

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Pendidikan berperan penting untuk mengasah kemampuan anak hingga beranjak dewasa. Kemampuan ini menjadi bekal kecekatan seorang individu dalam menyelesaikan masalah dan tugas apapun. Pendidikan semakin baik jika diajarkan sedini mungkin. Pendidikan juga bertujuan untuk mencerdaskan serta mengembangkan potensi dalam diri individu. Dengan semakin bertumbuh dan berkembangnya setiap individu dapat membantu dalam memiliki kreativitas yang tinggi, pengetahuan yang luas, kepribadian yang baik dan menjadi pribadi yang bertanggung jawab. Setiap manusia membutuhkan pendidikan, melalui pendidikan manusia tidak hanya mendapat pembelajaran keahlian khusus akan tetapi juga sesuatu yang lebih mendalam yaitu pengetahuan, pertimbangan dan kebijaksanaan. Sudah pasti akan kesulitan dalam mengembangkan hal-hal yang diminatinya dengan tujuan untuk mendapatkan tingkat kehidupan yang lebih baik tanpa adanya Pendidikan.

Menurut (Aziizu, 2015), pendidikan adalah sebuah usaha untuk meningkatkan ilmu pengetahuan yang didapat baik dari lembaga formal maupun informal untuk memperoleh manusia yang berkualitas. Agar kualitas yang diharapkan dapat tercapai, diperlukan penentuan tujuan pendidikan yang tepat.

Tujuan pendidikan inilah yang akan menentukan keberhasilan dalam proses pembentukan pribadi manusia yang berkualitas, dengan tanpa mengesampingkan peranan unsur-unsur lain dalam pendidikan. Menurut (Ramdhani, 2017), Pendidikan merupakan suatu proses sadar yang dilakukan kepada peserta didik guna menumbuhkan dan mengembangkan jasmani maupun rohani secara optimal untuk mencapai tingkat kedewasaan. Diskursus tentang pendidikan senantiasa dikaitkan dengan upaya pembentukan karakter. Pada sisi lain, karakter akan terbentuk oleh berbagai faktor yang ada, dan di antaranya adalah prinsip, desain, strategi, dan model belajar yang dipengaruhi lingkungannya.

Pendidikan seni sebagai wadah bagi siswa untuk menuai segala pengetahuan sehingga mampu menjadikan siswa yang memiliki kecerdasan intelektual yang kreatif. Perlunya rencana pendidikan yang tersusun secara terstruktur agar dapat membantu guru dan orang tua dalam menerima kurikulum dan peraturan sekolah demi kemampuan akademis dan potensi siswa. Strategi pembelajaran yang digunakan untuk anak berkebutuhan khusus jelas berbeda dengan anak normal (Mareza, 2017). Pendidikan seni budaya tidak hanya berfungsi sebagai pengembangan pengetahuan dan keterampilan, melainkan menjadi sarana dalam pengembangan karakter pribadi yang berlandaskan sosial budaya. Kegiatan berekspresi, berkreasi, dan berapresiasi memiliki makna dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya dalam bentuk pengetahuan dan keterampilan, melainkan memiliki makna yang dalam berupa apresiasi.

Seni budaya sebagai pendidikan karakter dapat dilihat dari model pembelajaran yang dikembangkan. Siswa diajak beraktivitas seperti halnya kondisi

nyata di masyarakat, diajak mengenali lingkungan, dan diajak membuat keputusan terhadap masalah yang mereka temui. Menurut (Rosala, 2017), Seni Budaya dapat membangun karakter yang merupakan fondasi utama terbentuknya sebuah tatanan masyarakat yang beradab dan sejahtera. Belajar Seni Budaya akan melatih kita untuk berpikir secara kreatif. Disaat kita diminta untuk membuat sebuah karya, belajar seni tari, membuat dan mempelajari seni musik. Pelajaran Seni Budaya diberikan di sekolah karena keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatan terhadap kebutuhan perkembangan siswa. Pemberian pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berekspresi/kreasi melalui pendekatan belajar seni tidak dapat diberikan oleh mata pelajaran lain. Dalam pembelajaran seni budaya aspek seni budaya tidak dibahas secara tersendiri tetapi terintegrasi dengan seni. Karena itu mata pelajaran Seni Budaya pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya. (Permen no. 23, 2006, p.590).

Kesenian, khususnya Pembelajaran Seni Musik juga turut diwujudkan dan diinternalisasikan sebagai pembelajaran yang mendorong anak untuk kreatif dan mampu berkespresi sesuai dengan perkembangannya. Pembelajaran Seni Musik masuk dalam Seni Budaya dan Prakarya (SBDP), pembelajarannya dilakukan secara tematik dengan mata pelajaran lain dan disesuaikan dengan tema dan subtema yang telah ada (Yuni, 2017). Tujuan pendidikan musik di sekolah ialah untuk membentuk dan membina kepribadian siswa, dimana siswa akan menjadi lebih aktif dan kreatif. Pada dasarnya, tujuan pendidikan musik pada semua jenjang pendidikan sama. Pembelajaran musik di sekolah mempunyai tujuan yaitu memupuk rasa seni pada tingkat tertentu dalam diri tiap anak melalui perkembangan kesadaran musik, tanggapan terhadap musik, kemampuan

mengungkapkan dirinya melalui musik, sehingga memungkinkan anak mengembangkan kepekaan terhadap dunia sekelilingnya, mengembangkan kemampuan menilai musik melalui intelektual dan artistik sesuai dengan budaya bangsanya, dan juga dapat dijadikan bekal untuk melanjutkan studi ke pendidikan musik yang lebih tinggi.

Menurut (Rusdewanti & Gafur, 2014) terdapat beberapa kendala dalam pendidikan seni musik di sekolah. Pertama pada aspek siswa, dimana siswa biasanya kurang minat terhadap metode pembelajaran seni musik yang didapatkannya. Siswa merasa bosan karena belum adanya media pembelajaran yang mendukung pembelajaran seni musik sehingga siswa tidak menemukan sesuatu yang menarik dan menyenangkan. Kedua aspek tenaga pendidik, kendala yang dihadapi dilihat dari aspek tenaga pendidik yaitu mengenai pembelajaran pendidikan seni musik yang diberikan oleh tenaga pendidik apakah sudah membuat siswa ketertarik dalam mengikuti pembelajaran, menciptakan suasana yang menarik dan menyenangkan. Ketiga aspek sarana dan prasarana, kendala yang dihadapi dari aspek sarana dan prasarana adalah minimnya sarana dan prasarana yang ada di sekolah. Kedudukan mata pelajaran seni musik yang bukan merupakan mata pelajaran pokok sering dianggap kurang begitu bermanfaat, sehingga berakibat pada kurangnya perhatian yang lebih untuk memberikan fasilitas yang memadai yang mendukung mata pelajaran tersebut.

Pendidikan seni musik di Indonesia perlu melihat potensi kebudayaan lokal yang ada. Kebudayaan lokal yang ada di sekitar perlu digarap secara serius untuk dijadikan bahan ajar dan diajarkan, sehingga siswa mengenal serta memiliki kebudayaan yang memang seharusnya menjadi milik siswa tersebut. Pengenalan

yang baik mengenai kebudayaan local akan membuat siswa dapat menjaga bahkan mengembangkan kebudayaannya. Penguasaan yang baik mengenai kebudayaan akan membuat siswa pemilik kebudayaan tidak akan merasa malu ketika berkomunikasi mengenai kebudayaan-kebudayaan yang dimilikinya. Pendidikan seni musik di Indonesia diharapkan dapat memanfaatkan kebudayaan lokal sebagai bahan ajar pendidikan seni musik untuk melengkapi siswa mengenai pengetahuan, konsep bahkan nilai-nilai yang terkandung dalam kesenian musik lokal di sekitar siswa.

Berdasarkan hasil observasi langsung menggunakan teknik wawancara dan angket yang dilakukan pada tanggal 28 Desember 2022 dengan tenaga pendidik Seni Musik di SMP Negeri 3 Singaraja, menyatakan bahwa mata pelajaran seni musik merupakan materi wajib yang dipilih banyak siswa di kelas VIII dibandingkan dengan materi seni rupa dan seni tari. Jadi dalam mata pelajaran seni budaya di kelas VIII tenaga pendidik mengambil materi wajib seni musik. Pendidik juga menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran di kelas pada saat pemberian materi seni musik masih banyak siswa yang kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran dikarenakan media atau alat peraga tidak terlalu memadai, sehingga membuat siswa kesulitan dalam memahami materi dilihat dari hasil evaluasi belajar siswa. Tenaga pendidik juga tidak mudah dalam memberikan penjelasan kepada siswa. Tenaga pendidik menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah dan diskusi membuat peserta didik tidak menyerap informasi yang disampaikan secara maksimal. Penggunaan media pembelajaran juga masih bersifat konvensional seperti menggunakan media buku seadanya dan LKS. Selain melakukan observasi langsung melalui wawancara dengan tenaga pendidik, peneliti

juga melakukan observasi pada siswa di kelas VIIIA yang berjumlah 32 siswa dengan cara menyebarkan angket kuisioner dan memperoleh persentase sebagai berikut : 71% siswa menyatakan sangat senang, focus, tertarik, dan mudah memahami materi apabila pembelajaran berisi variasi gambar, video dan audio yang dapat menjelaskan materi pembelajaran, 74% siswa menyatakan membutuhkan sebuah media yang berisikan media interaktif untuk dapat berinteraksi langsung saat pembelajaran.

Dari hasil wawancara dengan tenaga pendidik di SMP Negeri 3 Singaraja, masih banyak siswa yang tidak terbiasa dalam mengikuti pembelajaran tatap muka langsung di kelas dikarenakan siswa masih terbiasa dengan system pembelajaran online dirumah akibat dari pandemi Covid-19. Oleh sebab itu dirasa perlu mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran seni musik, dimana nantinya mampu mendukung pembelajaran dengan berstrategikan *blended learning*. Selain itu dengan adanya pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *blended learning* ini diharapkan pembelajaran yang dilaksanakan menjadi lebih mempermudah tenaga pendidik dalam menjelaskan materi terkait pembelajaran seni musik karena siswa dapat menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan di sekolah maupun dirumah dan juga bagi siswa dapat lebih meningkatkan minat, aktif dan fokus dalam memahami materi yang disampaikan khususnya seni musik.

Media pembelajaran yang baik dapat mempermudah dalam penyampaian materi pembelajaran bagi seorang tenaga pendidik kepada siswa, sehingga dapat membantu tenaga pendidik dan mempermudah pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Kurangnya media pembelajaran yang ada tentu saja akan

menghambat tenaga pendidik dalam penyampaian materi kepada siswa. Hal ini menjadikan media pembelajaran yang baik akan dapat meningkatkan proses belajar siswa sehingga diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media Pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian informasi. Dengan adanya media dalam pembelajaran juga dikatakan dapat membantu peningkatan pemahaman siswa, penyajian data/informasi lebih menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Jadi dapat dikatakan bahwa fungsi media adalah sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Hal ini dipertegas dengan penelitian sebelumnya oleh (Alwi, S. 2017) dimana Problematika yang dihadapi guru dalam pengembangan media yaitu masih kurangnya alat-alat media pembelajaran yang ada disekolah dan kemampuan guru dalam menggunakan alat-alat media pembelajaran masih kurang. Upaya untuk mengatasi problematika guru dalam pengembangan media pembelajaran yaitu memanfaatkan semaksimal mungkin terhadap media pembelajaran yang ada dengan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, membuat pelatihan-pelatihan kepada guru-guru tentang cara penggunaan media pembelajaran. Pengetahuan tentang penggunaan media harus terus ditingkatkan agar guru selalu memperoleh ide atau kreatifitas dalam pembelajarannya.

Media interaktif termasuk kedalam media konstruktivistik yang terdiri dari pembelajaran, siswa, dan proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran teknologi seperti computer adalah alat dalam multimedia dan jaringan web terluas di dunia yang sangat besar pengaruhnya terhadap siswa dalam proses pembelajaran. Multimedia interaksi merupakan salah satu media pembelajaran yang berbasis komputer yang mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, grafik, foto,

video, animasi, musik, narasi (Warsita, 2008). Penggunaan media pembelajaran interaktif untuk siswa di Sekolah dinilai jauh lebih baik dibandingkan penggunaan pembelajaran dengan Teknik ceramah atau penggunaan buku saja. Media pembelajaran interaktif mampu mengatasi beberapa permasalahan teknis seperti visual kurang menarik, mampu menggambarkan atau memberikan ilustrasi tentang suatu proses kejadian, dan proses pembelajaran menjadi menyenangkan.

Dalam rancangan pengembangan media pembelajaran interaktif ini peneliti menggunakan software Articulate Storyline. Dimana dalam software ini memiliki banyak fitur interaktif yang tersedia sehingga dapat membantu dalam pembuatan suatu media pembelajaran yang menarik, kreatif dan juga interaktif. Hal ini dipertegas dengan penelitian sebelumnya oleh (Nabilah et al., 2020) Articulate Storyline merupakan software untuk membuat media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan oleh tenaga pendidik dan siswa, dimana software ini mudah untuk penggunaannya selain itu tampilannya mirip dengan PowerPoint. Media yang disediakan nantinya akan berupa materi interaktif, video, kuis, dan juga evaluasi yang dapat dikerjakan siswa sehingga dapat membantu siswa memahami materi yang disampaikan. Selain penggunaan media pembelajaran interaktif, juga diperlukan startegi pembelajaran yang mendukung kegiatan pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran interaktif ini mengimplementasikan pembelajaran berbasis *blended learning*. Blended learning merupakan metode pembelajaran yang memadukan antara pembelajaran tatap muka langsung dengan materi online. Perpaduan antara tenaga pendidik dan siswa bertemu langsung di kelas dengan pembelajaran online yang bisa diakses kapan saja, dimana saja. Bentuk lain dari blended learning adalah pertemuan virtual antara tenaga pendidik

dengan siswa. Semuanya dilakukan secara real time. Dengan model pembelajaran Blended learning ini kegiatan pembelajaran akan menutupi keterbatasan materi pembelajaran, jam pembelajaran dan tempat pembelajaran, dan akan memenuhi komponen belajar mengajar seperti online learning, pembelajaran tatap muka dan belajar mandiri. Hal ini dipertegas dengan penelitian sebelumnya oleh (Widiara, I. K. 2018) Pembelajaran campuran atau *blenden learning* merupakan sebuah strategi belajar mengajar yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara memadukan pembelajaran berbasis kelas/tatap muka dengan pembelajaran berbasis teknologi dan informasi yang dilakukan secara daring (online). Penelitian ini juga menunjukkan bahwa blended learning lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional dengan sistem tatap muka maupun dengan sistem e-learning atau pembelajaran online. Potensi penerapan pembelajaran dengan sistem blended learning sangat memungkinkan untuk dilaksanakan, ini seiring dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi bagi dari segi menjamurnya aplikasi pendukung juga disertai dengan meratanya pemanfaatan teknologi tersebut bagi masyarakat.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas, penulis memandang perlu adanya pengembangan media pembelajaran interaktif dengan topik yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Blended Learning* pada Mata Pelajaran Seni Musik Studi Kasus Siswa Kelas VIIIA Di SMP Negeri 3 Singaraja”**.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Dari uraian latar belakang yang telah disampaikan di atas, yang menjadi fokus permasalahan penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana rancangan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Blended Learning* pada Mata Pelajaran Seni Musik Studi Kasus Siswa Kelas VIIIA Di SMP Negeri 3 Singaraja?
2. Bagaimana respon siswa mengenai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Blended Learning* pada Mata Pelajaran Seni Musik Studi Kasus Siswa Kelas VIIIA Di SMP Negeri 3 Singaraja?

1.3. TUJUAN

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun yang menjadi tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui rancangan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Blended Learning* pada Mata Pelajaran Seni Musik Studi Kasus Siswa Kelas VIIIA Di SMP Negeri 3 Singaraja?
2. Untuk mendeskripsikan respon siswa mengenai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Blended Learning* pada Mata Pelajaran Seni Musik Studi Kasus Siswa Kelas VIIIA Di SMP Negeri 3 Singaraja?

1.4. BATASAN MASALAH

Adapun beberapa batasan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Media pembelajaran interaktif yang berisikan materi, video, kuis, gambar, dan latihan.

2. Materi pembelajaran yang terdapat pada media pembelajaran interaktif ini hanya menjelaskan bagian dari seni musik yang meliputi Teknik vokal, unsur musik, alat musik, dan contoh lagu wajib/nusantara.

1.5. MANFAAT HASIL PENELITIAN

Adapun manfaat dari Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Blended Learning* pada Mata Pelajaran Seni Musik Studi Kasus Siswa Kelas VIIIA Di SMP Negara 3 Singaraja yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Melalui penelitian ini diharapkan berguna untuk pengembangan ilmu pengetahuan bagi tenaga pendidik dan siswa dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih baik.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

Melalui pengembangan media pembelajaran interaktif ini diharapkan siswa menjadi lebih aktif dalam mempelajari materi dan meningkatkan minat siswa khususnya pada materi seni musik.

b) Bagi Tenaga Pendidik

Melalui pengembangan media pembelajaran interaktif ini diharapkan tenaga pendidik dapat memberikan alternative sebagai variasi dalam mengajar dan juga mempermudah kegiatan pembelajaran khususnya pada materi seni musik.

c) Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini peneliti dapat mengimplementasikan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh di bangku kuliah.