

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu mata pelajaran yang wajib didapatkan baik pada tingkat pendidikan dasar maupun jenjang pendidikan menengah adalah Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Sebagaimana tercantum pada Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 37. Guna menghasilkan peserta didik memiliki wawasan kebangsaan dan mampu melaksanakan aktivitas bernegegara serta berbangsa secara benar serta baik sesuai dengan Ideologi Pancasila guna pedoman hidup berbangsa serta bernegara merupakan tujuan diberikannya Pendidikan Kewarganegaraan sebagai mata pelajaran wajib di sekolah. Selain itu dengan adanya pembelajaran PPKn pada peserta didik diharapkan dapat menanamkan rasa nasionalisme dan cinta tanah air didalam setiap insan warga negara. Subjek fundamental yang dikenal sebagai pendidikan kewarganegaraan atau *civic education* dimaksudkan untuk mendorong warga negara muda untuk mengambil peran aktif dalam masyarakat setelah mereka dewasa. Dengan dijadikannya Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) sebagai mata pelajaran wajib dan bertujuan sebagaimana telah dipaparkan diatas, sudah semestinya materi pelajaran PPKn dapat tersampaikan dengan baik apabila model, cara serta media pembelajaran tang diterapkan para tenaga pendidik digunakan secara optimal.

Pendekatan ekspositori yang diimplementasikan guru serta mendominasi pada mekanisme belajar berdampak pada prilaku siswa yang cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran (Lestari, 2021). Jika ditinjau dari pernyataan

diatas dapat dilihat bahwa pada dewasa ini model pembelajaran ekspositori masih mendominasi dalam proses pembeajaran. Model pembelajaran yang disebut ekspositori menitikberatkan dalam tahapan penjelasan informasi dengan verbal oleh guru kepada siswa. Selain menggunakan model pembelajaran ekspositori guru juga menggunakan metode ceramah yang menimbulkan kerap hanya terdapat komunikasi dua arah. Dengan kata lain dialog yang terjadi hanya bersifat imperaktif. Sumiyati dalam (Lestari, 2021) menyatakan bahwa keterlibatan siswa pada kegiatan belajar mengajar, yang memadukan kemampuan pikiran, penglihatan, pendengaran, dan psikomotor (salah satunya menulis).

Disamping penerapan pendekatan ekspositoris dengan menggunakan metode ceramah pemanfaatan media pembelajaran PKn dapat dikatakan sangat minim. Seharusnya penggunaan media dapat dioptimalkan. Pada hakikatnya, media berfungsi sebagai saluran pertukaran informasi antara siswa dan guru. Apabila materi tersebut digunakan secara optimal maka siswa akan mudah memahami maksud dan tujuan guru dalam menyampaikan materi. Namun pada praktiknya media yang digunakan didominasi oleh media dengan jenis visual. Media visual yang dimaksud berupa tayangan slide power point sebagai pendukung penyampaian materi yang dilakukan oleh guru. Seharusnya sebagai pengembang dan pelaksana kurikulum guru dituntut untuk memiliki kemampuan untuk membuat, mengembangkan dan mengemas media pembelajaran untuk mempermudah pencapaian hasil belajar peserta didik (Suastika, 2020). Selain model, metode dan media pembelajaran terdapat sumber belajar yang menjadi salah satu aspek dalam melaksanakan pembelajaran. (Suastika, 2020) Segala yang dapat digunakan oleh siswa guna meraih wawasan, prilaku, serta keterampilan

dapat disebut sebagai sumber belajar. Pada dewasa ini sumber belajar yang diterapkan dalam pembelajaran PKn seperti buku paket serta buku LKS.

Penulis melakukan observasi lapangan pada tanggal 16 Agustus 2022 di kelas IX.11 SMP Negeri 2 Singaraja, dengan materi ajar “Kedudukan dan Fungsi Pancasila sebagai Dasar Negara” dan Guru Pengajar Bapak I Gede Natih, S.Pd., hal tersebut dilakukan untuk mendukung penjelasan di atas. Berdasarkan pengamatan tersebut, aktivitas belajar yang dilaksanakan siswa dan guuru relatif kondusif. Metode ceramah yang digunakan untuk menjelaskan materi pembelajaran. Dibeberapa kesempatan Guru melontarkan beberapa pertanyaan guna menstimulus siswa dalam berfikir dan mengikuti pembelajaran. Namun ada beberapa temuan lain Ketika penulis melakukan observasi yakni siswa kurang berminat didalam mengikuti pembelajaran yang disajikan. Hal tersebut dibuktikan dengan prilaku siswa yang cenderung pasif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu prilaku siswa yang cenderung apatis yang tercermin dalam prilaku siswa yang tidak mendengarkan guru saat menyampaikan ilmu menjadi cerminan ketidaktertarikan dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Adapun penyebab lain yang menyebabkan permasalahan tersebut terjadi berdasar hasil temuan penulis yaitu Bahasa yang terlalu berat digunakan didalam Buku LKS siswa sehingga materi yang dipelajari sulit untuk dimengerti dan menyebabkan siswa hanya sekedar menghafal tanpa memahami apa yang menjadi esensi dari materi yang mereka pelajari. Terlebih berdasar hasil wawancara kepada Bapak I Gede Natih, S.Pd selaku Guru pengajar di Kelas setempat beliau lebih sering menggunakan LKS tersebut sebagai alat bantu dalam mengajar dan memberikan Latihan soal. Beliau juga menjelaskan bahwa sebelumnya belum

pernah menerapkan media belajar audio pada aktivitas mengajar di Kelas yang beliau ampu. Sebab akibat yang timbul dari permasalahan yang ditemukan dari hasil observasi dikuatkan dengan (Niki, 2019) Dalam jurnalnya, Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Base Learning) guna Hasil Belajar Siswa serta Kemampuan Menulis Laporan Ilmiah, lebih dari 60% siswa belum memanfaatkan perangkatnya dengan penuh dan 75% guru belum menciptakannya. rubrik penilaian. potensi maksimal media pembelajaran dikategorikan sah dengan persentase sebesar 89,6%. Selain itu, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa.

Pendidik menjadi terbelenggu dalam metode dan media pembelajaran yang mereka gunakan sebagai akibat dari metode dan media pembelajaran tersebut di atas. Menyebabkan guru enggan untuk berinovasi untuk menemukan dan menggunakan metode dan media pembelajaran diluar garis konvensional. Karena perlu kita ketahui model dan media pembelajaran diatas memiliki kekurangan yang secara garis besar yakni sebagai berikut. Pertama menyebabkan siswa menjadi pasif didalam proses pembelajaran. Kedua timbulnya rasa bosan dari peserta didik apabila model dan media pembelajaran tersebut digunakan secara terus menerus tanpa mengalami pembaruan dan inovasi. Dengan timbulnya rasa bosan akan menyebabkan turunnya minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Rasa bosan yang timbul dapat bersifat permanen yang berujung pada peserta didik enggan untuk mengikuti proses pembelajaran setiap minggunya. Ketiga model pembelajaran diskusi tidak bisa diterapkan secara terus menerus karena memakan waktu yang cukup banyak dan hanya didominasi oleh siswa yang memiliki *public speaking* yang baik, mereka yang tidak percaya diri

akan mendapatkan informasi secara terbatas dikarenakan ketidakpercayaan dirinya dalam bertanya dan berdiskusi. Dan masih banyak kekurangan dari cara serta media pembelajaran yang diterapkan. Disamping itu, dampak signifikan yang dirasakan oleh siswa adalah siswa tidak mengerti topik yang diberikan oleh guru pengajar PPKn. Menyebabkan tidak tercapainya tujuan dari pembelajaran PPKn sebagaimana telah dipaparkan diatas.

Dari permasalahan “Pengembangan media pembelajaran Pkn menggunakan gamelan gong kebyar di SMP Negeri 2 Singaraja” dapat dijadikan sebagai solusi yang ditawarkan permasalahan yang telah dipaparkan diatas baik dalam studi pendahuluan maupun kronologis dan sebab akibat dari permasalahan tersebut. Produk pengembangan dari penelitian yang akan digunakan sebagai solusi alternatif dari permasalahan diatas berupa video pembelajaran dengan menggunakan analogi gamelan gong kebyar. Pengembangan media pembelajaran ini mengemas pemaparan materi Pkn terkait sub bahasan kemajemukan masyarakat Indonesia pada bingkai Bhineka Tunggal Ika yang dikemas dengan Bahasa yang mudah dimengerti siswa serta dianalogikan dengan gamelan gong kebyar yang menjadi kearifan lokal Provinsi Bali. Gamelan ialah suatu alat musik yang menjadi ikon di Provinsi Bali yang menjadi warisan adiluhung yang perlu dilestarikan dan dijaga keberadaannya. Gong kebyar ialah suatu macam gamelan yang terdapat di Bali. Penggunaan gamelan gong kebyar sebagai analogi dalam pengembangan media pembelajaran ini dikarenakan gamelan gong kebyar merupakan gamelan bali yang menduduki tingkat popularitas tertinggi. Menurut artikel yang dapat ditemukan dalam buku seni kakebyar karya I Made Bandem, Gong Kebyar merupakan prestasi yang luar biasa dalam gamelan Bali. Gong

kebyar, yang dikenal dengan nama "kebyar", adalah pemain gamelan Bali yang paling populer. Kita tahu ansambel gamelan Bali yang paling terkenal adalah gong kebyar. Popularitasnya melampaui masyarakat Bali sebagai pemilik kekayaan budaya hingga masyarakat global sebagai konsumen. Penggunaan kearifan lokal alat musik bali berupa gamelan gong kebyar sebagai analogi ini sejalan dengan adanya teori etnopedagogi yang menyatakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan harus bermuatan kearifan lokal di daerah setempat.

Semua yang dipakai guna membantu menjelaskan informasi tentang proses mengajar dianggap sebagai media pembelajaran. Diharapkan media pembelajaran ini nantinya menjadi inovatif (Darodjat, 2021). Agar media pembelajaran pendidik tidak menjadi repetitif dan terdegradasi ke media konvensional yang menimbulkan persoalan baru. Pengembangan video pembelajaran sejenis media pembelajaran diharapkan mampu memberi pemecahan masalah diatas. Karena sesuai dengan hasil olah data yang diraih pada penelitian yang dilaksanakan oleh Subhan Jaelani.S, dkk mengenai "Penerapan Model Pembelajaran Inquiry Berbantuan Video Pembelajaran Dan Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Palu". Berdasarkan temuan penelitian, hasil belajar fisika siswa di kelas X MIPA SMA Negeri 5 Palu dapat ditingkatkan dengan memanfaatkan model pembelajaran inkuiri dan video pembelajaran dan tutorial. Peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II menunjukkan hal tersebut. Pada siklus I ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 72,73%, dan pada siklus II sebesar 81,51%. Pada siklus I kegiatan siswa dan guru dinilai baik, dan pada siklus II dinilai sangat baik. (Jaelani. S, 2018). Dengan demikian tujuan dari pembelajaran

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan khususnya pada jenjang sekolah menengah pertama (SMP) dapat tercapai.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, penulis dapat menyimpulkan maka identifikasi masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kurangnya keterampilan mengajar pendidik dalam mengemas pembelajaran. sehingga para guru masih menggunakan metode dan media konvensional dalam proses pembelajaran.
2. Beratnya bahasa yang digunakan dalam buku sebagai sumber belajar menyebabkan peserta didik kesulitan memahami materi yang diberikan oleh guru.
3. Rendahnya keterampilan guru PPKn dalam mengemas pembelajaran. Para guru umumnya masih terjebak untuk menggunakan metode konvensional.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan Identifikasi masalah yang telah dipaparkan diatas , maka untuk mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian yang akan dilaksanakan, penulis memfokuskan masalah pada :

1. Media pembelajaran yang digunakan adalah media pembelajaran berupa video pembelajaran PKN menggunakan analogi gamelan gong kebyar.
2. Media pembelajaran ini akan diterapkan hanya menyangkut materi Keberagaman Masyarakat Indonesia dalam bingkai Bhineka Tunggal Ika pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) pada siswa kelas IX di SMP Negeri 2 Singaraja.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang dipaparkan diatas maka masalah yang apat disimpulkan oleh penulis adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana rancangan video pembelajaran PKn dengan sub bahasan Keberagaman Masyarakat Indonesia dalam bingkai Bhineka Tunggal Ika melalui analogi gong kebyar yang sesuai dengan minat siswa di SMP Negeri 2 Singaraja ?
2. Bagaimana uji validitas pengembangan media pembelajaran PKn dengan sub bahasan Keberagaman Masyarakat Indonesia dalam bingkai Bhineka Tunggal Ika melalui analogi gong kebyar berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan oleh para ahli ?
3. Bagaimana kelayakan hasil pengembangan media pembelajaran PKn dengan sub bahasan Keberagaman Masyarakat Indonesia dalam bingkai Bhineka Tunggal Ika melalui analogi gong kebyar berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan kepada siswa di SMP Negeri 2 Singaraja ?

1.5 Tujuan Pengembangan Penelitian

Berdasar pada rumusan masalah diatas, adapun tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan rancangan atau desain video pembelajaran PKn dengan sub bahasan Keberagaman Masyarakat Indonesia dalam bingkai Bhineka Tunggal Ika melalui analogi gong kebyar yang sesuai dengan minat siswa di SMP Negeri 2 Singaraja.

2. Mengetahui kelayakan hasil pengembangan media pembelajaran PKn dengan sub bahasan Keberagaman Masyarakat Indonesia dalam bingkai Bhineka Tunggal Ika melalui analogi gong kebyar berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan oleh para ahli.
3. Mengetahui kelayakan hasil pengembangan media pembelajaran PKn dengan sub bahasan Keberagaman Masyarakat Indonesia dalam bingkai Bhineka Tunggal Ika melalui analogi gong kebyar berdasarkan hasil uji penelitian yang dilakukan kepada siswa di SMP Negeri 2 Singaraja

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi Produk yang diharapkan oleh peneliti dipaparkan sebagai berikut :

- a) Media pembelajaran yang berupa video pembelajaran PKn dengan menggunakan analogi gamelan gong kebyar.
- b) Didalam video pembelajaran terdapat perangkat gamelan gong kebyar terdiri dari beberapa instrumen yakni *kendang, terompong, ugal, gangsa, kantil, riong, penyahcah, jublag, jegog, gong, kempur, klentong, kecek, petuk* dan *suling* yang akan digunakan sebagai analogi dalam pembahasan sub BAB Keberagaman Masyarakat Indonesia dalam bingkai Bhineka Tunggal Ika .
- c) Media pembelajaran ini terdiri dari unsur musikal *kebyar* yang dimana unsur musikal ini akan membangkitkan *mood* dari para peserta didik.
- d) Peserta didik akan diajak untuk menyimak video pembelajaran PKn dengan sub bahasan keberagaman masyarakat Indonesia dalam bingkai Bhineka Tunggal Ika dengan menggunakan analogi gamelan gong kebyar.

1.7 Manfaat Penelitian

Dengan adanya tujuan yang telah dipaparkan diatas, maka adapun manfaat penelitian sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi pada pengembangan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) dan memberikan pengaruh terhadap perkembangan media pembelajaran. Agar media pembelajaran yang ada bersifat variative dan tidak bersifat monoton. Selain itu guna merangsang tenaga pendidik agar lebih inovatif dalam pengembangan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Manfaat yang didapat diharapkan mampu menambah warna baru dalam materi pembelajaran yang dimanfaatkan oleh para pendidik PKn, khususnya pada saat mengajar siswa kelas IX tentang keberagaman masyarakat Indonesia dalam kerangka Bhinneka Tunggal Ika. Hal tersebut disebabkan oleh penggunaan gamelan gong kebyar sebagai media pembelajaran, pendidik dan peserta didik di Bali juga turut andil dalam pelestarian budaya, khususnya seni musik. Gong kebyar merupakan seni karawitan yang menjadi warisan adiluhung di Provinsi Bali. Selain memahami materi Keberagaman Masyarakat Indonesia dalam bingkai Bhineka Tunggal Ika, peserta didik juga mendapat wawasan baru mengenai gamelan gong kebyar.

1.8 Asumsi dan keterbatasan pengembangan.

A. Asumsi Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan gamelan gong kebyar sebagai analogi negara ini terdapat beberapa asumsi :

- a) Penggunaan Bahasa yang mudah dan menggunakan media video pembelajaran dengan analogi gamelan gong kebyar materi PKn akan lebih mudah dipahami.
- b) Penggunaan media pembelajaran ini akan memberikan warna baru Ketika guru memilih media pembelajaran yang akan digunakan khususnya dalam mata pelajaran PKn pada materi Keberagaman Masyarakat Indonesia dalam bingkai Bhineka Tunggal Ika.
- c) Peserta Didik akan mencerna informasi melalui audio dan visualisasi yang disajikan oleh guru yang mengajar.
- d) Dengan adanya unsur musikal *kebyar* yang dihasilkan dalam media pembelajaran ini akan menggugah mood peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.
- e) Media Pembelajaran ini akan menjadi alternatif terhadap permasalahan yang sebagaimana diuraikan pada Identifikasi Masalah
- f) Ketersediaan LCD Proyektor dan *speaker* dapat mempermudah guru dalam mengimplementasikan media pembelajaran ini.

B. Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan media pembelajaran ini terdapat keterbatasan sebagai berikut :

- a) Media pembelajaran ini hanya dapat digunakan untuk satu sub bahasan yaitu materi Bhinneka Tunggal Ika tentang keberagaman masyarakat Indonesia untuk siswa SMP Kelas IX Semester 2.

1.9 Definisi Istilah

Didalam penelitian ini terdapat beberapa istilah yang didefinisikan sebagai berikut :

- a) Tabuh/Gending : Sebuah lagu yang dimainkan dalam barungan gamelan.
- b) Panggul : alat yang digunakan dalam memukul gamelan.
- c) Gamelan Gong Kebyar : barungan gamelan pelog 5 nada yang berasal dari Bali utara.

