

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu cara untuk mewariskan nilai-nilai kepada generasi yang akan datang. Nilai-nilai tersebut dapat disalurkan melalui proses belajar, karena belajar merupakan suatu proses yang kompleks yang terjadi seumur hidup. Pembangunan dibidang pendidikan adalah salah satu program pemerintah yang hingga kini masih terus dikembangkan demi penyempurnaan pendidikan. Baik dari segi kurikulum, metode, maupun media pengajaran yang bertujuan membentuk anak didik yang berkualitas, kreatif dan mengikuti perkembangan IPTEK.

Pada lembaga pendidikan, salah satu faktor yang menjadi penentu keberhasilan tujuan pendidikan adalah guru. Guru merupakan faktor utama dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan sekolah yang pada gilirannya akan sangat mempengaruhi kemajuan masyarakat yang menjadi suprasistem sekolah yang bersangkutan. Masyarakat yang semakin rasional dan teknologis semakin membutuhkan jasa sekolah dan atau guru yang bermutu.

Pembelajaran merupakan suatu proses dimana pendidik memberikan bimbingan kepada peserta didik agar dapat membuat peserta didik belajar lebih aktif. Menurut Polz (2020 : 1) *“Knowledge is constantly growing, information technology is advancing, legal regulations are changing, and the demands of society on school are increasing”*.

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur- unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Proses belajar mengajar di sekolah terdiri dari tiga aspek, yaitu pengetahuan (*kognitif*), sikap (*afektif*), dan keterampilan (*psikomotor*). Ketiga aspek tersebut merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Oleh karena itu pembelajaran di sekolah diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa pada ketiga aspek tersebut.

Selain ketiga aspek tersebut, proses pembelajaran disekolah mengandung lima komponen komunikasi, yaitu guru, bahan ajar, media pembelajaran, siswa, dan tujuan pembelajaran. Pendidikan sangat diperlukan untuk menyiapkan para peserta didik memasuki masyarakat masa depan. Masyarakat masa depan tersebut ditandai dengan perubahan yang sangat cepat dan karakteristiknya, yaitu kecenderungan globalisasi yang kuat, perkembangan iptek yang makin cepat, arus informasi yang semakin padat dan cepat.

Pembelajaran dapat terlaksana dengan baik jika terdapat interaksi pembelajaran yang menarik antara guru dan peserta didik, antara sesama peserta didik atau dengan sumber belajar lainnya. Smaldino, Rusel, Mollenda et al. (2005, p.141) menjelaskan “*Multimedia involves more than simply integrating these formats into a structured program in which each element complements the others so that the whole is greater than the sum of the parts*”.

Media adalah salah satu alat atau benda yang dapat digunakan untuk perantara untuk menyalurkan isi pelajaran atau materi yang disampaikan agar peserta didik mudah untuk memahami isi materi yang disampaikan. Penggunaan

media dalam pembelajaran dapat membantu keterbatasan guru dalam menyampaikan informasi maupun keterbatasan jam pelajaran dikelas. Media berfungsi sebagai sumber informasi materi pembelajaran.

Di dunia pendidikan, seorang guru yang hendak mengajarkan suatu materi kepada muridnya dituntut menggunakan media sebagai pembantu sampainya materi tersebut. Media yang dipergunakan tidak harus berupa media yang mahal, melainkan media yang benar-benar efisien dan mampu menjadi alat yang diajarkan dapat diterima dan dipahami secara maksimal. Media sangat berperan penting dalam pencapaian hasil yang diharapkan. Guru juga dituntut untuk mampu menyajikan proses pembelajaran yang sesuai dengan minat dan ketertarikan siswa sehingga mampu menumbuhkan dan meningkatkan motivasi siswa untuk terlibat aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Sekolah secara umum adalah lembaga pendidikan yang menyelenggarakan kegiatan belajar dan mengajar serta memberi pelajaran sesuai dengan tingkatan, jurusan dan sebagainya, yang memiliki unsur pendukung seperti sarana dan prasarana serta sesuai aturan yang berlaku. SMA Negeri 1 Pematang Bandar adalah salah satu lembaga sekolah negeri yang berada di Jalan Sentosa, Purba Ganda, Kecamatan Pematang Bandar, Kabupaten Simalungun.

Salah satu mata pelajaran yang terdapat di SMA Negeri 1 Pematang Bandar adalah mata pelajaran seni budaya. Menurut Runes & Schrickel (1946: 66) *“Designates any activity that is at once spontaneous and controlled. In this general sense of the term; art is distinguished from and contrasted with the processes of nature; art is any intelligent method by art, in this abstract sense of*

'art' would be trivance; it would cover the range of human enterprise, in handicrafts and architecture, industry, and medicine, government and law, religion and education". Artinya seni merupakan suatu aktivitas yang bersifat spontan namun dapat dikontrol, berjalan secara alami, mengerahkan kemampuan atau keahlian manusia dalam membuat karya yang dapat dikemas dalam wujud kerajinan, arsitektur, industri, kesehatan, pemerintahan, hukum, agama, serta pendidikan.

Mata pelajaran seni budaya terdiri dari seni musik, seni tari dan seni rupa. Yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah seni musik. Mata pelajaran Seni musik adalah suatu pelajaran seni yang menghasilkan karya seni dimana bentuk dan kualitasnya dapat dirasakan oleh indera manusia, khususnya indera penglihatan dan indera peraba, contoh patung, lukisan, foto. Sehubungan dengan hal tersebut, penulis mencoba menghubungkan seni rupa dengan seni musik, karena penulis sendiri berlatar belakang dari jurusan seni musik. Menurut Hallam (2010:6) *"Musical experiences which enhance processing can therefore impact on the perception of language which in turn impacts on reading"*. Adapun materi seni budaya yang sedang berlangsung di SMA Negeri 1 Pematang Bandar yaitu mencoba mendeskripsikan makna dan pesan sebuah karya seni musik melalui video. Berdasarkan keterangan tersebut penulis tetap berpegang pada konteks seni rupa dan seni musik yang dirangkum pada pembelajaran seni budaya disekolah SMA Negeri 1 Pematang Bandar.

Berdasarkan hasil obeservasi awal penulis lakukan di SMA Negeri 1 Pematang Bandar melalui wawancara dengan salah satu guru seni budaya yaitu

Ibu Siti Saragih bahwa sebagian besar proses pembelajaran yang diterapkan pada mata pelajaran seni budaya masih berpusat pada guru dan masih banyak diantara siswa yang merasa jenuh dengan proses belajar mengajar yang diterapkan. Peserta didik hanya berperan sebagai penerima informasi, maka pemahaman peserta didik kurang memahami makna dan tujuan materi yang di pelajari. Selain itu juga guru hanya menggunakan media buku cetak dan LKS dalam proses pembelajarannya.

Kendala siswa dalam persentase materi pelajaran seni budaya menjadi perhatian oleh guru, karena itu guru mencoba mengembangkan media dengan menggunakan *Kine Master* di mata pelajaran seni budaya. *Kine Master* merupakan aplikasi editor video profesional yang dapat mengedit berbagai lapisan video gambar, teks dan juga audio. Pada umumnya siswa SMA Negeri 1 Pematang Bandar hanya menggunakan aplikasi Microsoft power point untuk mempersentasekan hasil diskusi. Haedar Akib (2010) dalam Parson (1995 : 461) menyatakan bahwa: “bahwa implementasi kebijakan merupakan tindakan yang dilakukan oleh (organisasi) pemerintah dan swasta baik secara individu maupun secara kelompok yang dimaksudkan untuk mencapai tujuan”.

Hal ini guru ingin mengimplementasikan multimedia *Kine Master* pada mata pelajaran seni budaya, supaya siswa tidak terlalu monoton terhadap aplikasi Microsoft power point. Keunggulan *Kine Master* sangat baik dalam proses pengeditan video, foto, dan audio, media ini juga mampu menyatukan video, foto dan audio dalam satu tampilan, maka hasilnya akan jauh lebih baik dari aplikasi yang sering dipakai siswa untuk mempersentasekan materi pembelajaran. Contohnya ketika guru memberi sebuah lukisan atau gambar dan siswa dituntut

untuk menjelaskan definisi atau pesan dari gambar tersebut melalui musik dengan menggunakan aplikasi *Kine Master*.

Keunggulan lain dari *Kine Master* mampu menyampaikan materi yang diedit oleh siswa secara audio visual dan siswa tidak lagi mendengarkan penjelasan secara langsung dari teman yang melakukan persentase melainkan melihat, mendengarkan dan memahami materi dari audio visual yang diedit menggunakan *Kine Master*.

Berdasarkan hal tersebut, penulis tertarik mengadakan penelitian yang berjudul **“Implementasi Multimedia dengan Menggunakan *Kine Master* pada mata pelajaran seni budaya di SMA Negeri 1 Pematang Bandar”**.

B. Identifikasi Masalah

Dalam bagian ini dituliskan berbagai masalah yang ada pada obyek yang ingin diteliti. Semua masalah pada objek, baik yang akan diteliti maupun yang tidak akan diteliti sedapat mungkin dikemukakan Sugiyono (2016 : 281) Identifikasi masalah merupakan suatu situasi yang merupakan akibat dari interaksi dua atau lebih actor (seperti kebiasaan – kebiasaan, keadaan – keadaan dan lain sebagainya) menimbulkan beberapa pertanyaan.

Berdasarkan uraian yang terdapat pada latar belakang masalah, maka permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kurangnya minat siswa untuk mengikuti pembelajaran seni budaya terutama seni budaya.

2. Kendala yang dihadapi siswa ketika mempersentasikan materi pembelajaran seni budaya terutama seni budaya.
3. Proses pengimplentasian multimedia *Kine Master* pada pembelajaran seni budaya terutama seni musik di kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Pematang Bandar.
4. Hasil dari pengimplementasian multimedia *Kine Master* pada pembelajaran seni budaya terutama seni musik di kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Pematang Bandar.
5. Kendala di dalam pengimplementasian multimedia *Kine Master* pada pembelajaran seni budaya terutama seni musik di kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Pematang Bandar.
6. Media yang digunakan untuk mendukung pengimplementasia multimedia *Kine Master* pada pembelajaran seni budaya terutama seni musik di kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Pematang Bandar.

C. Pembatasan Masalah

Menurut Sugiyono (2016:286) yang mengatakan bahwa:

“Batasan masalah dalam penelitian kualitatif disebut dengan fokus, yang berisi fokus masalah yang masih bersifat umum. Pembatasan dalam penelitian kualitatif lebih didasarkan pada tingkat kepentingan, urgensi, dan fasebilitas masalah yang akan dipecahkan, selain juga faktor keterbatasan tenaga,dan waktu”.

Hal ini yang menjadi batasan-batasan masalah yang dihadapi dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Proses pengimplementasian multimedia *Kine Master* pada pembelajaran seni budaya terutama pada materi seni musik di kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Pematang Bandar.
2. Media yang digunakan untuk mendukung pengimplementasian multimedia *Kine Master* pada pembelajaran seni budaya terutama pada materi seni musik di kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Pematang Bandar.
3. Hasil dari pengimplementasian multimedia *Kine Master* pada pembelajaran seni budaya terutama pada materi seni musik di kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Pematang Bandar.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan fokus sebuah penelitian yang akan dikaji. Mengingat sebuah penelitian merupakan upaya untuk menemukan jawaban pertanyaan, maka sebuah pertanyaan perlu dirumuskan dengan baik. Menurut pendapat Sugiyono (2015 : 88), “Rumusan masalah itu merupakan suatu pertanyaan yang akan dicari jawaban melalui pengumpulan data”. Menurut Moleong (1989) dalam Irwandy (2013 : 29), “Sebelum melakukan penelitian, masalah tersebut harus dirumuskan secara jelas, sederhana dan tuntas. Hal ini disebabkan oleh seluruh unsur penelitian lainnya akan berpangkal pada perumusan masalah”.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah diuraikan, maka permasalahan dalam penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengimplentasian multimedia *Kine Master* pada pembelajaran seni budaya terutama pada materi seni musiik di kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Pematang Bandar ?
2. Media apa saja yang digunakan untuk mendukung pengimplementasian multimedia *Kine Master* pada pembelajaran seni budaya terutama pada materi seni musiik di kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Pematang Bandar?
3. Bagaimana hasil dari pengimplementasian multimedia *Kine Master* pada pembelajaran seni budaya terutama pada materi seni musiik di kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Pematang Bandar?

E. Tujuan Penelitian

Sugiyono (2016:397) yang mengatakan bahwa: “Tujuan penelitian adalah untuk mendapatkan data yang antara lain dapat digunakan untuk memecahkan masalah. Untuk itu setiap penelitian yang dilakukan harus berangkat dari masalah.”Maka tujuan penelitian yang hendak dicapai oleh penulis adalah:

1. Untuk mengetahui proses pengimplementasi multimedia *Kine Master* pada mata pelajaran seni budaya terutama pada materi seni musiik di kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Pematang Bandar.
2. Untuk mengetahui media yang digunakan untuk mendukung pengimplementasian multimedia *Kine Master* pada mata pelajaran seni budaya terutama pada materi seni musiik di kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Pematang Bandar.

3. Untuk mengetahui hasil dari pengimplementasian multimedia *Kine Master* pada pembelajaran seni budaya terutama pada materi seni musik di kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Pematang Bandar.

F. Manfaat Penelitian

Menurut Sugiyono (2016:290) mengatakan bahwa “Secara umum tujuan penelitian adalah untuk menemukan, mengembangkan dan membuktikan pengetahuan”.Maka manfaat penelitian yang diharapkan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi penambah wawasan keilmuan dan memajukan pola pikir penulis dan pembaca mengenai pengembangan pembelajaran menggunakan multimedia *Kine Master*.
 - b. Sebagai bahan masukan kepada pihak sekolah atau pendidik untuk dapat melihat implementasi multimedia sebagai pertimbangan untuk menentukan tindakan yang tepat.
2. Manfaat Praktis
 - a. Memberikan pengetahuan dan pengalaman bagi penulis dalam mengembangkan multimedia pembelajaran menggunakan aplikasi *Kine Master*.

- b. Bagi peserta didik, membantu peserta didik untuk lebih memahami materi pembelajaran seni budaya dengan lebih menarik, efektif dan praktis.
- c. Bagi guru, yaitu mempermudah dalam penyampaian materi yang diajarkan dan sebagai pertimbangan untuk menggunakan multimedia *Kine Master* sebagai alat bantu menyampaikan materi yang diajarkan.

