

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media pembelajaran merupakan kumpulan berbagai jenis komponen yang ada di dalam lingkungan peserta didik sehingga mereka lebih terangsang untuk mengikuti pelajaran dengan baik. Media pembelajaran cukup banyak dijelaskan oleh para ahli. Salah satunya adalah, **Gerlach & Ely (1971) dalam Arsyad (2009:3)** juga mengutarakan pendapatnya bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Media juga dapat dijadikan sebagai cara untuk menyalurkan pesan materi kepada peserta didik. Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam setiap proses pembelajaran, sehingga siswa dapat belajar dengan mudah.

Media pembelajaran ansambel digunakan pada pelajaran teori dan praktek yang di terapkan di beberapa SMP yang mempunyai alat musik lengkap seperti band (gitar listrik, gitar bas, keyboard, drumset) rekoder, pianika, dan sarana pendukungnya. Media pembelajaran dengan membentuk ansambel merupakan suatu upaya untuk membentuk/menciptakan suatu hal yang baru untuk meningkatkan kreativitas siswa/i dalam belajar, terutama dalam belajar Seni Budaya. Disinilah dituntut adanya kreativitas guru dan siswa dalam menerapkan inovasi pembelajaran alat musik yang berbentuk ansambel.

Inovasi alat musik untuk pembelajaran ansambel ini sangat diperlukan untuk membentuk kreativitas dan meningkatkan kualitas dalam proses belajarmengajar. Oleh karena itu, keberhasilan dalam dunia pendidikan banyak bertumpu kepada bagaimana proses mengajar yang dilakukan seorang guru. Inovasi- inovasi dalam bidang pendidikan sangat diperlukan apa lagi di zaman modern ini, inovasi membutuhkan peran aktif dari guru

dalam sesuatu yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, melalui gagasan inovasi media pembelajaran sederhana dengan menggunakan barang bekas (sampah).

Barang Bekas merupakan material sisa yang tidak diinginkan setelah berakhirnya suatu proses. Sampah didefinisikan oleh manusia menurut derajat keterpakaiannya, dalam proses-proses alam sebenarnya tidak ada konsep sampah, yang ada hanya produk – produk yang dihasilkan setelah dan selama proses alam tersebut berlangsung, misalnya barang-barang bekas yang berupa botol minuman, galon air minum, gelas maupun ember plastik, sampah tidak hanya dari peralatan rumah tangga saja, tapi juga dari bahan bangunan seperti kaleng bekas, cat rumah, paralon atau drum bekas jalan. Namun bagi sebagian orang sampah adalah barang yang dapat didaur ulang, dipergunakan dan dimanfaatkan kembali sesuai dengan kebutuhan. Mereka menyadari bahwa ternyata sampah dapat bermanfaat apabila di daur ulang. Seperti botol bekas, yang dapat digunakan sebagai alat musik yang dapat menimbulkan bunyi yang bagus.

Adapun botol yang dapat digunakan sebagai melodi dan dapat menimbulkan bunyi yang bagus adalah botol jenis kaca yang dapat di daur ulang menjadi alat musik tiup (*aerophone*). Bagus Susetyo (2018:59) menyatakan bahwa, barang-barang bekas sebagai bahan yang telah dibuang dapat dimanfaatkan sebagai peralatan musik untuk menambah variasi dan keragaman peralatan alat musik dalam ansambel. Ansambel musik sampah ini diharapkan dapat membantu membentuk kreativitas siswa dalam belajar terutama Seni Budaya.

Setiap anak yang memiliki bakat seni musik, perlu diberi pembinaan untuk meningkatkan kreativitas. Di beberapa sekolah, seni musik sudah menjadi kegiatan ekstrakurikuler. Ekstrakurikuler ini biasanya meliputi jenis kegiatan seperti pembelajaran pada vokal, permainan instrumen musik atau sebagainya. Berhasil atau tidaknya suatu kegiatan dalam ekstrakurikuler sebagian besar ditentukan oleh program kerja yang

digunakan sebagai acuan. Tingkat keberhasilan dalam melatih kegiatan ekstrakurikuler tidak akan berhasil dengan optimal tanpa adanya perencanaan. Oleh sebab itu, membuat program yang baik dan maksimal dapat menentukan tingkat keberhasilan dalam kegiatan ekstrakurikuler. Dalam ekstrakurikuler dibidang permainan instrumen musik ada beberapa sekolah yang memiliki kendala yang membuat terhambatnya kreativitas siswa/i seperti kurangnya fasilitas alat- alat musik.

Pada observasi awal, peneliti melakukan pengamatan di SMPS Muhammadiyah 03 Medan, dalam observasi tersebut peneliti melihat masih kurangnya media pembelajaran sehingga bakat dan kreatifitas anak kurang berkembang. Salah satu solusi yang dapat mengatasi masalah tersebut, seorang guru dituntut untuk mampu menggunakan media pembelajaran yang tepat.

Penelitian ini menggunakan barang bekas sebagai media pembelajaran karena dirasa lebih efektif dan lebih efisien untuk diterapkan dalam mengembangkan kreatifitas anak. Hal ini yang menarik perhatian penulis untuk mengangkat karya ilmiah yang berjudul **“Inovasi Media Pembelajaran Ansambel Musik untuk membentuk kretivitas siswa di SMP Muhammadiyah 03 Medan.”**

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan salah satu proses penelitian yang boleh dikatakan paling penting diantara proses lain. Masalah penelitian akan menentukan kualitas dari penelitian, bahkan juga menentukan apakah sebuah kegiatan bisa disebut penelitian atau tidak. Menurut Sugiyono (2015:281) “ Untuk dapat mengidentifikasi masalah dengan baik, maka peneliti perlu melakukan studi pendahuluan obyek yang diteliti, melakukan observasi dan wawancara ke berbagai sumber sehingga semua permasalahan dapat di identifikasi.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di uraikan diatas, dapat di identifikasikan beberapa masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana memanfaatkan barang bekas menjadi instrumen musik di SMPS Muhammadiyah 03 Medan?
2. Bagaimana kreativitas siswa dalam membuat alat musik di SMPS Muhammadiyah 03 Medan?
3. Apa saja kendala yang dihadapi dalam mengajarkan kelompok ansambel musik di SMPS Muhammadiyah 03 Medan?
4. Bagaimana inovasi media pembelajaran di SMPS Muhammadiyah 03 Medan ?

C. Batasan Masalah

Luasnya cakupan masalah yang terdapat dalam identifikasi masalah maka peneliti perlu membuat batasan masalah, sesuai dengan fokus, yang berisi pokok-pokok masalah yang masih bersifat umum. Pendapat dikemukakan Sugiyono (2015:281) karena adanya keterbatasan waktu, dana, tenaga, teori-teori dan supaya penelitian dapat dilakukan secara mendalam, maka tidak semua masalah yang telah diidentifikasi akan di teliti. Adapun yang menjad batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana inovasi media pembelajaran ansambel di SMPS Muhammadiyah 03 Medan?
2. Bagaimana kreativitas siswa dalam membuat alat musik di SMPS Muhammadiyah 03 Medan?

D. Rumusan Masalah

Dalam menentukan rumusan masalah, penulis berpedoman pada terdapat Sugiono(2015:290) yang menyatakan bahwa “Rumusan masalah itu merupakan suatu pertanyaan penelitian, yang jawabannya dicarikan melalui penelitian”. Berdasarkan pendapat tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah inovasi media pembelajaran ansambel musik dapat menmbentuk kreativitas siswa di SMPS Muhammadiyah 03 Medan?”.

E. Tujuan Penelitian

Setiap kegiatan senantiasa berorientasi pada tujuan, tanpa adanya tujuan yang jelas maka arah kegiatan tidak terarah, karena tahu yang akan dicapai. Menurut Sugiyono (2015:290) “ Secara umum tujuan penelitian adalah untuk menemukan mengembangkan dan membuktikan pengetahuan”.

Adapun tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini antara lain:

1. Untuk mengetahui inovasi media pembelajaran ansambel di SMPS Muhammadiyah 03 Medan.
2. Untuk mengetahui kreativitas siswa/i dalam membuat alat musik di SMPS Muhammadiyah 03 Medan.

F. Manfaat Penelitian

Menurut Sugyono (2015:291) mengatakan bahwa “Untuk penelitian kualitaitaif, manfaat penelitian lebih bersifat teoritis, yaitu untuk mengembangkan ilmu, namun juga tidak menolak manfaat praktisnya untuk memecahkan masalah”. Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis untuk memberikan sumbangan pengetahuan ilmu dalam bidang pendidikan inovasi media pembelajaran dalam bentuk kreativitas siswa.
2. Manfaat praktis
 - a. Bagi sekolah sebagai acuan dalam upaya penguasaan inovasi media pembelajaran disekolah.
 - b. Bagi guru sebagai bahan informasi tentang kemajuan belajar anak, dan sebagai bahan masukan dalam mengasah kreativitas siswa.
 - c. Bagi peneliti yang lain sebagai bahan masukan untuk melakukan penelitian dalam masalah yang sama.
 - d. Bagi peneliti sendiri sebagai bahan masukan sebagai calon guru pada tingkat pendidikan sekolah menengah keatas