

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu pembelajaran yang berupa pengetahuan yang dapat merubah pola pikir manusia menjadi lebih baik dari sebelumnya. Pendidikan sebagai salah satu kebutuhan bagi setiap manusia, baik sebagai makhluk sosial maupun individu agar dapat bertahan ditengah–tengah perkembangan dan kemajuan Ilmu pengetahuan dan teknologi. Menurut Kemendiknas dalam Hendriana dkk (2016: 25) pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Hartati (2013: 86) mengatakan bahwa:

“Education is the most important one to be drawn attention to. It is because the goal of the education itself which creates the new generations to be ready born to compete with others in global competition”.

Sekolah merupakan lembaga atau sarana dalam melaksanakan pembelajaran yang resmi di dalam dunia kependidikan. Sekolah adalah tempat pembentukan suatu karakter bagi siswa yang sangat memengaruhi perkembangan kognitif dan afektif siswa. Sekolah juga merupakan tempat kedua bagi siswa setelah rumah. Sekolah memiliki beberapa fasilitas yang membuat siswa semakin aktif dalam belajar dan membuat kreatifitas lebih, contohnya seperti adanya perpustakaan,

laboratorium, UKS, ruang musik dan lain sebagainya. Menurut Saputra dkk (2020: 280) mengatakan bahwa: *“The occurrence of a positive school culture affects the emergence of a feeling of security and comfort for students to learn in school”*, yang artinya fakta bahwa kebudayaan sekolah yang baik berdampak pada situasi dimana siswa merasa aman, tentram dan nyaman untuk belajar.

Kunci utama dalam peningkatan kualitas pendidikan disekolah terletak pada mutu gurunya oleh karena itu para pelaku pendidikan (siswa) terutama para guru dituntut untuk menguasai dan berinovasi baik dalam penggunaan metode pembelajaran, serta sarana dan prasarana yang tersedia demi tercapainya peningkatan kualitas pendidikan.

Tugas utama dan terpenting yang menjadi tanggung jawab seorang guru adalah merangsang, membimbing dan memajukan siswa dalam proses belajar dalam setiap mata pelajaran. Gara, dkk (2019: 136) mengatakan bahwa guru juga harus mengembangkan berbagai keterampilannya dan mengasah pengetahuannya agar dapat menjadi guru yang diidolakan dan ideal bagi anak didiknya.

Pembelajaran merupakan sesuatu proses kegiatan yang dapat merubah sikap dan pola pikir pada suatu lingkungan belajar. Kegiatan proses pembelajaran disertai metode, model pembelajaran dan media pembelajaran. Belajar adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada disekitar individu. proses ini relatif kompleks terjadi pada diri setiap manusia dalam sepanjang hidupnya. Proses belajar tersebut terjadi karena adanya interaksi antara stimulus dan respons seseorang dengan lingkungannya. Schunk (2012: 2) juga berpendapat bahwa: *“learning involves acquiring and modifying knowledge, skills, strategies, beliefs,*

attitude, and behavior”, yang mana belajar melibatkan proses memperoleh dan memodifikasi pengetahuan, keterampilan, strategi, kepercayaan, sikap, dan tingkah laku.

Menurut Aqib (2020: 29) bahwa pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun, meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling memengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model Pembelajaran merupakan suatu susunan materi bahan ajar yang merangkum segala strategi agar membantu belajar siswa dalam tujuan yang ingin dicapai. Model pembelajaran membutuhkan teknik tertentu yang digunakan guru untuk mengajarkan suatu pokok materi sesuai dengan materi pembelajaran, dan model pembelajaran saat ini dapat mengatasi masalah agar siswa lebih tertarik dan aktif saat belajar.

Model pembelajaran memiliki berbagai macam jenis model pembelajaran dan salah satunya adalah tipe kooperatif. Tipe Kooperatif adalah sebuah strategi pembelajaran yang mengutamakan adanya kerjasama untuk saling memotivasi antara siswa dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pernyataan Hasanah (2021: 2) yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif berbeda dengan strategi pembelajaran yang lain. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran yang lebih menekankan kepada proses kerja sama dalam kelompok, tujuan yang ingin dicapai tidak hanya kemampuan akademik dalam penguasaan bahan pelajaran, tetapi juga adanya unsur kerja sama untuk penguasaan materi tersebut. Adanya kerja sama inilah yang menjadi ciri khas dari pembelajaran kooperatif. Slavin (dalam Gull dkk,

2015: 247) mengatakan bahwa: “*Cooperative learning can be defined as a teaching method that involves students in learning process in order to understand and learn content of the subject*”, yang artinya pembelajaran kooperatif dapat didefinisikan sebagai metode pengajaran yang melibatkan siswa dalam proses belajar agar dapat mengerti dan mempelajari subjek pembelajaran.

Snowball throwing merupakan suatu model pembelajaran yang cara penyajiannya berbentuk sebuah kelompok atau tim yang menuntut kerjasama yang menyenangkan dan juga tidak membosankan, melalui suatu permainan yaitu bola salju. Model pembelajaran tipe *Snowball throwing* adalah bagian dari model *kooperstif learning*, yaitu model pembelajaran dimana siswa bekerja sama dalam kelompok kecil yang saling membantu dalam belajar. Anggota-anggota kelompok bertanggung jawab atas ketuntasan tugas-tugas kelompok dan untuk mempelajari materi itu sendiri. Visser (dalam Tuswa, 2016: 31) mengatakan bahwa: “*Barriers are those things that prevent the learner from benefiting from education*”, yang artinya hambatan dalam pembelajaran adalah hal-hal yang menghalangi peserta didik mendapatkan keuntungan dalam pendidikan.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka penulis berpendapat bahwa model pembelajaran *Snowball throwing* memiliki manfaat dalam membantu guru untuk menyukseskan proses belajar mengajar (PBM) dan meningkatkan minat belajar anak.

Berdasarkan pra observasi yang penulis lakukan dengan guru seni budaya kelas VIII SMP Negeri 2 Sunggal, model pembelajaran *snowball throwing* pada mata pelajaran seni budaya dengan media ajar pianika di SMP Negeri 2 Sunggal

telah dilaksanakan pada tahun 2019 dan mendapatkan respon baik dari siswa dan siswi di sekolah tersebut. Model pembelajaran *snowball throwing* ini diterapkan karena adanya kendala yang didapat dalam proses pembelajaran terutama dikelas VIII yang menggunakan pianika sebagai media pada saat pembelajaran seni budaya. Sebabnya tak jarang juga murid merasa jenuh jika guru hanya melakukan metode ceramah walau kadang di barengi dengan metode demonstrasi, namun terkadang ada beberapa murid yang tidak memperdulikan penjelasan dari gurunya bahkan dapat dikatakan acuh tak acuh.

Faktor lain penyebab terhambatnya pembelajaran Seni Budaya di sekolah SMP Negeri 2 Sunggal khususnya dibidang musik dengan media ajar pianika yaitu: kurangnya dukungan dari sekolah seperti keterbatasan alat musik, sehingga siswa yang tidak memiliki alat musik terkadang menjadi penghambat ketertiban saat PBM berlangsung dan dapat mengganggu siswa yang ingin belajar dengan serius.

Menurut Suryabrata (dalam Gara dkk, 2019: 137) faktor-faktor penyebab timbulnya kesulitan belajar pada peserta didik dapat diklasifikasikan menjadi dua golongan, yaitu: (1) Faktor-faktor yang berasal dari luar diri siswa (faktor eksternal); dan, (2) faktor-faktor yang berasal dari dalam diri siswa (faktor internal). Faktor yang terdapat dalam diri siswa adalah intelegensi, motivasi, minat, bakat, kondisi fisik, sikap dan kebiasaan siswa, sementara itu yang termasuk faktor yang berasal dari luar siswa adalah keadaan sosial ekonomi, lingkungan, sarana dan prasarana, kurikulum dan guru.

Maka dari itu, penulis tertarik untuk mencoba meneliti lebih lanjut model pembelajaran *snowball throwing* pada mata pelajaran seni budaya dengan media ajar pianika di SMP Negeri 2 Sunggal kelas VIII. Sesuai dengan latar belakang tersebut, maka penulis ingin melakukan penelitian dengan judul **“Model Pembelajaran *Snowball Throwing* Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dengan Media Ajar Pianika Di SMP Negeri 2 Sunggal.”**

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan upaya untuk menjelaskan suatu masalah dengan memberikan penjelasan yang dapat diukur dan sesuai dengan apa yang diharapkan. Identifikasi masalah, adalah memerinci masalah sehingga dapat diketahui dengan jelas. Kaelan (2012: 63) mengungkapkan bahwa setiap penelitian yang baik pasti berkembang dari suatu masalah yang dihadapi manusia sehari-hari.

Identifikasi masalah atau disebut juga dengan *Problem Identification* adalah suatu proses dan hasil pengenalan masalah atau inventarisasi masalah dengan kata lain identifikasi masalah adalah salah satu proses penulisan yang bisa dikatakan langkah paling penting diantara langkah-langkah proses yang lain. Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa identifikasi masalah merupakan Suatu proses yang dianggap dapat di selesaikan atau dipecahkan untuk menentukan kualitas dari pendidikan. Berdasarkan hal tersebut, maka permasalahan dalam penulisan ini dapat di defenisikan sebagai berikut:

1. Langkah-langkah pengaplikasian model pembelajaran *snowball throwing*.

2. Manfaat dari penerapan model pembelajaran *snowball throwing*
3. Metode pembelajaran yang relevan pada model pembelajaran *snowball throwing*
4. Metode pembelajaran yang digunakan guru masih dengan menggunakan metode ceramah.
5. Kelebihan model pembelajaran *snowball throwing*.
6. Kekurangan model pembelajaran *snowball throwing*

C. Pembatasan Masalah

Batasan masalah merupakan ruang lingkup masalah yang ingin dibatasi oleh penulis yang disebabkan masalah yang terlalu luas atau lebar yang bisa mengakibatkan penulisan itu tidak bisa fokus. Oleh karena itu, batasan diperlukan supaya penulisan bisa memberikan hasil yang tepat. Pembatasan masalah tersebut sesuai dengan pendapat Menurut Sugiyono (2019: 286) mengatakan bahwa Pembatasan masalah dalam penelitian kualitatif lebih kepada tingkat kepentingan, urgensi dan fasebilitas masalah yang akan dipecahkan, selain juga faktor keterbatasan tenaga, biaya dan waktu.

Berdasarkan pendapat diatas , maka penulis membatasi masalah penulisan sebagai berikut:

1. Langkah-langkah pengaplikasian model pembelajaran *snowball throwing*.
2. Manfaat dari penerapan model pembelajaran *snowball throwing*
3. Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *snowball throwing*

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan suatu pertanyaan yang akan dicari jawabannya melalui pengumpulan data untuk mendukung pemecahan suatu masalah. Rumusan masalah dituliskan dalam bentuk pertanyaan dan harus sesuai dengan topik atau penulisan yang ingin dibahas. Menurut Hardani (2020: 91) masalah perlu dirumuskan secara jelas, karena dengan perumusan yang jelas, peneliti diharapkan dapat mengetahui variabel-variabel apa yang akan diukur dan apakah ada alat-alat ukur yang sesuai untuk mencapai tujuan penelitian.

Rumusan masalah hendaknya singkat dan bermakna masalah perlu dirumuskan dengan singkat dan padat tidak berbelit-belit yang dapat membingungkan pembaca. Berdasarkan pendapat tersebut, maka penulis merumuskan masalah penulisan sebagai berikut:

1. Bagaimana langkah-langkah pengaplikasian model pembelajaran *Snowball Throwing* pada mata pelajaran seni budaya dengan media ajar pianika di SMP Negeri 2 Sunggal?
2. Apa saja manfaat dari penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* pada mata pelajaran seni budaya dengan media ajar pianika di SMP Negeri 2 Sunggal?
3. Apa saja kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *snowball throwing* pada mata pelajaran seni budaya dengan media ajar pianika di SMP Negeri 2 Sunggal?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan rumusan kalimat yang menunjukkan adanya hasil, sesuatu yang diperoleh setelah penelitian selesai, sesuatu yang akan dicapai atau dituju dalam sebuah penelitian. Hal ini sesuai dengan pendapat Hardani (2020: 225) yang mengatakan bahwa, Secara umum tujuan penelitian adalah untuk menemukan, mengembangkan dan membuktikan pengetahuan. Sedangkan secara khusus tujuan penelitian kualitatif adalah untuk menemukan, Menurut Moleong (2017: 94) “Tujuan suatu penelitian ialah upaya untuk memecahkan masalah, tanpa adanya tujuan dalam penelitian maka kegiatan yang akan dilaksanakan menjadi tidak terarah dan tidak memiliki tujuan”

Berdasarkan teori tersebut, maka tujuan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui apa saja langkah-langkah pengaplikasian model pembelajaran *Snowball Throwing* pada mata pelajaran seni budaya dengan media ajar pianika di SMP Negeri 2 Sunggal.
2. Untuk mengetahui apa-apa saja manfaat dari penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing* pada mata pelajaran seni budaya dengan media ajar pianika di SMP Negeri 2 Sunggal.
3. Untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran *snowball throwing* pada mata pelajaran seni budaya dengan media ajar pianika di SMP Negeri 2 Sunggal.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian adalah potensi yang dapat diperoleh oleh pihak-pihak

tertentu, Penelitian memiliki manfaat jika tujuan yang di harapkan dapat tercapai, sesuatu yang dapat digunakan oleh peneliti itu sendiri maupun lembaga ataupun orang lain.

Sugiyono (2019: 397) berpendapat bahwa: “Untuk penelitian kualitatif, manfaat penelitian lebih bersifat teoritis, yaitu untuk mengembangkan ilmu, namun juga tidak menolak manfaat praktisnya untuk memecahkan masalah”.

Berdasarkan definisi di atas, secara sederhana dapat dikatakan bahwa penulisan merupakan cara-cara yang sistematis untuk menjawab masalah yang sedang diteliti. Kata sistematis merupakan kata kunci yang berkaitan dengan seseorang yang melakukan penulisan, penulis tentu dapat memikirkan manfaat yang diperoleh baik secara teoritis maupun praktis dalam melakukan penulisannya, penulisan tersebut akan tercapai apabila tujuan yang diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis merupakan manfaat penulisan bagi pengembangan ilmu. Sehingga manfaat teoritis ini dapat mengembangkan ilmu yang diteliti dari segi teoritis. Teori yang digunakan tentunya berdasarkan penulis atau penulis sebelumnya.

a. Sebagai bahan pembelajaran bagi guru di bidang mata pelajaran seni budaya

b. Sebagai inovasi baru bagi siswa yang mempelajari alat musik pianika.

1. Manfaat praktis

Manfaat praktis menjelaskan manfaat yang berguna untuk memecahkan masalah secara tersebut secara praktis. Manfaat ini dapat dibagi menjadi 3 yaitu :

a. Bagi penulis

Dapat menambah pengalaman dan wawasan yang baru dalam penerapan model pembelajaran *Snowball Throwing*

b. Bagi sekolah

Sebagai inovasi untuk mengembangkan bakat yang dimiliki siswa/I dalam memainkan alat musik pianika melalui model *Snowball Throwing*

c. Bagi kalangan akademik

Hasil penulisan ini dapat digunakan sebagai bahan referensi disetiap pengembang akademik yang ber-regenerasi.

