

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kegiatan usaha sadar yang bertujuan untuk meningkatkan sumber daya manusia untuk bisa menjadi lebih terdidik dan trampil yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran. Secara umum, tujuan pendidikan untuk mencerdaskan kehidupan Bangsa dan Negara, terutama sikap budi pekerti, dan akhlak. Pendidikan merupakan tempat atau wadah yang dibuat Lembaga Negara Pemerintah bagi seluruh Rakyatnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Muh. Sain Hanafi (2014:66) “bahwa pendidikan secara Nasional di Indonesia sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajarannya, agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahklak mulia, serta keterampilan yang diperlukan baik untuk diri peserta didik itu sendiri maupun untuk masyarakat, bangsa, dan negaranya.”

Guru merupakan peran penting dalam esensi dunia pendidikan dan terhadap proses belajar mengajar dalam pencapaian belajar dan proses pembelajaran yang lebih efektif, adapun beberapa fungsi guru sehubungan tugasnya untuk mendidik para peserta didik dia juga sebagai fasilitator, informator, motivator, dan pengarah. Terwujudnya suatu kualitas pembelajaran merupakan kemampuan yang dimiliki sekolah dalam proses penyelenggaraan pembelajaran

yang efisien dan efektif, sehingga menghasilkan hasil bemanfaat terhadap tujuan pengajaran yang diharapkan.

Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan serta teknologi informasi, tanpa disadari keberadaan teknologi sudah mempengaruhi manusia dan lingkungannya baik dari sisi positif dan negatifnya maka kehidupan manusia tidak lepas dari berbagai aspek kehidupan manusia. Hal ini sesuai dengan pendapat Ngafifi (2014:34) mengatakan bahwa kemajuan teknologi merupakan suatu yang tidak bisa dihindari dalam kehidupan, karena kemajuan teknologi akan berjalan seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan.

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang ikut berkembang dalam pemanfaatan kemajuan teknologi yang berdampak positif dalam perkembangan dunia Pendidikan. khususnya dalam proses penyampaian materi pembelajaran di sekolah yang memanfaatkan kemajuan teknologi yang akan mempermudah guru untuk menyampaikan informasi dan materi pembelajaran dalam upaya mempermudah peserta didik menerima materi yang diberikan guru. Hal ini sesuai dengan pendapat Musthofa (2018:08) “penyesuaian proses pembelajaran terhadap perkembangan teknologi yang signifikan, maka sebaiknya materi pembelajaran disampaikan dengan memanfaatkan media pembelajaran yang terkini”.

Di dunia pendidikan, media bisa dikatakan sebagai mesin atau ilmu pendidikan yang berbentuk elektronik yang akan mempermudah seorang tenaga pendidik dalam upaya pencapaian tujuan pembelajaran dengan memberikan rangsangan terhadap siswa terkait hal yang mengedukasi agar terjadinya proses proses belajar pada siswa dan guru. hal ini sesuai dengan pendapat Miftah

(2013:96) mengatakan bahwa peranan media sangat lah penting. Media pembelajaran yang berupa mesin (teknologi) dipandang sebagai aplikasi ilmu pengetahuan dapat berwujud media elektronik atau mesin pembelajaran lainnya menempati posisi strategis dalam mempermudah dan memperlancar belajar. Berdasarkan uraian di atas guru merupakan peran yang tidak bisa dipisahkan dalam pemanfaatan media dalam pembelajaran, maka guru yang harus menyiapkan media sebagai perangkat pembelajaran, hasil dari observasi awal yang telah dilakukan penulis saat beberapa bulan menggantikan salah satu guru Seni Budaya di kelas VII SMP Negeri 18 Medan. Sebagaimana yang diketahui, belum memanfaatkan media pembelajaran interaktif yang ada untuk keberlangsungan pembelajaran kelas. Guru seni budaya yang mengajar di sekolah tersebut merupakan seorang guru yang berlatar belakang seni rupa, dan belum memiliki empiris pada pembelajaran seni musik, hal ini berdampak pada pembelajaran musik yang kurang terfokus terhadap kualitas belajar yang lebih baik sehingga guru tersebut belum mengimplementasikan kompetensi dasar yang tertuang pada silabus seni budaya khususnya pembelajaran bernyanyi unisono pada kelas VII

Sebagaimana yang diketahui dari hasil observasi sebelumnya, sekolah tersebut memiliki fasilitas yang memadai dan teknologi yang cukup mendukung, salah satunya laboratorium komputer, infokus namun keberadaan fasilitas pendidikan itu belum digunakan dengan maksimal serta tidak diimbangi dengan peran aktif guru dalam merangkai sebuah materi pembelajaran untuk mengoptimalkan pemakaian fasilitas sekolah tersebut. Maka guru hanya menjelaskan materi pembelajaran dengan metode ceramah sehingga peserta didik

jenuh dan bosan pada saat proses belajar mengajar, Sehingga hal ini menjadi masalah karena terdapat kekurangan sumber belajar pada materi seni budaya (seni musik). Untuk itu sangat diharapkan masalah tersebut dapat teratasi memberikan perubahan positif pada sumber belajar, sehingga itu bisa menjadi selaras dengan perkembangan pembelajaran dimasa kini yang didalamnya terdapat pemanfaatan teknologi agar pembelajaran dapat menjadi lebih baik.

Oleh karena itu, dibutuhkan terobosan baru dalam menentukan media pembelajaran yang dapat meningkatkan semangat siswa yakni media animasi yang merupakan media elektronik berupa gambar yang bergerak menggabungkan audio, teks, dan sebagainya hal ini sesuai dengan pendapat Dewi (2021:194) *“Animated video is a medium that combines image, sound, and text. Animated videos can attract attention, and are able to convey a message well”* yang artinya animasi merupakan media yang menggabungkan gambar, suara, dan teks. Video animasi dapat menarik perhatian, dan mampu menyampaikan pesan dengan baik. Pemanfaatan media animasi merupakan hal yang menarik dan merupakan sumber pembelajaran yang interaktif dan efektif dalam pencapaian tujuan proses pembelajaran yang baik dan mudah untuk dipahami peserta didik hal ini juga sependapat dengan Sukiyasa (2013:129) penggunaan animasi pada saat proses pembelajaran sangat membantu peserta didik dalam meningkatkan keefektifitasan dan efesiensi proses pengajaran, serta hasil pembelajaran yang meningkat.

Animasi merupakan gambar bergerak yang bisa membantu peserta didik agar lebih memahami suatu objek lebih luas lagi, gambar atau objek yang dimaksud adalah bisa berupa hewan, manusia, maupun tulisan. Meskipun dalam

pembuatan animasi sangat membutuhkan tenaga dan waktu dalam proses pembuatannya, hal ini dilakukan demi untuk kepentingan pembelajaran yang lebih baik. Dari hasil observasi pertama penulis bahwa media pembelajaran animasi adalah media yang efektif sebagai perantara guru kepada murid dalam penyampaian materi yang lebih mudah dan menarik untuk diterapkan, terlihat dari cara belajar peserta didik kelas VII yang ada di SMP Negeri 18 Medan yang kurang bersemangat dalam proses belajar mengajar.

Adapun tujuan penulis dalam penelitian ini berkeinginan untuk mengemas materi pembelajaran bernyanyi secara unisono dengan menggunakan sebuah aplikasi web yang handal dalam menyediakan fitur-fitur dalam membuat video animasi yaitu *powtoon*, yang menyediakan berbagai template-template yang berupa pilihan gambar atau suasana yang kita inginkan dan ingin kita desain di dalam video animasi tersebut. Upaya dalam penelitian ini untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan guru karena dikemas dengan video animasi yang menarik yang akan memudahkan guru menjelaskan materi pelajaran. Maka dari itu peneliti akan mengemas dan mendeskripsikan tahap-tahap dalam pengemasan tersebut. *Powtoon* merupakan salah satu aplikasi web animasi dan pembuatan animasi secara gratis dan dapat membuat karakter yang diinginkan. video animasi tersebut merupakan media pembelajaran yang sangat efektif, dan dengan *powtoon* tersebut penulis akan lebih mudah dalam mengemas sebuah materi tersebut ke dalam bentuk animasi, dalam penelitian ini penulis akan dibantu oleh tim doli animasi pada tahap penyempurnaan pembuatan video animasi karena keterbatasan penulis dalam pembuatan animasi.

Pengemasan, merupakan suatu cara seseorang dalam menyiapkan dan menata produk, barang atau materi yang akan dikemas semenarik mungkin yang akan siap untuk di distribusikan, dipakai dan memiliki kesan yang menarik dari seseorang yang membeli produk, Muchtar (2015:181) pengemasan atau *packaging* adalah suatu wadah yang menempati suatu barang agar aman, menarik, mempunyai daya pikat dari seorang yang ingin membeli suatu produk. Sesuai dengan pernyataan tersebut pengemasan merupakan suatu aktivitas menyiapkan, memproduksi, atau membungkus produk yang terkoordinasi untuk siap di transportasikan atau dipasarkan, salah satunya ialah pembelajaran bernyanyi unisono yang dikemas menjadi sebuah video animasi sebagai sumber belajar bagi siswa kelas VII. Dikarenakan kurangnya daya tarik siswa dalam memahami pembelajaran seni budaya serta kurangnya sumber belajar tentang seni budaya di kelas VII, dalam penelitian ini, penulis memilih bernyanyi unisono sebagai materi pembelajaran yang akan dikemas dan peneliti akan mendeskripsikan tahapan-tahapan pengemasan materi pembelajaran bernyanyi unisono.

Bernyanyi unisono salah satu materi yang diajarkan pada mata pelajaran Seni Budaya kelas VII Sekolah Menengah Pertama mata pelajaran Seni Budaya yang di dalamnya terdapat materi bernyanyi unisono yang merupakan kegiatan bernyanyi yang dapat dilakukan dimana saja, dan siapa saja, bernyanyi adalah kegiatan yang disukai banyak orang, baik di dalam ruangan di luar ruangan. Bernyanyi juga dapat dilakukan oleh individu dalam mengekspresikan suasana sekitar maupaun suasana hati yang sedang dirasakan, dengan melantunkan suara dengan nada-nada yang indah dan bernyanyi juga bisa di sertai dengan alat musik

dan lain-lainya, tidak cukup hanya dinyanyikan saja, Beryanyi terbagi dari beberapa jenis salah satunya bernyanyi secara unisono. Bernyanyi unisono secara umum dapat diketahui beryanyi yang dilaksanakan dengan secara berkelompok dan hanya menggunakan satu suara. Hal ini sesuai dengan pendapat Gilarni (2019:90) bernyanyi unisono merupakan bernyanyi dengan menggunakan satu suara seperti menyanyikan melodi suatu lagu dengan secara bersama-sama. Belajar bernyanyi harusnya merupakan suatu kegiatan dan sekaligus pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa maka dari uraian tersebut penulis ingin mengemas materi pembelajaran tersebut ke dalam bentuk video animasi dalam upaya menambah semangat belajar para siswa. Penulis akan mengemas materi bernyanyi unisono yang dikaitkan dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Sekolah Menengah Pertama yang berisikan tentang KD 3.1 menjelaskan teknik-teknik dalam bernyanyi unisono, melakukan pengamatan terhadap keberagaman lagu daerah Indonesia dan KD 4.1 menampilkan lagu daerah dengan teknik vokal sesuai dengan gaya serta isi lagu yang digunakan di SMP Negeri 18 Medan.

Penulis berharap pembelajaran menggunakan media animasi di mata pelajaran seni budaya di tingkat Sekolah Menengah Pertama, memberi dampak positif bagi siswa dan guru sehingga guru dapat mengidentifikasi siswa belajar lebih efektif, semangat, termotivasi, serta efisien dalam pembelajaran seni budaya. Hal ini juga dapat menjadi keuntungan yang bisa dicapai guru dan siswa. Berdasarkan dari uraian diatas penulis tertarik untuk meneliti secara detail tentang penelitian berjudul **“PENGEMASAN MATERI PEMBELAJARAN**

BERNYANYI UNISONO DALAM BENTUK ANIMASI SEBAGAI SUMBER BELAJAR BAGI SISWA SEKOLAH MENEGAH PERTAMA”

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dapat didefinisikan sebagai sebuah masalah yang dapat diukur. Dan identifikasi ini adalah langkah awal yang dilakukan penulis agar penulis dapat mendefinisikan masalah secara terarah dan fokus pada pokok permasalahan dalam sebuah penelitian. hal ini sesuai dengan pendapat Farida (2014:78) Dalam rangka proses penemuan masalah penelitian, sebelum masalah dapat dirumuskan dengan spesifik dan terfokus, perlu dilakukan identifikasi lebih dahulu terhadap masalah yang akan diuji.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka hasil identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Perkembangan teknologi dalam aspek kondisi pembelajaran pada satuan Pendidikan di Indonesia terutama di sekolah menengah pertama.
2. Pembelajaran bernyanyi unisono kurang terfokus karena guru berlatar belakang seni rupa dan belum memiliki empiris pada pembelajaran bernyanyi unisono
3. Kurangnya sumber belajar sehingga menimbulkan dampak pada kualitas serta daya tarik siswa saat belajar
4. Animasi sebagai media pembelajaran interaktif dalam upaya menghasilkan proses pembelajaran yang efektif.

5. Belum adanya pengemasan sebuah pelajaran bernyanyi unisono dalam bentuk video animasi untuk siswa Sekolah Menengah Pertama.
6. Mendeskripsikan tahapan- tahapan dalam pengemasan materi pembelajaran bernyanyi unisono dalam bentuk video animasi sebagai sumber belajar bagi Sekolah Menengah Pertama.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah merupakan upaya untuk menetapkan batasan-batasan permasalahan dengan jelas dari hasil identifikasi yang telah kita dapat, perlunya ada pembatasan masalah dalam sebuah penelitian karena mengingat luasnya cakupan masalah yang akan diidentifikasi dan adanya keterbatasan penulis dalam melakukan penelitian. Maka masalah dalam penelitian ini dibatasi hanya pada

1. Mendeskripsikan tahapan-tahapan dalam pengemasan pembelajaran bernyanyi unisono dalam bentuk video animasi sebagai sumber belajar bagi Sekolah Menengah Pertama
2. Hasil Evaluasi pengemasan materi pembelajaran bernyanyi unisono dalam bentuk video animasi

D. Rumusan Masalah

Sugiyono (2020:206) Rumusan masalah merupakan pertanyaan penelitian, yang jawabanya dicarikan melalui penelitian. Hal ini akan sejalan dengan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah di

atas yang akan menjadi sebuah rumusan masalah dalam sebuah penelitian ini maka penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini adalah

1. bagaimana tahapan-tahapan pengemasan pembelajaran bernyanyi unisono dalam bentuk video animasi sebagai sumber belajar bagi Sekolah Menengah Pertama
2. bagaimana hasil evaluasi pengemasan materi pembelajaran bernyanyi unisono dalam bentuk video animasi

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan hasil dari kebenaran yang di peroleh setelah melakukan identifikasi masalah, pembatasan masalah, dan rumusan masalah. Hal ini dikuatkan oleh pernyataan Sugiyono (2020:207) mengatakan bahwa tujuan penelitian adalah untuk menemukan, mengembangkan, dan membuktikan pengetahuan, terutama adalah untuk menemukan yang sebelumnya belum pernah ada atau belum diketahui. Adapun tujuan yang ingin dicapai adalah

1. Untuk mengetahui tahapan-tahapan pengemasan pembelajaran bernyanyi unisono dalam bentuk video animasi sebagai sumber belajar bagi Sekolah Menengah Pertama
2. Untuk menegetahui hasil evaluasi pengemasan materi pembelajaran bernyanyi unisosno dalam bentuk video animasi

F. Manfaat Penelitian

Setiap kegiatan penelitian yang sedang dilangsungkan seorang peneliti pasti menginginkan hasil yang maksimal dari penelitiannya dan dapat bermanfaat untuk banyak orang, baik bagi peneliti ataupun orang lain. Maka manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi dan menambah ilmu pengetahuan dan wawasan luas dalam menuangkan karya tulis dalam bidang pengemasan materi dalam pendidikan musik, dan menambah referensi-referensi untuk peneliti-peneliti berikutnya yang berhubungan dengan pengemasan materi pembelajaran.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Mahasiswa

Hasil dari penelitian ini diharapkan untuk menambah ilmu pengetahuan dan meningkatkan pengetahuan tentang pengemasan bahan ajar terhadap proses pembelajaran dalam musik.

b. Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan untuk mempermudah tenaga pendidik atau guru dalam proses belajar mengajar.

c. Bagi Peneliti

Sebagai penambah wawasan penulis dalam menuangkan gagasan maupun karya tulis dan hasil penelitian ini juga diharapkan sebagai bahan informasi

kepada lembaga pendidikan terutama untuk kelas VII Sekolah Menengah Pertama sebagai sumber belajar mengenai materi pembelajaran bernyanyi unisono melalui media animasi

