

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Ilmu pengetahuan merupakan hal yang sangat penting saat ini. Tanpa ilmu pengetahuan manusia tidak akan dapat menjalankan hidup dengan baik. Ilmu pengetahuan didapatkan dari berbagai cara dan berbagai sumber, salah satunya melalui pendidikan yang terencana. Pendidikan adalah usaha yang disengaja dan dilakukan secara sistematis sebagai upaya mencerdaskan kehidupan bangsa melalui penciptaan suasana belajar yang kondusif sehingga mendukung para peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara optimal. Proses pendidikan ini dapat ditempuh melalui berbagai jalur, yaitu pendidikan formal, non formal, dan informal. Pendidikan formal adalah pendidikan yang diperoleh secara teratur, sistematis dan berjenjang dimulai dari tingkat dasar, menengah atas, hingga tingkat tinggi.

Kebutuhan terhadap pendidikan yang berkualitas sangat diperlukan dalam upaya peningkatan mutu sumber daya manusia (SDM). Tujuan pendidikan ini dapat tercapai apabila ditunjang dengan lingkungan belajar yang kondusif sehingga proses pembelajaran menjadi efektif. Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dan lingkungan belajarnya. Peran lingkungan belajar sangat penting untuk mendukung keberhasilan suatu proses pembelajaran, sehingga lingkungan belajarpun harus dirancang dan dikelola dengan sangat baik dalam mengembangkan berbagai pengetahuan, keterampilan, kemampuan dan sikap peserta didik. Keberhasilan proses pembelajaran dapat diukur melalui komponen-komponen diantaranya tujuan pembelajaran, bahan pelajaran, media pembelajaran, strategi pembelajaran dan evaluasi pembelajaran (Rusman, Kurniawan & Riyana, 2012). Komponen-

komponen tersebut saling berkaitan sehingga perlu diintegrasikan bersama agar dapat tercapainya keberhasilan pembelajaran

Komponen media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang sangat penting dalam membantu proses pembelajaran dan pengajaran yang dilaksanakan oleh guru. Dalam proses pembelajaran terdapat proses komunikasi yang berlangsung dalam suatu sistem, dan di dalamnya terdapat media pembelajaran sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Daryanto (2010) dalam bukunya tentang media pembelajaran yang menyatakan bahwa "...tanpa media komunikasi tidak akan pernah terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung optimal".

Media pembelajaran digunakan untuk menyalurkan komunikasi melalui penyampaian pesan dalam bentuk media cetak maupun pandang-dengar yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar sehingga mendorong terjadinya proses belajar. Penggunaan media yang tepat dapat merangsang motivasi peserta didik dalam belajar serta dapat meningkatkan kualitas belajar. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya. Media pembelajaran yang baik dapat dilihat dari kualitas tampilan yang menarik, memberi pengalaman belajar, memiliki ciri khas, mudah digunakan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan observasi pendahuluan yang peneliti lakukan di SMP Kartika XIX-2 Bandung bahwa salah satu guru yang mengajar mata pelajaran seni budaya masih menggunakan metode ceramah untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Penggunaan metode ini dinilai belum optimal bagi sebagian peserta didik yang masih kurang memiliki pengetahuan cukup untuk

dapat memahami inti dari metode ceramah yang diberikan. Metode yang digunakan dalam lingkungan sekolah ini belum memenuhi kebutuhan peserta didik dalam mendapatkan pembelajaran yang efektif serta kurangnya pemanfaatan media pembelajaran menjadi kendala tersendiri yang mengakibatkan sebagian peserta didik masih merasa kebingungan dan kurang dapat memahami apa yang guru sampaikan.

Mata pelajaran seni budaya diajarkan pada jenjang pendidikan dasar hingga menengah. Pada sekolah dasar (SD) pelajaran seni budaya diajarkan sebagai bahan pengetahuan awal melalui unsur harmoni, irama dengan menekankan pada aspek afektif (sikap). Selanjutnya, pada jenjang sekolah menengah pertama (SMP) seni budaya memfokuskan aspek kognitif dengan memasukan unsur ide, gagasan, dan tema pada pembelajarannya. Pelajaran seni budaya diberikan di sekolah bersifat multidimensional, multilingual, dan multikultural. Sifat multidimensional bermakna dalam pengembangan kompetensi meliputi konsepsi, apresiasi, dan kreasi dengan cara memadukan secara harmonis unsur logika, estetika, etika, dan kinestetika. Multilingual bermakna pengembangan kemampuan untuk mengekspresikan diri dengan cara yang kreatif menggunakan berbagai macam media. Sedangkan multikultural bermakna menumbuhkan kebanggaan kemampuan apresiasi terhadap budaya yang dimiliki nusantara dan mancanegara. Hal ini merupakan bentuk perwujudan dari sikap demokratis yang memungkinkan hidup dalam budaya yang majemuk secara beradab dan toleran. Pelajaran seni budaya sangat penting dalam mendukung perkembangan peserta didik. Mata pelajaran seni budaya memiliki peran dalam perkembangan kecerdasan intrapersonal, visual spesial, musikal, linguistik, logik, spiritual serta pembentukan pribadi yang harmonis.

Mata pelajaran seni budaya memuat beberapa unsur, yaitu seni rupa, seni tari dan seni musik. Seni musik merupakan salah satu bagian dari mata pelajaran seni budaya. Tujuannya seni musik untuk menumbuhkan kepekaan

rasa estetik, ekspresi dan kreasi agar dapat membentuk sikap kritis, apresiasi dan kreatif pada diri peserta didik. Pelajaran seni budaya di sekolah menengah pertama (SMP) biasanya dilaksanakan seminggu sekali, dengan jumlah waktu 2 x 40 menit dalam sekali pertemuan. Mata pelajaran ini juga bersifat 40% praktek dan 60% bersifat teoritis. Jika dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya, Maka mata pelajaran seni budaya termasuk mendapat porsi yang sedikit sehingga dirasa kurang dapat mencapai target yang telah ditentukan dan peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran. Dalam memenuhi target pembelajaran yang porsinya masih kurang maka dibutuhkan media pembelajaran yang dapat digunakan mandiri oleh peserta didik.

Seiring pesatnya kemajuan teknologi informasi membawa dampak terhadap pendidikan, salah satunya yang tampak dalam pembelajaran adalah dipergunakannya teknologi dalam merencanakan suatu program pembelajaran. Salah satu peranan teknologi dalam proses pembelajaran yaitu kini berkembangnya produk media pembelajaran yang berbasis komputer seperti modul, game edukasi, dan program pembelajaran lainnya. Media pembelajaran tersebut dapat dirancang menggunakan *Software* pengembang media pembelajaran salah satunya yaitu *Articulate Storyline*.

*Articulate Storyline* adalah *software* atau perangkat lunak yang dapat digunakan sebagai media untuk presentasi dan menyampaikan informasi. *Articulate Storyline* tidak membutuhkan bahasa pemrograman atau *script* dalam proses pembuatannya. Sehingga memudahkan pengajar untuk membuat sebuah media yang interaktif. Media ini dapat digunakan dimana saja dan kapan saja dengan menggunakan perangkat komputer maupun *Android* sehingga memudahkan peserta didik untuk menjalankannya. Media ini juga dapat digunakan secara *online* maupun *offline* sehingga dapat mendukung proses pembelajaran jarak jauh yang sedang berlangsung saat ini akibat dari pandemi Covid-19.

Dampak yang ditimbulkan dari pandemi Covid-19 telah mengubah kegiatan pembelajaran pada mulanya tatap muka menjadi daring. Hal ini sesuai berdasarkan kebijakan dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia yang pada tanggal 24 Maret 2020 mengeluarkan surat edaran nomor 4 tahun 2020 tentang kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran Covid-19, yang menjelaskan bahwa proses kegiatan belajar mengajar (KBM) tidak bisa dilaksanakan tatap muka, dan dilaksanakan dirumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh.

Maka dari itu berdasarkan kendala dan fakta yang dipaparkan di atas, peneliti ingin membuat suatu inovasi dalam pembelajaran dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* bernama ‘Mudy’ atau bisa disebut *Musik For Study* berisi tentang pembelajaran seni budaya khususnya pada materi elemen musik yang bersifat dua arah yang berisi tentang materi, dan kuis. Maka peneliti membuat suatu penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran “Mudy” Berbasis *Articulate Storyline* Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Materi Elemen Musik”**.

## 1.2. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian, Rumusan masalah penelitian terbagi menjadi dua, yaitu rumusan masalah umum dan rumusan masalah khusus, adapun rumusan masalah umum dalam penelitian ini adalah “Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis *Articulate Storyline* ‘Mudy’ pada mata pelajaran seni budaya materi elemen musik?.”

Sedangkan rumusan khusus penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana desain media pembelajaran ‘Mudy’ berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran seni budaya materi elemen musik?

2. Bagaimana tahapan proses pengembangan media pembelajaran ‘Mudy’ berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran seni budaya materi elemen musik?
3. Bagaimana hasil respon pengguna guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran ‘Mudy’ berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran seni musik pada siswa?

### 1.3. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian secara umum adalah untuk mendesain dan mengembangkan media pembelajaran ‘Mudy’ berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran seni budaya khususnya materi elemen musik. Sedangkan untuk tujuan khusus penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menganalisis dan mendeskripsikan desain media pembelajaran ‘Mudy’ berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Seni Budaya khususnya materi Elemen Musik.
2. Untuk menganalisis dan mendeskripsikan tahapan proses pengembangan media pembelajaran ‘Mudy’ berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Seni Budaya materi Elemen Musik.
3. Untuk menganalisis dan mendeskripsikan hasil respon pengguna guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran ‘Mudy’ berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Seni Budaya khususnya Elemen Musik.

### 1.4. Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian tentang pengembangan media pembelajaran ‘Mudy’ berbasis *Articulate Storyline* pada mata pelajaran Seni Budaya materi Elemen Musik ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut:

#### 1.4.1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini, secara teoritis diharapkan dapat membantu bahan kajian, memberikan sebuah wawasan, dan informasi yang jelas dalam pengembangan media pembelajaran guna meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran. Hasil penelitian ini juga dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan media pembelajaran.

#### 1.4.2. Manfaat Praktis

##### 1. Bagi Peserta Didik

Bagi peserta didik pembelajaran berbasis media *Articulate Storyline* ini diharapkan dapat membantu dalam proses pembelajaran.

##### 2. Bagi Pendidik

Bagi pendidikan ini bermanfaat untuk dapat membuat pendidik lebih mampu untuk memilih media pembelajaran yang tepat sehingga dapat menunjang proses pembelajaran di kelas agar tujuan pendidikan dapat tercapai

##### 3. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat digunakan sebagai sarana untuk menambah wawasan keilmuan mengenai media pembelajaran dan dapat mengembangkan media yang inovatif dan kreatif yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

#### 1.5. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi dalam penelitian ini mengacu kepada panduan Karya Tulis Ilmiah (KTI) Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) tahun 2019. Sistematika penulisan dalam penelitian ini terbagi menjadi 5 bab.

BAB I: Pendahuluan, pada bab ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

BAB II: Kajian Pustaka, pada bab ini menjelaskan mengenai teori-teori yang berkaitan dengan variabel yang diteliti sebagai landasan dalam mendukung penelitian. Kajian pustaka dalam penelitian ini memuat konsep dan teori mengenai media pembelajaran, *Articulate Storyline*, pembelajaran seni budaya serta penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian.

BAB III: Metode Penelitian, bab ini menjelaskan mengenai metodologi yang digunakan dalam penelitian, metodologi terdiri atas desain penelitian, subjek dan tempat penelitian, pengumpulan data dan analisis data.

BAB IV: Temuan dan Pembahasan, pada bab ini berisikan data yang didapatkan dari hasil temuan penelitian yang telah diolah dan dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data.

BAB V: Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi, pada bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan yang didapatkan dari hasil pengolahan dan analisis data sebagai jawaban dari rumusan masalah penelitian serta rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.