

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran pada peserta didik untuk dapat mengetahui, mengevaluasi serta menerapkan setiap ilmu yang telah didapatkan dari suatu pembelajaran baik dalam kelas maupun pengalaman-pengalaman yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan dapat terjadi di bawah bimbingan orang lain maupun secara otodidak. Secara sederhana pendidikan dapat diartikan suatu usaha yang dapat menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi baik dalam jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai yang terdapat di dalam masyarakat dan kebudayaan, serta usaha-usaha untuk mengubah kepribadianya dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaan. Di dalam suatu beradaban suatu masyarakat, di dalamnya terjadi atau berlangsung suatu proses dari pendidikan, karna itulah sering dikatakan pendidikan telah ada sepanjang peradaban umat manusia.

Pendidikan dapat dibagi menjadi dua yaitu pendidikan formal dan non formal, pendidikan formal merupakan pendidikan yang diselenggarakan di sekolah-sekolah pada umumnya sedangkan non formal adalah kebalikannya yaitu pendidikan yang dapat di akses atau di dapat di luar dari pendidikan formal. Pendidikan Menengah atas (SMA) merupakan salah satu pendidikan formal yang ada di Indonesia.

SMA Negeri 1 Besitang adalah satu sekolah Negeri yang berada di Jalan Sei-Pucuk Kecamatan Besitang Kabupaten Langkat Provinsi Sumatera Utara. Ada beberapa mata pelajaran yang diajarkan pada sekolah ini, salah satu mata pelajaran yang diajarkan di SMA Negeri 1 Besitang adalah mata pelajaran Seni Budaya Keterampilan (SBK).

Mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan memiliki peranan dalam pembentukan pribadi peserta didik agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut yaitu, memahami konsep dan pentingnya seni budaya dan keterampilan, menampilkan sikap dalam apresiasi seni budaya dan keterampilan, menampilkan kreativitas melalui seni budaya dan keterampilan, menampilkan peran serta dalam seni budaya dan keterampilan dalam tingkat lokal, *regional*, maupun *global*.

SMA Negeri 1 Besitang merupakan salah satu sekolah yang mata pelajaran seni budayanya yaitu mengajarkan seni musik. Musik sangat membantu siswa untuk memiliki kebebasan dalam mengeluarkan bakat dan kreatifitas yang dapat memberikan dampak yang baik yang menimbulkan rasa gembira yang dapat mengurangi rasa kebosanan dalam belajar yang membuat siswa semakin aktif. Salah satu pembelajaran tentang musik yaitu alat musik tradisional, mata pelajaran alat musik tradisional adalah mata pelajaran yang diajarkan pada sekolah SMA Negeri 1 Besitang yaitu pada kelas X.

Menurut Mukti Hidayat (2018:1) menjelaskan bahwa : *“Traditional musical instruments are music which are found in typical areas throughout Indonesia. There are several kinds of types, including stringed music, wind instruments,*

musical instruments at ala, t beat music, stringed instruments, traditional musical instruments such as saron, siter serunai, serunai, flute, etc. "

Sama halnya menurut Yovi Apridiansyah & Pahrizal(2019:12) menjelaskan bahwa:“Alat musik tradisional adalah alat musik yang dapat menjadi identitas suatu daerah di Indonesia dan semuanya tidak bisa dilupakan begitu saja karena seharusnya justru dilestarikan dengan baik, namun kelangkaan menjadi penyebab kurang diminatinya alat musik Tradisional tersebut hanya orang, sanggar atau organisasi tertentu yang memilikinya”. Alat musik Tradisional merupakan alat musik yang berkembang secara diturun temurunkan pada suatu daerah, dan alat musik itu sendiri biasanya akan digunakan untuk kepentingan masyarakat sekitarnya baik dalam upacara ritual ataupun upacara- pernikahan dan lainnya. Adapun contoh dari alat musik tradisional yaitu suling.

Menurut menurut I Wayan (2019:1) “suling adalah intrumen aerophone, yaitu seluring bambu yang prinsipnya adalah *end blow flute*, memakai enam buah lubang nada, dan satu lubang pemanis untuk menimbulkan bunyi”. Menurut Fawwaz (2020:1):

"The flute is a traditional musical instrument that has a beautiful distinctive tone used by music players or the public in general".

Materi ini dapat membuat siswa akan lebih bebas mengekspresikan diri dan akan lebih aktif, dan yang menjadi point utama nya yaitu siswa lebih mengenal budaya dan tak melupakan alat-alat tradisional yang kita punya.

Berdasarkan pengamatan yang telah di lakukan oleh peneliti, pada saat melakukan observasi pada sekolah SMA Negeri 1 Besitang, peneliti mendapatkan beberapa hal yang menjadi acuan ataupun yang menjadi hambatan dalam proses

belajar, yaitu diantaranya kurangnya sumber daya terutama pada guru, khususnya guru seni musik yang masih kurang dan pada saat mengajar masih kurang efisien dalam menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan dalam proses belajar mengajar berlangsung. Beberapa faktor-faktor lain yang menghambat proses pembelajaran berlangsung, salah satunya siswa kurang tertarik pada penjelasan guru dan mengerjakan lembar soal yang telah diberikan oleh guru tanpa adanya praktek musik, dan faktor selanjutnya yaitu kurangnya sarana dan prasarana khususnya pada Alat-alat musik Tradisional pada SMA Negeri 1 Besitang.

Pembelajaran SBK (Seni Budaya dan Keterampilan) pada SMA Negeri 1 Besitang tidak terlalu diminati oleh siswa yang membuat siswa lebih pasif dan kurang bersemangat dalam belajar dan kurang merespon penjelasan yang diberikan oleh guru. Hal ini yang membuat ketidak tercapainya tujuan dari pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang seperti ini yang membuat siswa akan lebih sulit untuk mencerna dan memahami dari materi yang telah disampaikan dengan demikian hasil dari proses belajar kurang maksimal, 60% siswa belum tuntas dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Nilai KKM pada bidang seni musik kelas X adalah 75 (Tujuh Puluh Lima). Sebab itu sangat diperlukan suatu pembelajaran yang dapat mengatasi dari berbagai permasalahan yang dapat menghambat terjadinya proses pembelajaran untuk perbaikan proses pembelajaran alat musik tradisional, peneliti ingin mencoba menggunakan model pembelajaran *active learning* berbantu *audio visual*.berdampak pada pelaksanaan pembelajaran tindakan.

Menurut Bwegyeme, Jacinta Dan John C (2015:1):

“The marquardt model of action learning was used in combination with the constructivist theories of learning, namely community learning, discovery learning, problem-based learning and situated learning. The importance of culture and knowledge sharing is also highlighted. The result indicate that action learning contributes to problem- solving. The community of practice creates a conducive environment for successful implementation of action learning”.

Mengatakan bahwa model pembelajaran tindakan Marquardt digunakan dalam kombinasi teori pembelajaran konstruktivitis ,yaitu *community of practice*, *experiential learning*, *discovery learning*, *problem based learning*, dan *located learning*, pembelajaran tindakan berkontribusi pada pemecahan masalah. Komunitas praktik menciptakan lingkungan yang kondusif untuk keberhasilan pelaksanaan pembelajaran tindakan, dan budaya organisasi yang berbeda berdampak pada pelaksanaan pembelajaran tindakan.

Action Learning adalah metode alternatif untuk melengkapi metode-metode peningkatan sumber daya manusia yang menggunakan konsep baku di seluruh dunia melalui kurikulum klasikal. *Action learning* didasarkan pada pemahaman bahwa cara belajar terbaik adalah jika individu terlibat langsung dengan masalah kehidupan nyata dan kemudian mencerminkan pada apa yang terjadi sebagai akibat dari tindakan mereka dan apakah tindakan itu tepat atau apakah tidak tepat. *Action learning* adalah belajar sambil berbuat, bertindak dan bermain sesuai dengan kematangan dan perkembangan fisik dan psikologis anak yang disajikan secara atraktif, kreatif dan aman. *Action learning* juga belajar tindakan memberi kesempatan kepada siswa untuk mengalami dari dekat suatu kehidupan nyata yang menyetting aplikasi topik dan isi yang dipelajari atau didiskusikan di kelas. Penelitian di luar kelas menempatkan mereka dalam

mendiskusikan penemuannya kepada kelas. Kelebihan model pembelajaran ini adalah bahwa model ini dapat digunakan dengan subjek atau aplikasi apapun.

Menurut Stevi & Haryanto (2020 :22) menjelaskan bahwa:

"The use of instructional media should be a concerning part for the teacher in every teaching and learning. Therefore teacher should have an intention and need to learn how to use learning media to effectively, achieve learning media to effectively achieve learning objectives in the teaching and learning process and clarify the presentation of messages and information, to facilitate and improve the process and learning outcomes. Therefore Audiovisual media with the features of the visual and audio combination will help very well toward the mastery of concept".

Agar model pembelajaran tersebut dapat cepat dicerna oleh siswa dan dapat menarik perhatian siswa dibutuhkan media. Untuk memudahkan pembelajaran dapat berjalan secara efektif dapat gunakan media pembelajaran agar segala sesuatu yang dijelaskan oleh pendidik akan lebih mudah dicerna dan dipahami oleh peserta didik.

Penyajian informasi untuk memudahkan serta meningkatkan proses belajar mengajar. Oleh karena itu guru hendaknya memiliki niat dan kebutuhan untuk mempelajari bagaimana menggunakan media pembelajaran untuk secara efektif mencapai tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar, untuk itu media audio visual dengan fitur kombinasi visual dan audio sangat membantu dalam penguasaan konsep.

Menurut Sapto Haryoko (2009:3) mengatakan bahwa: "media audio visual adalah media penyampai informasi yang memiliki karakteristik audio (suara) dan visual (gambar). Menurut Najmin Hayati (2017:1) mengatakan bahwa : "*Audio-visual media is an intermediary medium that can be seen through sight and*

hearing so as to build conditions that can enable students to acquire knowledge, skills, or attitudes used to help achieve learning goals.

Secara sederhananya media audio visual dapat diartikan sebagai media yang memiliki dua unsur yaitu gambar dan suara. Jenis media ini akan lebih berkualitas karna menggabungkan dua unsur yang saling melengkapi, yaitu unsur unsur visual (melihat) dan juga unsur auditif (mendengar). Video merupakan salah satu dari media audio visual. Video memiliki keunggulan tersendiri yaitu dapat di putar secara berulang-ulang dan dapat dihentikan dimana saja, sesuai dengan keinginan guru. Video juga dapat menampilkan sesuatu yang sesuai dengan suatu kejadian persis dengan peristiwa aslinya yang dapat memudahkan bagi guru untuk menjelaskan dan memberi contoh, selain itu video juga dapat meningkatkan semangat belajar siswa dan membuat siswa semakin cepat menangkap informasi yang diberikan.

Berdasarkan uraian di atas penulis ingin menjadikan sebagai topik penelitian yang akan di lakukan yg berjudul, **“Penggunaan Model Pembelajaran *Action Learning* Berbasis Audio Visual Dalam Materi Alat Musik Tradisional Suling Kelas X di SMA Negeri 1 Besitang Kabupaten Langkat”**

B. Identifikasi Masalah

Dalam sebuah penelitian, perlu dilakukan identifikasi masalah. Menurut Margono (2007:54) mengatakan bahwa masalah ialah kesenjangan antara harapan akan sesuatu yang seharusnya ada (*das sollen*) dengan kenyataan yang ada (*das sein*). Dengan harapan akan kemampuan perguruan tinggi menampung lulusan itu (*das sollen*).

1. Penggunaan Model Pembelajaran *Action Learning* Berbasis Audio Visual Dalam Materi Alat Musik Tradisional Suling Kelas X di SMA Negeri 1 Besitang Kabupaten Langkat
2. Manfaat Model Pembelajaran *Action Learning* Berbasis Audio Visual Dalam Materi Alat Musik Tradisional Suling Kelas X di SMA Negeri 1 Besitang Kabupaten Langkat.
3. Fungsi Model Pembelajaran *Action Learning* Berbasis Audio Visual Dalam Materi Alat Musik Tradisional Suling Kelas X di SMA Negeri 1 Besitang Kabupaten Langkat
4. Kendala yang di hadapi siswa dalam proses pembelajaran alat musik Tradisional pada sekolah SMA Negeri 1 Besitang.
5. Hasil Belajar materi alat musik tradisional suling kelas X di SMA Negeri 1 Besitang kabupaten langkat dengan menggunakan model pembelajaran *Action learning* berbasis audio visual .

C. Pembatasan Masalah

Sugiyono (2017:290) mengatakan bahwa “karena adanya keterbatasan, baik tenaga, dana, dan waktu, dan supaya hasil penelitian lebih berfokus, maka penelitian tidak akan melakukan penelitian terhadap keseluruhan yang ada pada obyek atau situasi tertentu, tetapi perlu menentukan fokus”.

Batasan masalah merupakan upaya untuk menetapkan batas-batas permasalahan dengan jelas, sehingga mempermudah pemecahan masalah yang dihadapi.

Peneliti dalam penelitian ini. Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan model pembelajaran *action learning* berbasis audio visual dalam materi alat musik tradisional suling kelas X di SMA Negeri 1 Besitang Kabupaten Langkat
2. Hasil Belajar materi alat musik tradisional suling kelas X di SMA Negeri 1 Besitang kabupaten langkat dengan menggunakan model pembelajaran *Action learning* berbasis audio visual .
3. Kendala Penggunaan Model Pembelajaran *Action Learning* Berbasis *Audio Visual* Dalam Materi Alat Musik Tradisional Suling Kelas X di SMA Negeri 1 Besitang Kabupaten Langkat.

D.RumusanMasalah

Rumusan masalah merupakan suatu titik focus dari sebuah penelitian yang hendak dilakukan, mengingat penelitian merupakan upaya untuk menemukan jawaban pada setiap. Maka dari itu perlu dirumuskan dengan baik, sehingga dapat mendukung untuk menentukan jawaban pada pernyataan. Menurut Sugiyono (2017:290) menjelaskan bahwa “Rumusan masalah merupakan pertanyaan penelitian, yang jawabannya dicarikan melalui penelitian”

Berdasarkan uraian di atas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penggunaan model pembelajaran *action learning* berbasis *audio visual* dalam materi alat musik tradisional suling kelas X di SMA Negeri 1 Besitang Kabupaten Langkat?
2. Bagaimana hasil belajar materi alat musik tradisional suling kelas X di SMA Negeri 1 Besitang Kabupaten Langkat dengan menggunakan Model Pembelajaran *Action Learning* Berbasis *Audio Visual*?
3. Apa kendala penggunaan model Pembelajaran *Action Learning* Berbasis *Audio Visual* Dalam Materi Alat Musik Tradisional Suling Kelas X di SMA Negeri 1 Besitang Kabupaten Langkat?

E. Tujuan Penelitian

Sugiyono (2017:397) menjelaskan bahwa “Tujuan penelitian adalah untuk menemukan, mengembangkan dan membuktikan pengetahuan yang sebelumnya belum pernah ada atau belum diketahui”. Maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui Penggunaan model pembelajaran *action learning* berbasis *audio visual* dalam materi alat musik tradisional suling kelas X di SMA Negeri 1 Besitang Kabupaten Langkat.
2. Untuk mengetahui hasil Penggunaan model pembelajaran *action learning* berbasis *audio visual* dalam materi alat musik tradisional suling kelas X di SMA Negeri 1 Besitang Kabupaten Langkat.
3. Untuk mengetahui kendala penggunaan model pembelajaran *action learning* berbasis *audio visual* dalam materi alat musik tradisional suling kelas X di SMA Negeri 1 Besitang Kabupaten Langkat.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian merupakan kegunaan dari penelitian yang merupakan sumber informasi dalam mengembangkan kegiatan penelitian selanjutnya. Sugiyono (2017:291) mengatakan bahwa “Manfaat penelitian lebih bersifat teoritis, yaitu untuk mengembangkan ilmu, namun juga tidak menolak manfaat praktisnya untuk memecahkan masalah”

Berdasarkan pendapat diatas, adapun manfaat dalam penelitian ini yaitu:

1. Manfaat Teoritis

- a) Sebagai bahan perbandingan bagi peneliti selanjutnya yang memiliki keterkaitan dengan topik penelitian ini.
- b) Sebagai sumber kajian bagi kepustakaan Pendidikan Musik Universitas Negeri Medan.

2. Manfaat Praktis

- a) Sebagai wawasan baru tentang bagaimana Penggunaan Model Pembelajaran *Action Learning* Berbasis Audio Visual Dalam Materi Alat Musik Tradisional Suling Kelas X di SMA Negeri 1 Besitang Kabupaten Langkat.
- b) Menambah perbendaharaan tentang Penggunaan Model Pembelajaran *Action Learning* Berbasis Audio Visual Dalam Materi Alat Musik Tradisional Suling Kelas X di SMA Negeri 1 Besitang Kabupaten Langkat.
- c) Sebagai bahan referensi dan acuan bagi peneliti berikutnya yang memiliki keterkaitan dengan topik ini.