

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar merupakan suatu proses yang kompleks dan terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup. Belajar merupakan suatu sikap berubahnya tingkah laku seseorang menjadi lebih baik, memahami suatu persoalan yang kompleks, baik konkret maupun abstrak, serta perubahan sikap dan perilaku suatu individu. Menurut Yuberti (2014: 2), Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotorik) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif). Schunk (2012: 2) juga berpendapat bahwa: *“learning involves acquiring and modifying knowledge, skills, strategies, beliefs, attitude, and behavior”*, yangmana belajar melibatkan proses memperoleh dan memodifikasi pengetahuan, keterampilan, streategi, kepercayaan, sikap, dan tingkah laku. Sesorang dikatakan belajar apabila terdapat perubahan tingkah laku yang berbeda dari keadaan sebelum belajar dengan keadaan sesudah belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Brown et al (2017: 6) yang mengatakan:

“Behaviorists assert that the only behaviors worthy of study are those that can be directly observed; thus, it is actions, rather than thoughts or emotion, which are the legitimate object of study.”

Para penganut teori behaviorisme menegaskan bahwa hanya tingkah laku ataupun sikap yang pantas menjadi objek yang langsung diobservasi, dengan demikian, perilaku dan sikap lebih pantas menjadi objek pembelajaran yang terlegitimasi dibandingkan dengan pengetahuan ataupun hal-hal emosional .

Sekolah merupakan salah satu tempat belajar secara formal di dunia pendidikan. Sekolah menjadi lembaga yang bertugas untuk mewujudkan suatu misi kependidikan yang ada di Indonesia, sesuai dengan amanat konstitusi yang tertuang di dalam pembukaan (*preamble*) undang-undang dasar negara Republik Indonesia tahun 1945 alinea ke empat. Menurut UU no. 20 tahun 2003, 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. Sekolah memegang peranan penting untuk melaksanakan proses pembelajaran. Manajemen pendidikan yang baik menjadi kekuatan utama pada pelaksanaan pembelajaran.

Proses belajar di sekolah dapat berlangsung dengan baik karena adanya komponen-komponen pembelajaran. Komponen-komponen tersebut meliputi kurikulum, tenaga kependidikan, sarana dan prasarana, tata usaha, organisasi siswa, ekstrakurikuler, dan sebagainya. Kurikulum merupakan suatu hal kompleks yang mengatur kegiatan inti pembelajaran intrakurikuler dan dibentuk oleh tenaga kependidikan. Ozturk (2011: 114) mengatakan: *The curriculum reform was mostly welcomed by the teachers, education scholars and the general public*, yang artinya pembentukan kurikulum umumnya bermula dari guru-guru, akademisi, dan publik secara umum.

Menurut Soedijarto dalam Yuberti, (2014: 75), kurikulum adalah pengalaman dan kegiatan belajar yang direncanakan untuk diatasi oleh siswa dalam rangka mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan dalam suatu lembaga. Kurikulum mengorganisir proses-proses berlangsungnya kegiatan belajar-mengajar baik intrakurikuler maupun ekstrakurikuler, menentukan rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP), menentukan tujuan pembelajaran, kompetensi dasar, dan mengevaluasi hasil pembelajaran. Materi pembelajaran yang disajikan menjadi salah satu objek yang dikaji lebih dalam pada kurikulum.

Desain pembelajaran merupakan bagian dari kurikulum yang mengatur tujuan pembelajaran, kompetensi inti dan dasar yang harus dikuasai oleh siswa, serta penyesuaian materi pembelajaran berdasarkan analisis kebutuhan dan tujuan instruksional. Desain pembelajaran adalah kegiatan merancang seluruh komponen materi pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, perkembangan peserta didik, dan tujuan pengajaran agar kegiatan belajar dapat berlangsung secara optimal, terarah dan terstruktur. Terminologi kata “desain” umumnya digunakan untuk mengilustrasikan cetak biru (*blueprint*) suatu objek. Norman (2013: 5) mengatakan bahwa: "*Design is concerned with how things work, how they are controlled, and the nature of the interaction between people and technology*". Desain berfokus pada bagaimana sesuatu bekerja, bagaimana sesuatu dapat dikontrol, dan interaksi natural antara masyarakat dan teknologi. Idealnya proses ini berdasar pada informasi dari teori belajar yang sudah teruji secara *pedagogis* (adalah ilmu atau seni dalam

menjadi seorang guru) dan dapat terjadi hanya pada siswa, dipandu oleh guru, atau dalam latar berbasis komunitas.

Pembelajaran yang baik membutuhkan media sebagai sarana dan prasarana untuk mendukung pembelajaran dan memperkuat pemahaman secara empiris dan demonstrasi. Media pada hakekatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sari, Andika Puspita & Ananda Setiawan (2018: 101) mengatakan: *“Media learning is everything that becomes a means of delivering information from the sender to the recipient so that what is delivered can be well received”*, yang artinya media pembelajaran adalah segala hal yang menjadi penyampai informasi dari si pengirim (guru) kepada si penerima (siswa) agar apa yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik. Penyusunan materi pembelajaran harus mempertimbangkan ketersediaan media pembelajaran yang mendukung. Media pembelajaran yang dipilih juga harus memiliki kualifikasi yang relevan dengan materi pembelajaran. Pemilihan media perlu dilakukan agar dapat menentukan media yang terbaik, tepat dan sesuai dengan kebutuhan dan kondisi peserta didik.

Salah satu mata pelajaran di sekolah adalah Seni Budaya dan Keterampilan (SBK). Mata pelajaran ini difungsikan sebagai muatan lokal yang bertujuan untuk menumbuhkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam melakukan kegiatan berkesenian dan kebudayaan. Pembelajaran seni juga menuntut kreatifitas yang berguna untuk bersaing di era revolusi industri 4.0, meningkatkan kecerdasan sosial, memperluas wawasan kearifan lokal budaya Indonesia, dan menumbuhkan karakter sebagai pelestari kebudayaan-

kebudayaan Indonesia yang menjadi salah satu dari identitas nasional. Pembelajaran seni merupakan pembelajaran praktikal yang berfokus pada perkembangan psikomotorik. Wadah dalam pembelajaran seni sudah meluas, baik dalam pembelajaran intrakurikuler, ekstrakurikuler, sanggar, bahkan sudah meluas sampai ke sosial media.

Bernyanyi merupakan salah satu materi pembelajaran seni budaya. Bernyanyi membutuhkan teknik yang tepat, supaya makna atau pesan lagu bisa sampai kepada pendengar, dan tanpa terkecuali, lagu Pop Daerah juga membutuhkan teknik dalam menyanyi yang disesuaikan dengan lagunya. Lagu Pop Daerah merupakan lagu yang dihasilkan dari nilai kebudayaan wilayah setempat dan menjadi populer dinyanyikan baik oleh rakyat daerah tersebut maupun rakyat lainnya. Ciri utamanya ialah menggunakan bahasa daerah, mengandung makna tertentu untuk masyarakat sekitar serta alunan iramanya yang sederhana.

Pembelajaran seni budaya khususnya vokal mengalami berbagai kendala. Umumnya pembelajaran praktek sering terkendala dengan pengemasan materi pembelajaran praktek seringkali dinilai kurang inovatif. Fasilitas yang kurang memadai dan juga metode yang digunakan dinilai kurang relevan sehingga menghambat pembelajaran musik. Hambatan pembelajaran membuat pembelajaran tersebut tidak berjalan dengan lancar. Pemanfaatan media sosial sebagai suatu cara yang fleksibel dan mendekatkan diri pada anak-anak merupakan suatu inovasi baru bagi pembelajaran musik.

Kecenderungan peserta didik untuk tidak meminati pembelajaran seni musik dapat terlihat pada kurangnya antusiasme peserta didik dalam menerapkan materi pembelajaran seni yang telah diajarkan. Pembelajaran seni pada sekolah-sekolah yang khususnya berada di daerah kabupaten dan daerah pedesaan tidak memiliki tenaga pendidik yang mengajarkan seni dengan metode yang relevan. Umumnya pembelajaran seni musik masih menggunakan metode ceramah langsung (*direct learning*) yang cenderung membosankan dan tidak memberikan stimulus yang baik untuk merangsang minat pembelajaran siswa. Hal ini menyebabkan pembelajaran seni terutama di daerah yang jauh dari ibukota mengalami kemunduran. Pembelajaran seni tidak memiliki wadah dan berbagai ajang *event* yang mendukung pembelajaran musik.

Tiktok merupakan salah satu sosial media yang saat ini sedang populer. Tiktok merupakan salah satu dari media aplikasi di mana para penggunanya bisa berbagi video musik dengan durasi pendek. Tiktok dikenalkan dan diluncurkan pertama kali pada September 2016, dimana pada saat itu aplikasi ini langsung diterima di Indonesia, tetapi menimbulkan beberapa kontroversi. Tiktok dianggap sebagai aplikasi yang bisa menurunkan moral generasi muda khususnya anak-anak. Berbagai dakwaan tentang Tiktok pun muncul sehingga aplikasi ini pun akhirnya memiliki *rating* yang rendah. Kabar miring soal aplikasi ini tak berhenti di situ. Indonesia pada Juli 2018, melalui Menkominfo sempat memblokir Tiktok karena dinilai tidak ramah terhadap anak. Hal ini dibuktikan dari laporan dan komplain dari ribuan pengguna, di dalamnya ada

banyak sekali konten negatif yang seharusnya tidak dipertontonkan kepada anak-anak.

Perubahan stigma terhadap aplikasi Tiktok muncul pada Masa pandemi *Covid-19*. Masa pandemi *Covid-19* membuat banyak orang-orang semakin kreatif dan memunculkan hal-hal baru salah satunya membuat video Tiktok tentang pembelajaran, bukan lagi menulis di kertas atau pengiriman tugas dalam bentuk *file word*. Guru ataupun dosen menjadikan video Tiktok tidak hanya disuguhkan untuk para penonton semata, tetapi juga dijadikan sebagai wadah untuk pengumpulan tugas peserta didik dalam bentuk video singkat Tiktok. Tiktok yang sebelumnya memiliki stigma negatif tersebut akhirnya berubah menjadi salah satu aplikasi yang dinilai paling inovatif, dan kreatif dalam memberikan berbagai informasi dan topik terbaru dari berbagai aspek seperti pendidikan dan juga seni. Fenomena ini menyiratkan bahwa Tiktok dapat menjadi salah satu media pembelajaran yang paling inovatif pada saat ini.

Penulis tertarik untuk menyusun desain pembelajaran yang menggunakan aplikasi Tiktok sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran seni budaya materi vokal pop daerah. Hal ini dikarenakan desain pembelajaran adalah sebuah cetak biru (*blueprint*) yang menjadi dasar seorang guru untuk merumuskan tujuan dan kegiatan pembelajaran. Pemetaan kegiatan pembelajaran menjadi terarah dengan desain pembelajaran yang baik. Penulis melakukan penelitian dengan merumuskan desain pembelajaran, menggali referensi pustaka yang terkait dengan desain pembelajaran seni budaya, serta

mewawancari narasumber yang menerapkan Tiktok pada pembelajaran seni budaya. Oleh karena itu, penulis akan melakukan penelitian yang berjudul **“Desain Media Pembelajaran Seni Budaya Materi Teknik Vokal Pop Daerah Melalui TikTok di Sekolah Menengah Pertama”**.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan proses memahami dan mengidentifikasi suatu topik permasalahan yang muncul dan harus dipecahkan melalui penelitian. Menurut Hardani dkk (2020: 78), masalah adalah suatu kesenjangan (*discrepancy*) antara apa yang seharusnya (harapan) dengan kenyataan. Kesenjangan tersebut membutuhkan pemecahan melalui penelitian ilmiah yang melalui tahap-tahap metodologis.

Berdasarkan definisi tersebut, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Pembelajaran seni budaya khususnya seni musik membutuhkan inovasi baru untuk dikembangkan
2. Adanya hambatan terhadap pembelajaran seni musik yang masih menggunakan metode ceramah langsung, metode konvensional, metode pembelajaran demonstrasi yang kurang inovatif.
3. Pendekatan pembelajaran guru yang harus relevan sesuai dengan kondisi dan keadaan
4. Kurangnya fasilitas yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.
5. Penggunaan media sosial sebagai media pembelajaran.

6. Desain pembelajaran materi teknik vokal pop daerah yang menggunakan aplikasi tiktok sebagai media pembelajaran.
7. Model dan Metode pembelajaran seni musik materi teknik vokal pop daerah dengan desain pembelajaran yang menggunakan aplikasi tiktok sebagai media pembelajaran.
8. Kelebihan desain pembelajaran seni musik materi teknik vokal pop daerah dengan menggunakan tiktok sebagai media pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai, dan agar permasalahan tidak meluas sehingga penulis menjadi lebih terfokus dan mendalam. 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. Dapat dikatakan, pembatasan masalah merupakan upaya untuk tidak membuat fokus penelitian menjadi terlalu luas karena keterbatasan waktu dan kemampuan peneliti.

Berdasarkan pendapat tersebut, penulis membatasi permasalahan masalah dalam penelitian penciptaan ini adalah:

1. Desain pembelajaran materi teknik vokal pop daerah yang menggunakan aplikasi tiktok sebagai media pembelajaran.

2. Model dan Metode pembelajaran seni musik materi teknik vokal pop daerah dengan desain yang menggunakan aplikasi tiktok sebagai media pembelajaran.
3. Kelebihan desain pembelajaran seni musik materi teknik vokal pop daerah dengan menggunakan tiktok sebagai media pembelajaran.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah adalah kumpulan pertanyaan-pertanyaan yang memiliki korelasi jawaban yang akan dipecahkan melalui penelitian. Menurut Hardani (2020: 91), bahwa masalah yang dipilih harus dirumuskan dengan jelas agar penelitian menjadi terarah sehingga peneliti mampu mengukur keterkaitan antara variabel-variabel penelitian dengan jawaban-jawaban penelitian. Berdasarkan pendapat tersebut, maka penulis merumuskan permasalahan penelitian yaitu:

1. Bagaimana desain pembelajaran materi vokal pop daerah yang menggunakan aplikasi tiktok sebagai media pembelajaran?
2. Bagaimana model dan metode pembelajaran seni musik materi teknik vokal pop daerah yang menggunakan aplikasi tiktok sebagai media pembelajaran?
3. Bagaimana kelebihan desain pembelajaran seni musik materi vokal pop daerah dengan menggunakan tiktok sebagai media pembelajaran?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah suatu hal yang ingin dicapai dalam sebuah penelitian. Sugiyono (2019: 397) mengatakan bahwa tujuan penelitian adalah untuk menemukan, mengembangkan dan membuktikan pengetahuan yang sebelumnya belum pernah ada atau belum diketahui. Berdasarkan teori tersebut, maka tujuan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah:

1. Untuk menyusun desain pembelajaran materi teknik vokal pop daerah yang menggunakan aplikasi tiktok sebagai media pembelajaran.
2. Untuk mengetahui model dan metode pembelajaran seni musik materi teknik vokal pop daerah yang menggunakan aplikasi tiktok sebagai media pembelajaran.
3. Untuk memahami kelebihan desain pembelajaran seni musik materi teknik vokal pop daerah dengan menggunakan tiktok sebagai media pembelajaran.

F. Manfaat Penelitian

Sebuah penelitian harus memberikan manfaat Hardani (2020: 226) menyatakan bahwa setiap penelitian diharapkan memiliki manfaat yaitu manfaat secara teoritis dan praktis. Penelitian yang dilakukan ini diharapkan memiliki manfaat teoritis dan praktis yaitu:

1. Manfaat Teoritis.

Manfaat penelitian ini yaitu untuk memberikan landasan bagi para peneliti lain yang melakukan penelitian sejenis dalam meningkatkan kemampuan memecahkan masalah.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

Peneliti menyelesaikan suatu tugas akademik sebagai persyaratan mendapatkan gelar sarjana, sekaligus peneliti dapat memahami hasil dari penerapan desain media pembelajaran seni budaya materi teknik vokal pop daerah melalui tiktok.

b. Bagi masyarakat

Untuk menambah informasi tentang hasil penerapan desain media pembelajaran seni budaya materi teknik vokal pop daerah melalui tiktok

c. Bagi kalangan akademis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebuah pedoman dan tambahan referensi di masa yang akan datang, yang mungkin dilakukannya penelitian sejenis ini.