

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan ialah usaha yang dilakukan secara sadar dalam mempersiapkan siswa dengan menempuh pengajaran ataupun pelatihan bagi peranannya dimasa depan tertulis pada UU No.2 Tahun 1989 menurut Ryan Indy (2019:2) dalam jurnal UNSRAT vol.12, no.4. KI Hajar Dewantara juga berpendapat mengenai Pendidikan merupakan keharusan di dalam suatu proses masa hidup tumbuhnya anak-anak. Pendidikan mengupayakan siswa sebagai manusia maupun sebagai anggota masyarakat mampu mencapai kebahagiaan hidup setinggi mungkin.

Konsep pembelajaran menurut Corey dalam Syaiful Sagala (2011:61) adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan. Mengartikan pembelajaran sebagai suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu.

Dalam menciptakan hubungan timbal balik antara guru dengan siswa ketika proses pembelajaran, guru dapat menggunakan media yang menarik dan menerapkan model pembelajaran dengan tepat, salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan ialah media audio visual. Media Audio visual ialah suatu media instruksional modern dengan keberadaannya dapat dikatakan sesuai berkembangnya

zaman (semakin majunya ilmu pengetahuan juga kemajuan teknologi), mencakup media yang boleh dilihat sekaligus didengar menurut Rohani dalam Edita (1997: 97-98) jurnal Universitas Tanjungpura Pontianak. Komponen utamanya ialah gambar sedangkan suara sebagai pelengkap atau penguat gambar. Dengan adanya media ini, penyampaian informasi menjadi lebih mudah dipahami dikarenakan terdengar secara audio serta terlihat secara visual. Pemanfaatan media audio visual dalam kegiatan pembelajaran dapat dikatakan memiliki potensi cukup besar, terutama dalam pembelajaran seni budaya dengan kemungkinan peserta didik lebih dapat memahami secara langsung tentang wujud objek yang sesungguhnya, melihat proses dan mengamati objek lebih detail.

Indra Prayoga (2018: 24-25) dalam jurnal Universitas Islam Indonesia, menyatakan: terdapat empat fungsi media pembelajaran berbasis Audio Visual. Diantaranya: Fungsi Edukasi (Mendidik siswa untuk berpikir kritis, mengembangkan serta memperluas cara berpikir siswa melalui pengalaman yang bermakna), Fungsi Sosial (Sebagai penyampai fakta informasi pada bidang hidup sosial dengan konsep serupa tiap individu), Fungsi Ekonomis (Memberikan ketersediaan waktu untuk mencapai tujuan, meminimalkan penggunaan biaya, tenaga serta waktu tanpa harus mengurangi efektivitas pada proses pencapaiannya) dan Fungsi Budaya (Dapat mewariskan dengan meneruskan unsur-unsur budaya maupun seni yang terdapat pada masyarakat).

Dalam memaksimalkan proses pelaksanaan penggunaan media pembelajaran harus di barengi dengan model yang tepat oleh guru. Model yang terdapat pada penelitian ini ialah model *probing-prompting* merupakan pembelajaran dengan cara

guru menyajikan serangkaian pertanyaan bersifat menuntun serta menggali sehingga terjadi proses berpikir siswa menurut Suherman dalam Megariati (2009: 77) jurnal Unsri.

Pelajaran seni budaya di SMA Negeri 1 Laguboti di ajarkan oleh dua tenaga pendidik, dimana keduanya bukan merupakan lulusan dari pendidikan seni tari melainkan dari pendidikan seni musik. Pelajaran yang di ajarkan lebih dominan kepada pembelajaran musik. Namun untuk pembelajaran seni rupa, tari dan pertunjukan tetap di ajarkan walaupun hanya sekilas. Hal ini mengakibatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran rendah sehingga hasil belajar kurang maksimal.

Sesuai dengan pendapat para ahli diatas serta untuk ketercapaian siswa dalam memahami konsep serta pentingnya mengetahui seni budaya terkhusus seni tari maka guru dalam prosesnya menerapkan penggunaan media audio visual, sebelumnya sudah di kemas ke dalam suatu penelitian oleh Megawati Br Sinabutar dalam bentuk video yang di unggah ke aplikasi *youtube*. Media ini di buat untuk pembelajaran siswa kelas X dan belum pernah di terapkan sebelumnya yang berisikan materi dari KD 3.2 yaitu: memahami simbol, jenis dan nilai estetis ragam gerak dasar tari tradisi (*tortor sipitu saoran*). pembelajaran ini di jadikan topik penelitian penulis, yaitu: “Pembelajaran *Tortor Sipitu Saoan* dengan Model *Probing-Prompting* Menggunakan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SMA Negeri 1 Laguboti”.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Pembelajaran menggunakan media audio visual cenderung satu arah oleh guru
2. Belum pernah diterapkan Pembelajaran *Tortor Sipitu Saoan* dengan Model *Probing-Prompting* Menggunakan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SMA Negeri 1 Laguboti
3. siswa belum mengetahui simbol, jenis dan nilai estetis tari tradisi (*tortor sipitu saosan*)
4. Motivasi siswa dalam proses pembelajaran rendah sehingga hasil belajar kurang maksimal

1.3 Pembatasan Masalah

Luasnya cakupan dari suatu masalah yang dilakukan seorang penulis perlulah di batasi, pembatasan masalah memiliki tujuan dalam mengidentifikasi faktor-faktor yang termasuk dalam ruang lingkup suatu masalah dan faktor-faktor yang tidak termasuk dalam ruanglingkup penelitian yang di teliti. Hal ini sinkron dengan pendapat (Tahir, 2011:19) yang menyatakan “Pembatasan masalah disini saling berhubungan melalui pemilihan masalah dari berbagai masaalah yang telah di identifikasi. Maka masalah yang telah dibatasi akan lebih spesifik, menciptakan seorang peneliti menjadi lebih fokus dan lebih terarah sehingga tau kemana akan melangkah dan tindakan apa yang harus di ambil dalam tahap berikutnya”.

Berdasarkan pendapat tersebut, disini penulis melakukan pembatasi masalah sebagai berikut:

1. Belum pernah diterapkan Pembelajaran *Tortor Sipitu Saoan* dengan Model *Probing-Prompting* Menggunakan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SMA Negeri 1 Laguboti.

1.4 Rumusan Masalah

Perumusan masalah merupakan suatu penjabaran dari pengidentifikasian permasalahan dan pembatasan masalah. Dapat diketahui perumusan masalah dapat dikatakan baik jika telah mampu menjawab pertanyaan lebih dari masalah yang ada pada penelitian tersebut. Sugiyono (2017: 55) berpendapat, “ Rumusan masalah merupakan kegiatan pencarian jawaban dengan menggunakan pertanyaan melalui proses pengumpulan data”. Dengan adanya pembatasan masalah, maka rumusan masalah pada penulisan ini di fokuskan pada suatu masalah yang akan ditinjau lebih lanjut. Rumusan masalah yang diperoleh pada penelitian ini ialah:

Bagaimana Pembelajaran *Tortor Sipitu Saoan* dengan Model *Probing-Prompting* Menggunakan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SMA Negeri 1 Laguboti?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini ialah untuk mendeskripsikan Pembelajaran *Tortor Sipitu Saoan* dengan Model *Probing-Prompting* Menggunakan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SMA Negeri 1 Laguboti.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai model *Probing-prompting* menggunakan media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar.

b. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber bacaan bagi peneliti lain terkait dengan pengaruh Pembelajaran *Tortor Sipitu Saoan* dengan Model *Probing-Prompting* Menggunakan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah dan Guru

Mempermudah guru ketika memberikan pembelajaran dengan model *Probing-Prompting* menggunakan Media Audio Visual.

b. Bagi Peneliti

Meningkatkan wawasan, pengetahuan, dan pengalaman yang bersinggungan dengan permasalahan di sekolah serta faktor-faktor yang memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

c. Bagi Institusi Perguruan Tinggi

Dapat menjadi tambahan referensi penelitian di Fakultas Bahasa dan Seni terkhusus bagian program Pendidikan Seni Tari maupun Universitas Negeri Medan secara umum.