

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan pokok dalam kehidupan manusia yang berfikir bagaimana menjalani kehidupan dunia ini dalam rangka mempertahankan hidup dan penghidupan manusia yang mengemban tugas dari Sang Khaliq untuk beribadah. Manusia sebagai makhluk yang diberikan kelebihan oleh Allah SWT dengan suatu bentuk akal pada diri manusia yang tidak dimiliki makhluk Allah yang lain dalam kehidupannya, bahwa untuk mengolah akal pikirnya diperlukan suatu pola pendidikan melalui suatu proses pembelajaran.

Berdasarkan undang-undang Sisdiknas No.20 tahun 2003 Bab I, bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Kosasih Djahiri (1980 : 3) mengatakan bahwa “Pendidikan merupakan upaya yang terorganisir, berencana dan berlangsung kontinyu (terus menerus sepanjang hayat) kearah membina manusia/anak didik menjadi insan paripurna, dewasa dan berbudaya”.

Keberhasilan proses pembelajaran merupakan hal utama yang didambakan dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah. Dalam proses pembelajaran komponen utama adalah guru dan peserta didik. Agar proses pembelajaran berhasil, guru harus membimbing peserta didik semikian rupa sehingga mereka dapat

mengembangkan pengetahuannya sesuai dengan struktur pengetahuan bidang yang dipelajarinya. Untuk mencapai keberhasilan tersebut disamping guru harus memahami sepenuhnya materi yang diajarkan, guru dituntut mengetahui secara tepat posisi pengetahuan peserta didik pada awal (sebelumnya) mengikuti pelajaran tersebut.

Salah satu usaha untuk mengatasi keadaan demikian adalah penggunaan media dalam proses belajar mengajar. Karena fungsi media dalam kegiatan tersebut disamping sebagai penyaji stimulus informasi, sikap dan lain-lain, juga untuk meningkatkan keberhasilan dalam menerima informasi. (Usnita,2013:18) mengatakan bahwa “Media juga berfungsi untuk mengatur langkah-langkah kemajuan serta untuk memberikan umpan balik pada proses belajar mengajar”. karena dengan menggunakan media pembelajaran tidak terkesan membosankan bagi siswa, karena siswa tidak hanya mendengarkan ceramah dari guru tetapi dengan menggunakan media pembelajaran siswa akan lebih tertarik dengan pelajaran yang disampaikan dan siswa akan terdorong motivasi belajarnya serta memperjelas dan mempermudah konsep yang abstrak dan mempertinggi daya serap atau retensi belajar .

Media *audio visual* merupakan alat peraga yang bersifat dapat didengar dan dapat dilihat sehingga dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran yang berfungsi memperjelas atau mempermudah dalam memahami gerak yang sedang dipelajari. Media *audio visual* juga merupakan sarana dan prasarana untuk menunjang terlaksananya kegiatan pembelajaran serta menunjang pendidikan dan pelatihan tentunya perlu mendapat perhatian sendiri.

Hasil belajar merupakan perwujudan kemampuan akibat perubahan perilaku yang dilakukan oleh usaha pendidikan. Kemampuan tersebut menyangkut domain kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibanding dengan yang sebelumnya. Hasil belajar ini dapat dilakukan dengan mengamati terjadinya perubahan tingkah laku tersebut setelah dilakukan penilaian.

Pengalaman pembelajaran seperti di atas memberikan pemikiran baru bagaimana merancang sebuah pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Muncul suatu gagasan untuk berkolaborasi mencari solusi masalah diatas untuk menemukan cara bagaimana mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh siswa. Bagaimana memanfaatkan kemampuan tersebut agar mereka terus termotivasi dalam belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

Pendidikan seni budaya dan keterampilan yang diberikan pada sekolah karena memiliki peranan yang sangat penting dalam kebutuhan perkembangan anak dalam mencapai tingkat kecerdasan yang optimal. Kecerdasan anak tidak hanya dapat dilihat dari seberapa banyak pengetahuan yang dimiliki namun juga bagaimana siswa dapat mengekspresikan melalui seni dan keterampilan. Seni budaya dan keterampilan adalah salah satu mata pelajaran yang memfasilitasi anak untuk mengembangkan kecerdasan kinestetik. Dalam standar pendidikan

nasional SBK dibagi menjadi tiga macam yaitu seni tari, seni rupa, dan seni musik.

Pencapaian tujuan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar merupakan tugas utama seorang pendidik. Salah satunya dengan menggunakan media *audiovisual* sebagai strategi pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan adalah suatu strategi pembelajaran yang diharapkan. Seni tari merupakan salah satu cabang dari seni budaya. Tari merupakan ekspresi jiwa manusia dapat diwujudkan dalam bentuk simbol yang mengandung arti yang beraneka ragam. Tari salah satu bagian dari budaya, digunakan sebagai sarana untuk mengekspresikan keindahan dari dalam jiwa seorang manusia.

Media yang digunakan sebagai rangsangan keterampilan menari siswa yaitu dengan menggunakan media *audio visual*. (Usnita,2013:25) mengatakan “Keuntungan yang diperoleh dari penggunaan media *audio visual* yaitu gambar dapat di *slow motion*, sehingga teknik gerak dapat dipahami siswa secara mendetail, gambar dapat diulang berkali-kali sehingga pembelajaran dipergunakan seefisien mungkin”. Maka Rangsangan *audio visual* yang dihadirkan harus dapat membuat suasana pembelajaran menarik. Selain itu, peran guru biasanya mendemonstrasikan gerak, dapat menggunakannya sebagai media bantu dalam membimbing siswa secara menyeluruh, materi pembelajaran yang dibuat kedalam VCD bisa dipelajari dirumah sehingga siswa dapat terus berlatih tanpa mengandalkan pertemuan di kelas saja.

Kekurangan dalam penggunaan media pembelajaran berupa *audio visual* yaitu terbatasnya ruangan yang dapat dipergunakan untuk kebutuhan tersebut

yaitu harus ruangan khusus dan lengkap dengan multi media itu sendiri. Selain itu dengan menggunakan *infocus*, penerangan ruangan tidak bisa terlalu terang, hal ini agar siswa dapat melihat kejelasan visualisasi yang terdapat pada layar.

Dengan pertimbangan yang telah dikemukakan diatas, maka penulis melakukan penelitian dengan judul “ **Pengaruh Pemanfaatan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Seni Tari Terhadap Hasil Belajar Pada Siswa Kelas XI SMA Darussalam Medan**”.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah sangat penting untuk mengetahui permasalahan yang terdapat dalam judul penelitian. Masalah dalam penelitian memuat penjelasan mengenai alasan-alasan mengapa masalah yang dikemukakan dalam usulan penelitian dilihat menarik, penting dan perlu untuk diteliti. Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimanaproses pembelajaran seni tari melalui media *audio visual* pada siswa kelas XI SMA Darussalam Medan?
2. Bagaimana pengaruh media *audio visual* terhadap hasil belajar siswa dalam menari tarian Ranup Lampuan di SMA Darussalam Medan?
3. Apa fungsi media *audio visual* dalam proses pembelajaran seni tari di SMA Darussalam Medan ?

C. Pembatasan Masalah

Melihat luasnya cakupan masalah yang timbul dan karena keterbatasan waktu, kemampuan dan tenaga peneliti, maka penulis membatasi masalah agar penelitian ini mencapai sasaran dan tidak lari dari topik yang akan di teliti.

Masalah merupakan pertanyaan-pertanyaan yang dicoba untuk ditemukan jawabannya, terkait dengan pendapat diatas maka peneliti mencoba untuk menemukan jawaban untuk memecahkan masalah-masalah yang telah diidentifikasi. Namun mengingat keterbatasan-keterbatasan yang ada maka masalah yang telah diidentifikasi di batasi sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pembelajaran seni tari melalui media *audio visual* dalam keterampilan siswa kelas XI SMA Darussalam Medan ?
2. Bagaimana pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar siswa dalam menari tarian Ranup Lampuan di SMA Darussalam Medan ?

D. Rumusan Masalah

Setelah masalah di identifikasi maka perlu merumuskan masalah, karena hasilnya dapat menjadi petunjuk bagi prosedur berikutnya. Penjelasan mengenai alasan-alasan mengapa masalah dikemukakan dalam usulan penelitian dipandang menarik, penting dan perlu untuk diteliti merupakan isi dari perumusan masalah. Merumuskan masalah merupakan pekerjaan yang sukar bagi setiap peneliti. O.Setiawan Djuharie (2001:52) mengatakan bahwa : “yang dapat menolong peneliti dari kesulitan merumuskan masalah adalah pengetahuan yang luas dan terpadu mengenai teori-teori dan penelitian terdahulu dalam bidang yang berkaitan dengan masalah yang diteliti“.

Agar peneliti berfokus pada satu masalah yang akan ditinjau lebih lanjut. Maka perumusan masalah dalam penelitian ini “Bagaimana pengaruh pemanfaatan media *audio visual* terhadap hasil belajar siswa dalam menari tarian RanupLampuan di SMA Darussalam Medan “

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan bentuk lain hasil perumusan masalah selain judul penelitian. Bentuk tujuan penelitian ini penting karena dapat menjadi penuntun untuk langkah-langkah berikutnya. Oleh karena itu, susunannya mengikuti konsistensi seperti yang berlaku dalam perumusan masalah. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Mendeskripsikan proses pembelajaran seni tari melalui media *audio visual* pada siswa kelas XI SMA Darussalam Medan.
2. Mendeskripsikan pengaruh pemanfaatan media audio visual terhadap hasil belajar siswa dalam menari tarian Ranup Lampung di SMA Darussalam Medan.

F. Manfaat Penelitian

Selain memiliki tujuan, suatu penelitian juga diharapkan memiliki manfaat. Dengan mengetahui tujuan ini sebagaimana telah diuraikan sebelumnya, penelitian ini juga mempunyai manfaat. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai informasi kepada penulis dalam menambah pengetahuan wawasan mengenai pengaruh pemanfaatan media *audio visual* terhadap hasil belajar siswa khususnya di Sumatera Utara
2. Sebagai bahan referensi bagi mahasiswa Unimed maupun peneliti-peneliti lainnya yang akan melaksanakan penelitian dengan topik yang berkaitan

3. Sebagai sumber motivasi bagi masyarakat khususnya masyarakat Sumatera Utara dan sekitarnya agar melestarikan serta mengembangkan kebudayaan khususnya seni tari.
4. Menambah sumber kajian bagi perpustakaan umum Unimed khususnya perpustakaan Pendidikan Seni Tari Universitas Negeri Medan.

G. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori dan belum menggunakan fakta. Oleh karena itu setiap penelitian yang dilakukan memiliki suatu hipotesis atau jawaban sementara terhadap penelitian yang akan dilakukan. Maka hipotesis yang diambil dalam penelitian ini adalah “Ada pengaruh yang positif pada pemanfaatan media audio visual dalam pembelajaran seni tari terhadap hasil belajar pada siswa kelas XI SMA Darussalam Medan”.