

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini menjadikan pengetahuan dan teknologi menjadi landasan utama segala aspek kehidupan. Penggunaan teknologi berdampak pada aspek kehidupan terlebih pada pendidikan². Kemajuan teknologi di bidang pendidikan, berpengaruh pada proses pembelajaran yang mendorong terciptanya pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Salah satunya dengan menginovasi media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi sebagai pendukungnya³. Dengan demikian penggunaan teknologi secara bijak mampu membantu proses pembelajaran.

Penggunaan teknologi informasi dalam proses pembelajaran di kelas, sudah menjadi keharusan sekaligus tuntutan di era perkembangan teknologi. Untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran perlu dikembangkannya berbagai model pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar proses pembelajaran tidak terkesan kurang menarik, biasa saja dan membosankan sehingga akan menghambat terjadinya *transfer of knowledge*⁴. Sehingga peran media pembelajaran menjadi penting karena menjadikan proses pembelajaran tersebut menjadi lebih bervariasi dan tidak membosankan.

Penentu dari hasil belajar yang diterima oleh siswa merupakan dari bagaimana proses pembelajaran itu dilakukan yaitu dari media, metode, dan teknik pembelajaran

² Bambang Warsita Bambang Warsita, “Landasan Teori Dan Teknologi Informasi Dalam Pengembangan Teknologi Pembelajaran,” *Jurnal Teknodik*, 2014, 84–96, <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.91>.

³ Pujirianto, *Teknologi Untuk Pengembangan Media & Pembelajaran* (Yogyakarta: UNY Press, 2002).

⁴ Ali Muhson, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi”, *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesai*, Vol. VIII. NO. 2, 2020, hal. 1-10.

yang digunakan oleh pendidik⁵. Salah satu pengembangan media pembelajaran saat ini menjadi hal yang harus dilakukan oleh seorang pendidik guna mengikuti perkembangan zaman, dan meningkatkan minat belajar dari siswa itu sendiri. Sehingga perlu adanya penggunaan media pembelajaran yang mampu menarik minat siswa dan mempermudah siswa dalam memahami materi dalam proses pembelajaran.

Media menjadi wadah dari pesan yang sumbernya diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan, materi yang diterima adalah pesan intruksional atau pelajaran, dan tujuan yang dicapai adalah tercapainya proses pembelajaran⁶. Untuk menciptakan media yang bagus dan penggunaannya dapat membantu guru menyampaikan pesan dengan baik, perlunya pendidik mengetahui pengelolaan media pembelajaran. Seorang guru dituntut untuk mempunyai berbagai keterampilan yang mendukung. Salah satu keterampilan tersebut adalah bagaimana seorang guru dapat mengembangkan media pembelajaran⁷. Dengan demikian guru harus memiliki ilmu atau pengetahuan terkait pengembangan media supaya dapat menentukan kebutuhan media yang diperlukan untuk peserta didiknya.

Pengembangan media pembelajaran mampu mengatasi masalah-masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran, misalnya suasana membosankan dalam proses pembelajaran, susah nya siswa memahami materi yang diajarkan, dan masih banyaknya pendidik yang hanya menggunakan metode ceramah serta penggunaan media buku dalam proses pembelajaran. Salah satu pengembangan media pembelajaran adalah penggunaan media berbasis elektronik yaitu media audio visual berupa musik, video,

⁵ Annisa Nidaur Rohmah, “*Belajar Dan Pembelajaran (Pendidikan Dasar)*,” CENDEKIA Media Komunikasi Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Islam 09, no. 02 (2017): 193–210.

⁶ Ani Daniyati dkk., “*Konsep Dasar Media Pembelajaran*,” t.t., hal.284.

⁷ Inesa Tri Mahardika Pratiwi and Rini Intansari Meilani, “Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa,” *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 3, no. 2 (2020): 33, <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762>.

film, video animasi, dan program TV. Dari beberapa media tersebut, musik menjadi salah satu yang diminati oleh siswa dan guru dalam proses pembelajaran⁸.

Ragam media pembelajaran berbasis musik yang banyak dimanfaatkan oleh guru dalam membantu proses pembelajaran meliputi media audio visual, media *game*, dan media *Cover Song*. Dari ketiga ragam media berbasis musik tersebut yang akan diteliti adalah media *Cover Song* karena media ini banyak sekali digunakan oleh guru, mudah di buat dan mudah digunakan dalam proses pembelajaran. Media *Cover Song* ini berupa pengubahan lirik dari sebuah lagu sesuai dengan materi yang dibutuhkan dan ditambah dengan video dan lirik.

Penggabungan lagu yang liriknya telah diubah menjadi materi tertentu disebut media pembelajaran *Cover Song* yang mampu membantu siswa dalam memahami materi dengan melibatkan musik. Musik yang bisa berupa *Cover Song* serta ditambah juga dengan tambahan video dan lirik berpengaruh signifikan terhadap konsentrasi, kesehatan, daya ingat, kreativitas dan daya pikir. Dalam pembelajaran, musik juga dapat digunakan untuk menata suasana hati, mengubah keadaan mental siswa dan mendukung lingkungan belajar. Karena irama, ketukan, dan keharmonisan musik dapat mempengaruhi fisiologi manusia terutama gelombang otak dan detak jantung, di samping membangkitkan perasaan dan ingatan⁹. Serta video dan lirik yang ada mampu menambah pemahaman dari materi yang disajikan menggunakan media *Cover Song* ini. Dengan demikian media *Cover Song* bisa menjadi pilihan guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

⁸ Ainoer Roffiq, Ikhwanul Qiram, dan Gatut Rubiono, “Media Musik Dan Lagu Pada Proses Pembelajaran,” *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)* 2, no. 2 (29 Desember 2021): hal. 35-40, <https://doi.org/10.26737/jpdi.v2i2.330>.

⁹ Diecky Kurniawan Indrapraja, “Penggunaan Media Musik Sebagai Aspek Pendukung Dalam Pembelajaran Seni Budaya Di Smp,” t.t., hal. 4.

Media *Cover Song* saat ini banyak dipakai guru karena mampu meningkatkan semangat siswa dan membantu siswa dalam menghafal dan memahami materi. Apapun materi yang ada bisa di ajarkan menggunakan media *Cover Song* dengan kreatifitas yang guru miliki. Media ini mampu memberikan rasa tertarik dalam proses pembelajaran sehingga lebih memudahkan mengingat materi. Sesuai dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh Siti Anisah dan Maulidah bahwa retensi peserta didik dapat ditingkatkan dengan cara guru harus merangsang perkembangan otak siswa melalui metode bernyanyi¹⁰. Hal itupun telah di buktikannya dengan konten-konten media pembelajaran yang ada di media sosial seperti tik tok, instagram, dan youtube banyak sekali yang menggunakan media *Cover Song* dalam proses pembelajaran dan mampu menambah minat dan pemahaman belajar siswa.

Pada penelitian ini media *Cover Song* dibuat untuk memudahkan siswa dalam memahami materi Pendidikan Pancasila. Yang dimana terkadang materi hanya disampaikan dengan metode ceramah dan hanya menggunakan media dari buku yang membuat siswa menjadi bosan dan susah memahami isi materi, dengan media *Cover Song* siswa mampu mengikuti dan menerima pembelajaran dengan senang karena siswa disuguhkan media yang terdiri dari suara, video, dan lirik. Materi-materi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila harus benar-benar dikuasai dan diterima oleh siswa, karena materi Pendidikan Pancasila ini merupakan materi penting dalam menjadi warga Indonesia yang baik, mengetahui hak warga negara, menumbuhkan rasa cinta tanah air, dan menumbuhkan jiwa nasionalisme. Sedangkan dalam sekolah yang peneliti ambil sebagai tempat penelitian, kelas III belum pernah menggunakan media *Cover Song* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Sehingga perlu adanya upaya yang

¹⁰ Siti Anisah dan Maulidah, “Meningkatkan Kemampuan Daya ingat Siswa Melalui Metode Bernyanyi Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam”, Jurnal Pendidikan UNIGA no. 16 (2022) : hal. 581-591, <https://doi.org/10.52434/jp.v16i1.1814>

kreatif dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mempelajari Pendidikan Pancasila¹¹.

Pada penelitian terdahulu berjudul “Pengembangan Media ECHA (*Elaboration, Cover Song, Historycal Content, Audio Visual*) Berbasis Vlog dalam Pembelajaran Sejarah”, bentuk dari media tersebut yaitu berupa potongan video *history* materi sejarah yang dipadukan dengan sebuah lagu lalu media tersebut hasilnya di upload di youtube. Dalam penelitian yang akan saya lakukan terdapat pembaharuan dan perbedaan dengan penelitian sebelumnya, yaitu adanya pengubahan lirik dari sebuah lagu lalu dikonsep dengan di tambah sebuah video peneliti yang sedang bernyanyi dengan melibatkan siswa dalam video tersebut, ada yang dengan animasi dan tambahan lirik lagu yang juga ditambah dalam video tersebut.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti ingin mengembangkan media *Cover Song* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk Kelas III. Dengan adanya pengembangan ini harapannya bisa menarik minat belajar siswa sehingga lebih mudah menerima materi Pendidikan Pancasila. Oleh sebab itu penulis melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Cover Song* Untuk Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas III SD/MI”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang di atas maka permasalahan dalam penelitian yang akan dibahas oleh peneliti adalah:

1. Bagaimana Analisis Kebutuhan Media *Cover Song* Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas III SD/MI ?

¹¹ Wika Dwi Wulandari dan Dewi Nurwati, “Peningkatan Hasil Belajar Materi Lambang Garuda Pancasila Menggunakan Media Puzzle Siswa Kelas Iii Sdn 1 Ngadisanan” 08 (2023): hal. 667.

2. Bagaimana Desain Media *Cover Song* Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas III SD/MI ?
3. Bagaimana Pengembangan Media *Cover Song* Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas III SD/MI ?
4. Bagaimana Implementasi Media *Cover Song* Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas III SD/MI ?
5. Bagaimana Evaluasi Media *Cover Song* Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas III SD/MI ?

C. Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan penelitian yang akan dicapai berdasarkan rumusan masalah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Menjelaskan Kebutuhan Media *Cover Song* Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas III SD/MI
2. Menjelaskan Desain Media *Cover Song* Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas III SD/MI
3. Menjelaskan Pengembangan Media *Cover Song* Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas III SD/MI
4. Menjelaskan Implementasi Media *Cover Song* Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas III SD/MI
5. Menjelaskan Evaluasi Media *Cover Song* Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas III SD/MI

D. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Secara Teoritis

Secara teoritis pengembangan ini diharapkan dapat bermanfaat untuk membuktikan teori yang sudah diujikan sehingga dapat menguatkan penelitian yang

akan dilakukan oleh peneliti saat ini. Sehingga memberikan penguatan bahwa media *Cover Song* ini dibutuhkan guna menjawab kebutuhan dan tantangan dalam proses pembelajaran.

2. Manfaat Secara Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Penelitian ini dapat bermanfaat bagi guru dalam penggunaan media pembelajaran.
- 2) Guru mampu mengembangkan media pembelajaran sendiri yang lebih kreatif.
- 3) Penelitian ini juga dapat menjadi pedoman dalam penggunaan media pembelajaran yang membantu proses pembelajaran serta dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

b. Bagi Siswa

- 1) Tersedianya alternatif media pembelajaran dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila selain buku teks yang membantu siswa dalam belajar dan memahami materi Pendidikan Pancasila dengan gaya belajar yang menyenangkan sesuai dengan perkembangan zaman.
- 2) Sebagai media pembelajaran mandiri yang dapat menjadikan siswa aktif dalam belajar serta dapat mengembangkan kreativitasnya.
- 3) Melalui penggunaan media pembelajaran ini dapat membantu siswa dalam menguasai materi dengan musik berlibrik yang dikembangkan dengan adanya dukungan video.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan informasi tentang media *Cover Song* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan dapat mengembangkan penelitian ini dengan variasi metode atau pokok bahasa yang lain.

E. Asumsi Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan peneliti, ada beberapa asumsi yang menjadi titik ukur pengembangan media pembelajaran yaitu:

- a. Belum tersedianya media *Cover Song* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III MIN 11 Blitar.
- b. Media *Cover Song* ini digunakan sebagai media pembantu untuk mengembangkan rasa keingin tahuan siswa dan agar saat pembelajaran dikelas guru mampu membawa suasana yang menarik dan menyenangkan.

2. Batasan Pengembangan

Pengembangan media *Cover Song* memiliki batasan sebagai berikut:

- a. Penelitian ini fokus pada pembuatan produk media pembelajaran berbentuk media audio visual yaitu media *Cover Song* bagi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SD/MI.
- b. Isi materi dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan hanya menyangkut materi aturan, identitas diri, hidup rukun di lingkungan sekitar.

3. Keterbatasan Media Pengembangan

- a. Media ini hanya ini bisa dimanfaatkan jika sekolah dilengkapi dengan fasilitas yang mendukung untuk mengimplementasikan media *Cover Song*.
- b. Media ini hanya bisa digunakan pada materi aturan, identitas diri, dan hidup rukun di lingkungan sekitar.

F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan media Cover Song ini adalah:

1. Media *Cover Song* yang dikembangkan dengan merubah lirik sebuah lagu sesuai materi yang dibutuhkan lalu hasilnya berupa media audio visual yang berbentuk musik serta dilengkapi dengan video dan lirik yang berisi materi Pendidikan Pancasila Kelas III.
2. Media *Cover Song* ini dibuat menggunakan aplikasi *Canva* dan *CapCut* untuk mengedit video, audio, dan liriknya.
3. Media *Cover Song* akan di upload di kanal youtube.

G. Definisi Operasional

Definisi operasional pada penelitian ini sangat diperlukan untuk menghindari kesalahan dalam penggunaan media *Cover Song* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas III. Adapun definisi operasional dalam penelitian ini adalah.

1. Media pembelajaran *Cover Song* adalah media yang dapat diputar di Laptop berisikan sebuah audio, video dan lirik terkait materi pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III.
2. Pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk membentuk siswa menjadi warga negara yang baik, paham akan hak dan kewajiban menjadi warga negara, cinta tanah air dan bangsa.

A. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan ini digunakan untuk mengetahui gambaran keseluruhan dalam penelitian yang peneliti lakukan. Adapun sistematika dalam penelitian ini, sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, Pada bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi pengembangan, spesifikasi produk, penelitian terdahulu, definisi operasional, dan sistematika pembahasan.

BAB II KAJIAN TEORI, Pada bab ini berisi landasan teori dan kerangka berfikir

BAB III METODE PENELITIAN, pada bab ini berisikan jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba (desain uji coba, subjek uji coba, jenis data, instrumen dan teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data).

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN pada bab ini berisi tentang prosedur pengembangan media *Cover Song*, dan hasil penelitian.

BAB V PEMBAHASAN, pada bab ini berisi tentang hasil analisis masalah, setelah membandingkan temuan di lapangan dengan teori serta hasil penelitian sebelumnya.

BAB VI PENUTUP, pada bab ini berisi tentang Kesimpulan dan saran.