

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang tidak dapat dipisahkan dari suatu peradaban bangsa. Kemajuan dari suatu bangsa maupun negara akan terlihat dari keberhasilan pendidikan yang diterapkan oleh bangsa tersebut. Indonesia merupakan negara yang tidak pernah berhenti dalam berinovasi, hal ini didukung dengan hadirnya generasi bangsa atau sumber daya manusia yang kompeten didalamnya. Pendidikan yang ada di Indonesia merupakan suatu hal yang diperhatikan dengan sungguh-sungguh dalam pelaksanaannya, baik untuk program pembangunan maupun untuk keberlanjutannya. Hal ini sebagaimana tertulis dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Pasal 3 tahun 2003 “Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Kualitas dari suatu pendidikan sangatlah perlu untuk ditingkatkan, baik dari segi pendidikan formal maupun non-formal. Hal ini bertujuan untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas tinggi. Menurut Syaefudin (2010:6) “inovasi pendidikan adalah suatu perubahan yang baru, dan kualitatif

berbeda dari hal (yang ada sebelumnya), serta sengaja diusahakan untuk meningkatkan kemampuan guna mencapai tujuan tertentu dalam pendidikan”. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional adalah dengan memaksimalkan pemanfaatan alat maupun bahan yang terdapat di lingkungan menjadi media pembelajaran yang efisien dan inovatif. Dalam pelaksanaannya hal ini bersesuaian dengan pendapat Murdiono dan Wuryandani (2021:159) yang mengemukakan bahwa “*education is expected to help students develop identity and attachment to the global community and human relationships around the world*”. Artinya bahwa melalui pendidikan diharapkan dapat membantu siswa mengembangkan identitas dan keterikatan pada komunitas global dan hubungan dengan manusia diseluruh dunia.

Keberhasilan dari suatu pendidikan sangat bergantung kepada pendidik-pendidik yang kompeten dibidangnya. Guru adalah seorang yang memiliki peran penting dalam menunjang keberhasilan pendidikan. Guru diharapkan memiliki kompetensi yang sesuai dibidang keahliannya, agar mampu memberikan kontribusi yang *signifikan* pada pendidikan. Penguasaan terhadap lingkungan atau suasana kelas dalam proses belajar mengajar merupakan aspek penting yang harus dimiliki oleh seorang guru. Guru harus mampu menciptakan suasana kelas yang kondusif, pembelajaran yang efektif dan menarik, serta mampu memaksimalkan media pembelajaran yang ada.

Terdapat penelitian terdahulu mengenai pengemasan media pembelajaran. Dimana penelitian-penelitian tersebut menjadi rujukan dalam pengembangan dan perluasan pengetahuan terhadap topik yang dibahas pada penelitian ini. Penelitian

Indah Afrianti, dkk. 2022 terdapat Pembelajaran Berbasis Lingkungan untuk Menambah Penguasaan Leksikon Bahasa Inggris Mahasiswa, hasil penelitiannya menunjukkan media pembelajaran berbasis lingkungan sangat mempengaruhi penguasaan bahasa inggris mahasiswa.

Berdasarkan data-data yang dapat dijadikan rujukan tersebut, penelitian yang akan dilaksanakan yaitu, pengemasan media pembelajaran berbasis lingkungan pada pembelajaran seni budaya. Dimana hasil penelitian ini nantinya akan menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang berbasis lingkungan. Dalam hal ini, media pembelajaran berbasis lingkungan merupakan alat atau bahan yang berasal dari lingkungan dimanfaatkan dan digunakan sebagai media untuk menyampaikan pembelajaran yang lebih menarik. Alat atau bahan yang akan digunakan misalnya botol bekas, ember dan kayu/ranting, dengan materi pembelajaran yaitu melodis dan ritmis.

Media merupakan alat atau ilmu pendidikan yang akan mempermudah seorang tenaga pendidik dalam upaya pencapaian tujuan pembelajaran dengan memberikan rangsangan atau stimulus kepada siswa terkait sesuatu yang mengedukasi. Upaya tersebut bertujuan agar terjadi proses timbal balik dalam pembelajaran yang dilakukan oleh guru terhadap siswa. Hal ini bersesuaian dengan pendapat Miftah (2013:96) yang mengemukakan bahwa “peranan media sangatlah penting”. Demikian halnya dengan media pembelajaran, media pembelajaran tersebut berperan untuk memperlancar dan mempermudah setiap proses pembelajaran.

Media dapat dianggap sebagai media pembelajaran jika dibawa pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini bersesuaian dengan pendapat Widiastuti, dkk (2020:1806) mengemukakan bahwa “*Learning media is a communication tool between a message source and a message receiver, such as television, films, diagrams, printed materials, and others. Examples of these media can be considered as learning media if they carry messages in order to achieve learning objectives*”. Artinya Media pembelajaran adalah alat komunikasi antara sumber pesan dan penerima pesan seperti televisi, film, diagram, bahan cetakan, dan yang lain. Berdasarkan uraian tersebut, dapat diketahui bahwa guru memiliki peran penting dalam memanfaatkan media pembelajaran terutama media pembelajaran yang berbasis lingkungan.

Penggunaan media pembelajaran yang efektif dan efisien haruslah dikemas dengan baik, agar mampu menarik perhatian dan minat peserta didik. Pengemasan merupakan suatu cara seseorang dalam menyiapkan dan menata produk, barang atau materi dengan semenarik mungkin, untuk didistribusikan. Muchtar (2015:181) mengatakan bahwa “pengemasan atau packaging adalah suatu wadah yang menampati suatu barang agar aman, menarik, mempunyai daya pikat dari seorang yang ingin membeli suatu produk”. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa pengemasan merupakan aktivitas atau kegiatan untuk menyiapkan atau memproduksi sesuatu, agar layak dan siap untuk dipasarkan maupun dipergunakan.

Dilla (2015:6) mengatakan bahwa “kemampuan akademik yang baik perlu diseimbangkan dengan *life skill*, agar peserta didik memahami atau peka terhadap

kehidupan sosial dan lingkungan”. Pendapat tersebut menunjukkan bahwa, lingkungan juga dapat dimanfaatkan sebagai media yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Hal ini juga akan mempersiapkan peserta didik dalam berpikir kreatif dan inovatif serta aktif dalam proses pembelajaran.

Uraian tersebut menunjukkan terdapat perbedaan signifikan dari penelitian-penelitian terdahulu. Pada penelitian yang akan dilaksanakan saat ini yaitu pengemasan media pembelajaran yang menarik dengan basis lingkungan pada pembelajaran seni budaya di tingkatan Sekolah Menengah Atas (SMA). Pada penelitian terdahulu yang telah dipaparkan sebelumnya, hanya berfokus pada pengaruh dari media pembelajaran tersebut tanpa mendeskripsikan tahap-tahap dari pembuatan media pembelajaran itu sendiri. Oleh sebab itu penelitian ini memberikan hal yang berbeda dari penelitian terdahulu, dimana penelitian ini akan mendeskripsikan tahap-tahap pengemasan media pembelajaran dan bagaimana evaluasi atau hasil dari media itu sendiri.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan di SMA Negeri 3 Tebing Tinggi, ditemukan data bahwa, dalam pembelajaran seni budaya yang dilaksanakan belum memanfaatkan media pembelajaran yang berbasis lingkungan. Terutama dalam pembelajaran musik yang terdiri dari bunyi ritmis dan melodis, dimana dalam prakteknya dilapangan, diperlukan media belajar yang mampu menarik minat siswa. Akan tetapi yang terjadi dilapangan yaitu tidak ditemukan penggunaan media pembelajaran yang kurang maksimal, hal ini dapat dilihat dari metode pembelajaran yang digunakan, salah satunya metode kodaly.

Metode kodaly merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran musik dengan bernyanyi atau menggunakan simbol-simbol nada dengan gerakan tubuh. Metode kodaly yang digunakan guru saat memberikan penjelasan masih didominasi oleh pendidik. Guru hanya menjelaskan materi pembelajaran tanpa memanfaatkan media pembelajaran berbasis lingkungan yang ada disekitar.

Hal ini menjadikan siswa atau peserta didik jenuh dan bosan pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Selain itu, peserta didik bersikap pasif dan hanya mendengarkan materi yang disampaikan. Hal ini membuat peserta didik tidak kreatif dan komunikatif. Akan tetapi ditemukan juga data bahwa peserta didik yang ada di SMA Negeri 3 Tebing Tinggi cenderung senang jika pembelajaran musik yang berupa pembelajaran notasi musik dalam bentuk ritmis dan melodis, dilakukan dengan aktif dan melibatkan mereka langsung serta tidak monoton. Dimana dalam pembelajaran notasi musik tersebut, prakteknya harus melalui ritmis (ketukan) dan melodis (nada), dengan menggunakan media pembelajaran berbasis lingkungan. Paryanto (2010:27) mengatakan “alat musik terdiri atas dua, yaitu alat musik ritmis (tanpa nada) dan alat musik melodis (yang bernada). Untuk itu sangat diharapkan masalah tersebut dapat teratasi dan memberi perubahan positif dalam pembelajaran.

Oleh karena itu, diperlukan terobosan baru dalam membuat media pembelajaran yang dapat menarik minat dan semangat siswa yakni media pembelajaran yang berbasis lingkungan. Diharapkan media pembelajaran ini nantinya dapat menjadi daya tarik tersendiri, baik bagi siswa maupun bagi guru atau pendidik. Selain itu dengan adanya media pembelajaran berbasis lingkungan

ini, pembelajaran akan lebih terfokus dan mampu menjawab tujuan dari pendidikan itu sendiri. Berdasarkan uraian tersebut, penulis tertarik untuk meneliti secara detail tentang **“Pengemasan Media Pembelajaran Berbasis Lingkungan Pada Pembelajaran Seni Budaya di SMA Negeri 3 Tebing Tinggi”**.

B. Identifikasi Masalah

Pelaksanaan penelitian haruslah melalui tahap identifikasi masalah dimana identifikasi masalah merupakan langkah awal untuk mendapatkan suatu rincian dari masalah dalam suatu penelitian dan menyelesaikan masalah tersebut. Sugiyono (2017:32) mengemukakan bahwa “setiap penelitian yang akan dilakukan harus berangkat dari masalah, walaupun diakui bahwa memilih masalah penelitian seringkali menjadi hal yang paling sulit dalam proses penelitian”. Hal ini bertujuan agar penelitian dapat lebih berfokus dan terarah, sesuai dengan pendapat ahli diatas.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut, maka permasalahan dari latar belakang dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Tujuan pendidikan secara Nasional dalam mengembangkan potensi peserta didik belum maksimal
2. Pembelajaran belum memperoleh hasil maksimal menggunakan metode kodaly
3. Sumber belajar kurang maksimal sehingga menimbulkan dampak pada daya tarik siswa
4. Kurang maksimalnya pemanfaatan lingkungan sebagai media

pembelajaran

5. Belum maksimalnya pengemasan media pembelajaran berbasis lingkungan di SMA Negeri 3 Tebing Tinggi
6. Tidak terdapat deskripsi tahapan-tahapan dalam pengemasan media pembelajaran berbasis lingkungan pada pembelajaran seni budaya di SMA Negeri 3 Tebing Tinggi
7. Belum maksimal evaluasi dari pengemasan media pembelajaran berbasis lingkungan pada pembelajaran seni budaya di SMA Negeri 3 Tebing Tinggi

C. Pembatasan Masalah

Tahap selanjutnya setelah melakukan identifikasi masalah yaitu membatasi masalah. Hal ini dilakukan untuk mempermudah peneliti dalam mengumpulkan data dan dapat berfokus kepada masalah yang akan dikaji. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2020:55) yang mengatakan bahwa “Batasan masalah dalam penelitian kualitatif biasa disebut dengan fokus, yang berarti pokok masalah yang bersifat umum”. Berdasarkan pendapat ahli tersebut, maka penelitian ini membatasi cakupan permasalahan:

1. Mendeskripsikan tahapan-tahapan dalam pengemasan media pembelajaran berbasis lingkungan pada pembelajaran seni budaya di SMA Negeri 3 Tebing Tinggi
2. Mengevaluasi pengemasan media pembelajaran berbasis lingkungan pada pembelajaran seni budaya di SMA Negeri 3 Tebing Tinggi

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut, selanjutnya disusunlah rumusan masalah yang menjadi acuan dalam penelitian nantinya. Sugiyono (2017:35) mengemukakan bahwa “rumusan masalah merupakan serangkaian pertanyaan yang dapat memandu peneliti dalam mengumpulkan data dilapangan.”. Berdasarkan pendapat ahli tersebut, maka dirumuskanlah masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Bagaimana tahapan-tahapan dalam pengemasan media pembelajaran berbasis lingkungan pada pembelajaran seni budaya di SMA Negeri 3 Tebing Tinggi?
2. Bagaimana hasil evaluasi pengemasan media pembelajaran berbasis lingkungan pada pembelajaran seni budaya di SMA Negeri 3 Tebing Tinggi?

E. Tujuan Penelitian

Setiap penelitian yang akan dilaksanakan, haruslah memiliki tujuan yang jelas. Berlandaskan dari tujuan penelitian ini inilah yang akan menunjukkan arah penelitian. Sugiyono (2017:290) mengemukakan bahwa “tujuan penelitian adalah untuk menemukan jawaban atau membuktikan suatu pengetahuan melalui prosedur ilmiah secara sistematis”. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan penelitian akan selalu berhubungan dengan rumusan. Oleh karena itu tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui tahapan-tahapan dalam pengemasan media pembelajaran berbasis lingkungan pada pembelajaran seni budaya di SMA

Negeri 3 Tebing Tinggi

2. Untuk mengetahui hasil evaluasi pengemasan media pembelajaran berbasis lingkungan pada pembelajaran seni budaya di SMA Negeri 3 Tebing Tinggi

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diberikan dalam suatu penelitian, akan meningkatkan minat seseorang dalam keingintahuannya tentang suatu hal. Sugiyono (2016:3) mengemukakan “melalui penelitian, manusia dapat memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah”.

Dari hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

1. Sebagai bahan referensi dan sumber informasi untuk studi kepustakaan Program Studi Pendidikan Musik Jurusan Sendratasik Universitas Negeri Medan.
2. Sebagai bahan referensi dan sumber informasi untuk menambah wawasan bagi pembaca/mahasiswa dalam bidang pengemasan materi pembelajaran.

b. Manfaat Praktis

1. Sebagai sarana bagi penulis dalam mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajari.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat mempermudah tenaga pendidik

atau guru dalam proses belajar mengajar.

3. Sebagai referensi kepada Lembaga pendidikan yang ingin mengkaji penelitian yang sesuai dengan topik penelitian ini.



THE
Character Building
UNIVERSITY