BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pandemi telah melanda Indonesia sejak tahun 2020 dan memberikan dampak dalam dunia pendidikan yang menjadikan semua guru atau sekolah melakukan pembelajaran jarak jauh yang dikenal dengan istilah Daring. Menurut Kuntarto (2017:102) mengatakan pembelajaran yang memakai teknologi multimedia, kelas online, CD ROM, streaming video, pesan suara, email dan telepon konferensi, teks online animasi, dan video streaming online merupakan pembelajaran daring. Pembelajaran daring menuntut siswa mampu memahami dan menguasai materi walaupun guru memberikan materi tanpa adanya tatap muka secara langsung. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membuat adanya perubahan cara dan strategi guru dalam mengajar. Maka, guru haruslah lebih aktif dan kreatif membuat pembelajaran dengan konsep digitalisasi. Adapun perkembangan teknologi membantu guru dalam membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif salah satunya dengan menggunakan software sebagai media untuk menyajikan materi pembelajaran.

Materi pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang harus disiapkan terlebih dahulu sebelum melakukan pembelajaran dikelas Kiki & Dian (2017: 98). Materi pembelajaran disusun secara sistematis untuk menampilkan sosok yang utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik (Widyastuti, dkk

2020:85). Kurikulum Pendidikan Indonesia khususnya di Sekolah Menengah Pertama (SMP) memuat pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK). Salah satu tujuan dari pembelajaran seni budaya dan keterampilan (SBK) adalah selain untuk mengembangkan kreativitas dan kemampuan siswa juga untuk memperkenalkan budaya Indonesia serta mencegah terjadinya pengikisan buadaya di era milenial. Musik dan alat musik tradisional merupakan budaya dan identitas dari seseorang. Tetapi bagaimana mungkin mereka mengingat budayanya sedangkan mereka tidak mengenal alat musik tardisional suku mereka yang menjadi salah satu ikon daerah.

Salah satu Materi yang dipelajari dalam mata pelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan (SBK), adalah materi Alat Musik Tradisional tetapi masih saja siswa tidak memahami atau belum bisa menyerap materi dengan maksimal. Hal ini disebabkan karena guru tidak menyajikan pembelajaran dengan interaktif dan visual dari materi yang disajikan kurang menarik. Guru yang kreatif tidak hanya mampu menguasai materi yang diajarkan tetapi juga diharapkan mampu membuat pembelajaran yang menarik bagi siswa. Seorang guru harus terampil dalam membuat media pembelajaran dan mengemas materi didalamnya sehingga materi mudah dipahami oleh peserta didik. Dalam pembelajaran ini pembahasannya fokus pada materi seni musik. Capaian pembelajaran seni musik terdiri atas empat kompetensi inti yaitu sikap spiritual (Kompetensi Inti-1), Sikap Sosial (Kompetensi Inti-2), Pengetahuan (Kompetensi Inti-3), Keterampilan (Kompetensi Inti-4). Terkait dengan empat kompetensi diatas penelitian ini akan menjelaskan sesuai dengan kompetensi inti tiga yang diturunkan menjadi

kompetensi dasar 3 bagi siswa kelas 8. Dalam hal ini penulis membatasi linkup penelitian hanya pada kompetensi dasar 3.1 yaitu: Memahami pengelompokan Alat Musik Tradisional berdasarkan sumber bunyi, Fungsi dan cara memainkan.

Pengemasan berarti suatu proses menyiapkan, merumuskan, dan membentuk sebuah materi pembelajaran dengan ringkas agar lebih efektif dan efisien. Sapitri dan Rahayu (2020:208) mengatakan pengemasan bahan ajar adalah mengemas materi menjadi lebih baik dengan cara menjadikan ringkas. Seringkali proses pembelajaran mengalami kesalahan komunikasi yang terjadi akibat materi pelajaran yang disampaikan dalam bentuk verbal tidak dapat diserap oleh siswa secara optimal sehingga muncul kesalahan persepsi. Oleh karena itu penting adanya media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan jadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien Nurrita (2018:171). Keberadaan dan pemilihan media pembelajaran yang sangat dibutuhkan oleh pendidik untuk membuat pembelajaran lebih berkesan serta menumbuhkan semangat belajar siswa. Media erat kaitannya dengan proses pembelajaran, karena media bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan manusia. Beberapa media yang dapat digunakan oleh guru seperti media computer, audio visual, media *E-learnin*g, *storyboard* dan lain sebagainya. Media tersebut dapat menggantikan peran buku dalam proses belajar di tengah perkembangan teknologi, selain itu juga membuat pembelajaran

lebih interaktif, efektif dan efisien. Salah satu media pembelajaran interaktif tersebut adalah *Storyboard.*

Storyboard merupakan sketsa gambar yang disusun sesuai naskah, yang berfungsi untuk memberikan gambaran secara visual tentang video yang akan dibuat. Storyboard biasanya digunakan dalam pembuatan video, film atau iklan. Dalam pembelajaran, *storyboard* dapat berbentuk papan cerita yang didalamnya terdapat gambar dan teks, yang dapat mebantu siswa untuk menumbuhkan ide ide cerita kreatif yang dimiliki hal ini juga agar proses belajar mengajar dapat lebih terarah dan memenuhi kompetensi khusus yang akan dikuasai siswa. Haitham Abizaid & Murad Al Kayed (2020: 176) *"The storyboard is a kind of audio and reading literature and one of the most valuable methods in teaching student because the students listens and reads with enthusiasm and pleasure*". *Storyboard* merupakan sejenis literature audio dan bacaan dan salah satu metode yang sangat penting dalam mengajar siswa karena siswa mendengarkan dan membaca dengan senang dan antusias. Media *storyboard* diyakini signifikan berpengaruh dalam proses belajar, karena adanya visual yang menarik bagi siswa Rani dan Endah (2019:69)

SMP Negeri 23 Medan yang merupakan salah satu sekolah yang menerapkan sistem Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTMPT) dimana, hanya sebagian siswa yang mengikuti pembelajaran tatap muka sedangkan sebagian lagi mengikuti pembelajran daring melalui zoom. Kenyataannya, banyak siswa yang tidak mengikuti kegiatan belajar melalui zoom karena terkendala jaringan dan siswa kurang tertarik dengan pembelajaran yang disajikan secara konvensional.

Oleh karena itu siswa tidak mendapatkan pembelajaran secara merata dan maksimal sehingga pembelajaran seringkali diulang dipertemuan berikutnya.

Berdasarkan observasi awal, penulis melihat bahwa guru seni budaya masih menyajikan materi pembelajaran secara konvensional saja dan belum memanfaatkan media belajar secara maksimal. Salah satu faktor yang melatarbelakangi masalah tersebut adalah kurangnya pemahaman guru dalam mengemas materi dengan media pembelajaran yang menarik. Maka penulis akan mengemas materi dalam bentuk *storyboard* sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru seni budaya untuk kelas VIII.

Oleh karena itu berdasarkan latar belakang diatas maka penulis memberikan suatu ide berupa **"PENGEMASAN MATERI ALAT MUSIK TRADISIONAL DALAM BENTUK STORYBOARD UNTUK KELAS VIII SISWA MENENGAH PERTAMA".**

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan sejumlah masalah yang berhasil ditarik dari uraian latar belakang masalah yang akan diteliti. Menurut Sugiyono (2019:280), bahwa untuk mengidentifikasikan sebuah masalah dengan baik, maka peneliti perlu melakukan studi pendahuluan ke obyek yang diteliti, melakukan observasi, dan wawancara ke berbagai sumber, sehingga semua permasalahan dapat diidentifikasikan". Maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan.
2. *Storyboard* sebagai media pembelajaran interaktif
3. Belum adanya media pembelajaran alat musik tradisional berbentuk *Storyboard* sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas VIII di SMP Negeri 23 Medan.
4. Perlu adanya pengemasan Materi Alat Musik Tradisional Dalam Bentuk *Storyboard* sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas VIII di SMP Negeri 23 Medan

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini dilakukan lebih fokus diperlukan pembatasan masalah. Luasnya permasalahan yang ada dan karena adanya keterbatasan penulis dalam melakukan penelitian. Maka dari itu pembatasan masalah pada penelitian ini yaitu:

"Perlu adanya pengemasan Materi Alat Musik Tradisional Dalam Bentuk *Storyboard* sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas VIII di SMP Negeri 23 Medan".

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah adalah hal yang sangat penting dalam sebuah penelitian. Menurut Sugiyono (2019:92) Rumusan masalah adalah pertanyaan penelitian yang disusun berdasarkan masalah yang harus dicari jawabannya melalui pengumpulan data. Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan

pembatasan masalah diatas maka yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

"Bagaimanakah Pengemasan Materi Alat Musik Tradisional Dalam Bentuk *Storyboard* sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas VIII di SMP Negeri 23 Medan?"

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari suatu penelitian ialah upaya..untuk memecahkan masalah, tanpa adanya tujuan dalam penelitian maka kegiatan yang akan dilaksanakan menjadi tidak terarah dan tidak menjadi tujuan Moleong (2017:94). Maka Tujuan kegiatan disebut juga sebagai arah pada penelitian untuk mencapai sasaran penelitian. Maka dari itu yang menjadi tujuan pada penelitian ini yaitu:

"Untuk mengemas Materi Alat Musik Tradisional Dalam Bentuk *Storyboard* sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas VIII di SMP Negeri 23 Medan".

F. Manfaat Penelitian

Penelitian yang penulis lakukan ini diharapkan memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat teoritis

   Adapun manfaat teoritis dalam penelitian ini adalah sebagai pemanfaatan media pembelajaran di SMP Negeri 23 Medan dan untuk bahan referensi bagi peneliti selanjutnya untuk dapat dikembangkan lebih lanjut.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi penulis,

Dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang pengemasan materi dalam bentuk *storyboard.*

b. Bagi Pendidik,

Dapat menambah referensi tentang cara penggunaan media dalam pembelajaran dan mengemas materi dalam bentuk *storyboard.*

c. Bagi pelajar, Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi media dalam pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam belajar dan mempelajari materi dengan mudah dan bermakna.

d. Bagi Universitas, hasil dari penelitian ini memberikan referensi dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh dosen. Serta universitas juga dapat mendukung dosen untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

THE Character Building UNIVERSITY