

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Musik Nusantara merupakan musik tradisional yang berasal dari kepulauan Indonesia, yang terdiri dari Sumatera, Jawa, Kalimantan, Sulawesi dan Papua. Menurut Riski Hayati dan Rio Eka Putra (2021:2) mendefinisikan musik nusantara sebagai musik yang berasal dari berbagai suku bangsa di wilayah nusantara, yang mempunyai ciri khas dan keunikan tersendiri, baik dalam hal instrumen, gaya, maupun fungsi dalam masyarakat. Musik Nusantara sangat dipengaruhi oleh faktor-faktor seperti budaya lokal, agama dan sejarah. Ada beberapa contoh musik nusantara misalnya musik gamelan Jawa, musik angklung Sunda, dan musik talempong dan sebagainya. Musik nusantara yang mengacu pada musik tradisional memiliki berbagai fungsi, antara lain sebagai sarana mengapresiasi dan mengekspresikan keindahan, sebagai sarana perjuangan dan nasionalisme, serta sebagai sarana ibadah dan komunikasi.

Musik nusantara dapat dikemas menjadi satu media pembelajaran berbasis *Website (Web)*. Menurut Pengyue Guo (2020:12) mendefinisikan media pembelajaran berbasis *Website (Web)* sebagai sistem yang mengintegrasikan sumber belajar digital dengan teknologi internet dan *Website (Web)* yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Hal ini berdampak positif yang terlihat pada meningkatnya kreativitas musisi tanah air. Penerapan media berbasis *Website (Web)* untuk mendukung pembelajaran musik di sekolah menengah juga meningkat dalam seni musik Indonesia.

Pendidikan merupakan suatu proses mengubah suatu perilaku seseorang dan kelompok dalam usaha untuk mendewasakan manusia melalui sistem pengajaran ataupun latihan. Menurut Muhammad Hasan (2018:30) dalam jurnalnya menyatakan bahwa “*education is a process of unirvesal activity in human life, because wherever and whenever in the wolrd there is an educational process*”. Pendidikan dapat diartikan sebagai suatu proses pembangunan pendidikan yang dilaksanakan secara hati-hati, yang didalamnya individu dan individu mempunyai tanggung jawab penuh untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai sehingga dapat menyesuaikan diri dengan proses belajar mengajar atau keadaan saat ini. kegiatan pembelajaran dilakukan di luar dan melalui lembaga pendidikan formal dan informal. Guru sebagai moderator harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan disukai oleh siswa. Salah satu upaya yang mungkin dilakukan adalah dengan memanfaatkan media berbasis *Website* (*Web*) di kelas VIII SMP Negeri 1 Raya Kahean Simalungun.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini mengalami kemajuan yang sangat dinamis. Menurut L Hakim (2022:29) dijelaskan bahwa teknologi adalah kemajuan yang diciptakan manusia untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam mencapai sesuatu. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Salah satunya adalah penggunaan media berbasis *Website* (*Web*). Media berbasis *Website* (*Web*) menawarkan banyak keuntungan ketika digunakan untuk pembelajaran. Media tersebut dapat membuat materi pembelajaran menjadi lebih menarik dengan menampilkan unsur-unsur multimedia seperti teks, gambar,

audio, video dan animasi yang meningkatkan belajar para murid kelas VIII SMP Negeri 1 Raya Kahean Simalungun. Media ini juga memungkinkan terjadinya interaksi antara guru dan siswa serta memberikan umpan balik secara langsung.

Pembelajaran Seni Budaya khususnya musik tradisional merupakan pembelajaran yang memerlukan media didalam penerapannya. Menurut K Wisnawa (2020:4) mendefinisikan seni sebagai ekspresi jiwa manusia yang diungkapkan melalui media dengan memperhatikan unsur-unsur estetika, sedangkan budaya dijelaskan sebagai keseluruhan pengetahuan, keyakinan, nilai-nilai dan pola perilaku yang dianut oleh suatu masyarakat. Musik nusantara yang merupakan bagian dari seni musik tradisional Indonesia mempunyai banyak jenis dan variasi yang dapat dikenalkan kepada siswa SMP Negeri 1 Raya Kahean Simalungun melalui media berbasis *Website* (*Web*).

Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis pada pelajaran Seni Budaya materi musik nusantara dan melakukan wawancara kel beberapa siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Raya Kahean Simalungun dan guru bahwa beberapa permasalahan yang sama sesuai penjelasan diatas ditemukan, diantaranya : 1) Pembelajaran kurang mendukung adanya media, 2) Pembelajaran yang belum optimal, 3) Media pembelajaran masih bersifat konvensional, 4) Perlunya media pembelajaran lain, 5) Media berbasis *Website* (*Web*) dibutuhkan dalam pembelajaran.

Pemanfaatan media berbasis *Website* (*Web*) dapat menjadikan kegiatan pembelajaran lebih fleksibel karena siswa dapat mengakses materi kapan saja dan dimana saja. Hal ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Media berbasis *Website* (*Web*) juga dapat memperluas akses informasi bagi siswa, tidak hanya terbatas pada materi yang diberikan guru. Ini dapat memperkaya pengetahuan dan wawasan siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka penulis melakukan penelitian yang berjudul : **Penerapan Media Berbasis Web Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Musik Nusantara Siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Raya kahean Simalungun.**

#### **B. Identifikasi Masalah**

Identifikasi dilakukan sebagai langkah awal dalam penelitian dan dilakukan secara lugas dimana identifikasi merupakan proses mendefinisikan masalah penelitian. Menurut Sugiyono (2017:35) Identifikasi masalah adalah proses menemukan dan menentukan masalah yang akan diteliti.

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Pembelajaran musik nusantara di SMP perlu didukung dengan media pembelajaran yang tepat agar siswa terdorong untuk mempelajari dan mengapresiasi musik nusantara.
2. Pembelajaran musik nusantara di SMP Negeri 1 Raya Kahean Simalungun belum optimal karena keterbatasan media pembelajaran.
3. Media pembelajaran konvensional yang selama ini digunakan kurang menarik bagi siswa.
4. Diperlukan media pembelajaran lain yang lebih interaktif dan menarik agar siswa termotivasi mempelajari musik nusantara.
5. Media berbasis Website (Web) dinilai tepat untuk mendukung pembelajaran musik nusantara karena sifatnya yang interaktif dan menarik bagi siswa.

### C. Batasan Masalah

Pembatasan masalah ialah ruang lingkup suatu masalah, atau upaya untuk membatasi ruang lingkup suatu masalah, yang terlalu luas sehingga penelitian tidak dapat lebih fokus pada saran. Menurut Sugiyono (2017:36) di jelaskan bahwa batasan masalah adalah ruang lingkup yang memfokuskan kajian penelitian agar lebih spesifik dan mendalam.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dari itu penulis membatasi masalah tersebut sebagai berikut :

1. Penerapan media berbasis *Website* (*Web*) untuk meningkatkan hasil belajar materi musik nusantara kelas VIII-A SMP Negeri 1 Raya Kahean Simalungun.
2. Hasil belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran berbasis *Website* (*Web*) dapat meningkatkan hasil belajar materi musik nusantara siswa kelas VIII-A SMP Negeri 1 Raya Kahean Simalungun.

### D. Rumusan Masalah

Pernyataan masalah adalah pertanyaan eksplisit tentang suatu masalah tertentu yang dianggap menarik dan perlu diteliti lebih lanjut. Rumusan masalah hendaknya singkat, padat dan jelas sehingga mudah dipahami dan tidak memerlukan kata-kata yang panjang. Rumusan masalah memegang peranan penting karena dapat membantu penulis atau peneliti merencanakan isi atau hasil karya akademisnya. Sugiyono (2017:38) beliau menjelaskan bahwa rumusan masalah merupakan suatu pertanyaan yang akan dicari jawabannya melalui pengumpulan data.

Berdasarkan pendapat di atas, maka peneliti membuat perumusan masalah

sebagai berikut :

1. Bagaimanakah penerapan media berbasis *Website (Web)* untuk meningkatkan hasil belajar materi musik nusantara siswa kelas VIII-A SMP Negeri 1 Raya Kahean Simalungun?
2. Bagaimanakah hasil belajar setelah penerapan media berbasis *Website (Web)* pada materi musik nusantara siswa kelas VIII-A SMP Negeri 1 Raya Kahean Simalungun?

#### **E1. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian memegang peranan penting dalam mengembangkan pemahaman dan pengetahuan di berbagai bidang. Melalui penelitian kita dapat mengkaji permasalahan tertentu, menemukan solusi baru atau mengidentifikasi peluang perbaikan. Penelitian juga membantu mengembangkan kemampuan analitis, kritis, dan metodologis siswa serta mempersiapkan mereka menghadapi tantangan dunia professional. Menurut Sugiyono (2017:40) dijelaskan bahwa tujuan penelitian adalah rumusan kalimat yang menunjukkan adanya sesuatu yang diperoleh setelah penelitian selesai.

Dari penjelasan tersebut, maka dari itu tujuan penulis dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Mengetahui penerapan media berbasis *Website (Web)* untuk meningkatkan hasil belajar materi musik nusantara siswa kelas VIII-A SMP Negeri 1 Raya Kahean Simalungun.
2. Mengetahui hasil belajar siswa setelah penerapan media berbasis *Website (Web)* untuk meningkatkan hasil belajar materi musik nusantara siswa kelas VIII-A SMP Negeri 1 Raya Kahean Simalungun.

## F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yaitu memberikan pemikiran baru atau ide yang baru untuk memecahkan masalah yang terkait dengan topik dan tema suatu penelitian. Penelitian juga membantu memperbaiki, meningkatkan, dan lain-lain kondisi yang dihasilkan. Menurut Sugiyono (2017:41) beliau menjelaskan bahwa manfaat penelitian adalah kegunaan dari hasil penelitian, baik secara teoritis maupun praktis.

Berdasarkan kajian tersebut, maka penulis membuat manfaat sebagai berikut :

### 1. Manfaat teoritis

- a) Penelitian ini bermanfaat sebagai referensi bagi peneliti berikutnya yang berkaitan dengan topik penelitian ini
- b) Memberikan ide kepada pihak sekolah untuk mengembangkan pembelajaran berbasis *Website (Web)* di sekolah tersebut

### 2. Manfaat Praktis

- a) Untuk siswa, meningkatkan hasil belajar materi musik nusantara melalui media pembelajaran berbasis *Website (Web)*.
- b) Untuk guru, pembelajaran di dalam kelas semakin aktif dan inovatif karena menggunakan media pembelajaran berbasis *Website (Web)*.
- c) Untuk penulis, menambah pengetahuan dan wawasan penulis dalam melakukan penelitian.