

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belajar merupakan kegiatan berproses dan unsur yang sangat penting untuk setiap jenjang Pendidikan. Keseluruhan proses pendidikan, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok dan penting dalam keseluruhan proses pendidikan. Pengertian belajar secara umum adalah semua aktivitas mental atau psikis yang dilakukan oleh seseorang sehingga menimbulkan perubahan tingkah laku yang berbeda antara sesudah belajar dan sebelum belajar. Proses pembelajaran juga tidak lepas dari model pembelajaran. Menurut (Zahidi : 2012) *Learning activities are the main activity in the education process at school. Learning material is delivered by a teacher to students, inside and outside the classroom. Activity success learning can be influenced by environment, facilities and infrastructure, teachers and students.*

Model pembelajaran merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan penyelenggaraan proses belajar mengajar dari awal sampai akhir. Model pembelajaran sudah mencerminkan penerapan suatu pendekatan, metode, teknik atau taktik pembelajaran sekaligus. Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi perancang pengajar dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Keadaan belajar siswa SMA Antonius Bangun Mulia Medan sangat menurun. Proses belajar oleh siswa-siswi di SMA Antonius bangun mulia adalah dengan model lama yang monoton. Siswa merasa kurang puas dan maksimal saat berlangsungnya sistem pembelajaran. Selain itu masih banyak orangtua siswa yang ekonominya dibawah rata-rata, yang membuat siswa-siswi tidak mampu memakai alat pendukung untuk melakukan proses belajar praktek. Kurangnya fasilitas belajar yang mereka hadapi memiliki dampak dalam keberlangsungan belajar. Menurut Polz (2020 : 1) *“Knowledge is constantly growing, information technology is advancing, legal regulations are changing, and the demands of society on school are increasing”*.

Seni musik merupakan salah satu kekayaan budaya yang selalu berkembang sejalan dengan berjalannya waktu. Musik adalah suatu hasil karya seni bunyi dalam bentuk lagu atau komposisi musik, yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya melalui unsur-unsur musik yaitu irama, melodi, harmoni, bentuk atau struktur lagu, dan ekspresi sebagai satu kesatuan. Menurut Hallam (2010 : 6) *“Musical experiences which enhance processing can therefore impact on the perception of language which in turn impacts on reading”*.

Pembelajaran musik perlu adanya keseimbangan antara kemampuan praktek dan teori. Sebelum mempelajari alat musik lebih dalam seorang pemusik perlu terlebih dahulu untuk mengetahui setiap nama-nama not yang dimainkan. Guru yang mengajar di sekolah masih terlalu sempit dalam bermain alat musik, karena guru seni budaya yang ada di sekolah bukanlah seorang seniman musik. Tetapi dengan memiliki seperangkat pengetahuan tentang teori musik yang pernah

dipelajari dari sebuah institusi perguruan tinggi, maka pelajaran musik dapat diaplikasikan kepada siswa-siswi yang belajar pada pelajaran seni budaya. Segala aktifitas melibatkan guru dan murid.

Mempelajari musik sebenarnya mudah jika kita hanya mempelajari dasarnya saja, tetapi untuk mendalami musik dibutuhkan tingkat keseriusan yang maksimal atau kerja keras agar dapat mempelajari dengan baik, karena bagi sebagian orang berpendapat yang penting adalah bisa memainkan alat musik saja sudah cukup tanpa mengetahui teori musik sebagai pelengkap. Pengenalan alat musik akan sangat menunjang keterampilan siswa dalam memainkan memainkan alat musik. Dalam proses pembelajaran, interaksi antara guru dan siswa tidak berjalan dengan baik. Interaksi tidak berjalan dengan baik karena macetnya komunikasi guru dan siswa dan guru yang bersikap pilih kasih terhadap siswa. Tidak terjadi hubungan timbal balik antara guru dan siswa. *In the learning process art must involve three aspects, namely: psychomotor, cognitive, and aspects affective, because of these three aspects is the essence of the goal learning.* (Rony : 2017)

Guru juga tidak mengupayakan untuk membangun interaksi belajar yang baik dengan siswa. Selain itu, kurangnya kemampuan (kapabilitas) guru juga menyebabkan rendahnya aktivitas belajar siswa. Guru kurang menguasai dan tidak menggunakan cara penyampaian materi yang menarik dan menantang, guru kurang menguasai metode dan media/sumber belajar, kemampuan merencanakan persiapan mengajar juga kurang dan pengelolaan serta pengendalian kelas juga kurang baik.

Alat musik pianika sebagai salah satu alat pendukung di dalam belajar seni budaya bagi siswa yang ada di sekolah SMA Santo Antonius Bangun Mulia Medan. Siswa yang tidak memiliki latar belakang musik dan sempitnya ruang waktu untuk latihan membuat siswa tidak sepenuhnya berkonsentrasi dalam mempelajari alat musik. Tetapi dengan kesabaran yang relatif tinggi dari seorang pengajar maka ada terlihat hasil yang membanggakan. Dalam memainkan pianika, siswa dapat memainkan pianika pada kelompok musik pianika yang sudah dibentuk, untuk mengiringi upacara bendera pada setiap hari senin. Praktik permainan pianika hendaknya siswa memahami wilayah nada pada pianika dan mengetahui cara memainkan alat musik pianika yaitu dengan cara meniupkan udara pada selang.

Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) merupakan proses dimana guru dan siswa berinteraksi timbal balik satu sama lain yang bersifat mempengaruhi dan dipengaruhi. Keberhasilan suatu KBM ditentukan dari banyak faktor terutama dari dalam guru dan siswa itu sendiri. Inti dari proses belajar mengajar adalah tingkat keefektifan dari pelaksanaan KBM tersebut. Tingkat efektivitas pembelajaran dipengaruhi oleh perilaku guru dan siswa.

Aktivitas dalam pembelajaran oleh guru yang efektif antara lain mengajar dengan jelas, menggunakan variasi metode pembelajaran, memperdayakan peserta didik dan lain sebagainya. Sedangkan perilaku siswa antara lain disiplin belajar, semangat belajar, kemandirian belajar, aktif belajar dan sikap belajar yang positif. Salah satu indikator tingkat keefektifan dan keberhasilan suatu KBM dapat dilihat dari besar kecilnya prestasi belajar siswa. Dengan demikian tugas guru adalah

mengarahkan yang berangsur-angsur semakin dikurangi, namun di balik itu tugas guru yang penting sesungguhnya ialah merencanakan dan mempersiapkan “situasi belajar mandiri” sehingga apa yang dicapai murid sebenarnya sesuai dengan direncanakan dan diinginkan oleh guru.

Alat musik pianika, siswa terlebih dahulu diperkenalkan dengan garis para nada, kunci musik, nama-nama not, harga not dan penggunaan kunci musik pada titik nada. Setelah siswa sudah mengerti maka dilanjutkan dengan latihan-latihan menulis notasi pada buku sangkar nada. Ada sebagian siswa yang dapat langsung mengerti, tetapi sebagian tidak dapat dengan cepat untuk memahaminya. Dari hasil latihan-latihan menulis dan membaca notasi balok serta praktek memainkan alat musik pianika siswa yang terampil telah diikutsertakan dalam kelompok musik pianika untuk mengiringi upacara bendera, maupun hari-hari nasional lainnya. Lewat permainan alat musik pianika banyak terlihat hal yang positif bagi siswa yang ada di SMA Santo Antonius Bangun Mulia Medan. Karena banyak kegiatan-kegiatan yang dapat mendukung siswa dalam bermain alat musik pianika.

Pembelajaran mandiri yaitu salah satu strategi pembelajaran pendidikan kesetaraan yang dilakukan secara individu mau pun kelompok di luar pembelajaran tatap muka atau pun tutorial. Pembelajaran mandiri perlu dikelola secara baik oleh tutor mau pun pengelola, melalui proses perencanaan secara matang. Pelaksanaannya pembelajaran mandiri mengacu kepada tahap persiapan yang matang, pelaksanaan terkoordinir serta proses penilaian hasil secara akurat, sehingga siswa-siswi mampu mencapai standar kompetensi yang diharapkan.

Untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran mandiri tersebut maka dibutuhkan rancangan untuk mempermudah tutor dalam melakukan pembelajaran mandiri. Pembelajaran mandiri perlu dikelola secara baik oleh tutor dan pengelola melalui kesepakatan bersama dengan dukungan berbagai komponen sarana dan prasarana sehingga siswa-siswi mampu mencapai hasil belajar yang optimal. Rendahnya kualitas bahan belajar ternyata berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar. Oleh karena itu, mengingat program pendidikan ini menggunakan sistem belajar mandiri, maka bahan belajar hendaknya dikembangkan sedemikian rupa secara khusus sebagai bahan belajar mandiri. *Independent learning is one educational learning strategies equality carried out individually and groups outside of learning face to face or tutorial.* (Riza : 2017)

Berdasarkan observasi awal di SMA Santo Antonius Bangun Mulia Medan, pembelajaran mandiri sudah cukup lama digunakan di sekolah tersebut namun siswa-siswi belum terlalu memahami bagaimana cara belajar mandiri yang lebih baik. Pembelajaran Mandiri digunakan untuk mempermudah siswa agar lebih mudah melaksanakan aktivitas belajar. SMA Santo Antonius Bangun Mulia Medan terletak di Jl. Sisingamangaraja KM. 11 No. 68 Medan Amplas. Sekolah SMA Santo Antonius Bangun Mulia Medan memiliki siswa yang berjumlah 119 orang yang terbagi menjadi 6 kelas yaitu kelas X-IPA, X-IPS, XI-IPA, XI-IPS, XII-IPA dan XII-IPS. Masing-masing kelas memiliki jumlah siswa yang berbeda yaitu:

1. Kelas X-IPA berjumlah 17 orang
2. Kelas X-IPS berjumlah 13 orang

3. Kelas XI-IPA berjumlah 22 orang
4. Kelas XI-IPS berjumlah 19 orang
5. Kelas XII-IPA berjumlah 17 orang
6. Kelas XII-IPS berjumlah 31 orang

SMA Santo Antonius Bangun Mulia Medan menggunakan Pembelajaran Mandiri agar siswa-siswi lebih giat melaksanakan proses belajar mengajar, siswa juga bisa lebih bebas untuk melaksanakan proses belajar disekolah maupun dirumah. Siswa dituntut untuk lebih mandiri, mencoba membuka pemikiran siswa agar dapat memecahkan suatu masalah dalam kesulitan selama proses belajar berlangsung. Khususnya dalam pelajaran Seni Budaya kelas XI sekolah lebih menerapkan belajar mandiri seperti mempelajari alat musik pianika, agar dapat mengiringi proses upacara bendera di sekolah maupun upacara nasional lainnya.

Pembelajaran alat musik pianika di SMA Santo Antonius Bangun Mulia Medan masih terlalu minim karena kurangnya fasilitas alat musik pianika yang disediakan sekolah, sementara dalam pelajaran seni budaya siswa dituntut harus memiliki alat musik pianika agar bisa mengikuti pelajaran seni budaya. Maka siswa wajib membeli alat musik pianika agar dapat mengikuti proses belajar seni budaya khususnya pelajaran alat music pianika.

Model pembelajaran mandiri ini sangat cocok bagi siswa-siswi di SMA Antonius Bangun Mulia Medan karena dapat memacu niat belajar mereka semakin tinggi dan dapat mempermudah proses pembelajaran online yang sedang mereka laksanakan disekolah.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penulis melakukan penelitian dan membahasnya dalam bentuk skripsi yang berjudul **“Implementasi Model Pembelajaran Mandiri Pada Permainan Pianika Kelas XI Di SMA Santo Antonius Bangun Mulia Medan”**.

B. Identifikasi Masalah

Tujuan dari identifikasi masalah adalah agar penelitian yang dilakukan menjadi terarah serta cakupan masalah yang dibahas tidak terlalu luas. Hal ini sejalan dengan pendapat ahli Sugiyono (2018 : 32) mengatakan Masalah dapat diartikan sebagai penyimpangan antara yang seharusnya dengan apa yang benar-benar terjadi, antara teori dengan praktek, antara aturan dengan pelaksanaan, antara rencana dengan pelaksanaan. Untuk kepentingan karya ilmiah, sesuatu yang perlu diperhatikan adalah masalah penelitian sedapat mungkin diusahakan tidak terlalu luas. Masalah yang luas akan menghasilkan analisis yang sempit dan sebaiknya bila ruang lingkup masalah dipersempit, maka dapat diharapkan analisis secara luas dan mendalam.

Sesuai dengan pendapat tersebut, maka permasalahan penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Implementasi Model Pembelajaran Mandiri pada permainan pianika kelas XI di SMA Santo Antonius Bangun Mulia Medan.
2. Permainan pianika kelas XI di SMA Santo Atonius Bangun Mulia Medan sebelum pengimplementasian Model Pembelajaran Mandiri.
3. Materi lagu yang dibawakan oleh siswa kelas XI di SMA Santo Antonius Bangun Mulia Medan dalam permainan pianika.

4. Kendala dalam pengimplementasian Model Pembelajaran Mandiri pada permainan pianika kelas XI di SMA Santo Antonius Bangun Mulia Medan.
5. Hasil yang diperoleh siswa-siswi setelah pengimplementasian Model Pembelajaran Mandiri pada permainan pianika kelas XI di SMA Santo Antonius Bangun Mulia Medan.
6. Mengatasi kesulitan pada permainan pianika kelas XI di SMA Santo Antonius Bangun Mulia Medan.
7. Tanggapan siswa-siswi setelah pengimplementasian Model Pembelajaran Mandiri pada permainan pianika kelas XI di SMA Santo Antonius Bangun Mulia Medan.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan masalah, keterbatasan waktu dan hasil belajar teknik dasar teoritis, maka penulis merasa perlu mengadakan pembatasan masalah agar penelitian menjadi lebih fokus dengan masalah yang diteliti. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiyono (2018 : 281) mengatakan bahwa “Karena adanya keterbatasan waktu dan teori-teori, dan supaya penelitian dapat dilakukan secara lebih mendalam, maka tidak semua masalah yang telah diidentifikasi akan diteliti”. Dari identifikasi masalah diatas penulis membatasi masalah yaitu Model Pembelajaran Mandiri Dalam Pada Permainan Pianika Kelas dengan Metode Blended Learning XI di Sma Santo Antonius Bangun Mulia Medan.

Berdasarkan pendapat tersebut diatas maka penulis membatasi masalah penelitian sebagai berikut :

1. Implementasi Model Pembelajaran Mandiri pada permainan pianika kelas XI di SMA Santo Antonius Bangun Mulia Medan.
2. Materi lagu yang dibawakan oleh siswa kelas XI di SMA Santo Antonius Bangun Mulia Medan dalam permainan pianika.
3. Hasil yang diperoleh siswa-siswi setelah pengimplementasian Model Pembelajaran Mandiri pada permainan pianika kelas XI di SMA Santo Antonius Bangun Mulia Medan.
4. Kendala dalam pengimplementasian Model Pembelajaran Mandiri pada permainan pianika kelas XI di SMA Santo Antonius Bangun Mulia Medan.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah adalah awal dari penelitian, dan merupakan langkah penting dan pekerjaan yang sulit dalam penelitian ilmiah. Pada sebuah penelitian, rumusan masalah merupakan sebuah paparan yang lebih terfokus untuk dibahas. Menurut pendapat ahli yaitu Sugiyono (2018 : 35) mengatakan bahwa “rumusan masalah merupakan suatu pertanyaan yang akan dicari jawabannya melalui pengumpulan data”. Rumusan masalah yang akan dibahas dan dipecahkan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana Implementasi Model Pembelajaran Mandiri pada permainan pianika kelas XI di SMA Santo Antonius Bangun Mulia Medan?
2. Materi lagu apakah yang dibawakan oleh siswa kelas XI di SMA Santo Antonius Bangun Mulia Medan dalam permainan pianika?

3. Bagaimana hasil yang diperoleh siswa-siswi setelah pengimplementasian Model Pembelajaran Mandiri pada permainan pianika kelas XI di SMA Santo Antonius Bangun Mulia Medan?
4. Apa kendala dalam pengimplementasian Model Pembelajaran Mandiri pada permainan pianika kelas XI di SMA Santo Antonius Bangun Mulia Medan?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan sasaran yang hendak dicapai oleh penelitian sebelum melakukan penelitian dan mengacu kepada permasalahan". Maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui Implementasi Model Pembelajaran Mandiri pada permainan pianika kelas XI di SMA Antonius Bangun Mulia Medan.
2. Untuk mengetahui materi lagu yang dibawakan oleh siswa kelas XI di SMA Santo Antonius Bangun Mulia Medan dalam permainan pianika.
3. Untuk mengetahui hasil yang diperoleh siswa-siswi setelah pengimplementasian Model Pembelajaran Mandiri pada permainan pianika kelas XI di SMA Santo Antonius Bangun Mulia Medan.
4. Untuk mengetahui kendala dalam pengimplementasian Model Pembelajaran Mandiri pada permainan pianika kelas XI di SMA Santo Antonius Bangun Mulia Medan.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian adalah menjelaskan tentang manfaat penelitian yang merupakan dampak dari tercapainya tujuan. Melalui penelitian manusia dapat

menggunakan hasilnya. Sebuah penelitian diharapkan memiliki manfaat bagi penulis sendiri dan bagi semua orang.

Berdasarkan uraian di atas, adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

- a. Untuk menambah pengetahuan, pemahaman serta wawasan baru kepada peneliti terkait dengan Implementasi Model Pembelajaran Mandiri.
- b. Sebagai bahan masukan kepada pihak sekolah atau pendidik untuk dapat melihat penggunaan Model Pembelajaran Mandiri sebagai pertimbangan untuk menentukan tindakan yang tepat.
- c. Sebagai bahan masukan dan referensi kepada pembaca maupun kepada para peneliti selanjutnya dengan variable yang lebih banyak.

2. Manfaat Praktis

- a. Memberikan kontribusi sebagai bahan pembelajaran seni budaya khususnya pada permainan pianika .
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi yang ada dan dapat digunakan oleh semua pihak yang membutuhkan sesuai dengan prosedur yang berlaku.
- c. Sebagai bahan acuan atau perbandingan bagi peneliti yang lain, jika ingin meneliti objek yang sama, namun tentu saja dari sudut pandang yang berbeda.