

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era abad teknologi saat ini peran serta teknologi di dalam pendidikan sangatlah berarti untuk meningkatkan mutu pendidikan. Teknologi yang semakin pesat saat ini mempermudah manusia untuk belajar dan mendapatkan berbagai macam informasi, khususnya terkait dengan dunia pendidikan. Perkembangan teknologi di dalam proses pembelajaran juga berkembang dengan pesat. Teknologi memberikan banyak kemudahan untuk dosen, guru, peserta didik, dan masyarakat sehingga mampu meningkatkan keprofesionalan. Teknologi juga mampu menciptakan kualitas ilmu dan keterampilan bagi penggunanya. Penggunaan teknologi di dalam pembelajaran sangat bermanfaat dan besar pengaruhnya, semua orang mau tidak mau, suka tidak suka harus menggunakan teknologi karena teknologi sudah menyatu di dalam kehidupan kita sehari-hari.

Saat ini dengan adanya wabah covid-19 sebagian besar masyarakat Indonesia bahkan dunia melakukan pembelajaran jarak jauh atau disebut dengan *e-learning*. Munculnya berbagai macam aplikasi-aplikasi pembelajaran berupa *Learning Management System (LMS)* antara lain *google classroom*, ruang guru, *Schoology*, rumah belajar, *quipper*, *K-12*, *Edmodo*, dan lain sebagainya sangat memudahkan di dalam proses pembelajaran *e-learning*,

E-learning merupakan sistem pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi jarak jauh dalam kegiatan belajar mengajar (Cucus, dkk 2016:1). Sistem

pembelajaran menggunakan *e-learning* memberikan suasana baru dan mempermudah siswa-siswi dalam mencari materi pelajaran. Hal ini sependapat dengan Sajiatojo 2021:231 yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis *e-learning* lebih mengedepankan keaktifan siswa-siswi dalam menemukan materi pelajaran secara mandiri dan tidak sebatas menerima informasi dan materi dari guru saja.

Sistem pembelajaran berbasis *e-learning* diharapkan mampu memberikan kemudahan dikarenakan siswa-siswi dan guru tidak perlu melakukan tatap muka dalam belajar mengajar. Platform pada *e-learning* memiliki dua jenis yaitu berbasis web dan media sosial. Media sosial adalah platform dimana penggunanya dapat mencari dan berkomunikasi serta berteman dengan sesama penggunanya (Ucu Nurlinda La 2018:1), salah satunya adalah *Edmodo*. *Edmodo* merupakan platform *e-learning* media sosial yang dikembangkan oleh Nicolas Borg dan Jeff O'Hara dimana siswa-siswi dapat berdiskusi secara berkelompok maupun individu antar pengguna *Edmodo* (Putranti 2013:141).

Edmodo membantu guru dalam menciptakan kelas virtual dalam pembelajaran antar guru dan siswa. Fitur-fitur dasar pada platform *Edmodo* seperti halaman *pengupload-an* materi pelajaran, pengingat batas waktu pengumpulan tugas, hingga fitur *polling* dimana guru dapat mengetahui cepat lambatnya respon siswa-siswi dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. *Edmodo* bagi siswa-siswi memiliki *code group* sebagai syarat bergabung pada kelas yang dipilih oleh siswa-siswi (Arifin 2020:90)

Sistem pembelajaran berbasis *Edmodo* menjadi solusi kreatif dalam kegiatan belajar mengajar antara guru dan siswa. Berikut logo *Edmodo*.

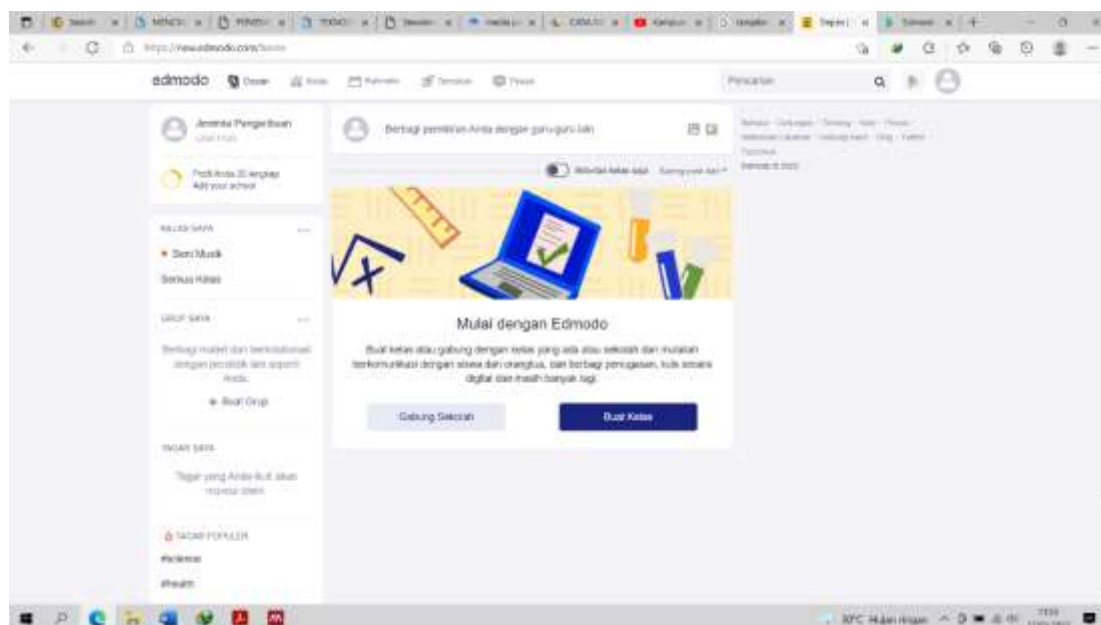


Gambar 1.1
Logo *Edmodo*

<https://images.app.goo.gl/o1t47im78VUkVgYn7>



Gambar 1.2
Screenshoot tampilan
Edmodo pada *smartphone*
(Jeremia: 2022)



Gambar 1.3
Screenshoot tampilan
Edmodo pada laptop
(Jeremia: 2022)

Salah satu sekolah yang ada dikota madia Medan yang menggunakan Edmodo didalam proses pembelajaran e-learning adalah SMP Negeri 23 Medan terletak di Jalan Raya Medan Tenggara Ujung, Binjai, Kec. Medan Denai, Kota Medan Prov. Sumatera Utara. Sekolah ini memiliki 21 kelas, memiliki siswa lebih kurang 800 siswa dan guru berjumlah lebih kurang 53 guru. Salah satu pelajaran yang ada disekolah ini adalah Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) yang dipelajari pada semua kelas.

Menurut Daryanti, dkk (2019:220) menyatakan Pendidikan Seni Budaya memiliki peranan penting dalam melahirkan rasa cinta budaya, mengeksplor kesenian budaya, dan meningkatkan kreativitas siswa-siswi pada jenjang Pendidikan. Dalam pembelajaran Seni Budaya berisikan 4 materi seni yang

dipelajari dalam jenjang sekolah yaitu Seni Rupa, Seni Tari, Seni Teater dan Seni Musik. Materi seni yang dipelajari oleh siswa-siswi memuat penjelasan serta pembelajaran yang condong pada kesenian dan kebudayaan di Indonesia.

Salah satu materi ajar yang diberikan pada mata pelajaran seni budaya di SMP Negeri 23 Medan adalah alat musik tradisional etnis di Sumatera Utara. Keanekaragaman musik etnis di Sumatera Utara yang terdiri dari alat musik tradisi dan lagu-lagu tradisi perlu dipelajari di sekolah. Sumatera Utara memiliki delapan etnis kebudayaan berdasarkan etnisnya masing-masing, yaitu etnis Batak Karo, Batak Mandailing, Batak Pakpak, Batak Angkola, Batak Nias, Batak Simalungun, dan Melayu. Batak Toba. Salah satunya adalah Etnis Batak Toba yang memiliki beragam alat musik seperti Sulim, Taganing, Hasapi, Ogung, Garantung, dan Sarune Bolon. Khusus pada penelitian ini peneliti melakukan pengemasan materi musik tradisional pada alat musik tradisional Batak Toba pada mata pelajaran seni budaya.

(Hasibuan Desy Tiarani 2020:242) mengatakan pengemasan adalah suatu kegiatan memberi nilai lebih pada produk dengan desain yang menarik sehingga menimbulkan daya pikat kepada orang yang ingin membeli produk tersebut. Melalui proses dan tahapan yang terstruktur pengemasan dapat menjadikan sebuah produk memiliki nilai tambah. Di dalam dunia Pendidikan pengemasan digunakan untuk mencapai efektivitas materi yang disampaikan guru kepada siswa-siswi dalam sebuah pelajaran untuk mencapai pembelajaran yang optimal. Pengemasan memberikan nilai lebih pada materi pelajaran menjadi salah satu tolak ukur minat belajar siswa-siswi pada sebuah pelajaran. Pada umumnya siswa-

siswi lebih tertarik pada sebuah materi yang memiliki tampilan menarik dan mudah dimengerti. Pengemasan materi pelajaran dapat berupa video pembelajaran yang inovatif, poster, kartu pos, film dokumenter, serta animasi kartun yang memuat materi pelajaran. Inovasi berupa kreatifitas pengemasan materi ajar yang mengutamakan efisiensi dan efektivitas diharapkan dapat mencapai pembelajaran yang optimal (Satria, dkk 2020:2).

Di dalam penelitian ini pengemasan materi alat musik tradisional yang dilakukan dalam penelitian adalah berupa poster. Menurut Sumartono (2018:8) Poster merupakan pesan ringkas dalam bentuk gambar dan tulisan singkat yang memiliki tujuan untuk memberikan informasi dan menarik perhatian orang banyak. Peneliti mendesain poster berupa motif gorga sebagai bingkai poster, menampilkan alat musik etnis Batak Toba, menjelaskan bagaimana cara memainkan alat musik, serta menjelaskan sejarah alat musik etnis Batak Toba. Dengan adanya poster ini siswa-siswi lebih mudah mempelajari materi musik tradisional Batak Toba.

Selama observasi awal, peneliti menemukan bahwa materi pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa-siswi melalui *Edmodo* masih cenderung monoton dan kurang menarik, hal ini menimbulkan kurangnya pemahaman siswa-siswi dalam mempelajari materi pelajaran seni budaya. Siswa - siswi kurang termotivasi dan kurang bersemangat ketika proses pembelajaran seni budaya di kelas. Untuk itu peneliti tertarik untuk memberikan variasi-variasi pembelajaran yang lebih menarik lagi di dalam *Edmodo* sehingga siswa-siswi lebih termotivasi lagi untuk belajar dan terciptanya hasil belajar yang lebih baik. Siswa-siswi akan

dilakukan *pretest* dan *posttest* untuk mendapatkan hasil peningkatan belajar setelah mendapatkan materi yang dikemas dalam bentuk poster.

Maka dari itu, penulis tertarik untuk mengemas materi musik tradisional berbasis *Edmodo* dengan judul **“Pengemasan Materi Musik Tradisional Berbasis *Edmodo* Di Kelas VIII A SMP Negeri 23 Medan.”**

B. Identifikasi Masalah

Pada bagian ini membahas secara spesifik permasalahan yang di teliti. Identifikasi masalah yang ada dapat dilakukan dengan cara mengelompokkan masalah-masalah tersebut secara runtut Siyoto Sandu, dkk (2015:44). Berdasarkan uraian yang terdapat pada latar belakang masalah, maka permasalahan dapat di identifikasikan sebagai berikut:

1. Materi pelajaran yang disajikan oleh guru mata pelajaran cenderung monoton.
2. Kurangnya pemahaman siswa-siswi terhadap materi ajar yang diberikan.
3. Beberapa guru masih kurang dalam mengembangkan materi ajar yang disampaikan kepada siswa-siswi.
4. Perlu adanya tambahan refrensi materi Musik Tradisional pada mata pelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 23 Medan.
5. Perlu adanya pengemasan materi Musik Tradisional yang dikemas dalam bentuk poster berbasis *Edmodo*.
6. Perlu diketahui efektivitas hasil belajar setelah adanya pengemasan materi Musik Tradisional yang dikemas dalam bentuk poster berbasis *Edmodo*.

C. Batasan Masalah

Permasalahan yang luas dan kompleks membutuhkan tenaga, waktu dan biaya yang tidak sedikit, oleh karena itu dibutuhkannya pembatasan masalah. Pembatasan masalah bertujuan untuk memfokuskan pembahasan permasalahan berdasarkan rumusan masalah dan identifikasi masalah yang telah diuraikan Ahyar, dkk. (2020:223), maka penulis membatasi masalah sebagai berikut :

1. Pengemasan materi Musik Tradisional yang dikemas dalam bentuk poster berbasis *Edmodo*.
2. Efektivitas Hasil belajar setelah adanya pengemasan materi Musik Tradisional yang dikemas dalam bentuk poster berbasis *Edmodo*.

D. Rumusan Masalah

Permasalahan dalam penelitian dirumuskan agar dapat memberikan arah bagi penulis. Rumusan masalah berisikan pertanyaan penelitian yang menjadi pedoman awal penulis dalam menemukan jawaban permasalahan yang ada Ahyar, dkk (2020:224). Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengemasan materi Musik Tradisional yang di kemas dalam bentuk poster berbasis *Edmodo*?
2. Apakah Pengemasan Materi Musik Tradisional Berbasis *Edmodo* Efektif meningkatkan Hasil Belajar siswa kelas VIII A SMP Negeri 23 Medan?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian disusun untuk menjawab masalah pada rumusan masalah sebelumnya. Siyoto Sandu dan Sodik M. Ali (2015:7) menyatakan tujuan penelitian berhubungan erat dengan rumusan masalah dimana jawabannya terletak pada kesimpulan penelitian. Dengan demikian adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana pengemasan materi Musik Tradisional yang dikemas dalam bentuk poster berbasis *Edmodo*.
2. Untuk mengetahui pengemasan materi Musik Tradisional berbasis *Edmodo* efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII A Smp Negeri 23 Medan.

F. Manfaat Penelitian

Setiap penelitian yang dilakukan diharapkan memiliki manfaat, baik manfaat teoritis maupun manfaat praktis. Adapun manfaat penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Untuk meningkatkan pemahaman siswa-siswi terhadap materi Musik Tradisional
 - b. Sebagai bahan acuan materi Musik Tradisional
 - c. Menambah wawasan guru terkait pembelajaran musik Tradisional berbasis *Edmodo*

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Penulis, dapat menambah wawasan dan pengalaman tentang pengemasan materi berbasis *Edmodo*.
- b. Bagi Sekolah, sebagai masukan untuk mengembangkan dan meningkatkan inovasi dalam mengembangkan materi pelajaran.
- c. Bagi siswa-siswi, sebagai referensi belajar pada mata pelajaran Seni Budaya.
- d. Bagi Prodi Pendidikan Musik, sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya terkait pembelajaran berbasis *Edmodo*.

