebagai pengembangan lagu. Tim peneliti tersebut mengembangkan 2 lagu yang digunakan pada tema Binatang dan tema Tanaman, pada hasil penelitian juga ditampilkan notasi angka dan lirik dari lagu yang sudah dikembangkan oleh tim peneliti. Pada hasil analisis validitas yang dilakukan oleh validator ahli materi mendapatkan rata-rata 85,23%, skor tertinggi yang diperoleh yaitu 87,5% dan skor terendah yang diperoleh yaitu 75%, validitas menurut ahli media memperoleh rata-rata skor 90,63% skor tertinggi yaitu 100 dan skor terendah yaitu 75, validitas prototipe yang dilakukan oleh 5 orang guru Taman Kanak-kanak memperoleh rata-rata skor 87,5% skor tertinggi yaitu 90 dan skor terendah yaitu 85, validitas produk yang dilakukan oleh respon ahli yaitu dosen dan guru memperoleh rata-rata skor 87,79. Selain analisis validitas tim peneliti juga melakukan analisis praktilitas prototipe yang dilakukan oleh 5 orang guru Taman Kanak-kanak yang telah berpengalaman lebih dari 5 tahun dan mendapatkan rata-rata skor 83,75 skor tertinggi yaitu 90 dan skor terendah yaitu 75. Berdasarkan skor validitas dan skor praktilitas yang dilakukan oleh para ahli dapat diketahui bahwa penelitian pengembangan lagu tematik yang dilakukan oleh tim peneliti tersebut sangat valid dan sangat praktis. Berdasarkan penelitian terdahulu yang sudah dilakukan, peneliti akan melakukan penelitian pengembangan dengan judul penelitian **“Aransemen Lagu Tematik Berbasis Video Tema 1 Subtema Hidup Rukun Di Rumah Kelas II”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan diatas, maka rumusan masalah yang akan dicari pada penelitian pengembangan ini adalah:

1. Bagaimana kevalidan Aransemen Lagu Tematik Berbasis Video Tema 1 Subtema Hidup Rukun Di Rumah Kelas II ?
2. Bagaimana keefektifan Aransemen Lagu Tematik Berbasis Video Tema 1 Subtema Hidup Rukun Di Rumah Kelas II ?
3. Bagaimana kemenarikan Aransemen Lagu Tematik Berbasis Video Tema 1 Subtema Hidup Rukun Di Rumah Kelas II ?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk:

- a. Mengetahui kevalidan Aransemen Lagu Tematik Berbasis Video Tema 1 Subtema Hidup Rukun Di Rumah Kelas II.
- b. Mengetahui keefektifan Aransemen Lagu Tematik Berbasis Video Tema 1 Subtema Hidup Rukun Di Rumah Kelas II.
- c. Mengetahui Kemenarikan Aransemen Lagu Tematik Berbasis Video Tema 1 Subtema Hidup Rukun Di Rumah Kelas II.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi dari media pembelajaran audio visual yang akan dikembangkan adalah sebagai berikut.

1. Jenis media yang akan dikembangkan yaitu media audio visual yang akan menampilkan lagu yang akan dinyanyikan oleh peneliti sendiri, video, dan lirik lagu.

2. Lagu yang akan digunakan adalah lagu anak-anak yang sudah ada dan akan dilakukan aransemen pada lagu tersebut.
3. Lirik dari lagu yang akan digunakan menyesuaikan dengan materi pada muatan pelajaran.
4. Video yang digunakan menyesuaikan dengan materi dan akan menggunakan gambar yang sesuai dengan materi yang peneliti cari di internet.
5. Konsep dari video yaitu menampilkan lirik lagu kemudian disesuaikan dengan materi serta ditampilkan gambar sesuai materi.
6. Durasi dari aransemen lagu tematik berbasis video sekitar 1 sampai 3 menit, menyesuaikan dengan materi yang akan disampaikan.
7. Aransemen lagu tematik berbasis video ini berjumlah 6 lagu yang digunakan pada pembelajaran 1 sampai pembelajaran 6.
8. Lagu yang akan diaransemen yaitu lagu balonku, lagu layang-layang, lagu bintang kecil, lagu naik delman, lagu disini senang disana senang, dan lagu pelangi. Alasan pemilihan lagu tersebut yaitu karena lagu tersebut memiliki nada berjenis mayor atau memiliki nada yang menyenangkan untuk dinyanyikan dan banyak anak-anak yang mengetahui lagu tersebut serta memiliki pola irama yang mudah untuk diingat.

E. Batasan Penelitian dan Pengembangan

Suatu pengembangan produk pasti ada yang tidak sempurna dan memiliki beberapa batasan demikian juga dengan pengembangan media pembelajaran ini, berikut beberapa batasan dari penelitian pengembangan yang dilakukan:

1. Penggunaan media audio visual yang dikembangkan oleh peneliti terbatas hanya di muatan pelajaran yang ada di tema 1 subtema pengalamanku di rumah, PPKn, Bahasa Indonesia, SBdP, Matematika, dan PJOK namun peneliti hanya memilih 4 muatan pelajaran yaitu PPKn, Bahasa Indonesia, SBdP, dan Matematika.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan ini diharapkan mampu memberikan manfaat dan pengetahuan pada dunia pendidikan tertuma bagi:

1. Bagi Guru
 - 1) Mampu memberikan motivasi dan melatih guru dalam pengembangan media pembelajaran yang menarik dan bermanfaat bagi siswa dan sekolah.
 - 2) Membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa.
 - 3) Memberikan pengetahuan tentang cara mengembangkan media pembelajaran.
 - 4) Menumbuhkan sikap kreatif dan inovatif guru dalam pengembangan media pembelajaran.
2. Bagi Siswa
 - a) Mampu membantu dalam memahami dan mengingat materi pembelajaran.
 - b) Sebagai sarana penyemangat siswa dalam kegiatan pembelajaran.
 - c) Sebagai sumber belajar siswa dalam memahami materi pembelajaran.
3. Bagi Sekolah
 - 1) Mampu menjadi sumber informasi bagi sekolah dalam pengembangan media pembelajaran yang menyenangkan dan menarik dalam kegiatan belajar di kelas pada sekolah dasar.

4. Bagi Peneliti

- 1) Meningkatkan wawasan serta kemampuan peneliti dalam pengembangan media pembelajaran yang baik serta menarik bagi siswa sekolah dasar.
- 2) Menambah pengetahuan berkenaan tentang pemanfaatan media pembelajaran yang baik untuk kegiatan pembelajaran.

G. Definisi Istilah

Istilah-istilah yang perlu didefinisikan pada penelitian pengembangan ini antara lain sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan cara suatu materi pelajaran dengan materi pelajaran yang lain dihubungkan sehingga terbentuklah suatu pembelajaran yang terpadu agar siswa mendapatkan pengalaman yang membantu dalam kehidupan sehari-harinya yang dikemas dalam kegiatan pembelajaran (Ibadullah dan Ani, 2017:1).
- 2) Media Pembelajaran yaitu sesuatu yang digunakan untuk bisa mengantarkan suatu informasi melewati berbagai jenis perantara yang mampu memberikan rangsangan pada pemikiran, perasaan, dan keinginan siswa yang mampu mendorong pelaksanaan kegiatan pembelajaran untuk menambah informasi atau suatu materi baru pada siswa yang hasil akhirnya mampu mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan dengan baik (Mustofa Abi Hamid *etc*, 2020:4).
- 3) Media audio visual yaitu suatu media dengan memanfaatkan suara dan gambar dalam penggunaannya.

- 4) Lagu Tematik Berbasis Video merupakan suatu media pembelajaran yang menggunakan tema dengan mengintegrasikan materi tema yang disajikan dalam bentuk lagu dan lirik lagu disesuaikan dengan materi yang disampaikan serta menampilkan video sebagai sarana yang membantu menampilkan materi.