

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan suatu bangsa dapat dilihat dari seberapa maju pendidikan yang diterapkan oleh bangsa tersebut. Di Indonesia sendiri, pendidikan adalah aspek kehidupan yang harus mendapat perhatian yang sungguh-sungguh dalam pelaksanaan program pembangunan, maupun keberlanjutannya, sebagaimana yang telah 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 pendidikan nasional perlu terus ditingkatkan, yang dilaksanakan sebagai bagian integral dari program pembangunan nasional sehingga dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas tinggi, demikian pendapat dari Syafaruddin, dkk (2012:10). Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan pendidikan nasional adalah menyeimbangkan pendidikan dengan teknologi yang sedang berkembang pesat saat ini. Pelaksanaan pendidikan di Indonesia senantiasa menghadirkan perubahan-perubahan teknologi dan informasi

dalam rangka penyempurnaan agar dapat sesuai dengan kebutuhan pembangunan bangsa.

Keberhasilan pendidikan nasional dapat dicapai dengan mengoptimalkan komponen-komponen yang ada dalam sistem pendidikan salah satunya adalah media pembelajaran yang digunakan sebagai perantara dalam proses belajar mengajar didalam kelas. Saat ini banyak sekali media berbasis teknologi informasi yang menarik jika dijadikan media pembelajaran, salah satunya adalah media audio visual. Media audio visual terbagi menjadi beberapa bagian antara lain: *sound moving pictures, puppets, improvized and scripted dramatization, film, video, demonstrasi, dan LCD*.

Video, sebagai media audio visual semakin lama semakin populer digunakan sebagai media pembelajaran didalam proses belajar mengajar di kelas, pernyataan ini merupakan pendapat dari Manurung, Asrar Aspia (2013:77). Sejalan dengan pendapat tersebut Qurrotaini, Lativa, dkk (2020:2) juga menyatakan bahwa media yang memiliki unsur penglihatan dan pendengaran akan meningkatkan tingkat memori siswa pada materi pelajaran yang disampaikan melalui video. Video yang digunakan dalam pembelajaran bertujuan untuk membantu penyampaian pesan atau informasi tentang materi dalam pembelajaran di kelas dari guru kepada siswa.

Pesan yang disampaikan dalam video dapat berupa kejadian penting, berita, informasi edukatif atau instruksional, demikian pendapat dari Sani, Ridwan Abdullah (2019:355). Penggunaan video pembelajaran secara langsung akan berpengaruh dalam proses pembelajaran karena menciptakan suasana yang lebih

menyenangkan dan tidak monoton, siswa juga akan lebih mudah mengerti tentang materi yang disampaikan. Dalam pembuatan video pembelajaran tersebut, dapat menggunakan aplikasi yang mudah dipahami salah satunya adalah *Powtoon*.

Qurrotaini, Lativa, dkk (2020:2) menyatakan bahwa *Powtoon* merupakan layanan *online* yang menyediakan fitur animasi dalam membuat paparan bahan ajar. Sejalan dengan pendapat tersebut Anggita, Zulfah (2020:46) juga menjelaskan bahwa, *Powtoon* adalah aplikasi *website* berbasis IT yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang di dalamnya terdapat fitur-fitur menarik seperti fitur untuk membuat presentasi atau video animasi yang dapat digunakan dengan mudah dan menarik.

Aplikasi *Powtoon* memiliki keunggulan dibandingkan aplikasi pembuat video pembelajaran lainnya, seperti *Animaker*, *Kinemaster*, *Inshot*, dan lainnya. *Powtoon* menawarkan animasi 3 dimensi atau biasa disingkat dengan 3D, yang pastinya lebih menarik daripada animasi biasa yang ditampilkan dari aplikasi lainnya. Selain animasi 3 dimensi tersebut, terdapat fitur lain yang seperti transisi, audio yang dapat dimasukkan dalam video, bahkan *template* video siap jadi yang hanya tinggal diubah sesuai dengan kebutuhan dan dapat ditampilkan secara langsung didalam kelas, demikian pendapat dari Muslimah (2022:150).

Akan tetapi, adanya kekurangan dari penggunaan aplikasi *Powtoon* dalam pembuatan video pembelajaran, seperti harus tersambung dengan internet, apabila internet tidak stabil atau terputus maka aplikasi *Powtoon* akan mengulang kembali, demikian pendapat Deliviana, Evi (2017:5). Muslimah (2022:151) juga menjelaskan bahwa kendala yang akan dihadapi dalam penggunaan aplikasi

Powtoon dikelas adalah saat listrik padam sehingga sambungan internet terputus dan pembuatan video pembelajaran akan terganggu.

Penggunaan aplikasi *Powtoon* bermanfaat didalam proses pembelajaran dikelas, seperti siswa aktif dalam memperhatikan penjelasan guru, siswa lebih aktif menggunakan media dan alat belajar, rasa ingin tahu dan keberanian siswa untuk bertanya semakin meningkat, serta minat untuk mengerjakan tugas-tugas yang meningkat, demikian pendapat Mahendra (2016:26). Penggunaan aplikasi *Powtoon* pada pembuatan video pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di kelas diharapkan dapat menarik perhatian siswa, sehingga sehingga materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan mudah. Namun kenyataannya, bagian inilah yang masih sering terabaikan dengan berbagai alasan. Seperti, proses pembelajaran yang terdapat pada SMP Gajah Mada Medan.

SMP Gajah Mada Medan merupakan salah satu sekolah menengah pertama swasta yang lokasinya di jalan H. M Said No. 19, kecamatan Medan Timur, Kota Medan. SMP Gajah Mada sudah berdiri sejak tahun 1987, dibawah izin dari gubernur Sumatera Utara pada saat itu. SMP Gajah Mada Medan terletak dalam satu kawasan dengan sekolah jenjang taman kanak-kanak hingga sekolah menengah atas karena berada dibawah satu yayasan yang sama, yaitu Yayasan Perguruan Gajah Mada Medan. Siswa yang bersekolah di SMP Gajah Mada Medan belajar pelajaran yang berbeda-beda setiap harinya, salah satunya adalah pelajaran seni musik. Pelajaran seni musik disekolah tidak semata-mata dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi pelaku seni atau seniman

namun lebih menitikberatkan pada sikap dan perilaku kreatif, dan estetis demikian pendapat Herman, Melisa dan Syeilendra (2020:62).

Salah satu kegiatan praktek seni musik yang sering dilakukan di SMP Gajah Mada Medan adalah musik ansambel. Musik ansambel ini merupakan salah satu materi yang diajarkan dalam pelajaran seni musik tingkat sekolah menengah pertama di kelas VII. Permana, Brian Diota, dkk (2018:3) mengatakan bahwa musik ansambel adalah kelompok kegiatan musik yang dimainkan secara bersama-sama dengan menggunakan beberapa alat musik tertentu. Sejalan dengan pendapat tersebut Astuti, Winarti (2020:65) menyatakan bahwa kata “Ansambel” tersebut berasal dari kata “*Ensemble*” dalam bahasa Perancis yang berarti “kelompok musik dalam satuan kecil”. Sehingga, musik ansambel merupakan sajian musik yang hanya terdiri dari permainan alat musik secara bersama-sama.

Untuk tingkat sekolah menengah pertama pembelajaran musik ansambel masih menggunakan alat-alat musik sederhana, seperti: alat musik pianika, rekorder, gitar, dan sebagainya. Begitu pula di SMP Gajah Mada Medan, khususnya siswa pada kelas VII masih menggunakan salah satu dari alat musik sederhana tersebut, yakni pianika. Astuti, Winarti (2020:131) menjelaskan bahwa Pianika merupakan alat musik bertuts yang dimainkan dengan cara ditiup. Bilahan-bilahan tuts ada yang berwarna putih untuk nada natural dan berwarna hitam untuk nada kromatis. Dalam bermain alat musik pianika, tangan kiri memegang pianika, dan tangan kanan menekan tuts untuk memainkan melodi lagu.

Sejalan dengan pendapat tersebut Permana, Brian Diota, dkk (2018:6) juga menjelaskan bahwa dalam memainkan alat musik pianika, tangan kiri memegang pianika dan tangan kanan memegang tuts-tuts pianika untuk memainkan melodi lagu, sedangkan cara meniupannya menggunakan pipa udara dan menggunakan pernafasan diafragma. Bermain alat musik pianika memiliki manfaat bagi para siswa yang terlibat didalam proses pembelajaran seni musik. Evasanti, Nurmia dan Amitya Kumara (2015:85) mengungkapkan bahwa bermain alat musik pianika mengharuskan setiap anggota saling bekerjasama dan memiliki perasaan terikat antara guru dengan siswa dan siswa dengan siswa lainnya untuk tujuan kelompok.

Dengan melihat proses pembelajaran di dalam kelas, penggunaan aplikasi *Powtoon* pada pembuatan video pembelajaran dalam proses belajar mengajar berdampak pada tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Tidak hanya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, akan tetapi minat belajar siswa dalam bermain alat musik pianika juga sangat berpengaruh akan hal itu. Aplikasi *Powtoon* bisa membuat suasana kelas lebih hidup, membuat siswa untuk mendengarkan dan memperhatikan guru ketika sedang menyampaikan materi musik ansambel, khususnya dalam bermain alat musik pianika. Sudrajat (2012:22) menyatakan bahwa:

Kelebihan dari *Powtoon* adalah cara penggunaannya yang cukup mudah dan tidak memerlukan keterampilan khusus karena langkah-langkah yang digunakan tidak berbeda dengan memutar video biasa pada komputer/laptop, vcd player, atau dvd player pada umumnya. Penggabungan unsur suara, gambar, teks, grafik dan

video, dapat mengakomodasi gaya belajar siswa yang mungkin memiliki tipe visual, auditori, maupun kinestik, sehingga menghindarkan siswa dari rasa bosan dan rasa bosa disebabkan karena penjelasan guru yang sulit dipahami.

Siswa yang memiliki ketertarikan atau minat belajar pada materi yang disampaikan akan lebih mudah menerima informasi dan materi yang diajarkan guru dalam kelas. Akan tetapi, minat belajar siswa sangat kurang didalam pembelajaran musik ansambel yang sedang berlangsung didalam kelas. Kurangnya minat belajar siswa itu dapat dilihat dari banyaknya siswa yang tidak membawa alat musik pianika pada saat pembelajaran musik ansambel.

Banyak siswa yang menganggap bahwa bermain alat musik pianika adalah pelajaran yang sangat membosankan dan tidak menarik untuk dipelajari, sehingga tidak semua siswa dapat mengikuti proses pembelajaran di kelas dengan baik. Siswa yang tidak membawa alat musik pianika akan membuat keributan di kelas, sehingga mengganggu konsentrasi siswa yang sedang belajar. Hal tersebut membuat tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan baik secara menyeluruh.

Aplikasi *Powtoon* pernah digunakan oleh guru seni musik dalam pembuatan video pembelajaran didalam kelas, akan tetapi guru cenderung lebih suka menggunakan media papan tulis dan menggunakan buku panduan serta lembar kerja siswa (LKS) untuk memberikan materi pembelajaran, hal tersebut membuat para siswa cenderung cepat bosan dan tidak bersemangat dalam melaksanakan pembelajaran, khususnya bermain alat musik pianika didalam kelas.

Waktu pembelajaran seni musik di SMP Gajah Mada Medan juga sangat sedikit, dikarenakan mata pelajaran seni budaya di SMP Gajah Mada Medan

dibagi menjadi dua yakni, pelajaran seni tari dan pelajaran seni musik. Tanggapan siswa mengenai penggunaan aplikasi *Powtoon* dalam pembuatan video pembelajaran pada materi musik ansambel siswa kelas VII SMP Gajah Mada Medan terlihat cukup baik, berdasarkan keaktifan siswa saat mengikuti proses belajar mengajar dikelas. Penggunaan aplikasi *powtoon* dalam pembuatan video pembelajaran pada materi musik ansambel, khususnya bermain alat musik pianika sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar di kelas VII SMP Gajah Mada Medan.

Sebagai aplikasi yang memiliki banyak kelebihan antara lain yaitu, mudah digunakan pada pembuatan video pembelajaran, dapat mempermudah penyampaian informasi dan materi musik ansambel, khususnya alat musik pianika dari guru kepada siswa, serta memiliki banyak fitur yang menarik dapat meningkatkan minat belajar siswa, dikarenakan keadaan pembelajaran yang menarik dan tidak monoton, siswa juga lebih mudah memahami serta mengerti materi yang diberikan guru dalam bermain alat musik pianika kepada siswa didalam kelas. Mengingat alokasi waktu pelajaran seni musik di SMP Gajah Mada Medan juga sangat sedikit, sehingga penggunaan aplikasi *Powtoon* pada pembuatan video pembelajaran sangat efektif untuk memberikan materi musik ansambel dengan baik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis akan mengkaji permasalahan dalam pelajaran seni musik yang terdapat pada sekolah SMP Gajah Mada Medan melalui penelitian yang berjudul “Penggunaan Aplikasi *Powtoon* Dalam

Pembuatan Video Pembelajaran Pada Materi Musik Ansambel Siswa Kelas VII SMP Gajah Mada Medan”.

B. Identifikasi Masalah

Semua penelitian berasal dari masalah yang diajukan. Masalah merupakan penyimpangan antara yang diharapkan dan yang terjadi, demikian pendapat dari Sidiq, Umar dan Moh. Miftachul Choiri (2019:8). Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan aplikasi *Powtoon* dalam pembuatan video pembelajaran pada materi musik ansambel siswa kelas VII SMP Gajah Mada Medan.
2. Kelebihan dari penggunaan aplikasi *Powtoon* dalam pembuatan video pembelajaran pada materi musik ansambel siswa kelas VII SMP Gajah Mada Medan.
3. Kekurangan dari penggunaan aplikasi *Powtoon* dalam pembuatan video pembelajaran pada materi musik ansambel siswa kelas VII SMP Gajah Mada Medan.
4. Manfaat dari penggunaan aplikasi *Powtoon* dalam pembuatan video pembelajaran pada materi musik ansambel siswa kelas VII SMP Gajah Mada Medan.
5. Alokasi waktu pembelajaran seni musik di Kelas VII SMP Gajah Mada Medan sangat sedikit, sehingga tidak semua materi musik ansambel tersampaikan dengan baik.

6. Kendala yang dihadapi dari penggunaan aplikasi *Powtoon* dalam pembuatan video pembelajaran pada materi musik ansambel siswa kelas VII SMP Gajah Mada Medan.
7. Tanggapan siswa mengenai penggunaan aplikasi *Powtoon* dalam pembuatan video pembelajaran pada materi musik ansambel siswa kelas VII SMP Gajah Mada Medan.

C. Batasan Masalah

Luasnya cakupan masalah yang terdapat dalam identifikasi masalah maka peneliti perlu membuat batasan masalah. Batasan masalah dalam penelitian kualitatif disebut dengan fokus, yang berisikan pokok masalah yang masih bersifat umum, demikian pendapat Sugiyono (2019:274). Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan aplikasi *Powtoon* dalam pembuatan video pembelajaran pada materi musik ansambel siswa kelas VII SMP Gajah Mada Medan.
2. Kelebihan dari penggunaan aplikasi *Powtoon* dalam pembuatan video pembelajaran pada materi musik ansambel siswa kelas VII SMP Gajah Mada Medan.
3. Manfaat dari penggunaan aplikasi *Powtoon* dalam pembuatan video pembelajaran pada materi musik ansambel siswa kelas VII SMP Gajah Mada Medan.

D. Rumusan Masalah

Pertanyaan dalam penelitian kualitatif dirumuskan dengan tujuan untuk memahami gejala yang kompleks dalam kaitannya dengan aspek-aspek lain. Fokus penelitian akan dikembangkan saat mengumpulkan data, demikianlah pendapat dari Sugiyono (2019:278). Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, serta batasan masalah, maka permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan aplikasi *Powtoon* dalam pembuatan video pembelajaran pada materi musik ansambel siswa kelas VII SMP Gajah Mada Medan?
2. Apa kelebihan dari penggunaan aplikasi *Powtoon* dalam pembuatan video pembelajaran pada materi musik ansambel siswa kelas VII SMP Gajah Mada Medan?
3. Apa manfaat dari penggunaan aplikasi *Powtoon* dalam pembuatan video pembelajaran pada materi musik ansambel siswa kelas VII SMP Gajah Mada Medan?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk menemukan, mengembangkan, dan membuktikan pengetahuan. Secara khusus, penelitian memiliki tujuan untuk menemukan, demikian pendapat dari Sugiyono (2019:87). Adapun tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui penggunaan aplikasi *Powtoon* dalam pembuatan video pembelajaran pada materi musik ansambel siswa kelas VII SMP Gajah Mada Medan.
2. Untuk mengetahui kelebihan dari penggunaan aplikasi *Powtoon* dalam pembuatan video pembelajaran pada materi musik ansambel siswa kelas VII SMP Gajah Mada Medan.
3. Untuk mengetahui manfaat dari penggunaan aplikasi *Powtoon* dalam pembuatan video pembelajaran pada materi musik ansambel siswa kelas VII SMP Gajah Mada Medan.

F. Manfaat Penelitian

Setiap penelitian diharapkan memiliki manfaat. Manfaat tersebut dapat bersifat teoritis, dan praktis. Manfaat penelitian lebih bersifat teoritis berguna untuk mengembangkan ilmu, namun juga tidak menolak manfaat praktisnya dalam memecahkan masalah, demikian pendapat dari Sugiyono (2019:387).

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis untuk memberikan sumbangan pengetahuan ilmu dalam bidang pendidikan, mengenai penggunaan aplikasi *Powtoon* dalam pembuatan video pembelajaran pada materi musik ansambel.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah, sebagai acuan dalam penggunaan aplikasi *Powtoon* dalam pembuatan video pembelajaran pada materi musik ansambel disekolah.

- b. Bagi guru, sebagai bahan informasi dan referensi lain tentang penggunaan aplikasi *Powtoon* dalam pembuatan video pembelajaran pada materi musik ansambel, ataupun dengan materi pembelajaran lainnya.
- c. Bagi peneliti sendiri sebagai bahan masukan sebagai calon guru mengenai penggunaan aplikasi *Powtoon* dalam pembuatan video pembelajaran pada materi musik ansambel.

