

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan ialah pembelajaran dengan pengetahuan, yang menuangkan materi berdasarkan keterampilan serta didukung perkembangan teknologi. Seorang tenaga pendidik sangat besar perannya dalam dunia pendidikan. Pada pendidikan, media pembelajaran adalah alat yang sangat dibutuhkan untuk memaksimalkan pendidikan tersebut. Pengemasan materi ajar yang tidak menarik akan sulit diterima dan dicerna peserta didik, sehingga menurunkan minat belajar.

Pada proses pembelajaran, pengemasan materi ajar dapat dijadikan kunci untuk memudahkan tenaga pendidik menyampaikan materi ajar. Pengemasan mengacu pada suatu wadah atau pembungkus untuk meningkatkan nilai pada produk dengan dukungan desain yang menarik. Pengemasan didefinisikan sebagai kegiatan mengemas dengan desain yang menarik untuk memunculkan daya pikat kepada pembeli produk, Hasibuan Desi Tiarani (2020:3).

Pengemasan dalam dunia pendidikan digunakan untuk mendesain materi ajar yang kemudian dikembangkan sehingga mencapai pembelajaran yang optimal. Pada pembelajaran, pengemasan berefek pada pencapaian materi yang disampaikan guru dengan nilai materi pembelajaran tersebut akan menjadi tolak ukur minat belajar peserta didik.

Suroso Panji, dkk (2018:136) menyampaikan bahwa *The learning process is expected to continue to be able to develop and be able to produce innovative learning products that are able to compete and be able to answer challenges and be able to meet educational needs in the community*. Yang artinya, Proses pembelajaran diharapkan dapat terus berkembang dan mampu menghasilkan produk pembelajaran inovatif, yang mampu bersaing dan mampu menjawab menantang dan memenuhi kebutuhan pendidikan di masyarakat. Pembelajaran yang inovatif berupa kreatifitas pengemasan materi ajar diharapkan dapat mencapai pembelajaran yang efektif juga efisien, karena pada umumnya siswa-siswi lebih mengutamakan tampilan yang menarik dan mudah dimengerti, terlebih pada bidang studi seni budaya di sekolah, yang sangat mengutamakan kreatifitas dalam pengemasan materi ajarnya.

Pembelajaran Seni Budaya merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang wajib dipelajari di sekolah, Baik dijenjang SD, SMP, dan SMA. Sebagaimana yang dipaparkan oleh Daryanti, dkk (2019:2) untuk meningkatkan rasa cinta terhadap Seni dan Kebudayaan, mata pelajaran seni budaya memiliki peranan yang sangat penting, selain untuk meningkatkan kreativitas peserta didik pada bidang Seni dijenjang pendidikan. Bidang studi seni budaya mencakup 4 cabang Seni, yakni Seni Rupa, Seni Musik, Seni Drama/Teater Dan Seni Tari. Pada pembelajaran Seni Budaya, materi Seni Musik adalah salah satu materi yang cukup dominan dipelajari. Salah satu materi yang tak luput untuk dipelajari adalah, musik tradisional.

Kemajuan ilmu pengetahuan memberikan pengaruh terhadap cara berpikir masyarakat, khususnya pada pelajar. Salah satu dampak yang terlihat adalah kurangnya pemahaman peserta didik terhadap musik tradisional sukunya sendiri. Musik tradisional dapat didefinisikan sebagai musik turunan dari sekelompok masyarakat yang ditampilkan pada upacara adat sesuai aturan tradisi. Sumatera utara merupakan salah satu provinsi yang memiliki musik tradisional yang beragam di tiap etnisnya. Sumatera utara sendiri terdiri dari 8 etnis, dengan keberagaman seni masing-masing. 8 etnis tersebut terdiri dari, Batak Toba, Batak Karo, Batak Angkola, Batak Simalungun, Batak Pak-pak, Mandailing, Nias, Melayu. Salah satu etnis Sumatera Utara yang memiliki musik tradisional yang paling mencolok dan lebih diketahui masyarakat umum yakni batak Toba dengan musik tradisional andung-andung.

Nyanyian andung-andung batak Toba sering dilantunkan pada upacara adat kematian. Sihombing Herdiana ( 2020: 174) mendefinisikan andung-andung sebagai *lamentation, screaming or humming heart that is strung in a literary poem and spontaneous song, as an expression of deep feelings due to suffering and sorrow*. Umumnya lirik pada andung-andung diucapkan secara spontan yang diiringi tangisan pilu keluarga yang ditinggalkan. Lirik tersebut biasanya berisi tentang kebaikan-kebaikan seseorang yang telah berpulang serta ucapan kasih sayang. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Siregar Marthalina Butet, dkk (2020:75) pada jurnalnya yang mengungkapkan, *sipangandung* akan merasakan kesedihan yang dalam dan mengucapkan

kalimat yang memiliki makna, berkaitan dengan kebaikan maupun penderitaan sijenazah dimasa hidupnya.

Adapun aturan tidak tertulis terkait dengan andung-andung, dimana meng-andung merupakan sebuah keharusan bagi masyarakat batak Toba, yang wajib dilantunkan keluarga yang ditinggalkan. Selain anggota keluarga, andung-andung juga bisa dilantunkan oleh *ale-ale* (sahabat karib), dan *dongan sahuta* (teman sekampung), dimana itu merupakan bentuk kepedulian masyarakat dan rasa cinta pada yang berpulang. Pada dasarnya meng-andung tidak memiliki batasan usia, baik itu anak-anak, remaja, dewasa, diberi hak untuk melantunkan andung-andung. Namun di era sekarang ini, generasi muda Toba mulai tidak tertarik dengan tradisi andung-andung ini, disebabkan cara menyanyi andung-andung ini cukup susah karena harus dinyanyikan dengan suara tinggi dan cengkok rumit.

Untuk mengatasi masalah tersebut, salah satu upaya agar generasi muda Toba tidak melupakan tradisi andung-andung ini adalah mengemasnya menjadi tampilan yang menarik kedalam bentuk *Audio-visual*, karena media pembelajaran ini adalah alat yang tepat untuk mengemasnya. Sejalan dengan pendapat Widiastuti Uyuni, Ddk (2020:85) yang menyatakan bahwa, media pembelajaran merupakan alat komunikasi antara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*), seperti televisi, film, diagram, bahan cetak, dan lain-lain. Hal ini menunjukkan adanya hubungan antara media dengan pesan dan metode.

Media *audio-visual* merupakan media pembelajaran, dimana tampilannya berupa gambar, suara, video, dan teks. *Audio* serta *visual* dapat memberi rangsangan pada perasaan, perhatian, pikiran, dan keinginan peserta didik untuk menciptakan proses pembelajaran yang *efisien* dan *efektif*. Selain dapat mempermudah pemahaman peserta didik, media pembelajaran *Audio-visual* juga dapat menarik perhatian siswa untuk lebih menikmati materi ajar. Pada materi pembelajaran seni musik, media pembelajaran audio-visual dapat digunakan untuk mengemas berbagai materi ajar seni musik. Suryati (2016:3) mengemukakan bahwa pembelajaran yang menggunakan media audio visual dengan menampilkan pertunjukan musik, baik pertunjukan musik tradisi serta musik modern bertujuan untuk membuat siswa semakin terfokus, terinspirasi serta bisa melihat tayangan video pertunjukan musik lebih banyak, meski tidak harus melihat secara langsung (*live*).

Pada tahap awal penelitian ini, penulis terlebih dahulu akan menganalisis materi musik tradisional andung-andung batak Toba. Kemudian dari hasil analisis materi tersebut, penulis akan mulai mendesign materi tersebut kedalam perangkat media pembelajaran. Pada penelitian ini, media pembelajaran yang akan digunakan adalah media *Audio-visual*. Media *Audio-visual* tersebut akan memuat deskripsi singkat mengenai musik tradisional, setelah itu, masuk pada materi andung-andung yang akan disertai dengan audio. Setelah pengemasan musik tradisional tersebut menghasilkan produk, peneliti akan memulai pengaplikasian mengajarkan materi tersebut kepada peserta didik. Penelitian ini diharapkan memiliki dampak dan bermanfaat bagi

peserta didik. Dimana, diharapkan juga para peserta didik dapat melestarikan salah satu musik tradisional andung-andung batak Toba ini sebagai warisan budaya.

Dari latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti merasa tertarik untuk meneliti serta mengemas musik tradisional andung-andung batak toba dalam bentuk *Audio-visual*, dimana tujuannya untuk mengetahui pemahaman peserta didik kelas VIII SMPN 2 Bandar Khalifah mengenai musik tradisional tersebut. Maka dari itu, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul **“Pengemasan Materi Musik Tradisional Andung-Andung Batak Toba Berbasis *Audio-Visual* di Kelas VIII SMPN 2 Bandar Khalifah, Serdang Bedagai”**

## 1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan aspek masalah yang berasal dari konteks judul penelitian maupun variable yang diteliti. Untuk mendapatkan topik masalah yang akan diteliti, cara terbaik yang harus dilakukan adalah mengikuti perkembangan hasil penelitian terkini yang relevan dibidang kita, Anggito Albi, dkk (2018: 47). Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah yang telah diuraikan peneliti, yakni:

1. Pengemasan andung-andung batak Toba berbasis audio-visual di kelas VIII SMPN 2 Bandar Khalifah, Serdang Bedagai.
2. Media pembelajaran dikelas yang cenderung tidak kreatif.
3. Peranan penting mata pelajaran seni budaya.

4. Pemahaman peserta didik terhadap musik tradisional andung-andung batak Toba.
5. Generasi muda Toba mulai tidak tertarik dengan tradisi andung-andung batak Toba.
6. Pengemasan musik tradisional andung-andung batak Toba di kelas VIII SMPN 2 Bandar Khalifah, Serdang Bedagai.
7. Dampak pengemasan musik tradisional andung-andung batak Toba berbasis audio visual di kelas VIII SMPN 2 Bandar Khalifah, Serdang Bedagai.
8. Keefektifan pengemasan musik tradisional andung-andung batak Toba berbasis audio visual di kelas VIII SMPN 2 Bandar Khalifah, Serdang Bedagai.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang serta identifikasi masalah diatas, pembatasan masalah yang diuraikan penulis adalah:

1. Pengemasan materi musik tradisional andung-andung batak toba berbasis audio-visual di kelas VIII SMPN 2 Bandar Khalifah, Serdang Bedagai.
2. Keefektifan pengemasan materi musik tradisional andung-andung batak toba berbasis audio-visual di kelas VIII SMPN 2 Bandar Khalifah, Serdang Bedagai.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Lubis Sari Mayang (2018: 12) berpendapat bahwa masalah memiliki ketidaksesuaian antara apa yang diinginkan dengan apa yang terwujud. maka rumusan masalah yang di uraikan penulis yakni:

1. Bagaimana pengemasan materi musik tradisional andung-andung batak toba berbasis audio-visual di kelas VIII SMPN 2 Bandar Khalifah, Serdang Bedagai?
2. Bagaimana keefektivan pengemasan materi musik tradisional andung-andung batak toba berbasis audio-visual di kelas VIII SMPN 2 Bandar Khalifah, Serdang Bedagai?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian dikatakan berhasil apabila tercapainya tujuan penelitian. Sehingga tujuan penelitian yang diuraikan penulis yakni:

1. Untuk mengetahui bagaimana pengemasan materi musik tradisional andung-andung batak toba berbasis audio-visual di kelas VIII SMPN 2 Bandar Khalifah, Serdang Bedagai.
2. Untuk mengetahui keefektivan pengemasan materi musik tradisional andung-andung batak toba berbasis audio-visual di kelas VIII SMPN 2 Bandar Khalifah, Serdang Bedagai?

## 1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan masalah, adapun manfaat yang diuraikan penulis dari penelitian ini, adalah:

### a. Manfaat Teoritis

1. Diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi dalam pengemasan media pembelajaran, bagi pembaca.
2. Dapat menjadi bahan acuan materi musik tradisional andung-andung batak Toba.
3. Sebagai sumber bagi peneliti lain, dalam melakukan penelitian sejenis.

### b. Manfaat Praktis

#### 1. Bagi Siswa

Dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap bentuk andung-andung batak toba yang di kemas dalam bentuk audio-visual. Yang kemudian mendorong peserta didik tertarik pada musik tradisional andung-andung batak toba.

#### 2. Bagi Guru

Sebagai referensi bagi guru dalam merancang pembelajaran inovatif dan kreatif menggunakan media pembelajaran audio-visual. Serta memperbaiki penyampaian materi ajar musik guru, agar lebih sering menggunakan media pembelajaran yang mendukung pembelajaran musik.

### 3. Bagi Penulis

Sebagai bentuk pengalaman bagi penulis, menemukan masalah serta bagaimana penyelesaiannya. Selain itu, penelitian ini juga akan menjadi acuan penulis, dimana nantinya penulis akan menjadi tenaga pendidik, dan penelitian ini dibutuhkan sebagai referensi pemanfaatan media pembelajaran di kelas.

