

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan peranan penting dalam kehidupan manusia, tinggi rendahnya kualitas manusia dapat dilihat dari kualitas pendidikannya. Pendidikan juga merupakan kegiatan yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dan keterampilan yang dimilikinya. Proses pembelajaran merupakan salah satu hal terpenting dalam bidang pendidikan. Pendidikan yang berkualitas adalah pendidikan yang mampu mengantar siswa mencapai tujuan pendidikan. Pendidikan saat ini menuntut peserta didik untuk memahami materi tidak sekedar menghafal materi–materi pelajaran. Pemahaman yang dimaksud ditunjukkan melalui: aktif berpartisipasi dan kritis terhadap permasalahan–permasalahan yang terjadi di luar, mencari dan menemukan konsep, serta peserta didik dituntut untuk dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari–hari.

Dalam pengembangan dunia pendidikan saat ini seorang guru telah diberi kebebasan dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran dikelas dengan menyesuaikan pada situasi dan kondisi sekolah serta siswa. Hal ini terlihat bahwa peran guru sebagai fasilitator, dimana hanya memfasilitasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung agar tercipta situasi dan proses pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan baik. Siswa dalam hal ini dituntut

aktif dan kreatif selama proses pembelajaran. Namun saat ini situasi tersebut belum sepenuhnya dapat terlaksana, dimana selama pembelajaran hanya didominasi oleh guru. Sehingga siswa menjadi pasif dalam proses pembelajaran yang menjadikan kegagalan pembentukan konsep pembelajaran. Hal inilah yang dapat menyebabkan rendahnya kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa, terutama pada mata pelajaran seni budaya.

Pentingnya pendidikan seni di sekolah menjadi salah satu aspek yang diperhitungkan oleh pemerintah. Pendidikan seni dapat digunakan sebagai sarana untuk membantu menyiapkan anak untuk kreatif, inovatif, dan mempunyai kepekaan yang tinggi. Seni merupakan suatu keindahan dan dalam paradigma pendidikan seni, terkandung pula tujuan pendidikan keseluruhannya, demikian juga hal itu berlaku untuk pendidikan seni musik. Pendidikan seni berhubungan dengan pendidikan karakter dimana pendidikan seni memberikan bekal berupa ilmu pengetahuan dan keterampilan yang diharapkan akan melahirkan manusia Indonesia yang berbudaya, berbudi luhur, dan berkemampuan tinggi. Pendidikan seni meliputi semua bentuk kegiatan aktivitas dan cita rasa keindahan. Aktivitas fisik dan cita rasa keindahan itu tertuang dalam kegiatan berekspresi, bereksplorasi, berkreasi dan berapresiasi melalui bahasa rupa, bunyi, gerak dan peran.

Guru masih terpaku pada model pembelajaran konvensional yang pengajarannya lebih terpusat kepada guru berupa ceramah dan tanya jawab bahkan dominan hanya memberikan catatan kepada siswa dan memberikan sedikit penjelasan mengenai materi yang diajarkan. Sehingga siswa menjadi pasif pada

saat proses pembelajaran berlangsung dan menyebabkan hasil belajar siswa menjadi rendah bahkan banyak yang nilainya tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini juga menyebabkan siswa belum mampu memahami konsep yang diajarkan dengan baik sehingga timbul rasa bosan dan ketidaktertarikan siswa. Hasil belajar adalah hasil yang dicapai seseorang setelah melakukan kegiatan belajar dan merupakan penilaian yang dicapai seorang siswa untuk mengetahui sejauh mana bahan pelajaran atau materi yang diajarkan sudah diterima siswa. Hasil belajar juga merupakan kemampuan tertentu baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang dicapai ataupun dikuasai oleh peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. Jadi, hasil belajar sangat penting untuk mengetahui seberapa besar kemampuan siswa.

Pada SMP Swasta Amir Hamzah Medan terdapat salah satu materi pokok pembelajaran seni budaya kelas VIII yaitu lagu daerah Sumatera Utara. Lagu daerah merupakan lagu yang berasal dari tiap daerah yang sudah menjadi turun–temurun atau berasal dari nenek moyang yang masih dijalankan oleh masyarakat. Di setiap daerah terdapat lagu daerahnya masing–masing yang memiliki ciri khas yang berbeda–beda. Siswa kerap sekali merasa bosan setiap mengikuti pembelajaran dan cenderung mendapat prestasi yang kurang baik dalam pembelajaran lagu daerah. Hal tersebut disebabkan para siswa hanya diberi materi tentang lagu daerah dengan cara menjelaskan saja, sedangkan dalam pembelajaran lagu daerah mendeskripsikan tentang ekspresi dan apresiasi.

Berdasarkan hasil pengamatan sementara penulis di SMP Swasta Amir Hamzah Medan didapatkan informasi bahwa hasil belajar peserta didik dalam

mata pelajaran seni budaya tergolong masih rendah, sehingga sangat diperlukan proses pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar. Diketahui juga bahwa hanya sekitar 60% siswa yang nilainya mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 68 dan sebanyak 40% siswa lainnya belum mencapai KKM sehingga siswa diharuskan untuk mengikuti remedial untuk memperbaiki nilainya. Hal ini disebabkan karena banyak siswa yang cenderung diam dan kurang aktif dalam pembelajaran serta tidak mampu berinteraksi dengan baik di dalam kelas.

Salah satu model pembelajaran yang mampu melibatkan siswa menjadi aktif dalam pembelajaran adalah menggunakan model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif yaitu kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok yang terdiri atas dua orang atau lebih untuk bekerja sama saling membantu mengkonstruksi konsep, menyelesaikan persoalan, dan menyatukan. Model pembelajaran kooperatif juga mempunyai pengaruh positif pada siswa, yaitu menekankan interaksi sosial dan hubungan antar siswa dalam kelompok. Model pembelajaran kooperatif yang dipilih penulis adalah model pembelajaran kooperatif tipe TSTS (*Two Stay Two Stray*).

Dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TSTS (*Two Stay Two Stray*) di dalam kelas langkah awal yang dilakukan yaitu memberi masalah kemudian dipecahkan masalah tersebut dengan membentuk kelompok, kemudian dua siswa tiap kelompok bertugas menjadi tamu untuk mendapatkan informasi dari tuan rumah (kelompok lain) dan dua lagi menjadi tuan rumah untuk menyampaikan hasil kerja kelompoknya ke tamu. Melalui model pembelajaran

ini, siswa dilatih untuk bertanggung jawab terhadap tugas masing-masing dan dilatih untuk menjelaskan ide kepada pihak lain. Keberhasilan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TSTS (*Two Stay Two Stray*) telah diteliti oleh Maulana dan Hidayati yang berjudul *Two Stay Two Stray Cooperative Learning Model In Mathematics Learning Outcomes* menunjukkan bahwa hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran TSTS (*Two Stay Two Stray*) lebih baik daripada model pembelajaran langsung (konvensional).

Berdasarkan uraian di atas penulis ingin meneliti apakah terdapat pengaruh yang mendasar dalam pencapaian hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TSTS (*Two Stay Two Stray*). Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul: **“Pengaruh Model Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Seni Budaya Pada Materi Lagu Daerah Sumatera Utara Siswa Kelas VIII SMP Swasta Amir Hamzah Medan”**.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan sejumlah masalah yang berhasil dari uraian latar belakang masalah atau kedudukan masalah yang akan diteliti dan lingkup permasalahan yang lebih luas. Tujuan dari identifikasi masalah adalah agar penelitian yang dilakukan menjadi terarah, serta cakupan masalah tidak terlalu luas.

Menurut Sugiyono (2010:52), “Setiap penelitian yang akan dilakukan harus selalu berangkat dari masalah, walaupun diakui bahwa memilih masalah penelitian sering merupakan hal yang paling sulit dalam proses penelitian”. Maka permasalahan penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Guru masih menggunakan model pembelajaran yang kurang mengaktifkan siswa.
2. Kurangnya minat dan aktivitas siswa dalam pembelajaran seni budaya di sekolah.
3. Cara belajar siswa yang masih belum aktif.
4. Jam pembelajaran seni budaya yang dilaksanakan setelah jam istirahat.
5. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran seni budaya yang masih rendah.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian yang terdapat pada latar belakang masalah dan identifikasi masalah, penulis merasa perlu membuat pembatasan masalah untuk membantu mengarahkan dan mempermudah proses penelitian di lapangan untuk mencapai hasil yang maksimal. Hal itu sesuai dengan menurut Sugiyono (2016:269) mengatakan bahwa “Oleh karena adanya keterbatasan, waktu, dana, tenaga, teori dan supaya penelitian dapat dilakukan secara lebih mendalam, maka tidak semua masalah yang telah diidentifikasi akan diteliti”.

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

1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TSTS (*Two Stay Two Stray*) terhadap hasil belajar siswa kelas VIII seni budaya pada materi lagu daerah Sumatera Utara di SMP Swasta Amir Hamzah Medan?
2. Bagaimana hasil belajar pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TSTS (*Two Stay Two Stray*) dan model pembelajaran langsung (konvensional) siswa kelas VIII seni budaya pada materi lagu daerah Sumatera Utara di SMP Swasta Amir Hamzah Medan?

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan usaha yang dilakukan peneliti untuk menyatakan secara tersurat pertanyaan penelitian apa saja yang perlu dijawab atau dicarikan jalan keluar. Menurut Sugiyono (2010:288) mengatakan bahwa “Rumusan masalah merupakan bentuk pertanyaan yang dapat memandu peneliti untuk mengumpulkan data di lapangan.”

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah serta pembatasan masalah, maka permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut:

“Bagaimana pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pelajaran seni budaya pada materi lagu daerah Sumatera Utara di SMP Swasta Amir Hamzah Medan?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan kegiatan penelitian yang selalu berorientasi pada hasil. Tanpa adanya tujuan yang jelas maka arah kegiatan tidak terarah karena tidak tahu apa yang akan dicapai pada kegiatan tersebut. Hal ini diperkuat oleh pendapat Sugiyono (2016:290) yang mengatakan bahwa “Tujuan penelitian adalah untuk menemukan, mengembangkan dan membuktikan pengetahuan yang sebelumnya belum pernah ada atau belum diketahui”.

Maka dapat disimpulkan bahwa suatu kegiatan yang memiliki tujuan yang jelas akan mampu memecahkan permasalahan yang timbul dalam penelitian.

Maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TSTS (*Two Stay Two Stray*) terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pelajaran seni budaya pada materi lagu daerah Sumatera Utara di SMP Swasta Amir Hamzah Medan.
2. Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TSTS (*Two Stay Two Stray*) dan model pembelajaran langsung (konvensional) kelas VIII pelajaran seni budaya pada materi lagu daerah Sumatera Utara di SMP Swasta Amir Hamzah Medan.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan harapan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini akan menambah wawasan, kemampuan dan pengalaman dalam meningkatkan kompetensi sebagai calon guru.

2. Bagi Guru Mata Pelajaran Seni Budaya

Diharapkan dari hasil penelitian ini akan memberikan masukan tentang penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TSTS (*Two Stay Two Stray*) dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran seni budaya agar keterlibatan siswa selama proses pembelajaran dapat meningkat dan siswa termotivasi dalam belajar.

3. Bagi Siswa

Meningkatkan hasil belajar siswa serta meningkatkan peran aktif siswa selama proses pembelajaran dan melatih kekompakan siswa dalam bekerja sama sehingga proses pembelajaran dapat lebih menarik dan menyenangkan.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai bahan referensi penelitian selanjutnya dalam mengembangkan model pembelajaran untuk digunakan sesuai materi yang diajarkan.