

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pemerintah membuat sebuah kurikulum pendidikan yang didalamnya memuat pembelajaran kesenian daerah yaitu mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan, dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan terdapat macam-macam pembelajaran kesenian daerah seperti tari tradisional, musik tradisional, seni kriya dan lain-lain, melalui pembelajaran ini, siswa diperkenalkan pada kesenian tradisional atau kesenian daerah, sebab menurut Peraturan Pemerintah nomer 19 tahun 2005 mengatakan bahwa mata pelajaran SBK merupakan mata pelajaran seni yang berbasis budaya. Meski begitu apresiasi siswa terhadap kesenian daerah masih rendah.

Seni budaya bisa diartikan segala sesuatu yang diciptakan manusia mengenai cara hidup berkembang secara bersama pada suatu kelompok yang mengandung unsur keindahan (estetika) secara turun temurun dari generasi ke generasi. Seni Budaya di SMP merupakan salah satu pelajaran yang sangat membantu peserta didik untuk belajar se kreatif mungkin. Seni Budaya bukan aktivitas dan materi pembelajaran yang dirancang hanya untuk mengasah kompetensi keterampilan peserta didik. Seni Budaya harus mencakup aktivitas dan materi pembelajaran yang memberikan kompetensi pengetahuan tentang karya seni budaya dan kompetensi sikap yang terkait dengan seni budaya.

Seni musik merupakan salah satu bidang kajian mata pelajaran Seni Budaya dan setiap bidang kajian mempunyai tujuan untuk membuat siswa menjadi kreatif

dalam belajar seni, dan salah satu materi yang termasuk ke dalam pelajaran seni musik adalah lagu daerah.

Lagu daerah atau musik daerah atau lagu kedaerahan adalah lagu atau musik yang berasal dari suatu daerah tertentu dan menjadi populer dinyanyikan baik oleh rakyat daerah tersebut maupun rakyat lainnya. Pada umumnya pencipta lagu daerah ini tidak diketahui lagi alias *no name*. Lagu kedaerahan mirip dengan lagu kebangsaan, namun statusnya hanya bersifat kedaerahan saja. Lagu kedaerahan biasanya memiliki lirik sesuai dengan bahasa daerahnya masing-masing seperti *sigulempong* dari Sumatera Utara dan *kampung nan jauh di mato* dari Sumatera Barat. Lagu daerah atau musik daerah ini biasanya muncul dan dinyanyikan atau dimainkan pada tradisi-tradisi tertentu pada masing-masing daerah, misal pada saat menidurkan anak, permainan anak, hiburan rakyat, pesta rakyat, perjuangan rakyat, dan lain sebagainya.

Kemajuan teknologi dan globalisasi memudahkan kebudayaan asing masuk ke Indonesia. Dengan adanya teknologi yang maju memudahkan seseorang mengenal kebudayaan asing, akan tetapi hal itu dapat berakibat negatif juga terhadap kelestarian budaya Indonesia. Ketika seseorang terlalu mengapresiasi kebudayaan lain melebihi apresiasinya terhadap kebudayaan sendiri, maka kebudayaan akan terkikis. Kemajuan teknologi tersebut seharusnya mampu memanfaatkannya pada dunia pendidikan, khususnya dalam mata pelajaran Seni Budaya yang memuat tentang kebudayaan tradisional Indonesia yang dapat meningkatkan apresiasi siswa dalam belajar.

Apresiasi adalah cara menghargai, mengamati, menghayati yang dilakukan secara kritis yang menggunakan kepekaan pikiran sebagai bentuk dari penghargaan terhadap seni. Kompetensi apresiasi dalam pelajaran seni budaya peserta didik dituntut untuk menggunakan kepekaan pikirannya dalam mengamati, menghayati, memaknai seni. Ketiga hal tersebut termasuk dalam ranah efektif, Ayu dalam Alfianto (2014:3). Melalui kegiatan apresiasi, seseorang tidak hanya belajar memahami serta menghargai karya seni.

Apresiasi dapat juga diimplementasikan untuk menghargai berbagai perbedaan yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Kepedulian terhadap karya seni dan warisan budaya bangsa lainnya dapat ditumbuhkan dengan pembelajaran apresiasi. Apresiasi seni juga besar manfaatnya bagi ketahanan budaya Indonesia. Melalui kegiatan apresiasi budaya, seseorang dapat lebih mengenal dan menghargai budaya bangsa sendiri. Kebudayaan Indonesia tidak akan punah seiring perkembangan zaman, namun sayangnya dengan kemajuan teknologi saat ini memberikan efek negatif pada kebudayaan karena menyebabkan banyak masyarakat yang kurang memiliki apresiasi terhadap kesenian daerah. Proses belajar mengajar, memuat dua unsur yang amat penting yaitu metode pengajaran dan media pembelajaran, kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pengajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pengajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk kreatifitas siswa. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi

utama media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Hamalik dalam Arsyad (2009:81) mengemukakan bahwa “pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pengajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat ini. Di samping membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pengajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan mendapatkan informasi”.

Berbagai macam media pembelajaran yang telah tersedia dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas seperti media audio, media visual, media audio visual dan media serbaneka. Salah satu media pembelajaran yang termasuk ke dalam kategori media audio visual adalah media pembelajaran berbasis IT. Dalam perkembangannya media pembelajaran berbasis IT masih sangat jarang digunakan dalam dunia pendidikan sekolah menengah pertama, khususnya media pembelajaran berbasis IT seperti *edmodo*.

Edmodo adalah sebuah situs pendidikan berbasis *social networking* yang di dalamnya terdapat berbagai konten untuk pendidikan. Guru dapat membagikan bahan-bahan pembelajaran, berbagai link dan video, penugasan proyek, dan

berbagi semua konten digital termasuk blog, *link*, gambar, video, dokumen, dan prestasi, Jenna Zwang dalam Yesi Syofiarni (2014:4). Media pembelajaran tersebut berbasis *website* yang mudah untuk digunakan. Hal tersebut karena tampilan dan fitur yang tersedia dalam *edmodo* mengikuti perkembangan tampilan dari media jejaring sosial yang sering digunakan oleh para siswa seperti *facebook*.

Edmodo sendiri memberikan layanan seperti grup/*room class* yang jika ingin menggunakannya tidak hanya guru tetapi siswa juga harus memiliki akun *edmodo* agar dapat bergabung ke dalam grup/*room class* yang telah dibuat oleh guru. Media *edmodo* tidak hanya menghubungkan antara guru dan siswa saja tetapi juga dengan orang tua siswa, sehingga orang tua juga dapat memantau perkembangan belajar anak dan dapat melihat bagaimana proses belajar mengajar yang tersajikan langsung pada media *edmodo*.

Berbagai materi yang berkaitan dengan seni budaya akan lebih konkrit dan mudah dipahami apabila disampaikan oleh guru dengan gambar-gambar foto dan video pertunjukan seni, yang melalui media *edmodo* dapat dibagikan kepada siswa secara langsung ke *smartphone* masing-masing pada grup/*room class* yang disajikan dalam *edmodo* dan dapat mendiskusikannya secara langsung pada grup/*room class* yang telah dibuat tersebut, dan melalui pemanfaatan media *edmodo* ini dapat membuat siswa lebih leluasa untuk belajar dimana saja dan kapan saja hanya dengan menggunakan *smartphone* masing-masing.

Berdasarkan uraian tersebut penulis berharap dapat meyakinkan bahwa menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat

menambah inovasi-inovasi media pembelajaran salah satunya adalah media visual atau media elektronik berbasis *edmodo* karena media ini cocok digunakan ke semua materi seni budaya. Dalam penyampaian materi praktis dan dapat dipahami siswa, juga dapat mengajarkan siswa dengan pengalaman baru dalam belajar melalui *edmodo* yang hanya memanfaatkan *smartphone* siswa masing-masing.

Berdasarkan wawancara peneliti saat observasi dengan seorang guru seni budaya di SMP Swasta Amir Hamzah Medan, masih banyak siswa yang belum terlalu mengerti tentang materi seni budaya khususnya seni musik yang telah diajarkan oleh pengajar. Permasalahan ini ada beberapa faktor yang menghambat proses belajar mengajar yaitu sarana dan prasarana yang kurang memadai. Pengajar tidak bisa berbuat banyak untuk mengajarkan materi-materi yang akan disampaikan dan tidak bisa melakukan inovasi-inovasi yang mendukung proses belajar mengajar.

Selama ini pengajar masih belum maksimal dalam menggunakan media pembelajaran audio visual dikarenakan setiap ruang kelas tidak dilengkapi oleh sarana dan prasarana untuk melakukan pembelajaran audio visual dan juga dengan keterbatasan media audio visual sendiri tidak menjamin guru Seni Budaya akan dapat menggunakannya secara efektif dalam proses belajar mengajar dikarenakan harus berbagi dengan guru mata pelajaran lainnya. Untuk itu peneliti berharap dengan kemajuan teknologi di zaman sekarang ini dapat memanfaatkan teknologi yang telah dimiliki oleh setiap orang mulai dari anak-anak hingga orang dewasa yaitu *smartphone*.

Dengan pemanfaatan *smartphone* yang telah dimiliki kita bisa menggunakan media pembelajaran elektronik berbasis *edmodo* seperti yang telah dijelaskan di atas. Dan juga jika pengajar hanya menyampaikan materi seni budaya secara lisan maka siswa cenderung bosan dan mudah melupakan materi yang telah disampaikan. Sebagian mereka pasif dalam menerima pelajaran dan kurang ada motivasi belajar sehingga proses pembelajaran yang berlangsung tidak efektif dan mengakibatkan tujuan pembelajaran tidak maksimal dan kurangnya apresiasi siswa dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan latar belakang, peneliti akan mengkaji permasalahan pembelajaran seni musik pada materi lagu daerah sumut melalui penelitian tentang “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis IT Pada Lagu Daerah Sumut Untuk Mengetahui Apresiasi Siswa Kelas VIII-I di SMP Swasta Amir Hamzah Medan”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang dikemukakan di latar belakang, ada beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Bagaimana pemanfaatan media pembelajaran berbasis IT pada materi lagu daerah sumut siswa kelas VIII-I di SMP Swasta Amir Hamzah Medan?
2. Bagaimana apresiasi siswa pada materi lagu daerah sumut di kelas VIII-I SMP Swasta Amir Hamzah Medan?

3. Bagaimana cara menggunakan media pembelajaran berbasis IT pada materi lagu daerah sumut siswa kelas VIII-I di SMP Swasta Amir Hamzah Medan?
4. Bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis IT pada materi lagu daerah sumut untuk mengetahui apresiasi siswa kelas VIII-I di SMP Swasta Amir Hamzah Medan?

C. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya cangkupan masalah yang terdapat dalam indentifikasi masalah diatas maka peneliti perlu membuat batasan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pemanfaatan media pembelajaran berbasis IT pada materi lagu daerah sumut siswa kelas VIII-I di SMP Swasta Amir Hamzah Medan?
2. Bagaimana apresiasi siswa pada materi lagu daerah sumut di kelas VIII-I SMP Swasta Amir Hamzah Medan?

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian indentifikasi masalah yang telah dikemukakan agar tidak menyimpang dan mengambang dari tujuan yang semula direncanakan, maka pembahasan masalah dalam penelitian ini ialah difokuskan pada “Bagaimana Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis IT Pada Materi Lagu Daerah Sumut Untuk Mengetahui Apresiasi Siswa Kelas VIII-I di SMP Swasta Amir Hamzah Medan”.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pemanfaatan media pembelajaran berbasis IT pada materi lagu daerah sumut di kelas VIII-I SMP Swasta Amir Hamzah Medan.
2. Untuk mengetahui apresiasi siswa pada materi lagu daerah sumut di kelas VIII-I SMP Swasta Amir Hamzah Medan.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini akan mempunyai manfaat jika tujuan yang diharapkan dapat tercapai. Manfaat penelitian adalah suatu yang dapat memberikan informasi dan memberikan keuntungan baik bagi peneliti, lembaga, ataupun orang lain. Maka dari itu manfaat dari penelitian ini antara lain:

1. Menambah pengetahuan baru mengenai media pembelajaran berbasis IT yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sehingga bisa meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.
2. Sebagai bahan acuan, referensi atau perbandingan bagi peneliti berikutnya yang bernilai melakukan penelitian yang berkaitan dengan topik penelitian.
3. Menambah sumber kajian bagi perpustakaan Jurusan Sendratasik Program Studi Pendidikan Musik Universitas Negeri Medan.
4. Sebagai bahan masukan bagi peneliti dan menambah wawasan mengenai media pembelajaran berbasis IT.