

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu wahana yang dapat mewujudkan peningkatan sumber daya manusia sebagai tenaga terdidik dan terampil. Pendidikan juga merupakan suatu cara membenahi dan meningkatkan kemampuan berpikir seseorang. Namun pendidikan tidak hanya dimaksudkan untuk mengembangkan pribadi semata melainkan juga sebagai akar pengembangan bangsa.

Dalam meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia, telah banyak usaha yang dilakukan pemerintah, beberapa diantaranya yaitu melakukan perubahan kurikulum yakni dari tahun 1984 yang menggunakan konsep CBSA (Cara Belajar Siswa Aktif), 2004 KBK (Kurikulum Berbasis Kompetensi), 2006 KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) dan kurikulum 2013, serta peningkatan mutu pengajar atau guru. Namun, kurikulum yang diatur pemerintah harus diiringi oleh kualitas guru dalam proses belajar mengajar dikelas. Di mana guru merupakan suatu unsur dalam proses belajar-mengajar yang mempunyai peranan penting dalam keberhasilan siswa menerima dan menguasai pelajaran secara optimal, dengan harapan mampu melahirkan generasi yang mandiri, kritis, kreatif dan mampu bersaing dalam menghadapi tantangan eraglobalisasi.

Proses belajar mengajar sangat memerlukan pemahaman, ketelitian dan latihan-latihan demikian halnya dengan mata pelajaran seni musik yang merupakan salah satu mata pelajaran yang memerlukan pemahaman, perasaan dan latihan dalam mempelajarinya, sehingga diperlukan beberapa model pembelajaran yang tepat dalam proses belajar mengajar didalam kelas. Guru, harus memiliki strategi agar siswa belajar secara efektif dan efisien, mengenai pada tujuan yang diterapkan. Salah satu langkah untuk memiliki strategi itu ialah guru harus menguasai teknik-teknik penyajian atau yang disebut sebagai metode mengajar.

Dalam pelaksanaan proses belajar mengajar didalam kelas sangat dibutuhkan pembelajaran praktik maupun teori. Salah satu kegiatan belajar teori sekaligus praktik didalam kelas yang akan dilakukan adalah belajar mengenai gitar pop, dimana dalam salah satu upaya ini siswa dapat mempelajari dan meningkatkan pengetahuan dalam mengetahui tentang anatomi gitar, akord mayor dan minor beserta letak akord-akord tersebut pada papan gitar. Seorang siswa harus memiliki ketangkasan dan keterampilan dalam mengetahui anatomi gitar beserta fungsinya dan letak akord mayor dan minor pada papan fret pada gitar.

Kegiatan belajar tentang gitar baik secara teori sekaligus praktik sangat disenangi oleh siswa, karena dengan adanya pembelajaran tersebut maka akan menyebabkan proses belajar mengajar menjadi tidak membosankan dan siswa juga ingin semakin tahu lebih tentang pelajaran yang diajarkan oleh guru.

Banyak siswa yang senang dalam belajar yang sekaligus praktik, terutama praktik dalam pengenalan akord-akord alat musik gitar pada papan fret. Oleh sebab itu, pendidik harus menekankan pembelajaran yang dapat meningkatkan pengetahuan anak dalam belajar bermain gitar dengan menerapkan model pembelajaran *Blended Learning* didalam kelas. Dari segi pelaksanaannya siswa terlebih dahulu dibekali dengan pengetahuan secara teori dan menunjukkan beberapa pembelajaran melalui media (audio visual) kemudian memberikannya praktik yang secukupnya. Kemampuan yang dilakukan untuk mencapai keberhasilan dalam belajar adalah dengan memberikan beberapa teori kemudian siswa dan guru menerapkan pembelajaran tersebut dengan instrumen yang telah dilengkapi.

Blended learning terdiri dari kata *blended* (kombinasi/ campuran) dan *learning* (belajar). Istilah lain yang sering digunakan adalah *hybrid course* (*hybrid* = campuran/kombinasi, *course* = mata kuliah). Makna asli sekaligus yang paling umum *blended learning* mengacu pada belajar yang mengkombinasi atau mencampur antara pembelajaran tatap muka (*face to face* = f2f) dan pembelajaran berbasis komputer (*online* dan *offline*). pembelajaran yang mengkombinasi strategi penyampaian pembelajaran menggunakan kegiatan tatap muka, pembelajaran berbasis komputer (*offline*), dan komputer secara *online* (internet dan *mobile learning*).

Model pembelajaran ini juga dapat diartikan sebagai salah satu model pembelajaran yang tidak hanya menggabungkan proses pembelajaran *online*

atau *offline*, tetapi juga merupakan salah satu model pembelajaran yang menggunakan media-media elektronik dan sebagainya.

Melalui *blended learning* semua sumber belajar yang dapat memfasilitasi terjadinya belajar bagi orang yang belajar dikembangkan. Pembelajaran *blended learning* dapat menggabungkan pembelajaran tatap muka (*face-to-face*) dengan pembelajaran berbasis komputer. Artinya, pembelajaran dengan pendekatan teknologi pembelajaran dengan kombinasi sumber-sumber belajar tatap muka dengan pengajar maupun yang dimuat dalam media komputer, telpon seluler atau iPhone, saluran televisi satelit, konferensi video, dan media elektronik lainnya. Pebelajar dan pengajar/fasilitator bekerja sama untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Dengan demikian, pembelajaran *blended learning* berupaya menata lingkungan sebagai sumber belajar agar terjadi proses belajar pada diri si pebelajar. Upaya menata lingkungan dilakukan dengan menyediakan sumber-sumber belajar, misalnya: guru, buku teks, bahan pembelajaran, orang sumber, televisi, VCD, radio-kaset, majalah, koran, internet, CD ROM, lingkungan dan bahkan juga temannya sendiri. Untuk meningkatkan efektivitas dan fleksibilitas pembelajaran, model pembelajaran *blended learning* cenderung sama bila dibandingkan dengan pembelajar konvensional atau klasikal, keuntungan yang bisa diperoleh dari model pembelajaran *blended learning* ialah model pembelajaran yang berhubungan

dengan *e-learning* ini, lebih mudah diakses kapan saja, dimana saja, disamping itu, materi juga diperkaya dengan berbagai sumber belajar.

Secara pedagogis, ada dorongan untuk melibatkan siswa secara lebih aktif (*student centered*) dalam proses pembelajaran. Praktik berpusat pada guru (*teacher centered*) dirasakan tidak relevan lagi dengan pesatnya perkembangan informasi sehingga perlu dimodifikasi. Guru perlu memberikan kesempatan pada para siswa untuk melakukan eksplorasi diantaranya dengan memanfaatkan teknologi *on-line*. Selain dapat meningkatkan dinamika proses pembelajaran, pemanfaatan teknologi informasi dapat melatih siswa untuk belajar bagaimana belajar (*learn how to learn*). Implementasi teknologi informasi akhirnya diharapkan dapat menginspirasi siswa menjadi pembelajar sepanjang hayat (*life long learning*), sosok pribadi yang mampu berkembang di tengah perkembangan informasi yang pesat.

Penerapan model pembelajaran *blended learning* juga dapat diterapkan pada sekolah-sekolah manapun atau disesuaikan dengan kondisi sekolah. Karena model pembelajaran *blended learning* ini merupakan model pembelajaran yang berdiri sendiri atau dapat dikatakan sebagai salah satu model pembelajaran kontemporer. Selain mengandung metode pembelajaran yang dapat berubah setiap menerapkan materi, model pembelajaran *blended learning* ini juga mengandung banyak strategi dalam menerapkan materi yang akan diterapkan didalam kelas.

Ukuran keberhasilan pembelajaran adalah proses terjadinya interaksi antara pembelajar yang belajar dengan pembelajar. Bukan terletak pada pengajar yang menyampaikan informasi (mengajar). Dengan demikian, rekayasa pembelajaran yang utama adalah penyediaan sumber-sumber belajar. Guru bukan satu-satunya sumber belajar, ia hanya salah satu bagian dari sumber belajar. Semua sumber-sumber belajar dirancang agar dapat mendorong prakarsa dan proses belajar menjadi lebih efektif, efisien, dan menarik, agar pembelajar tetap “betah” untuk terus belajar. Oleh karena itu, fungsi guru akan berubah ke arah guru sebagai pengelola pembelajaran. Fungsi guru yaitu merancang penyediaan sumber-sumber belajar agar belajar menjadi lebih mudah, lebih cepat, lebih menarik, dan lebih menyenangkan.

Tujuan utama pembelajaran *blended learning* adalah memberikan kesempatan bagi berbagai karakteristik pembelajar agar terjadi belajar mandiri, berkelanjutan, dan berkembang sepanjang hayat, sehingga belajar akan menjadi lebih efektif, lebih efisien, dan lebih menarik. Demikianlah alasan peneliti mengangkat model pembelajaran ini untuk diteliti, karena model pembelajaran ini bukan hanya mengajarkan siswa atau guru, tetapi juga memberikan pelajaran lebih kepada peneliti, karena peneliti merupakan sebagai subyek atau yang berperan sebagai tenaga pengajar dalam menerapkan model pembelajaran *blended learning* sekaligus peneliti. Dengan demikian, dalam penelitian ini, subyek sudah melakukan penelitian diawal yaitu uji instrumen dengan menggunakan model pembelajaran

blended learning, mulai dari minggu ketiga bulan april sampai minggu kedua bulan mei 2016.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk menyusun penelitian dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Blended Learning* Terhadap Kemampuan Gitar Pop Siswa Kelas VIII SMP Negeri 12 Medan”**



THE
Character Building
UNIVERSITY

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Identifikasi masalah adalah sejumlah masalah yang ditarik dari uraian latar belakang masalah atau kedudukan masalah yang akan diteliti dan lingkup permasalahan yang lebih luas. Menurut Sugiyono (2013:281) “Untuk dapat mengidentifikasi masalah dengan baik, maka peneliti perlu melakukan studi pendahuluan ke obyek yang diteliti, melakukan observasi, dan wawancara ke berbagai sumber, sehingga semua permasalahan dapat diidentifikasi”.

Dari uraian di atas maka diperoleh beberapa identifikasi masalah, antara lain adalah :

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *blended learning* dalam proses pembelajaran gitar pop di SMP Negeri 12 Medan?
2. Bagaimanakah kemampuan siswa dalam pembelajaran gitar pop siswa dengan menggunakan model pembelajaran *blended learning* didalam kelas oleh siswa kelas VIII di SMP Negeri 12 Medan?
3. Apa pengaruh model pembelajaran *blended learning* terhadap kemampuan gitar pop siswa kelas VIII SMP Negeri 12 Medan ?
4. Apa saja kendala yang dihadapi pada saat belajar gitar pop dengan model pembelajaran *blended learning*?
5. Bagaimana proses dan prasarana yang dipergunakan pada saat model pembelajaran *Blended Learning* diterapkan?

6. Bagaimanakah penggunaan media pembelajaran yang digunakan ketika model pembelajaran *Blended Learning* ini diterapkan di SMP Negeri 12 Medan?

C. PEMBATASAN MASALAH

Mengingat luasnya cakupan masalah dan untuk mempersingkat cakupan, keterbatasan waktu, dana, tenaga, teori-teori, dan kemampuan penulis, maka penulis mengadakan batasan masalah yang di hadapi dalam penelitian ini, yakni dengan pendapat Machfoedz (2008;34) yang mengatakan bahwa “ Masalah yang dipecahkan amat banyak, tinggal peneliti memilah-milah dan memilah mana yang akan di pecahkan, serta memutuskannya. Itulah sebabnya perlu adanya pembatasan masalah”.

Berdasarkan pendapat tersebut, penulis membatasi masalah penelitian sebagai berikut :

1. Model pembelajaran *blended learning* ini diterapkan dengan cara menggunakan media elektronik seperti infokus, laptop, dan speaker yaitu pada saat proses belajar mengajar berlangsung.
2. Kemampuan gitar pop siswa dibatasi dengan materi pembelajaran seperti, mengenal gitar dan anatominya, mengetahui akord mayor dan minor, dan mengetahui letak akord mayor dan minor pada papan gitar (fret).
3. Pengaruh model pembelajaran *blended learning* akan diketahui melalui nilai *pre-test* dan *post-test* yang diberikan kepada kelas eksperimen.

D. RUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah adalah pertanyaan penelitian, yang umumnya disusun dalam bentuk kalimat tanya. Pertanyaan-pertanyaan tersebut akan menjadi arah kemana sebenarnya penelitian akan dibawa, apa saja masalah yang ingin dikaji atau dicari oleh peneliti. Masalah yang dipilih harus “*researchable*” dalam arti masalah tersebut dapat di selidiki. Sesuai dengan pendapat sugiyono (2013;35) yang menyatakan bahwa “rumusan masalah merupakan sebuah pertanyaan yang akan dicarikan jawabannya melalui pengumpulan data. Antara masalah dan rumusan masalah mempunyai kaitan yang sangat erat, karena setiap rumusan masalah yang dibuat oleh peneliti haruslah sesuai dengan masalah yang ada.

Menurut Jack R. Fraenkel dan Norman E. Wallen (1990;23) bahwa “salah satu karakteristik formulasi pertanyaan penelitian yang baik yaitu pertanyaan penelitian harus *clear*. Artinya pertanyaan penelitian yang diajukan hendaknya disusun dengan kalimat yang jelas, tidak membingungkan. Dengan pertanyaan-pertanyaan yang jelas, akan mudah mengidentifikasi variabel-variabel apa yang ada dalam penelitian tersebut”.

Berdasarkan pendapat tersebut serta uraian di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat di rumuskan sebagai berikut :
“Bagaimana Pengaruh Model Pembelajaran *Blended Learning* Terhadap Kemampuan Gitar Pop Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 12 Medan”.

E. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian mengungkapkan sasaran yang ingin dicapai dalam penelitian. Tanpa adanya tujuan yang jelas, maka arah kegiatan yang dilakukan tidak terarah karena tidak tahu apa yang akan dicapai dalam kegiatan tersebut. Hal ini diperkuat oleh pendapat Margono (2001;37) yang mengatakan bahwa “Penelitian bertujuan untuk meningkatkan daya imajinasi mengenai masalah-masalah, kemudian meningkatkan daya nalar untuk mencapai jawaban permasalahan itu melalui penelitian”. Maka dapat disimpulkan bahwa suatu kegiatan yang memiliki tujuan yang jelas akan mampu memecahkan permasalahan-permasalahan yang timbul dalam penelitian. Sesuai dengan perumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran *blended learning* terhadap kemampuan gitar pop siswa kelas VIII di SMP Negeri 12 Medan.
2. Untuk mengetahui kemampuan gitar pop siswa kelas VIII di SMP Negeri 12 Medan setelah menerapkan model pembelajaran *blended learning*.
3. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *blended learning* terhadap kemampuan gitar pop siswa kelas VIII di SMP Negeri 12 Medan.

F. MANFAAT PENELITIAN

Manfaat hasil penelitian merupakan kegunaan penelitian yang dapat dijadikan sumber informasi dalam mengembangkan kegiatan penelitian selanjutnya. Menurut Sugiyono (2013:283) mengatakan bahwa “Manfaat penelitian merupakan dampak dari tercapainya hasil penelitian, dan rumusan masalah dapat terjawab secara akurat”. Manfaat hasil penelitian ada dua hal seperti :

a. Manfaat untuk mengembangkan ilmu/ manfaat teoritis

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan tambahan dalam pelaksanaan pembelajaran seni budaya, khususnya belajar seni musik.
2. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan mengenai cara belajar praktis dan mandiri terhadap seorang pebelajar (siswa, mahasiswa dan masyarakat umum) gitar pop.
3. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya dan mengembangkan penelitian dibidang Pendidikan Seni Musik mengenai model pembelajaran *blended learning* khususnya dalam pembelajaran SBD di sekolah.
4. Penelitian ini dapat meningkatkan pembelajaran dan kemampuan siswa dalam mengenal dan mengetahui letak akord mayor dan minor pada papan fret gitar.
5. Untuk menambah wawasan dan pengetahuan bagi penulis selanjutnya menerapkan dalam proses belajar mengajar kelak yang

diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dalam mengenal anatomi beserta akord mayor dan minor pada papan fret gitar .

6. Sebagai bahan acuan, referensi atau perbandingan bagi peneliti berikutnya yang berniat melakukan penelitian yang berhubungan dengan metode pembelajaran gitar pop.

b. Manfaat praktis, yaitu membantu memecahkan dan mengantisipasi masalah yang ada pada objek yang diteliti.

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi para guru-guru disekolah untuk menggunakan media pembelajaran di kelas maupun pada kegiatan ekstrakurikuler yang dapat membangkitkan minat siswa dalam mempelajari gitar pop.

2. Bagi guru sebagai masukan atau pertimbangan bagi pihak sekolah, khususnya guru seni musik dalam bidangnya untuk memilih menerapkan model *blended learning* ini sebagai dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Sebagai pertimbangan bagi kepala sekolah mengenai meningkatkan hasil belajar siswa dalam praktik belajar seni musik.