

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam rangka menjadikan manusia menjadi manusia yang berpendidikan, maka pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting. Pentingnya peranan pendidikan dapat kita lihat dari usaha manusia untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yang diselenggarakan pada semua jenjang pendidikan dari tingkat dasar, lanjutan, menengah dan perguruan tinggi. Pendidikan merupakan salah satu usaha yang bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan merupakan kunci pokok untuk mencapai cita-cita suatu bangsa. Tugas pendidikan adalah mengembangkan potensi yang dimiliki anak didik, bukan menjejalkan materi pelajaran atau memaksa agar anak dapat menghafal data dan fakta. Perkembangan dunia pendidikan sekarang ini belum mencapai tingkat memuaskan, banyak hal yang telah kita lihat, yaitu anak didik berpikir layaknya seorang profesor yang mengandalkan berbagai teori, sehingga ketika mereka lulus dari sekolah, mereka pintar secara teoritis, tetapi miskin aplikasi.

Hal ini dapat kita lihat misalnya dalam berpidato, anak menghafal bagaimana berpidato yang baik, tetapi saat disuruh berpidato mereka bingung ketika berbicara di depan umum; dalam mata pelajaran agama, anak didik tidak dapat mengembangkan sikap yang sesuai dengan norma-norma agama, karena proses pembelajaran hanya diarahkan agar anak dapat menguasai dan menghafal materi pelajaran; anak hafal perkalian dan pembagian, tetapi mereka bingung

harus membayar manakala ia disuruh membeli 2,5 kg telur, harga satu kg Rp12.500,00; demikian juga dalam membuat karya tulis, mereka hafal bagaimana cara membuat karya tulis tetapi mereka masih bingung harus menulis apa. Dengan kata lain, proses pendidikan tidak pernah diarahkan membentuk manusia yang cerdas, memiliki kemampuan memecahkan masalah hidup, serta tidak diarahkan untuk membentuk manusia yang kreatif dan inovatif.

Masalah dalam dunia pendidikan saat ini adalah lemahnya pada proses pembelajaran. Proses pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Maka untuk mencapai tujuan pembelajaran harus ada perilaku hasil belajar yang diharapkan terjadi, dimiliki, atau dikuasai oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar. Oleh sebab itu untuk mewujudkan cita-cita suatu bangsa tentunya perlu usaha yang maksimal dari seorang guru. Salah satunya yaitu peran guru dalam mengajar pada proses kegiatan belajar mengajar.

Pada dasarnya dalam proses pembelajaran, anak didik kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir, pendidik hanya sebagai sumber dan pemberi informasi kepada anak didiknya. Pembelajaran adalah proses penambahan informasi dan kemampuan baru. Pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika siswa mampu berfikir secara kreatif, penambahan pada ilmu pengetahuan, memiliki jati diri, mampu mengembangkan segala potensi yang ada pada dirinya, terwujudnya efisiensi dan efektifitas kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik. Dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia, pendidik dan peserta didik harus bisa memahami peran dan tugasnya masing-masing. Agar apa yang menjadi masalah dalam pendidikan dapat diatasi.

Untuk mengatasi masalah-masalah yang mungkin dapat terjadi, pendidik hendaknya dapat membuat hal-hal yang baru misalnya memanfaatkan media. Pada era globalisasi saat ini banyak sekali media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, dan berkembang sesuai dengan kemajuan masyarakat. Kemajuan yang sangat pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi (TIK) mampu memberikan manfaat yang positif di berbagai bidang. Kemajuan yang paling menonjol dalam perkembangan TIK dan akan memasuki era penting dalam kehidupan sehari-hari adalah di bidang multimedia dengan upaya mengkonvergensi audio dan video menjadi satu kesatuan yang tidak terpisahkan. Pemanfaatan media dapat mengajak siswa untuk berinteraksi, berpikir, sehingga mereka mudah memahami materi yang diajarkan dan memahami persoalan yang diberikan guru, karena tugas pendidik adalah memunculkan persoalan dan memecahkan persoalan yang diangkat di dalam kelas.

Media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan seseorang serta dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri manusia. Media berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktifitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Hal ini yang menjadi alasan guru untuk menghadirkan media dalam setiap proses pembelajaran, karena media pembelajaran merupakan wahana dan penyampaian informasi atau pesan pembelajaran pada siswa. Karena begitu pentingnya peranan

media dalam proses belajar mengajar, maka setiap pendidik yang profesional harus dapat memanfaatkan media apapun, khususnya media audio visual. Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang media audio visual serta dapat menguasai keterampilan dalam menggunakan dan memanfaatkan media tersebut.

Dalam memanfaatkan media audio visual pada proses belajar mengajar memerlukan kreatifitas pendidik agar mampu mencari, membuat, menyediakan, dan memaparkan, sehingga dapat membantu kelancaran dan keberhasilan proses pembelajaran. Pemanfaatan media audio visual diharapkan dapat memberi pemahaman yang berarti bagi siswa, membawa siswa lebih aktif di dalam kelas, karena mereka belajar dengan apa yang mereka lihat dan didengar. Segala sesuatu yang dilihat dan didengar akan mengajak daya pikir seseorang dapat berperan aktif. Kemampuan siswa dalam menyerap suatu materi pelajaran pasti berbeda-beda, hal ini dapat disebabkan karena daya tangkap siswa dalam menerima pelajaran berbeda-beda juga. Pada siswa SMK Jurusan Bisnis Manajemen Kelas XI di Yayasan Perguruan Sinar Harapan Kecamatan Beringin Kabupaten Deli Serdang, penulis melihat banyak masalah pada saat proses pembelajaran berlangsung khususnya pada mata pelajaran Seni Budaya.

Pembelajaran seni budaya merupakan gabungan dari seni rupa, seni musik, seni tari dan seni teater dan yang menjadi fokus penelitian adalah seni tari dan musik. Salah satu masalah pada saat pembelajaran berlangsung yaitu kurangnya respon siswa pada mata pelajaran seni budaya. Penulis melihat ada siswa yang bercakap-cakap, ada yang tidur, melamun dan bermain HP. Hal seperti ini dapat

disebabkan karena guru cenderung menggunakan metode pembelajaran komunikasi/ceramah yang dapat membatasi daya kreativitas siswa dan siswa hanya sebagai pendengar. Hal ini menunjukkan ketidakmampuan seorang pendidik dalam mengelolah kelas.

Dalam kegiatan belajar mengajar dalam menggunakan metode sebaiknya bervariasi agar suasana kelas setiap harinya tidak monoton. Oleh sebab itu sebelum guru memulai dalam mengajar, alangkah baiknya ada persiapan yang matang dalam pemberian materi ajar, memanfaatkan media pembelajaran, serta memikirkan bagaimana agar suasana kelas tetap dikelolah dengan baik. Dalam proses belajar mengajar interaksi di dalam kelas sangat diutamakan, agar siswa mudah memahami setiap materi yang diajarkan oleh guru. Untuk mengatasi masalah di atas, perlu dilakukan perbaikan pembelajaran yakni dengan memanfaatkan salah satu media sebagai pendukung proses belajar mengajar. Dalam penelitian ini, penulis ingin melihat bagaimana proses pembelajaran dalam memanfaatkan media audio visual sebagai media pembelajaran, hasil dalam memanfaatkan media audio visual, kendala yang dihadapi dan tanggapan siswa tentang pemanfaatan media audio visual dalam pembelajaran seni budaya khususnya pokok pembahasan seni tari dan musik.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk mengangkat permasalahan ini menjadi suatu penelitian yang berjudul “ **Pemanfaatan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Seni Budaya SMK Jurusan Bisnis Manajemen Kelas XI di Yayasan Perguruan Sinar Harapan Kecamatan Beringin Kabupaten Deli serdang Tahun Pembelajaran 2013/2014**”.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah adalah sejumlah permasalahan yang sudah diuraikan dalam latar belakang yang kemudian diidentifikasi masalah dibuat berurut dalam bentuk pertanyaan dan pernyataan. Menurut Stonner dalam Sugiono (2008:52) mengemukakan bahwa: “Setiap penelitian yang akan dilakukan harus selalu berangkat dari masalah”. Dengan kata lain masalah yang diangkat dalam identifikasi masalah merupakan sejumlah masalah dalam penelitian, yang berhasil ditarik dari uraian latar belakang.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pembelajaran dengan memanfaatkan media audio visual dalam pembelajaran seni budaya bagi siswa/i SMK Jurusan Bisnis Manajemen Kelas XI di Yayasan Perguruan Sinar Harapan Kecamatan Beringin Kabupaten Deli Serdang?
2. Bagaimanakah hasil pemanfaatan media audio visual dalam pembelajaran seni budaya SMK Jurusan Bisnis Manajemen Kelas XI di Yayasan Perguruan Sinar Harapan Kecamatan Beringin Kabupaten Deli Serdang?
3. Bagaimanakah kendala yang dihadapi guru dalam memanfaatkan media audio visual dalam pembelajaran seni budaya SMK Jurusan Bisnis Manajemen Kelas XI di Yayasan Perguruan Sinar Harapan Kecamatan Beringin Kabupaten Deli Serdang?

4. Bagaimanakah tanggapan siswa tentang pemanfaatan media audio visual dalam pembelajaran seni budaya SMK Jurusan Bisnis Manajemen Kelas XI di Yayasan Perguruan Sinar Harapan Kecamatan Beringin Kabupaten Deli Serdang?
5. Bagaimana tanggapan guru tentang pemanfaatan media audio visual sebagai media pembelajaran bagi siswa/i SMK Jurusan Bisnis Manajemen Kelas XI di Yayasan Perguruan Sinar Harapan Kecamatan Beringin Kabupaten Deli Serdang?
6. Faktor apa sajakah yang menjadi pendukung dalam pemanfaatan media audio visual dalam pembelajaran seni budaya SMK Jurusan Bisnis Manajemen Kelas XI di Yayasan Perguruan Sinar Harapan Kecamatan Beringin Kabupaten Deli Serdang?
7. Apa saja keuntungan yang diperoleh dalam pemanfaatan media audio visual dalam pembelajaran seni budaya SMK Jurusan Bisnis Manajemen Kelas XI di Yayasan Perguruan Sinar Harapan Kecamatan Beringin Kabupaten Deli Serdang?

C. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan-cakupan masalah dan untuk mempersingkat cakupan, keterbatasan waktu, dana, kemampuan penulis, maka penulis mengadakan pembatasan masalah untuk mempermudah dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam penelitian ini. Pembatasan masalah tersebut sesuai dengan pendapat Sugiono (2008:286) yang mengatakan bahwa: “Pembatasan

dalam penelitian kualitatif lebih didasarkan pada tingkat kepentingan, urgensi, serta faktor keterbatasan tenaga, dana, dan waktu”.

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka penulis membatasi ruang lingkup permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembelajaran dalam memanfaatkan media audio visual dalam pembelajaran seni budaya bagi siswa/i SMK Jurusan Bisnis Manajemen Kelas XI di Yayasan Perguruan Sinar Harapan Kecamatan Beringin Kabupaten Deli Serdang?
2. Bagaimanakah hasil pemanfaatan media audio visual dalam pembelajaran seni budaya SMK Jurusan Bisnis Manajemen Kelas XI di Yayasan Perguruan Sinar Harapan Kecamatan Beringin Kabupaten Deli Serdang?
3. Bagaimanakah kendala yang dihadapi guru dalam memanfaatkan media audio visual dalam pembelajaran seni budaya SMK Jurusan Bisnis Manajemen Kelas XI di Yayasan Perguruan Sinar Harapan Kecamatan Beringin Kabupaten Deli Serdang?
4. Bagaimanakah tanggapan siswa tentang pemanfaatan media audio visual dalam pembelajaran seni budaya SMK Jurusan Bisnis Manajemen Kelas XI di Yayasan Perguruan Sinar Harapan Kecamatan Beringin Kabupaten Deli Serdang?
5. Bagaimana tanggapan guru tentang pemanfaatan media audio visual sebagai media pembelajaran bagi siswa/i SMK Jurusan Bisnis Manajemen Kelas XI di Yayasan Perguruan Sinar Harapan Kecamatan Beringin Kabupaten Deli Serdang?

D. Rumusan Masalah

Dalam sebuah penelitian, rumusan masalah merupakan sebuah jabaran detail fokus penelitian yang akan digarap. Menurut Sugiono (2008:288) “Rumusan masalah adalah pertanyaan penelitian yang disusun berdasarkan masalah yang harus dicari jawabannya melalui pengumpulan data”. Mengingat sebuah penelitian merupakan upaya untuk menemukan jawaban untuk pertanyaan, maka dari itu perlu dirumuskan dengan baik, sehingga dapat mendukung untuk menemukan jawaban pertanyaan.

Berdasarkan uraian baik latar belakang masalah, identifikasi masalah serta pembatasan masalah, maka permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut: “Bagaimana pemanfaatan media audio visual dalam pembelajaran Seni Budaya SMK Jurusan Bisnis Manajemen Kelas XI di Yayasan Perguruan Sinar Harapan Kecamatan Beringin Kabupaten Deli Serdang Tahun Pembelajaran 2013/2014?”

E. Tujuan Penelitian

Setiap kegiatan senantiasa berorientasi kepada tujuan, tanpa ada tujuan yang jelas maka arah kegiatan yang akan dilakukan tidak tahu apa yang ingin dicapai dalam kegiatan tersebut. Menurut Bungin (2007:75) “Tujuan penelitian dibuat untuk mengungkapkan keinginan peneliti dalam suatu penelitian”. Berdasarkan pendapat di atas maka setiap penelitian akan tertuju kepada tujuan tertentu, untuk melihat berhasil tidaknya suatu kegiatan, dapat dilihat melalui tercapainya tujuan yang telah diterapkan. Dalam penelitian ini tujuan yang hendak dicapai oleh penulis adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui proses pembelajaran dalam memanfaatkan media audio visual dalam pembelajaran seni budaya bagi siswa/i SMK Jurusan Bisnis Manajemen Kelas XI di Yayasan Perguruan Sinar Harapan Kecamatan Beringin Kabupaten Deli Serdang.
2. Untuk mengetahui kendala yang dihadapi guru dalam memanfaatkan media audio visual dalam pembelajaran seni budaya SMK Jurusan Bisnis Manajemen Kelas XI di Yayasan Perguruan Sinar Harapan Kecamatan Beringin Kabupaten Deli Serdang.
3. Untuk mengetahui hasil pemanfaatan media audio visual dalam pembelajaran seni budaya SMK Jurusan Bisnis Manajemen Kelas XI di Yayasan Perguruan Sinar Harapan Kecamatan Beringin Kabupaten Deli Serdang.
4. Untuk mengetahui tanggapan siswa tentang pemanfaatan media audio visual dalam pembelajaran seni budaya SMK Jurusan Bisnis Manajemen Kelas XI di Yayasan Perguruan Sinar Harapan Kecamatan Beringin Kabupaten Deli Serdang.
5. Untuk mengetahui tanggapan guru tentang pemanfaatan media audio visual sebagai media pembelajaran bagi siswa/i SMK Jurusan Bisnis Manajemen Kelas XI di Yayasan Perguruan Sinar Harapan Kecamatan Beringin Kabupaten Deli Serdang?

F. Manfaat Penelitian

Seseorang yang melakukan kegiatan penelitian tentu dapat memikirkankemungkinan manfaat yang diperoleh dari hasil penelitiannya. Penelitian akan mempunyai manfaat jika tujuan yang diharapkan tercapai. Manfaat penelitian adalah sesuatu yang dapat memberikan keuntungan baik peneliti, lembaga atau orang lain.

Adapaun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Sebagai bahan informasi bagi pembaca.
2. Sebagai bahan masukan bagi penulis dalam menambah pengetahuan dan wawasan mengenai pembelajaran dengan menggunakan media khususnya audio visual untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Sebagai bahan perbandingan bagi peneliti yang seminat melakukan penelitian berikutnya, yang relevan dengan topik penelitian ini.
4. Sebagai bahan referensi dan acuan bagi peneliti berikutnya yang memiliki keterkaitan dengan topik penelitian ini.
5. Menambah wawasan penulis dalam mengungkapkan gagasan, ideke dalam karya tulis.
6. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan tugas akhir penulis.
7. Menambah sumber kajian bagi keputakaan diJurusan Sendratasik Program Studi Pendidikan Seni Musik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan.