

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perubahan lingkungan pada dunia pendidikan, mulai dari lingkungan sosial, ekonomi, teknologi, hingga politik mengharuskan dunia pendidikan memikirkan kembali bagaimana perubahan tersebut mempengaruhinya sebagai sebuah institut sosial dan bagaimana harus berinteraksi dengan perubahan tersebut. Salah satu perubahan lingkungan pada dunia pendidikan adalah hadirnya teknologi informasi (TI). Teknologi informasi dan komunikasi telah berkembang seiring dengan globalisasi, sehingga penyampaian informasi akan lebih berkembang dengan cepat.

Sesuai dengan kemajuan Teknologi Pendidikan, maupun Teknologi Pembelajaran menuntut digunakannya berbagai macam media pembelajaran serta peralatan yang semakin canggih. Salah satu pemanfaatan teknologi pada pendidikan saat ini, dapat dilihat pada penggunaan media pembelajaran berbasis komputer dalam kegiatan belajar mengajar di berbagai jenjang, baik pendidikan formal maupun non formal. Salah satunya penggunaan media pembelajaran Pembelajaran Berbasis Komputer (PBK) pada jenjang SMP memberikan berbagai dampak, menurut *Hasiholan & Koesdyanto (2019)*, dampak penggunaan media pembelajaran berbasis komputer model tutorial melalui video ini terdapat pengaruh positif terhadap hasil belajar terutama peningkatan hasil *pre-test* dan *pos-test*, hasil ini dilihat dari penghitungan uji hipotesis, selain itu beberapa contoh dapat di tinjau pada penelitian eksperimen yang dilakukan oleh *Altakhyneh & Abumusa (2020)* mengenai efektivitas praktek terhadap pembelajaran *Computer-Assisted instruction* (CAI) dalam kursus piano di *Department of Music Education* yang terdapat di negara Turki mengalami peningkatan terhadap tingkat *post test* yang di dapatkan oleh siswa (*Altakhyneh & Abumusa 2020*), dan juga terdapat dampak positif menurut *Arvin, dkk (2020)* dampak dalam pengembangan instrumen penilaian pada materi musik ansambel berbasis *android* mempunyai pengaruh peningkatan yang signifikan antara motivasi belajar dan prestasi kognitif peserta didik dalam mengikuti pembelajaran menggunakan pembelajaran berbasis *android* dengan yang

mengikuti secara konvensional.

Sarana dan prasarana pendidikan merupakan salah satu sumber daya yang penting dalam menunjang proses pembelajaran di sekolah, keberhasilan program pembelajaran di sekolah sangat dipengaruhi oleh kondisi sarana dan prasarana pendidikan yang dimiliki oleh optimalisasi pengelolaan dan pemanfaatan (Matin dan Nurhatati, 2016:7). Sarana dan prasarana yang baik dapat menciptakan suasana yang menyenangkan baik bagi guru maupun peserta didiknya, sehingga prestasi belajar dapat meningkat, dan lembaga pendidikan dapat pula meningkatkan mutu pembelajaran nya, karena fasilitas sudah memadai untuk semua proses pembelajaran. Tetapi pada kenyataannya belum semua lembaga pendidikan sekolah formal memiliki sarana dan prasarana yang memadai untuk menunjang prestasi peserta didiknya, serta meningkatkan mutu proses pembelajaran yang ada di sekolah.

Berdasarkan survey yang dilakukan oleh Julita (2019) di lapangan ditemukan bahwa ketersediaan alat-alat musik pada pembelajaran seni budaya masih kurang. Seperti pada saat pembelajaran praktek yaitu menyajikan karya seni musik tradisional Nusantara secara perseorangan dan berkelompok di kelas, tidak semua siswa yang ada di kelas mendapatkan alat untuk dipraktikkan, siswa hanya dapat memakai alat yang ada saja, seperti hanya gitar dan pianika saja. Tambahan fasilitas di sekolah, data soal fasilitas terutama untuk alat-alat musik.

Pendidikan Seni Budaya merupakan mata pelajaran yang sangat penting diberikan kepada peserta didik, karena mata pelajaran ini memiliki sifat multilingual, multidimensional, dan multikultural, yang berarti mata pelajaran Seni Budaya dapat mengembangkan salah satu kemampuan mengekspresikan diri dengan berbagai cara. Secara spesifik, mata pelajaran Seni Budaya meliputi beberapa aspek yakni seni rupa, seni tari, seni drama dan seni musik (Susanto, 2015: 163). Dari aspek-aspek tersebut seni yang dapat mengembangkan siswa terampil, kreatif, sekaligus mampu berkarya di bidang musik adalah pendidikan seni musik. Rasyid (2010: 13) berpendapat bahwa musik adalah suatu bunyi yang diterima individu yang berbeda-beda berdasarkan sejarah, lokasi, budaya dan selera

seseorang. Soeteja, dkk., (2009: 2.2.1) menjelaskan bahwa seni musik merupakan salah satu cabang seni yang menggunakan bunyi sebagai media.

Keefektifan salah satu mata pelajaran seni budaya dapat dilihat dari produk pembelajaran, sedangkan efisiensinya dapat di tinjau dari segi waktu, biaya, sarana prasarana, serta visibilitas pembelajaran. Tetapi berdasarkan fakta yang di temukan tidak semua sekolah dapat menunjang keefektifan dan keefisienan pembelajaran tersebut. Di lingkungan sekolah banyak sekali fasilitas yang kurang memadai terutama dalam hal fasilitas sekolah kurang memadai terutama dalam hal alat-alat musik dan masalah lainnya, masalah tersebut membuat kegiatan praktik seni musik menjadi terhambat, dengan kondisi seperti ini dibutuhkan sekali media pembelajaran yang cocok untuk membantu kegiatan belajar mengajar agar kegiatan praktikum seni musik tetap berjalan, walaupun pembelajaran dilakukan secara daring atau jarak jauh. Terdapat banyak sekali jenis media untuk proses pembelajaran, salah satunya yaitu pembelajaran berbasis komputer model simulasi. Memainkan alat musik di dalam kelas akan menyebabkan kebisingan terhadap kelas lainnya, apabila memainkan alat musiknya dilakukan secara terus menerus. Maka dari itu, dengan adanya pembelajaran berbasis komputer model simulasi ini menjadi solusi dari permasalahan ini dikarenakan untuk suara yang dikeluarkannya tidak sebinging suara alat musik asli, besar kemungkinan siswa akan lebih tertarik dalam mempelajari suatu materi, tidak hanya sajian materi yang harus siswa lalui, sajian simulasi- simulasi lainnya pun akan disajikan, dengan ini siswa akan lebih tertarik.

Pembelajaran berbasis komputer model simulasi ini proses pembuatannya dapat dilakukan menggunakan berbagai software, salah satu *software* yang penulis gunakan adalah *software* Adobe Animate. Dilansir dari *website* resmi Adobe, produk hasil dari *software* ini dapat dioperasikan pada komputer, *mobile* dan *browser web*. *Adobe Animate* dapat diekspor menjadi *HTML5 Canvas*, *WebGL*, *Flash / Adobe AIR*, dan platform khusus seperti *SVG*, dengan media ini penulis membuat suatu materi yang dirancang dengan beberapa simulasi alat musik ansambel. *Adobe animate* memiliki keunggulan yaitu lebih universal dalam artian banyak pengembang menggunakan *Adobe Animate* untuk membuat pembelajaran

berbasis komputer maka dari itu penulis memilih menggunakan *Adobe Animate*.

Oleh karena itu, peneliti bermaksud akan mengembangkan suatu media pembelajaran berbasis komputer dengan model simulasi yang berjudul,

“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER MODEL SIMULASI PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA” sebagai bentuk solusi untuk mengatasi permasalahan yang ada di SMPN 1 Lembang sebagai lokasi penelitian ini.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti merumuskan ke dalam dua bagian, yaitu menjadi rumusan masalah umum dan rumusan masalah khusus. Rumusan masalah umum dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Pengembangan Pembelajaran Berbasis Komputer Model Simulasi pada mata pembelajaran Seni Budaya?

Secara khusus rumusan masalah yang diajukan terhadap penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Bagaimana analisis kebutuhan pada mata Pembelajaran Berbasis Komputer Model Simulasi pada mata pelajaran Seni Budaya di SMPN 1 Lembang?
- 2) Bagaimana rancangan dan pengembangan pada media Pembelajaran Berbasis Komputer Model Simulasi pada mata pelajaran Seni Budaya di SMPN 1 Lembang?
- 3) Bagaimana validasi para ahli dan tanggapan peserta didik terhadap Pembelajaran Berbasis Komputer Model Simulasi pada mata pelajaran Seni Budaya di SMPN 1 Lembang?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian secara umum adalah untuk mendeskripsikan Pengembangan Pembelajaran Berbasis Komputer Model Simulasi pada mata pelajaran Seni Budaya materi Ansambel Musik di SMPN 1 Lembang.

Tujuan umum tersebut diuraikan dalam tujuan khusus sebagai berikut:

- 1) Mendeskripsikan dan menganalisis kebutuhan pada Pembelajaran Berbasis Komputer Model Simulasi pada mata pelajaran Seni Budaya di SMPN 1 Lembang.
- 2) Mendeskripsikan rancangan dan pengembangan pada media Pembelajaran Berbasis Komputer Model Simulasi pada mata pelajaran Seni Budaya di SMPN 1 Lembang.
- 3) Mendeskripsikan validasi para ahli dan tanggapan peserta didik terhadap Pembelajaran Berbasis Komputer Model Simulasi pada mata pelajaran Seni Budaya di SMPN 1 Lembang.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk semua pihak terutama sekolah yang telah memberi izin untuk menjadi objek penelitian. Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Manfaat Teoritis

Dari hasil penelitian ini, secara teoritis diharapkan dapat menambah bahan kajian dan memberikan sebuah wawasan, informasi dan deskripsi yang jelas tentang pengembangan pembelajaran Berbasis Komputer Model Simulasi pada mata pelajaran Seni Budaya di SMPN 1 Lembang.

- 2) Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti

Penelitian yang telah dilakukan diharapkan dapat menambah informasi, wawasan serta menjawab pertanyaan bagi peneliti mengenai pengembangan pembelajaran Berbasis Komputer Model Simulasi pada mata pelajaran Seni Budaya di SMPN 1 Lembang.

- b. Bagi Siswa

Bagi siswa penerapan pembelajaran Berbasis Komputer Model simulasi pada mata pelajaran seni budaya dan kesenian ini dapat membantu proses pembelajaran daring siswa.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat menambah informasi, wawasan serta dapat mengembangkan pembelajaran Berbasis Komputer Model simulasi untuk selanjutnya.

d. Bagi Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian keilmuan, khususnya tentang pembelajaran Berbasis Komputer Model simulasi pada mata pelajaran Seni Budaya dan Kesenian.