

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses yang bertujuan untuk meningkatkan taraf hidup manusia untuk meningkatkan potensinya dalam lingkungan hidupnya. Penilaian dalam pendidikan ada beberapa aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik yang menanamkan karakter dan keseimbangan pendidikan pada suatu manusia itu sendiri. Pendidikan adalah suatu sistem penanaman nilai-nilai karakter kepada warga sekolah yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, dan tindakan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut, baik terhadap Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama, lingkungan, maupun kebangsaan sehingga menjadi manusia (Desy, 2014:377).

Bermain alat musik sebagai kegiatan ekspresif manusia, yaitu sebagai ekspresi akan perasaan emosi atau gagasan kehidupan. Musik tradisional adalah kegiatan bermusik yang sudah lahir dan secara turun temurun ada pada masyarakat, seperti pada masyarakat Batak Toba disebut dengan Gondang, yaitu sebagai ansambel dalam mengekspresikan kehidupan masyarakat Batak Toba. Gondang terdiri dari terdapat dua jenis yaitu Gondang *Sabangunan* dan Gondang *Hasapi* yang dimana terdapat pada alat musik *Tagading (gondang)* sebagai pembawa melodi dan tempo dalam permainan Gondang *Sabangunan* dan Gondang *Hasapi*. Alat musik tradisional adalah alat musik khas yang terdapat di daerah-daerah seluruh Indonesia. Jenisnya banyak sekali, karena

hampir setiap daerah memiliki alat musik sendiri. Alat musik tradisional menjadi identitas suatu daerah di Indonesia dan semuanya tidak bisa dilupakan begitu saja karena seharusnya justru dilestarikan dengan baik, namun kelangkaan menjadi penyebab kurang diminatinya alat musik tradisional tersebut hanya orang, sanggar atau organisasi tertentu yang memilikinya, jadi untuk mempelajari atau berlatih kita harus bergabung ke salah satu tempat yang menyediakannya (Arief, 2018:98).

Proses bermain alat musik *Tagading (gondang)* akan memperkenalkan individu dengan lingkungannya dan menuntunya untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar. Penilaian kemampuan bermain *tagading (gondang)* adalah untuk mengetahui sejauh mana telah mencapai sasaran belajar alat musik tersebut. Proses pembelajaran alat musik *tagading (gondang)* agar dapat menuju sasaran yang baik untuk keberlangsungan dalam bermasyarakat yang memiliki budaya pada masyarakat.

SMA Negeri 2 Pangururan adalah Sekolah Menengah Atas yang berada di Kabupaten Samosir, berada dilingkungan masyarakat Batak Toba, sehingga setiap siswa diharapkan mampu bermain alat musik tradisional yaitu *tagading (gondang)* atau sering disebut *gondang* untuk melakukan permainan *margondang* dalam ansambel musik tradisional Batak Toba. Kenyataannya bahwa siswa masih belum mampu memainkan dengan teknik dasar yang benar. Rendahnya hasil belajar teknik dasar bermain *tagading (gondang)* siswa disebabkan oleh beberapa faktor yang dapat dilihat dari sikap siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran praktek. Oleh karena itu, guru perlu memberikan media yang lebih efektif agar siswa dapat memainkan dengan benar berlatih memainkan *tagading (gondang)*.

Perkembangan informasi saat ini, internet merupakan salah satu bukti nyata pesatnya perkembangan teknologi di bidang informasi dan telekomunikasi. Internet membawa pengaruh yang sangat besar dalam pola kehidupan masyarakat dunia. Internet disebut juga dunia tanpa batas karena sifatnya yang benar-benar mendunia, waktu dan jarak bukan lagi masalah untuk memperoleh informasi atau pun memberi informasi, apalagi sekarang dengan mudahnya mengakses dengan *gadget* dan sudah tersedia *provider* untuk mengakses jaringan internet seperti Telkomsel dan XL.

Sarana dan prasarana yang lengkap dan menunjang tentunya jadi harapan semua pendidik dan pengelola sekolah. Berbagai dilakukan untuk memenuhi kebutuhan sarana yang dapat menunjang proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM).

Dari observasi di SMA Negeri 2 peneliti mengamati fasilitas ruang komputer yang kurang lengkap sarannya, sehingga siswa tidak dapat menggunakan media pembelajaran dengan efektif dan terencana sesuai materi belajar yang akan dipelajari. Guru pada kondisi ini mengambil peran guru yang utama dalam mengajar yaitu sebagai informator yang memberikan segala informasi yang berhubungan dengan berbagai ilmu pengetahuan yang kelak akan berguna sebagai bekal dalam proses belajar siswa dalam melanjutkan pembelajaran ke jenjang yang lebih tinggi. Selain guru sebagai penyuplai informasi guru juga guru berperan sebagai organisasi, direktor, inisiator dan fasilitator. Dimana dalam tugasnya sebagai pembimbing, guru juga berperan untuk mengorganisasikan berbagai faktor yang mendukung jalannya proses

belajar mengajar dan juga berbagai faktor yang mendukung jalanya proses belajar mengajar itu sendiri (*E-Journal Sendratasik*, 2018:24)

Pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran dapat dianggap sebagai suatu hal yang sudah familiar digunakan di kalangan pelajar terutama aplikasi *youtube*. *Youtube* merupakan sebuah *website* atau aplikasi yang memfasilitasi penggunaannya untuk berbagi video yang mereka miliki, atau sebatas menikmati berbagai video yang diunggah oleh berbagai pihak. Terdapat berbagai macam video yang dapat diunggah ke dalam *youtube* seperti misalnya video tutorial belajar alat musik dari musisi tertentu, film, video edukasi, video blog milik para vlogger musisi, video tutorial berbagai macam aktivitas seperti teknik belajar bermain *tagading* (*gondang*) dan masih banyak lagi video edukasi lainnya.

Sekolah-sekolah bisa menjadikan laboratorium komputer sebagai sarana untuk mengasah internet atau *youtube* agar mampu menjadi solusi dalam mengatasi masalah yang selama ini terjadi, maka pemanfaatan *youtube* menjadi suatu kebutuhan. Bagi para siswa, pemanfaatan *youtube* sebagai alat dalam menggali informasi yang berupa materi yang menyangkut dengan pelajaran yang akan dapat memicu sekaligus dapat meningkatkan prestasi belajar mereka seperti dalam video *upload* di media sekarang yang banyak *viral* dimasyarakat dengan macam jenis aktivitas misalnya memainkan alat musik. Media *youtube* dapat memacu keinginan belajar siswa dalam kegiatan belajar alat musik *tagading* (*gondang*). Pada kelas yang menggunakan media video pembelajaran siswa lebih mudah untuk mengingat materi yang ditampilkan melalui tayangan video. Siswa lebih antusias dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini

dikarenakan penggunaan media video sebagai media bantu mengajar memberikan suatu pengalaman baru kepada peserta didik yang memberikan efek positif pada diri siswa. Terbukti pada saat pembelajaran, ada beberapa siswa ketika ditanya mengenai materi yang telah disampaikan dengan bantuan video pembelajaran, mereka mampu menjawabnya dengan benar (Pujiyanto, 2016: 28)

Berdasarkan observasi di SMA Negeri 2 Pangururan dan wawancara melalui guru bidang studi seni budaya, hasil belajar dalam memainkan alat musik tradisional siswa kelas X pada kategori rendah dan minat untuk mempelajari alat *tagading (gondang)* rendah. Rendahnya hasil belajar teknik dasar memainkan *tagading (gondang)* tersebut itu didorong juga dengan media pembelajaran yang monoton sehingga minat dalam belajar rendah, dan terjadi kebosanan dalam hal mempelajari alat musik *tagading (gondang)*.

Youtube juga dapat mempermudah dalam menemukan informasi yang berkaitan dengan pembelajaran *tagading (gondang)*, begitu juga dengan pemanfaatan *Youtube* oleh siswa di SMA Negeri 2 Pangururan sebagai alat dalam mengali informasi yang berupa pendidikan, akan dapat memicu sekaligus dapat meningkatkan proses belajar mereka seperti contohnya tutorial bermain *tagading (gondang)*. *Youtube* merupakan salah satu video yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang tepat sasaran. Karena video *Youtube* berperan penting sebagai media yang dapat menunjang proses pembelajaran (Nilam, 2017:6)

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti melakukan penelitian dan membahasnya dalam bentuk skripsi yang berjudul “Hubungan Pemanfaatan Media Pembelajaran *Youtube* dengan Hasil Belajar Teknik Dasar

Tagading (Gondang) pada Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Pangururan T.A 2019/2020”

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah adalah sejumlah masalah yang berasal dari uraian latar belakang masalah atau kedudukan masalah yang akan diteliti dan lingkup permasalahan yang lebih luas. Menurut Sanjaya (2013:284) “Dalam penelitian, kita perlu mengidentifikasi masalah sesuai dengan topik penelitian untuk meyakinkan bahwa memang di lapangan ada permasalahan sesuai dengan topik penelitian.” Hal ini sejalan dengan masalah penelitian yakni bagaimana Hubungan media pembelajaran *youtube* dengan hasil belajar teknik dasar *tagading (gondang)* di Kelas X SMA Negeri 2 Pangururan, maka untuk memberi kejelasan untuk masalah yang diteliti perlu dibuat identifikasi masalah di antaranya :

1. Apakah hasil belajar teknik dasar *tagading (gondang)* siswa kelas X SMA Negeri 2 Pangururan masih rendah ?
2. Apa saja yang mempengaruhi hasil belajar teknik dasar *tagading (gondang)*?
3. Bagaimana pemanfaatan media pembelajaran *youtube* dalam belajar teknik dasar *tagading (gondang)* pada siswa kelas X SMA Negeri 2 Pangururan?
4. Bagaimana minat siswa dalam belajar teknik dasar *tagading (gondang)* di SMA Negeri 2 Pangururan ?
5. Bagaimana peranan guru seni budaya dalam proses belajar mengajar *tagading (gondang)* di SMA Negeri 2 Pangururan ?
6. Bagaimana kondisi lingkungan masyarakat SMA Negeri 2 Pangururan?

7. Bagaimana hubungan antara media pembelajaran *Youtube* dengan hasil belajar teknik bermain *tagading (gondang)* pada siswa kelas X SMA Negeri 2 Pangururan?
8. Bagaimana peningkatan hasil belajar teknik dasar *tagdaing (gondang)* siswa dengan pemanfaatan media pembelajaran *youtube* ?

C. Batasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan masalah, keterbatasan waktu dan hasil belajar teknik dasar teoritis, maka penulis merasa perlu mengadakan pembatasan masalah agar penelitian menjadi lebih fokus dengan masalah yang diteliti. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2018:281) mengatakan bahwa “Karena adanya keterbatasan waktu dan teori-teori, dan supaya penelitian dapat dilakukan secara lebih mendalam, maka tidak semua masalah yang telah diidentifikasi akan diteliti”

Dari identifikasi masalah diatas penulis membatasi masalah yaitu **“Bagaimana Hubungan Pemanfaatan Media Pembelajaran *Youtube* dengan Hasil Belajar Teknik Dasar *Tagading (gondang)* pada Siswa Kelas X SMA Negeri 2 Pangururan Tahun Pelajaran 2019/2020”** adalah :

1. Bagaimana pemanfaatan media pembelajaran *youtube* dalam belajar teknik dasar *tagading (gondang)* pada siswa kelas X SMA Negeri 2 Pangururan?
2. Bagaimana hubungan antara media pembelajaran *Youtube* dengan hasil belajar teknik bermain *tagading (gondang)* pada siswa kelas X SMA Negeri 2 Pangururan?

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas serta demi terwujudnya pembahasan yang sesuai dengan harapan peneliti dan didukung juga dengan pendapat Sugiyono (2018:209) “Rumusan masalah adalah suatu rumusan masalah yang memandu peneliti untuk mengeksplorasi dan atau memotret situasi sosial yang akan diteliti secara menyeluruh, luas dan mendalam”. Berdasarkan pendapat tersebut serta uraian yang terdapat pada latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut : **“Apakah terdapat hubungan dalam pemanfaatan media Pembelajaran Youtube dengan hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 2 Pangururan?”**

E. Tujuan Penelitian

Sugiyono (2018:211) : “Tujuan Penelitian adalah rumusan apa yang ingin dicapai dari penelitian dan harus sejalan dengan masalah yang diteliti” Tanpa adanya tujuan yang jelas maka arah kegiatan yang dilakukan tidak terarah karena tidak tahu apa yang dicapai dalam kegiatan tersebut.

Maka tujuan yang hendak dicapai oleh peneliti adalah:

1. Untuk mengetahui pemanfaatan media pembelajaran *youtube* dalam belajar *tagading (gondang)* pada siswa kelas X SMA Negeri 2 Pangururan.
2. Untuk mengetahui hubungan pemanfaatan media pembelajaran *youtube* dengan hasil belajar teknik dasar *tagading (gondang)* pada siswa SMA Negeri 2 Pangururan.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian adalah menjelaskan tentang manfaat penelitian yang merupakan dampak dari tercapainya tujuan. Adapun dua hal kegunaan penelitian yaitu. (1) Kegunaan untuk mengembangkan ilmu atau kegunaan teoritis (2) Menurut Sugiyono (2018:5) mengatakan bahwa: “melalui penelitian manusia dapat menggunakan hasilnya. Sebuah penelitian diharapkan memiliki manfaat bagi penulis sendiri dan bagi semua orang.

Berdasarkan uraian di atas, adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Untuk menambah pengetahuan, pemahaman serta wawasan baru kepada peneliti terkait dengan Media Pembelajaran berbasis *Youtube*.
 - b. Sebagai bahan masukan kepada pihak sekolah atau pendidik untuk dapat melihat pemanfaatan media pembelajaran *Youtube* sebagai pertimbangan untuk menentukan tindakan yang tepat.
 - c. Sebagai bahan masukan dan referensi kepada pembaca maupun kepada para peneliti selanjutnya dengan variable yang lebih banyak.
2. Manfaat Praktis
 - a. Memberikan kontribusi sebagai bahan pembelajaran budaya khususnya dalam hal musik tradisional Batak Toba.
 - b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi yang ada dan dapat digunakan oleh semua pihak yang membutuhkan sesuai dengan prosedur yang berlaku.

- c. Sebagai bahan acuan atau perbandingan bagi peneliti yang lain, jika ingin meneliti objek yang sama, namun tentu saja dari sudut pandang yang berbeda.



THE
Character Building
UNIVERSITY