

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia, sebagai salah satu negara berkembang di dunia, menghadapi tantangan signifikan dalam bidang ekonomi dan pendidikan. Pendidikan menjadi indikator utama kemajuan suatu bangsa, terlihat dari tingkat kecerdasan masyarakatnya. Pendidikan secara umum dapat diartikan sebagai proses sistematis yang melibatkan transfer pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui institusi-institusi formal seperti sekolah, serta melalui pengalaman hidup sehari-hari. Berdasarkan Undang-Undang Nomor. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah upaya yang disengaja dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar di mana peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi mereka dalam hal spiritualitas, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, moralitas yang baik, serta keterampilan yang berguna baik untuk diri mereka sendiri maupun untuk masyarakat.

Kualitas pendidikan yang rendah di Indonesia dapat menghambat pengembangan sumber daya manusia yang kompeten dan mampu bersaing secara global untuk kemajuan bangsa. Di Asia Tenggara, Indonesia masih dianggap tertinggal dalam hal pendidikan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar pada siswa. Peningkatan motivasi belajar, dapat dicapai melalui pembelajaran yang menarik berbasis media pembelajaran.

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala bentuk alat atau teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu menyampaikan informasi, memfasilitasi pemahaman, dan meningkatkan keterlibatan peserta didik. Menurut Sadiman dalam Sefriani (2021:45) menyatakan bahwa *“media encompasses anything used to transmit messages from the sender to the receiver, aiming to evoke thoughts, feelings, concerns, and interest”*. Dalam Bahasa Indonesia, media mencakup segala sesuatu yang digunakan untuk mengirimkan pesan dari pengirim ke penerima, dengan tujuan membangkitkan pemikiran, perasaan, kekhawatiran, dan minat. Pernyataan ini juga didukung oleh Arsyad dalam Sefriani (2021:45) menyatakan bahwa *“that the media is an intermediary or messenger from the sender to the recipient of the message, in this case of course between teachers and students”*. Dalam terjemahan Bahasa Indonesia, media adalah perantara atau pesan dari pengirim kepada penerima pesan, dalam hal ini antara guru dan siswa. Sejalan dengan kedua pendapat diatas, menurut Aisyah dan Haryudin (2020:737) menyatakan bahwa *“the results showed that three types of learning media that are generally used by teachers, consisting of books, pictures and videos”*. Dari terjemahan bahasa Indonesia, menunjukkan bahwa ada tiga jenis media pembelajaran yang umum digunakan oleh guru, yaitu buku, gambar, dan video. Menurut Uyuni, Adina Sastra Sembiring, Mukhlis(2020:85) menyatakan bahwa *“Media pembelajaran merupakan alat komunikasi antara sumber pesan (a source) dengan penerima pesan (a receiver), seperti televisi, film, diagram, bahan cetak, dan lainlain”*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk

mengirimkan pesan dari pengirim kepada penerima dengan tujuan membangkitkan pemikiran, perasaan, kekhawatiran, dan minat antara guru dan siswa dengan tiga jenis media pembelajaran yang umum digunakan seperti buku, gambar, dan video. Dalam pembelajaran ada banyak media yang dapat digunakan sebagai pendukung proses pembelajaran, salah satunya adalah media *YouTube* .

YouTube merupakan salah satu media sosial yang sangat populer di masyarakat. Menurut Sianipar dalam kutipan Darmuki (2020:657), menyatakan bahwa “*YouTube* adalah sebuah platform yang berisi konten video populer di media sosial dan merupakan penyedia informasi yang sangat bermanfaat”. Menurut Efendi (2022:2) menyatakan bahwa “*The study results show that YouTube accounts with learning content can help students' digital literacy process*”. Dalam terjemahan Bahasa Indonesia bahwa konten *YouTube* tentang edukasi pembelajaran dapat membantu proses belajar siswa. Menurut Arham (2020:13) menyatakan bahwa “penggunaan *YouTube* dinilai bermanfaat dalam memberikan informasi pendidikan karena materinya disajikan dalam bentuk audiovisual, memungkinkan peserta didik untuk melihat informasi secara visual, terutama yang bersifat teknis. Menurut Rahmatika, M Yusuf, L Agung. (2020:153) menyatakan bahwa “*The use of YouTube as a learning medium aims to create interesting, fun, and interactive learning conditions and atmosphere. YouTube is presented with a video that can improve students' understanding of learning*”. Dalam terjemahan Bahasa Indonesia Pemanfaatan *YouTube* sebagai media pembelajaran bertujuan untuk menciptakan kondisi dan suasana pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan interaktif.

YouTube disajikan dengan video yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran. Dalam pembelajaran, *YouTube* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat membuat pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Dengan menggunakan *YouTube*, penulis akan menampilkan video pembelajaran yang baik, menarik dan tidak monoton bagi peserta didik khususnya pada pembelajaran seni budaya.

Pelajaran seni budaya merupakan bagian penting dalam kurikulum pendidikan yang memperkenalkan siswa pada warisan seni dan budaya suatu bangsa. Menurut, Alam, Zuama (2019:18) menyatakan bahwa “pelajaran seni budaya di sekolah merupakan pelajaran induk yang mencakup berbagai cabang pendidikan seni lainnya, seperti seni rupa, seni tari, seni musik dan seni teater”.

Pembelajaran genre musik merupakan bagian dari pelajaran seni budaya di sekolah yang menekankan pada nilai praktik yang dilakukan di sekolah. Menurut Sarofi, Irhamah, A Mukarromah (2020:79) menyatakan bahwa ”genre musik merupakan pengelompokan musik sesuai dengan kemiripan antara satu musik dengan musik yang lainnya”. Sejalan dengan pendapat Ayu Vida (2018:104) menyatakan bahwa “pada era musik modern, musik dapat dibagi menjadi berbagai genre seperti classical, electronic, pop, metal, dan rock”.

Berdasarkan observasi penelitian yang telah dilakukan di SMA Swasta Teladan Medan, dalam pembelajaran seni budaya ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran siswa masih tergolong kurang aktif akibat media yang digunakan masih membosankan dan kurang menarik. Penulis juga melihat bahwa guru jarang

menggunakan media audiovisual pada pembelajaran genre musik. Pembelajaran juga masih berpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif dan kurang bersemangat. Menurut Atmojo, Suroso dan Rahmah (2022:183) menyatakan bahwa "Dunia pendidikan kususnya pada mata ajar seni budaya sebaiknya segera berbena baik dari aspek peningkatan proses belajar mengajar, penciptaan model-model pembejaran, media pembelajaran dan hal inovatif dan kreatif lainnya yang dapat mendukung proses pendidikan kearah yang lebih baik". Menurut Nurseto (2018:19) menyatakan bahwa "media pembelajaran merupakan alat untuk membuat pembelajaran yang lebih efektif, mempercepat proses belajar, meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar dengan cara memilih media yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Jenis-jenis media yang dapat disiapkan atau dikembangkan dalam pembelajaran di antaranya meliputi: media visual yang tidak diproyeksikan, media visual yang diproyeksikan, media audio, dan multimedia". Sejalan dengan masalah yang ditemukan di sekolah yang akan menjadi tempat penelitian penulis, maka perlu adanya media audiovisual dengan menggunakan media *YouTube* dalam pembelajaran genre musik. Sejalan dengan penggunaan media *YouTube* tersebut, maka akan diperoleh hasil dalam penelitian yang akan dilakukan oleh penulis.

Dalam penelitian Putu, Diah (2021:7) "Efektivitas *YouTube* Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Peserta Didik". Hasil penelitian menunjukkan bahwa *YouTube* merupakan media pengajaran alternatif yang baik, khususnya dalam pengajaran bahasa. Dalam A Pangestu, M Fatah, A Unsta, S Laliyah. (2022:8) "Efektivitas penggunaan media *YouTube* dan quiz dalam

meningkatkan motivasi belajar siswa madrasah ibtidaiyah menunjukkan bahwa pengujian hasil analisis terdapat pengaruh positif yang signifikan dari penggunaan media *YouTube* dan Quizizz terhadap motivasi belajar siswa. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Yusri, A Rosida, Jufri, R Mantasiah (2018:81) berjudul “efektivitas penggunaan media *YouTube* berbasis *various approaches* dalam meningkatkan motivasi belajar bahasa Inggris” menunjukkan peningkatan signifikan dalam motivasi belajar peserta didik setelah proses pembelajaran bahasa Inggris menggunakan *YouTube* dengan berbagai pendekatan.

Penelitian selanjutnya yang akan dilakukan oleh penulis akan lebih berfokus pada penggunaan media *YouTube* dalam pembelajaran genre musik maka judul penelitian yang akan diteliti oleh penulis adalah “Media *YouTube* Dalam Pembelajaran Genre Musik Bagi Siswa Kelas X SMA Swasta Teladan Medan”.

B. Identifikasi Masalah

Menurut Sugiyono (2020:52), menyatakan bahwa “setiap penelitian yang akan dilakukan harus berangkat dari masalah, walaupun diakui bahwa memilih masalah penelitian sering terjadi hal yang paling sulit dalam penelitian”.

Berdasarkan pengertian identifikasi masalah dan berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Penggunaan media pembelajaran yang terkesan membosankan.
2. Kurangnya kreativitas siswa dalam pembelajaran genre musik.

3. Pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif dan kurang bersemangat.
4. Guru jarang menggunakan media audiovisual pada pembelajaran genre musik.
5. Metode penggunaan media *YouTube* dalam pembelajaran genre musik.
6. Hasil pembelajaran menggunakan media *YouTube* dalam pembelajaran genre musik.

C. Batasan Masalah

Menurut Sugiyono (2020:55), menyatakan bahwa “Batasan masalah dalam penelitian kualitatif biasa disebut dengan fokus, yang berisi pokok masalah yang bersifat umum”.

Berdasarkan pengertian batasan masalah dan identifikasi masalah yang telah ditentukan, maka batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Metode penggunaan media *YouTube* dalam pembelajaran genre musik di SMA Swasta Teladan Medan.
2. Hasil pembelajaran menggunakan media *YouTube* dalam pembelajaran genre musik di SMA Swasta Teladan Medan.

D. Rumusan Masalah

Menurut Sugiyono (2020:54), menyatakan bahwa “Rumusan masalah pertanyaan penelitian yang akan disusun berdasarkan masalah yang harus diketahui jawabannya dengan pengumpulan data.

Dari uraian di atas, maka rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana metode penggunaan media *YouTube* sebagai media pembelajaran genre musik di SMA Swasta Teladan Medan?
2. Bagaimana hasil pembelajaran dalam menggunakan media *YouTube* pada pembelajaran genre musik di SMA Swasta Teladan Medan?

E. Tujuan Penelitian

Menurut Sugiyono (2020:23), menyatakan bahwa “Tujuan utama penelitian kualitatif adalah untuk memahami dan mengeksplorasi fenomena pada objek yang diteliti, sehingga memperoleh pemahaman yang mendalam dan menemukan sesuatu yang unik”.

Berdasarkan pendapat dan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui metode penggunaan media *YouTube* dalam pembelajaran genre musik di SMA Swasta Teladan Medan.
2. Untuk mengetahui hasil pembelajaran dalam menggunakan media *YouTube* pada pembelajaran genre musik di SMA Swasta Teladan Medan.

F. Manfaat Penelitian

Menurut Sugiyono (2018:291), menyatakan bahwa setiap penelitian memiliki manfaat. Manfaat tersebut bisa bersifat teoritis dan bersifat praktis. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka manfaat penelitian ini ada 2, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

- a. Dapat dijadikan sebagai sumber informasi tambahan bagi peneliti berikutnya yang tertarik dengan topik penelitian ini.
- b. Sebagai acuan dan perbandingan bagi peneliti berikutnya yang akan melakukan penelitian terkait dengan topik tersebut.
- c. Memberikan masukan yang bermanfaat bagi penulis untuk meningkatkan pemahaman dan wawasan.

2. Manfaat Praktis

a. Guru

Hasil penelitian yang telah diteliti, dapat digunakan untuk memperluas wawasan, pengetahuan, serta pengalaman bagi guru untuk memanfaatkan media *YouTube* sebagai media pembelajaran.

b. Siswa

Hasil penelitian yang telah diteliti, diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan kreativitas siswa dalam penggunaan *YouTube* sebagai media pembelajaran seni budaya.

c. Sekolah

Hasil penelitian juga dapat dijadikan sebagai satu alternatif untuk meningkatkan sistem pengajaran dan proses belajar mengajar di kelas.

d. Bagi Penulis

Hasil penelitian juga dapat dijadikan sebagai sarana belajar untuk mendapatkan pengalaman serta pengetahuan dalam pembelajaran menggunakan media *YouTube* sebagai media pembelajaran genre musik.

