

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan elemen penting dalam pembangunan suatu negara, karena memiliki tujuan sebagaimana tertuang dalam Pembukaan Undang-Undang 1945, yaitu sebagai usaha untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan juga memiliki peran penting dan ikut serta dalam mencerminkan kualitas sebuah negara. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan 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.

Dunia pendidikan erat kaitannya dengan belajar. Belajar dimaknai sebagai proses perubahan perilaku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya. Perubahan perilaku terhadap hasil belajar bersifat kontiniu, fungsional, positif, aktif, dan terarah. Proses perubahan tingkah laku dapat terjadi dalam berbagai kondisi berdasarkan penjelasan dari para ahli pendidikan dan psikologi. Adapun pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik, dengan bahan pelajaran, metode penyampaian, strategi pembelajaran, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Kemudian, keberhasilan dalam proses belajar dan pembelajaran dapat dilihat melalui tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan

pendidikan. Tercapainya tujuan pembelajaran, maka dapat dikatakan bahwa guru telah berhasil dalam mengajar. Dengan demikian, efektivitas sebuah proses belajar dan pembelajaran ditentukan oleh interaksi diantara komponen-komponen tersebut (Aprida Pane, 2017:334).

Pembelajaran seni dalam hal ini menjadi salah satu cara bagi banyak negara dalam membangun sumber manusia yang diperlukan untuk memanfaatkan kekayaan sumber kebudayaannya. Memanfaatkan modal dan sumber kebudayaan merupakan kebutuhan penting bagi suatu negara yang ingin membangun industri kebudayaan (kreatif) yang kokoh dan berdaya tahan tinggi; industri penting bagi pembangunan sosio-ekonomik di negara-negara yang sedang berkembang. Berbagai kajian menunjukkan bahwa dengan mengenalkan siswa kepada proses artistik, dan memasukkan unsur budaya mereka ke dalam pendidikan, akan menumbuhkan pada setiap individu ciri-ciri kreatif, inisiatif, dan imajinasi yang subur, kebijaksanaan emosi, arah moral, kemampuan bertindak secara kritis, otonomi, dan kebebasan berfikir serta bertindak (Tjetjep, 2014:1).

Pembelajaran Seni Budaya diberikan di sekolah karena keunikan dan manfaat yang diberikan terhadap kebutuhan perkembangan peserta didik, yang terletak pada pemberian pengalaman estetis dalam bentuk kegiatan berekspresi serta berkreasi dan juga berapresiasi terhadap kesenian. Pembelajaran seni, materi yang disajikan harus menunjang pendidikan apresiasi dan kreasi sehingga siswa mampu mengembangkan daya kreativitas, dan diharapkan juga dapat menjadi lebih kreatif dalam bidang yang lain guna mengatasi dinamika serta masalah yang dihadapi dengan sikap estetis. Perkembangan musik di Indonesia yang semakin menunjukkan kemajuan yang

positif sangat menarik untuk diikuti, terutama dalam jenis musik hiburan atau musik populer. Lahirnya berbagai macam band dengan gaya dan jenis musik yang berbeda-beda membuktikan bahwa sikap apresiasi masyarakat terhadap musik sangat tinggi. Pembelajaran musik telah banyak dimasukkan dalam program ekstrakurikuler sekolah sebagai salah satu upaya menampung dan mengembangkan potensi siswa dalam bidang musik.

Mencapai keberhasilan proses pembelajaran bagi siswa di sekolah diperlukan adanya partisipasi dari siswa tersebut. Berbagai macam metode dapat dilakukan guru untuk memotivasi siswa agar siswa dapat menangkap materi yang disampaikan guru serta minat siswa dalam belajar seni musik dan tujuan pembelajaran seni musik yang sesungguhnya menjadi tercapai.

Berdasarkan jenisnya musik terbagi menjadi dua, yaitu musik tradisional dan musik modern. Musik tradisional disebut juga musik daerah, yaitu merupakan jenis musik yang muncul atau lahir dari budaya daerah secara turun temurun. Biasanya lirik lagu tradisional bersifat sederhana. Dengan peralatan yang digunakan masih bersifat sederhana, seperti gamelan, angklung, dan rebana. Hampir setiap daerah di wilayah nusantara memiliki musik daerah atau musik tradisional dengan lagu serta peralatan yang berbeda-beda. Pada umumnya, musik daerah di Indonesia masih sederhana dan kental dengan unsur kedaerahannya. Musik modern adalah musik yang muncul setelah akhir masa musik klasik sampai masa sekarang ini. Beberapa kriteria musik modern antara lain menggunakan tangga nada diatonis dan menggunakan alat musik akustik dan elektronik.

Musik yang telah lama hidup dan berkembang di Negara Indonesia yang tercinta ini, diciptakan oleh nenek moyang bangsa Indonesia dan memiliki sifat turun-temurun secara tradisional dari generasi yang satu ke generasi berikutnya. Dari proses pewarisan yang turun temurun inilah musik jenis ini hidup dan berkembang sampai saat ini. Musik ini sering disebut dengan istilah musik tradisional yang tersebar di seluruh Indonesia. Aliran baru musik tradisional yang ada di Indonesia merupakan hasil karya cipta setiap suku bangsa (Batak, Dayak, Mentawai, Papua, Riau, Sunda, Jawa, Bali, dan sebagainya) yang hidup di bumi ini. Banyaknya jenis musik yang ada di tentukan oleh jumlah suku bangsa Indonesia yang cukup banyak. Setiap suku bangsa yang hidup di Indonesia memiliki jenis musik yang berbeda dengan musik yang berkembang pada suku-suku bangsa lainnya di Negeri ini.

Observasi awal yang dilakukan penulis menemukan beberapa permasalahan di kelas X SMA Swasta Sinar Husni diantaranya 1) penggunaan media belajar seni budaya masih minim karena hampir tidak pernah menggunakan media berbasis teknologi seperti media *blog*, kemudian penggunaan metode belajar yang bersifat menjelaskan dan ceramah serta ditahapan belajar dilakukan guru secara *daring*, hanya membagikan tugas saja serta mencatat materi yang dikirimkan via *group*, 2) motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran seni musik khususnya materi musik tradisional sangat rendah, hal ini dapat dilihat ketika sudah di ajarkan namun ketika minggu depan sudah lupa semua, 3) minat belajar siswa terhadap musik tradisional kurang dimana seni budaya tidak terlalu dianggap penting seperti mata pelajaran lainnya, 4) kemauan siswa dalam belajar sangat rendah, dimana masa belajar *daring* ini pengumpulan tugas yang diberikan juga telat.

Media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran kaitannya dengan model pembelajaran langsung yaitu cara guru menyampaikan informasi menggunakan berbagai media yang sesuai. Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Menurut Heinich yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011:4), media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima.

Media pembelajaran yang cenderung menarik dan tidak membosankan merupakan media yang memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Pembelajaran itu sesungguhnya adalah sebuah proses penyampaian pesan dari pemberi kepada penerima pesan. Berkaitan erat dengan hal ini, Sri Marfuah (2015) mengungkapkan bahwa proses belajar-mengajar pada hakikatnya adalah proses melakukan komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan (komunikator) melalui saluran atau media tertentu kepada penerima pesan (komunikan). Menyampaikan pesan tersebut diperlukan adalah saluran atau media yang dalam hal ini adalah media berbasis TIK karena media ini sangatlah memegang peranan penting.

Blog merupakan singkatan dari *weblog* dan aplikasi berbasis *web*. Aplikasi ini dapat menampilkan informasi yang berupa tulisan, gambar, animasi, suara, serta dapat menampilkan video sehingga memungkinkan pengguna dapat berkomunikasi secara tidak langsung. Kelebihan menggunakan pembelajaran *e-learning* berbasis *blog* diantaranya adalah: (1) materi pengajaran lebih dipahami oleh siswa, (2) lebih

menarik minat siswa, (3) memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, (4) mengembangkan kemampuan belajar mandiri, berinisiatif, inovatif, kreatif, dan bertanggungjawab dalam penggunaan media *blog* untuk pembelajaran, dan pemecahan masalah.

Cara belajar ini dilakukan agar para siswa mampu melakukan observasi mereka sendiri, mampu mengadakan analisis mereka sendiri, dan mampu berpikir sendiri. Siswa bukan hanya mampu menghafalkan dan menirukan pendapat orang lain. Siswa juga harus aktif, kreatif dan kritis. Kemudian KKM 70 dari sekolah, itupun masih banyak siswa yang tidak tuntas belajar pada pembelajaran seni musik.

Masalah pada masa sekarang ini adalah siswa harus belajar di rumah menggunakan media dan bahan ajar yang diberikan guru kemudian dicerna dengan baik. Namun kenyataannya adalah tidak berjalan dengan baik guru memberikan materi melalui *whatsapp* ataupun *google classroom*. Sehingga penulis mencoba media *blog* untuk dijadikan media belajar siswa pada masa sekarang ini sehingga belajar dirumah pun jadi lebih efektif.

Media *blog* selain murah dan mudah di akses di *handphone* maupun di laptop, juga tidak terlalu memakan kuota internet siswa. Siswa biasanya akan tertarik membaca melalui *blog* karena selain tampilan *blog* yang menarik. Penerapan media *blog* ini akan memberikan respon positif karena selama belajar *daring* ini kebanyakan siswa membuka *blog* untuk mengakses informasi belajar.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka penulis melakukan penelitian yang berjudul : Penerapan Media *Blog* Pada Hasil Belajar Siswa Materi Alat Musik Tradisional Berdasarkan Jenis Dan Fungsinya Pada Kelas X SMA Sinar Husni Tahun Pelajaran 2020/2021.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah menurut Suriasumantri (2001:53) adalah tahap permulaan dari penguasaan masalah dimana objek dalam suatu jalinan tertentu bisa dikenali sebagai suatu masalah. Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Penerapan media *blog* di Kelas X SMA Sinar Husni Tahun Pelajaran 2020/2021.
2. Materi alat musik tradisional berdasarkan jenis dan fungsinya menggunakan media *blog* di Kelas X SMA Sinar Husni Tahun Pelajaran 2020/2021.
3. Pembelajaran seni budaya di Kelas X SMA Sinar Husni Tahun Pelajaran 2020/2021.
4. Cara penerapan media *blog* pada materi alat musik tradisional berdasarkan jenis dan fungsi di Kelas X SMA Sinar Husni Tahun Pelajaran 2020/2021.
5. Kesulitan dalam penerapan media *blog* pada materi alat musik tradisional di Kelas X SMA Sinar Husni Tahun Pelajaran 2020/2021.
6. Keberhasilan penerapan media *blog* pada materi alat permainan tradisional berdasarkan jenis dan tujuan di Kelas X SMA Sinar Husni Tahun Pelajaran 2020/2021.

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK), dimana data yang dikumpulkan berupa data kualitatif yang dikumpulkan secara langsung dari kelas (Suharsimi Arikunto, 2010:74). Dalam kegiatan ini penulis melakukan upaya penulis secara terencana, sistematis, dan terarah terhadap permasalahan yang

timbul dan yang dihadapi secara langsung oleh penulis guna memperoleh pemecahan dan jawaban terhadap permasalahannya. Adapun batasan masalah ini adalah :

1. Penerapan media *blog* terhadap materi alat permainan tradisional pada pembelajaran seni budaya di Kelas X SMA Sinar Husni Tahun Pelajaran 2020/2021.
2. Keberhasilan dalam penerapan media *blog* terhadap materi alat permainan tradisional pada pembelajaran seni budaya di Kelas X SMA Sinar Husni Tahun Pelajaran 2020/2021.

D. Rumusan Masalah

Penelitian kualitatif sangat berbeda dengan masalah penelitian kuantitatif, masalah kualitatif bersifat dinamis dan kompleks. Menurut Sugiyono (2015: 228) rumusan masalah merupakan bentuk pertanyaan yang dapat memandu penulis untuk mengumpulkan data di lapangan. Ketika menyusun sebuah rumusan masalah harus memperhatikan teknik perumusan masalah. Sehingga dalam melaksanakan penelitiannya tidak mengalami kesalahan atau kegagalan.

Menurut Moleong (2014:109) rumusan penelitian setiap penulis tidak ada keseragaman dalam penyajian karena para penulis atau penulis berasal dari berbagai macam disiplin ilmu dengan beragamnya latar belakang metodologi penelitiannya. Terdapat langkah-langkah yang harus diperhatikan oleh penulis dalam membuat rumusan masalah. Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini :

1. Bagaimana penerapan media *blog* terhadap materi alat permainan tradisional pada pembelajaran seni budaya di Kelas X SMA Sinar Husni Tahun Pelajaran 2020/2021?.
2. Bagaimana keberhasilan dalam penerapan media *blog* terhadap materi alat permainan tradisional pada pembelajaran seni budaya di Kelas X SMA Sinar Husni Tahun Pelajaran 2020/2021?.

E. Tujuan Penelitian

Menurut Beckingham (1974:78) Tujuan penelitian adalah ungkapan “mengapa” penelitian itu dilakukan. Tujuan dari suatu penelitian dapat untuk mengidentifikasi atau menggambarkan suatu konsep atau untuk menjelaskan atau memprediksi suatu situasi atau solusi untuk suatu situasi yang mengindikasikan jenis studi yang akan dilakukan. Tujuan penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui penerapan media *blog* terhadap materi alat permainan tradisional pada pembelajaran seni budaya di Kelas X SMA Sinar Husni Tahun Pelajaran 2020/2021.
2. Untuk mengetahui keberhasilan dalam penerapan media *blog* terhadap materi alat permainan tradisional pada pembelajaran seni budaya di Kelas X SMA Sinar Husni Tahun Pelajaran 2020/2021.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian menurut Creswell (2016:92) Manfaat penelitian merupakan keuntungan atau potensi yang dapat diperoleh oleh pihak-pihak tertentu setelah suatu penelitian diselesaikan. Oleh karena itu, dalam manfaat penelitian ini harus diuraikan secara terperinci manfaat atau apa gunanya hasil penelitian nanti. Manfaat dalam penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut :

- a) Memberikan sumbangan pemikiran bagi penambahan bahan ajar guru.
- b) Memberikan sumbangan ilmiah dalam pemikiran *non directive*.
- c) Sebagai referensi untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan materi musik tradisional maupun *non directive*.

2. Manfaat Praktis

- a) Untuk penulis, dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang *non directive*.
- b) Untuk guru, membuat guru semakin kooperatif terhadap sesama guru seni budaya. Guru semakin aktif dalam menciptakan suasana belajar inovatif.
- c) Untuk siswa, meningkatkan hasil belajar materi alat musik tradisional pada pembelajaran seni budaya.