

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha penuh tanggung jawab orang dewasa dalam membimbing, memimpin, dan mengarahkan siswa dengan persoalan dan pertanyaan yang timbul dalam pelaksanaannya. Sesuai dengan perkembangan pendidikan zaman sekarang, seni musik telah menjadi suatu kebutuhan pendidikan. John Dewey (2003: 69) menjelaskan bahwa “Pendidikan adalah proses pembentukan kecakapan-kecakapan fundamental secara intelektual dan emosional kearah alam dan sesama manusia”. Sedangkan menurut *J.J Rousseau* (2003: 69) menjelaskan bahwa “Pendidikan merupakan memberikan kita pembekalan yang tidak ada pada masa kanak-kanak, akan tetapi kita membutuhkannya pada masa dewasa”. Pendidikan dalam UU No.20 tahun 2003 adalah usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan, yang diperlukan dirinya, masyarakat, dan Negara.

Teknologi dalam pendidikan saat ini sangatlah dibutuhkan, dikarenakan penggunaan teknologi dapat meningkatkan minat belajar anak dengan memberikan tampilan yang lebih menarik sehingga akan terhindar dari rasa jenuh selama mengikuti pembelajaran. Teknologi adalah ilmu pengetahuan dan seni yang diubah ke dalam produk, proses, jasa dan struktur terorganisasi yang pada

dasarnya merupakan seperangkat instrumen ekspansi kekuatan manusia sehingga dapat menjadi sumber daya cara baru untuk menciptakan kekayaan melalui peningkatan produktivitas M Sahari Besari, (2008: 148). Penggunaan teknologi dalam pembelajaran telah lama dimanfaatkan untuk membantu peningkatan kualitas pembelajaran. Pemanfaatannya digunakan untuk memudahkan para pendidik untuk menjelaskan materi pembelajaran bersifat abstrak dan jauh dari penalaran peserta didik menjadi mudah dijangkau atau dipahami. Kemajuan teknologi adalah sesuatu yang tidak bisa dihindari dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Perkembangan teknologi pada masa sekarang ini, sudah sangat cepat dan maju, salah satunya adalah internet. Internet merupakan bagian dari teknologi informasi yang keberadaannya terus berkembang dari tahun ketahun. Pengguna internet semakin hari semakin meningkat. Melihat luasnya cakupan wilayah yang dijangkau oleh jaringan internet untuk mencari informasi. Dari banyaknya layanan yang diberikan internet, *website* salah satu media informasi yang cepat untuk menyajikan informasi dari suatu objek kepada pengunjung internet.

Website adalah sebuah media yang berisi halaman halaman yang berisi informasi yang bisa diakses lewat jalur internet dan dapat dinikmati secara global (seluruh dunia). *Website* adalah halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa diakses di seluruh dunia selama terkoneksi dengan jaringan internet. *Website* merupakan komponen atau kumpulan komponen yang terdiri dari teks, gambar, suara, dan animasi sehingga menarik untuk dikunjungi Sholechul Azis, (2013:75). *Website* biasanya berisi informasi atau konten yang

ditampilkan dalam berbagai format seperti teks, gambar, audio, dan video. Pada era digital saat ini, website telah menjadi salah satu elemen penting didalam kehidupan manusia. *Website* juga sangat membantu proses pembelajaran. Salah satu *website* yang digunakan sebagai media pembelajaran adalah *e-book creator*.

Pembelajaran menggunakan media juga menambah efektifitas siswa dalam menangkap materi, terutama dalam penggunaan media audio-visual yang memiliki keunggulan daripada media audio ataupun media visual, dari segi desain dan kepraktisan penggunaan. Penyampaian materi pembelajaran menggunakan media audio-visual akan lebih efektif pada saat pembelajaran jarak jauh seperti sekarang ini daripada dengan hanya memberikan bahan bacaan lalu menyimpulkan.

E-book creator adalah "tool" sederhana untuk membuat sebuah buku atraktif. Dikatakan atraktif karena biasanya sebuah buku hanya menampilkan tulisan dan gambar, namun dengan *tool* ini tidak hanya bisa menampilkan gambar dan tulisan tetapi juga dapat menyisipkan audio ataupun video. *E-book creator* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media audio-visual yang cocok digunakan dengan perkembangan teknologi saat ini adalah interaktif *e-book creator*. Melalui *e-book creator* yang interaktif siswa dapat terlibat berinteraksi dalam pembelajaran dengan cara membaca, mendengar, melihat, mengerjakan soal yang tersedia, memainkan game yang berkaitan dengan materi. Hal ini akan membuat ketertarikan siswa dalam pembelajaran dan akan meningkatkan serta memotivasi siswa. Interaktif *e-book creator* akan membuat pembelajaran tidak membosankan.

Penggunaan media pembelajaran *e-book creator* dalam materi musik nusantara sangat perlu karena memberikan kemudahan bagi guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa dapat lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran karena penyajian materi pembelajaran yang interaktif dengan memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran *e-book creator* tidak hanya terdapat teks dan gambar, tetapi terdapat juga video dan audio sebagai pelengkap untuk memahami informasi atau materi dengan mudah, sehingga dapat memberikan motivasi terhadap siswa dalam proses pembelajaran.

Observasi yang dilakukan pada pelajaran seni budaya khususnya seni musik kurang antusias. Siswa dikelas VIII-A SMP Sultan Iskandar Muda Medan kurang menganggap penting pelajaran seni musik sehingga ketika guru mengajar di kelas siswa kurang memperhatikan. Siswa cenderung pasif ketika mereka mengikuti pelajaran, sehingga berdampak pada nilai yang tidak maksimal pada pelajaran seni musik. Oleh karena itu, Guru mencoba inovasi baru dengan media yang berbeda dari yang lain yaitu *e-book ceator*, karena dengan menggunakan *e-book creator* siswa menjadi lebih tertarik untuk memperhatikan pelajaran. Hal ini membuat siswa dikelas VIII-A SMP Sultan Iskandar Muda Medan lebih termotivasi dalam mengikuti pelajaran seni musik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Musik nusantara adalah musik yang berkembang diseluruh wilayah kepulauan, dan diwariskan secara turun-temurun dari generasi ke generasi dan masih berjalan hingga sekarang di masyarakat. Musik Nusantara tersebar hampir diseluruh pelosok negeri dan masing-masing daerah mempunyai ciri khas yang

berbeda. Adapun fungsi musik nusantara sebagai media pendidikan dalam proses belajar menyatakan bahwa musik sangat berperan dalam pembentukan berfikir kreatif.

Dari paparan di atas, maka penulis tertarik untuk meneliti penggunaan *e-book creator* dalam materi musik nusantara di kelas VIII-A SMP Sultan Iskandar Muda Medan. Alasan penulis memilih *e-book creator* karena ingin mengetahui penggunaan *e-book creator*, materi pembelajaran yang menggunakan *e-book creator*, manfaat *e-book creator* dalam musik nusantara di SMP Sultan Iskandar Muda Medan. Oleh sebab itu, penelitian ini sangat penting untuk diteliti dan diberi judul **“Penggunaan *E-book Creator* Pada Materi Musik Nusantara Di Kelas VIII-A SMP Sultan Iskandar Muda Medan”**.

B. Identifikasi Masalah

Untuk lebih mengarahkan penelitian serta masalah yang dihadapi maka umumnya penelitian menggunakan identifikasi masalah. Identifikasi masalah merupakan sejumlah masalah yang berhasil ditarik dari uraian latar belakang masalah atau kedudukan masalah yang akan diteliti dan lingkup permasalahan yang luas. Menurut Sugiyono (2010:52) “Setiap penelitian yang akan dilakukan harus selalu berangkat dari masalah, walaupun diakui bahwa memiliki masalah penelitian merupakan hal yang paling sulit dalam proses penelitian”. Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan *e-book creator* pada materi musik nusantara di Kelas VIII-A SMP Sultan Iskandar Muda Medan.
2. Materi pembelajaran musik nusantara pada penggunaan *e-book creator* di Kelas VIII-A SMP Sultan Iskandar Muda Medan.
3. Kendala siswa dan guru dalam penggunaan *e-book creator* pada materi musik nusantara di Kelas VIII-A SMP Sultan Iskandar Muda Medan.
4. Kelebihan dan kekurangan dari penggunaan *e-book creator* pada materi musik nusantara di kelas VIII-A SMP Sultan Iskandar Muda Medan.
5. Pengaruh penggunaan *e-book creator* pada materi musik nusantara di kelas VIII-A SMP Sultan Iskandar Muda Medan.
6. Manfaat dari penggunaan *e-book creator* pada materi musik nusantara di Kelas VIII-A SMP Sultan Iskandar Muda Medan.

C. Pembatasan Masalah

Melihat luasnya cakupan masalah, keterbatasan waktu dan kemampuan teoritis maka perlu adanya pembatasan masalah agar lebih mudah memecahkan masalah yang dihadapi dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2018:281) mengatakan bahwa “oleh karena adanya keterbatasan, waktu, dana, tenaga, teori dan supaya penelitian dapat dilakukan secara lebih mendalam, maka tidak semua masalah yang telah diidentifikasi akan diteliti”.

Adapun batasan masalah pada penelitian ini antara lain :

1. Penggunaan *e-book creator* pada materi musik nusantara di kelas VIII-A SMP Sultan Iskandar Muda Medan.

2. Kelebihan dan kekurangan dari penggunaan *e-book creator* pada materi musik nusantara di kelas VIII-A SMP Sultan Iskandar Muda Medan.
3. Manfaat dari penggunaan *e-book creator* pada materi musik nusantara di kelas VIII-A SMP Sultan Iskandar Muda Medan.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan rangkuman dari suatu topik yang menjadi inti masalah yang akan diteliti. Mengingat sebuah penelitian merupakan upaya untuk menemukan jawaban pertanyaan, maka dari pada itu perlu dirumuskan dengan baik, sehingga dapat mendukung untuk menemukan jawaban pertanyaan. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2017:290) bahwa “Rumusan masalah merupakan pertanyaan penelitian, yang jawabannya dicarikan melalui penelitian.

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah serta pembatasan masalah agar tetap sejalan dan terarah, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penggunaan *e-book creator* pada materi musik nusantara di kelas VIII-A SMP Sultan Iskandar Muda Medan?
2. Apa saja kelebihan dan kekurangan dari penggunaan *e-book creator* pada materi musik nusantara di kelas VIII-A SMP Sultan Iskandar Muda Medan?
3. Bagaimana manfaat dari penggunaan *e-book creator* pada materi musik nusantara di kelas VIII-A SMP Sultan Iskandar Muda Medan?

E. Tujuan Penelitian

Pada dasarnya setiap penelitian pasti memiliki suatu tujuan, tujuan pada penelitian ini juga masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah penulis berada di lapangan. Menurut Sugiyono (2018:290) yang mengatakan bahwa “Tujuan penelitian adalah untuk menemukan, mengembangkan dan membuktikan pengetahuan yang sebelumnya belum pernah ada atau belum diketahui.”

Adapun tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan penggunaan *e-book creator* pada materi musik nusantara di kelas VIII-A SMP Sultan Iskandar Muda Medan.
2. Untuk mendeskripsikan kelebihan dan kekurangan dari penggunaan *e-book creator* pada materi musik nusantara di kelas VIII-A SMP Sultan Iskandar Muda Medan.
3. Untuk mendeskripsikan manfaat dari penggunaan *e-book creator* pada materi musik nusantara di kelas VIII-A SMP Sultan Iskandar Muda Medan.

F. Manfaat Penelitian

Setiap penelitian diharapkan memiliki manfaat, karena akan berguna untuk referensi penelitian yang akan dilakukan selanjutnya. Manfaat Penelitian merupakan kegunaan dari penelitian yang merupakan sumber informasi dalam mengembangkan kegiatan penelitian selanjutnya. Menurut Sugiyono (2018:291) manfaat bisa bersifat teoritis, dan praktis untuk pengembangan ilmu. Namun juga tidak menolak manfaat praktisnya untuk memecah masalah. Berdasarkan uraian di

atas, adapun manfaat teoritis dan praktis yang diharapkan dari penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu:

1. Manfaat Teoritis :

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi salah satu acuan serta gambaran dalam mengembangkan penggunaan *website* dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat, guna meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi siswa hasil penelitian ini dapat memberikan sebuah media sebagai sarana untuk meningkatkan penggunaan *e-book creator*.
- b) Bagi guru penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk memilih sebuah media pembelajaran materi seni musik.
- c) Bagi kepala sekolah penelitian ini dapat memberikan apresiasi sehingga penggunaan *e-book creator* dalam materi seni musik mendapat perhatian dari sekolah.
- d) Bagi mahasiswa seni musik penelitian ini dapat mengembangkan wawasan dan pengetahuan bagi peneliti-peneliti berikutnya sebagai acuan, referensi, maupun perbandingan.