

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat sekarang ini, menyebabkan semakin berkembangnya dunia pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam menciptakan manusia berkualitas. Sesuai dengan fungsi pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. (UU RI No.20 Tahun 2003).

Terdapat 3 jalur pendidikan di Indonesia yaitu pendidikan Formal, Nonformal dan informal yang keseluruhan jalur tersebut diamanatkan dalam undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003. Pendidikan yang dikemas dalam suatu sistem pendidikan tersebut bertujuan untuk membelajarkan masyarakat sehingga terdapat perubahan baik dari aspek perilaku, pengetahuan dan keahlian. Proses pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang sudah ditetapkan untuk mencapai tujuan pembelajaran, tetapi dalam pelaksanaannya selalu terjadi kendala atau masalah yang menghambat dalam pencapaian tujuan pembelajaran tersebut. Saat ini masalah pendidikan yang dihadapi muncul dari krisis paradigma, kesenjangan atau ketidaksesuaian antara tujuan yang ingin dicapai dan paradigma yang digunakan untuk mencapai tujuan tersebut. Paradigma diartikan sebagai cara

berpikir atau pola kerja (Ardhana.2001:1). Paradigma pembelajaran yang diterapkan selama ini bukanlah student center, tetapi *teacher center* sebagai sumber belajar, sehingga peserta didik hanya pasif dan pendidik (guru/dosen) mendominasi proses pembelajaran dikelas. Peran guru/dosen sebagai fasilitator tidak terlihat dalam proses pembelajaran (Afandi, dkk,2013).

Pemerintah selalu berupaya untuk meningkatkan mutu pendidikan melalui berbagai macam pendidikan dan pelatihan sampai ke tingkat daerah atau kota. Bahkan tujuan pendidikan telah diundangkan dalam bentuk undang-undang sistem pendidikan nasional RI No.20 Tahun 2003, dinyatakan bahwa: “Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Untuk mencapai tujuan pendidikan yang sesuai dengan harapan pemerintah maka perlu diselenggarakan pendidikan formal melalui lembaga pendidikan sekolah baik yang dikelola oleh pemerintah maupun lembaga swasta. Keberhasilan lembaga pendidikan dipengaruhi oleh model pembelajaran yang diterapkan dan alat digunakan dalam pembelajaran.

Dalam pembelajaran terdapat bermacam-macam komponen. Menurut Hamalik (1999: 66) unsur-unsur minimal yang harus ada di dalam pembelajaran adalah seorang siswa/peserta didik, suatu tujuan dan suatu prosedur kerja untuk mencapai tujuan. Karena komponen siswa sudah di bahas di dalam faktor

kesulitan belajar maka untuk menentukan faktor kesulitan pembelajaran dalam penelitian ini dengan melakukan survei pada lima komponen yang lain yaitu tujuan, materi, strategi, media, dan evaluasi pembelajaran. Seni budaya merupakan sistem yang koheren karena seni budaya dapat menjalankan komunikasi efektif, antara lain dengan melalui satu bagian saja dapat menunjukkan keseluruhannya (Kartodirdjo, 1987: 173). Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa seni budaya merupakan suatu sistem yang koheren yang di dalamnya terdapat ide atau gagasan yang memiliki nilai estetika.

Pembelajaran seni budaya adalah suatu kegiatan secara terprogram yang mengajarkan nilai-nilai estetika yang di dalamnya terdapat aspek budaya yang teintegrasi dengan seni. Pendidikan seni budaya memiliki sifat multilingual, multidimensional, dan multikultural (BSNP, 2006: 225). Multilingual bermakna pengembangan kemampuan mengekspresikan diri secara kreatif dengan berbagai cara dan media seperti bahasa rupa, bunyi, gerak, peran dan berbagai paduannya. Multidimensional bermakna pengembangan beragam kompetensi meliputi konsepsi, apresiasi, dan kreasi dengan cara memadukan secara harmonis unsur estetika, logika, kinestetika, dan etika. Sifat multikultural mengandung makna pendidikan seni menumbuhkembangkan kesadaran dan kemampuan apresiasi terhadap beragam budaya Nusantara dan Mancanegara.

Menurut Morgan ( Gino, 1998:5) menyatakan bahwa belajar adalah merupakan salah satu relatif tetap dari tingkah laku sebagai akibat dari pengalaman. Dengan demikian dapat diketahui bahwa belajar adalah usaha sadar yang dilakukan manusia melalui pengalaman dan latihan untuk memperoleh

kemampuan baru dan merupakan perubahan tingkah laku yang relatif tetap, sebagai akibat dari latihan. Menurut Hilgard (Suryabrata, 2001:232) menyatakan belajar merupakan proses perbuatan yang dilakukan dengan sengaja, yang kemudian menimbulkan perubahan, yang keadaannya berbeda dari perbuatan yang ditimbulkan oleh lainnya. Selanjutnya menurut Gerow (1989:168) mengemukakan bahwa *“Learning is demonstrated by a relatively permanent change in behavior that occurs as the result of practice or experience”*.

Belajar adalah ditunjukkan oleh perubahan yang relatif tetap dalam perilaku yang terjadi karena adanya latihan dan pengalaman-pengalaman. Kemudian menurut Bower (1987:150) *“Learning is a cognitive process”*. Belajar adalah suatu proses kognitif. Dalam pengertian ini, tidak berarti semua perubahan berarti belajar, tetapi dapat dimasukkan dalam pengertian belajar yaitu, perubahan yang mengandung suatu usaha secara sadar, untuk mencapai tujuan tertentu.

Menurut Surya (1978) Sugihartono dkk (2007: 154) mengemukakan ciri ciri anak yang mengalami kesulitan belajar:

- 1) Menunjukkan adanya hasil belajar yang rendah
- 2) Hasil belajar tidak sesuai dengan hasil usaha yang dilakukan
- 3) Lambat dalam melakukan tugas-tugas kegiatan belajar
- 4) Menunjukkan sikap sikap yang kurang wajar
- 5) Menunjukkan perilaku yang berkelainan
- 6) Menunjukkan gejala yang emosional

Perubahan sistem pembelajaran menjadi pembelajaran online (daring) memerlukan teknologi yang mendukung untuk sarana dan prasarana pembelajaran

online tersebut, antara lain jaringan sinyal yang kuat, alat teknologi yang memadai (*Smartphone* atau ponsel android, laptop, komputer, tablet, iphone-Gikas & Grant,2013), SDM dan sebagainya. Teknologi yang mendukung sarana dan prsarana pembelajaran tersebut menjadi penting dalam pelaksanaan pembelajaran online sehingga kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan dengan baik tanpa ada kendala. Pembelajaran di era revolusi industri 4.0 membutuhkan pembelajaran online (Pangondian,dkk,2019). Pembelajaran online telah menjadi kebutuhan dunia pendidikan dalam beberapa tahun terakhir (He & Xu & Kruck,2014). Pembelajaran online juga dilakukan untuk pembelajaran musik (Amrullah,2021).

Media pembelajaran langsung yang selama ini digunakan didalam kelas tidak cukup menunjang hasil belajar dan kemampuan siswa dalam bernyanyi, kebanyakan siswa bernyanyi atas dasar autodidak atau secara alamiah.

Secara umum pembelajaran seni budaya memerlukan pemahaman dasar tentang penerapan dan pengembangan unsur-unsur musik yang digunakan untuk proses pembelajaran, meliputi komposisi,aransemen, penguasaan alat musik, dan pengetahuan musik (Williantoro,dkk.2020).

Musik merupakan salah satu cabang seni yang telah lama ada di dunia dan membuat hidup semakin berwarna. Tidak bisa dipungkiri bahwa musik juga mengubah gaya hidup manusia zaman sekarang. Pendidikan musik telah mengalami perkembangan yang sangat pesat hingga berbagai metode pembelajaran dalam musik pun ikut berinovasi. Media pembelajaran *mobile learning* menggunakan *smartphone* sangat bervariasi dan menarik, sehingga kita dapat berlama-lama mempelajari materi yang tersedia di dalam aplikasi tersebut.

Media pembelajaran harus dikemas semenarik mungkin agar siswa bisa dengan nyaman memahaminya. Media pembelajaran *Learn to Sing* yang diinstall pada *smartphone* siswa. Pelajaran musik biasanya diberikan pada siswa SMP yang dikemas dalam mata pelajaran seni budaya, khususnya seni musik. Pada pembelajaran konvensional, guru menguraikan materi di depan kelas tanpa adanya media apapun kemudian memberikan tugas pada siswa dengan materi yang sangat terbatas. Dalam pembelajaran seni budaya khususnya seni musik ini, lebih ditekankan pada materi praktik yang meliputi permainan chord dengan tangga nada yang berbeda dalam lagu. Dengan sistem pembelajaran demikian, siswa akan merasa kesulitan karena banyak sekali *chord theory* yang belum dapat mereka pelajari. Oleh karena itu dirasa akan lebih baik apabila dibuat sistem atau aplikasi yang dapat mengatasi hal tersebut. Beberapa penelitian sebelumnya tentang pembelajaran musik di antaranya adalah menggunakan audio visual. Di sini disebutkan bahwa media audio visual dapat memberikan dampak positif pada proses dan hasil belajar siswa.

Pada media pembelajaran apapun sebaiknya menggunakan alat yang sesuai pada proses pembelajaran untuk memudahkan penyampaian maksud dan tujuan yang hendak dicapai. Media pembelajaran banyak cenderung ditentukan oleh guru. Setiap model yang cocok untuk satu mata pelajaran, belum tentu untuk mata pelajaran lain. Bahkan dalam satu mata pelajaran, untuk menyampaikan topik atau konsep tertentu sering memerlukan model yang berbeda. Sedangkan alat merupakan suatu sarana atau alat yang digunakan untuk membantu menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik.

Mata pelajaran seni budaya mata pelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat dalam berbagai pengalaman apresiasi maupun pengalaman berkreasi untuk menghasilkan suatu produk berupa benda nyata yang bermanfaat langsung bagi kehidupan peserta didik.. Berdasarkan hal tersebut maka sarana untuk membantu penyampaian materi pembelajaran adalah menggunakan alat. Agar peserta didik belajar lebih aktif, merasa tertantang, dan menarik dalam proses pembelajarannya, maka salah satu alat pembelajaran yang dapat dijadikan pilihan adalah dengan menggunakan model *Learn to Sing*. Melalui penggunaan aplikasi ini dalam proses pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam belajar dan mempertinggi mutu pengajaran. Disamping itu aplikasi di zaman yang berubah ini, siswa lebih terdorong untuk menggunakan ponsel pintar untuk setiap fungsi. Sebuah smartphone mereka menyebutnya. Dunia ada di ujung jari serta murid bisa mendapatkan aksesibilitas ke segala jenis informasi dari mana saja. Ini meminimalkan kesempatan untuk pergi ke koleksi serta mencari data. Oleh karena itu, ponsel dapat digunakan untuk beberapa fungsi tersebut. Apa yang membuat informasi tersedia dengan mudah adalah aplikasi mobile. Setiap aplikasi mobile memiliki fungsi unik yang menyediakan koleksi solusinya sendiri. Aplikasi mobile untuk sekolah telah melakukan hal yang baik bagi siswa, membuat proses belajar menjadi menyenangkan dan juga mudah. Berbagai atribut aplikasi meningkatkan keterlibatan melalui tugas yang berorientasi pada pengetahuan. Berdasarkan penjelasan-penjelasan yang telah dituliskan pada latar belakang masalah, maka penelitian ini bertujuan untuk memajukan Eksperimen model

*Learn to Sing* yang akan diaplikasikan dalam pembelajaran seni budaya siswa kelas VIII SMP Negeri 30 Medan. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti penelitian ini dengan judul **“Pengaruh Model *Learn to Sing* dan kreativitas Terhadap Hasil Belajar Seni Budaya Siswa kelas VIII di SMP Negeri 30 Medan”**, yaitu eksperimen model pembelajaran *Learn to Sing* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran seni budaya.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan pada latar belakang masalah suatu kegiatan belajar dan mengajar hendaknya menggunakan model yang sesuai dengan pengajaran dan materi yang diajarkan. Pembelajaran dengan berbagai model mengajar telah diterapkan selama ini ternyata memungkinkan munculnya berbagai masalah. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Adanya penurunan mutu pendidikan pada beberapa sekolah/lembaga karena tingkat pemahaman penyelenggara pendidikan yang tidak sama
2. Ada beberapa model pembelajaran yang cocok misalnya pembelajaran kontekstual, kooperatif, pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran berbasis proyek, namun guru belum menggunakan sistem tersebut
3. Suasana pembelajaran kurang nyaman dan menyenangkan, serta cenderung monoton.
4. pemilihan alat pembelajaran yang sesuai akan membantu tercapainya tujuan pembelajaran, namun belum banyak pendidik yang menggunakannya, pada hal berbagai alat telah dikembangkan seperti handphone.



Banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar , misalnya faktor eksternal berupa alat, model pembelajaran, lingkungan, fasilitas, orangtua dan sebagainya dan faktor internal berupa minat, bakat, motivasi, gaya belajar, kemampuan siswa dan sebagainya. Guru belum banyak yang memperhatikan faktor-faktor tersebut.

- (1) Masih banyak siswa yang kurang berminat menggunakan alat handphone dalam proses pembelajaran.
- (2) Setiap peserta didik cenderung memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam mengoperasikan handphone pada pendidikan seni budaya , namun hal ini belum diperhatikan pendidik
- (3) Guru cenderung memberikan penilaian hanya pada aspek kognitif saja, padahal pembelajaran melalui media ini ini mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Mengingat keterbatasan yang ada pada penelitian agar pengkajian mencakup masalah-masalah utama yang harus dipecahkan memperoleh hasil yang optimal, maka penelitian ini menekankan pada masalah hasil belajar seni budaya yang masih tergolong rendah, dikarenakan rata-rata siswa mendapatkan nilai yang kurang memuaskan, artinya kurang berkompeten pada mata kuliah pembelajaran tersebut. Oleh karena itu dalam penelitian ini akan dilakukan Eksperimen model *Learn to Sing* pada mata pelajaran seni budaya yang akan membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya pada pembelajaran seni budaya. Dalam konteks ini, kualitas hasil pembelajaran seni budaya adalah :

- (1) Penguasaan

(2) Mampu menggunakan model *Learn to Sing* untuk memecahkan persoalan dibidang bernyanyi

(3) Meningkatkan kreativitas dalam bernyanyi. Faktor lain yang mempengaruhi kualitas hasil belajar antara lain faktor : guru, siswa, kurikulum, fasilitas sumber belajar, budaya kampus/ belajar mahasiswa.

Dalam penelitian ini yang dilakukan agar dapat lebih terarah, maka permasalahan dibatasi untuk mengetahui pengaruh Pengaruh Model *Learn to Sing* dan kreativitas Terhadap hasil belajar seni budaya siswa kelas VIII di SMP Negeri 30 Medan.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah yang ada diatas, maka dapat ditarik yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah ada pengaruh model *Learn to Sing* dan kreativitas terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran seni budaya?
2. Apakah ada pengaruh kreativitas siswa dengan model *Learn to Sing* dan kreativitas terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran seni budaya?
3. Apakah ada interaksi model *Learn to Sing* dan kreativitas terhadap hasil belajar pada mata pelajaran seni budaya?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan tersebut, adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui adanya pengaruh model *Learn to Sing* dan kreativitas terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran seni budaya.

2. Untuk mengetahui adanya pengaruh kreativitas siswa dengan model *Learn to Sing* dan kreativitas terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran seni budaya.
3. Untuk mengetahui adanya interaksi model *Learn to Sing* dan kreativitas terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran seni budaya.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Sebuah hasil penelitian dapat memberikan kontribusi positif jika dapat membawa manfaat secara teoretik dan praktis. Berdasarkan penjelasan latar belakang dan uraian masalah, beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah:

#### **1. Secara Praktik**

- a. Mampu menjadi pengantar rasa keingintahuan murid terhadap teknologi.
- b. Menginformasikan kepada para siswa pentingnya penggunaan model pembelajaran yang sesuai.
- c. Membuat guru dan peserta didik senang belajar bernyanyi dengan benar.

#### **2. Secara Teoritis**

- a. Untuk mengetahui pengaruh model *Learn to sing* dan kreativitas terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni budaya.
- b. Sebagai bahan pertimbangan dan bahan masukan serta acuan bagi peneliti selanjutnya.