

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi begitu pesatnya mendorong setiap manusia dapat merespon semua perkembangan tersebut secara cepat untuk mengikutinya. Tuntutan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan untuk merespon perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat dibutuhkan. Kemampuan untuk memahami perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membutuhkan pemikiran kritis, sistematis, logis, kreatif dan kemauan berkerjasama secara efektif.

Sekolah adalah sebuah lembaga pendidikan formal yang memberikan pengetahuan dan membekali keterampilan kepada siswa untuk mempersiapkan manusia yang berkompeten. Maka dari itu, guru diharapkan mampu membentuk siswa yang terampil dan memiliki kecakapan dalam berbagai bidang ilmu pengetahuan.

Kemampuan dapat dilatih dan dikembangkan dengan metode pembelajaran dua arah antara guru dan siswa. Guru mempunyai peranan penting di dunia pendidikan untuk membentuk dan mendorong siswa menjadi manusia yang berkualitas.

Seorang guru harus pandai menciptakan siswa yang terampil, hal tersebut bisa diwujudkan melalui lingkungan sekolah, dengan menciptakan suasana belajar yang kondusif. Guru harus pandai memilih dan menggunakan

metode pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Dalam hal ini dibahas sebuah metode pembelajaran dengan menggunakan media, salah satunya adalah media *buku digital* pada mata pelajaran seni musik.

Pembelajaran seni musik ada dalam lembaga-lembaga pendidikan formal dan non-formal. Pendidikan formal salah satunya Sekolah Menengah Pertama, dan Sekolah Menengah Atas. Pendidikan non-formal seperti kursus-kursus musik. Tidak semua pelajaran seni musik di sekolah diwujudkan dalam bentuk mata pelajaran yang termasuk dalam kurikulum, tetapi terdapat juga pada ekstrakurikuler sekolah tersebut. Bagi siswa yang ingin fokus mendalami pendidikan musik dapat memilih sekolah yang khusus, seperti Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) khusus dibidang musik.

Banyak fakta ditemukan bahwa pengajaran musik di sekolah-sekolah belum dilaksanakan secara optimal, contohnya fasilitas media yang ada di sekolah jarang digunakan untuk memperlancar proses belajar mengajar di sekolah dikarenakan guru hanya menitik beratkan pada pemberian secara teori saja. Penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu belajar sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar di sekolah.

Sekarang ini perkembangan teknologi sangatlah pesat. Hal ini dapat dilihat dengan terciptanya berbagai macam produk yang semakin canggih. Pendidikan juga tidak terlepas dari aspek teknologi, karena aspek ini sangat mendukung dan menunjang tercapainya tujuan pendidikan. Bagi pelajaran seni musik, teknologi dapat digunakan untuk membangun dan mengasah musikalitas, rasa, dan teori musik itu sendiri. Saat ini sudah banyak program

yang disusun oleh para ahli komputer dengan berbagai ide dan inovasi barunya yang mengangkat materi pembelajaran ke dalam perangkat lunak (software), salah satunya yaitu *software Adobe Flash CS3*.

*Software Adobe Flash CS3* memiliki banyak fitur pendukung atau kelebihan antara lain mampu menghasilkan media interaktif, media pembelajaran dan mampu membuat animasi. Peneliti menggunakan kelebihan *Software Adobe Flash CS3* dalam pembuatan *buku digital* sebagai media pembelajaran yang diharapkan mampu membantu proses belajar mengajar di sekolah.

SMPN 1 TEMPEL merupakan salah satu sekolah yang belum mengembangkan media pembelajaran berbasis komputerisasi untuk mata pelajaran seni musik. Hal tersebut berdasarkan observasi peneliti pada saat PPL. Oleh karena itu peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk *buku digital* dengan menggunakan *Software Adobe Flash CS3*. Materi yang dibahas dalam *buku digital* adalah jenis-jenis alat musik. Dalam *buku digital* materi tidak hanya berbentuk teks namun dilengkapi gambar dan audio. Gambar dan audio sangat penting dalam mengenalkan jenis-jenis alat musik, dikarenakan minimnya alat musik di SMPN 1 TEMPEL.

Penelitian ini membahas pengembangan media pembelajaran yang berguna untuk mensimulasikan penyampaian materi bahan ajar dengan kemasan yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Media pembelajaran ini dibuat dan didesain agar siswa lebih aktif sehingga terjadi interaksi antara siswa, guru, dan proses belajar mengajar menjadi lebih menarik.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan metode pembelajaran yang kurang efisien untuk siswa.
2. Cara penyampaian bahan ajar yang disampaikan guru terkadang sulit dipahami oleh siswa.
3. Fasilitas media sekolah yang kurang dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran seni musik.
4. Kurangnya pengembangan media pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Salah satunya pemanfaatan teknologi seperti *software*, baik *software* musik mau pun *software* lainnya.

## **C. Fokus Masalah**

Fokus masalah dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran dalam bentuk *buku digital* dengan menggunakan *software adobe flash CS3*.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan fokus masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana model media pembelajaran dengan memanfaatkan kelebihan *software adobe flash CS3* sebagai sarana pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran seni musik di SMP N 1 Tempel.

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan diadakannya penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran dengan media *buku digital* sebagai sarana untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMPN 1 Tempel.

### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat, sebagai berikut:

#### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Memberikan sumbangan dan informasi pengetahuan kepada siswa, guru SMPN 1 tempel dan mahasiswa Seni Musik.
- b. Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan peneliti-peneliti selanjutnya yang mempunyai pembahasan penelitian yang sama.

#### **2. Manfaat Praktis**

Bagi Peneliti, dapat menambah wawasan keilmuan dalam bidang metode pembelajaran seni musik dengan menggunakan komputer dan dapat dijadikan inspirasi untuk penelitian selanjutnya.