

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan Seni merupakan bagian dari kebudayaan dan menjadi sarana yang paling tepat dalam memelihara dan mengembangkan kebudayaan. Oleh karena itu pemerintah memberikan pendidikan kesenian atau pembelajaran mulai dari TK, SD, SMP, dan SMA. Belajar adalah sesuatu yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dan lingkungannya. Oleh karena itu belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang disebabkan oleh terjadinya perubahan tingkat pengetahuan, keterampilan atau sikapnya.

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pelajaran. Perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pengajaran. Menurut Benjamin S. Bloom (2003:14) tiga ranah (*domain*) hasil belajar, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek Kognitif, Afektif, Psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran untuk menganalisis hasil belajar dalam penelitian ini dapat dianalisis dari cakupan kognitif yang berkenaan dengan hasil belajar intelektual siswa yang terdiri dari

enam kelompok yang paling sederhana sampai dengan yang paling tinggi, yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Bloom (Dinny Devi Triana, 2003:47).

Berdasarkan indikator diatas ada aspek yang menjadi penilaian dalam ranah kognitif yaitu pada soal pengetahuan (C1) dan penerapan (C2) (C1): menjelaskan apa yang dimaksud dengan Recorder, menjelaskan posisi bermain alat musik recorder yang baik dan benar, menggambarkan bagian-bagian musik recorder, pada ranah kognitif ini terdapat beberapa masalah yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa yaitu siswa tidak dapat menggambarkan teknik bermain recorder serta siswa tidak bisa menggambarkan bagian-bagian alat musik recorder.

Ranah Afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Taksonomi tujuan afektif menggambarkan proses seseorang di dalam mengenali dan mengadopsi suatu nilai dan sikap tertentu untuk pedoman baginya dalam bertingkah laku. Kratwohl, Bloom dan Masia (1964:53) mengelompokkan tujuan afektif kedalam lima kelompok berjenjang. Makin tinggi tingkat tujuan dalam jenjang makin besar pula keterlibatan atau komitmen seseorang terhadap tujuan tersebut (Suciati, 2005:39-40). Lima kelompok tersebut adalah: a) pengenalan, b) pemberian respons, c) penghargaan terhadap nilai, d) pengorganisasian, e) pengalaman. Berikut ini akan diuraikan dalam konteks seni indikator pada aspek afektif dalam penelitian ini yaitu: Sikap mencakup 1. Ketepatan posisi tangan dan penjarian dalam memainkan alat musik recorder, 2. Sikap badan ketika memainkan alat musik recorder, Minat mencakup 1. Kesungguhan dalam memainkan lagu, 2.

Kekompakan dalam memainkan aransemen lagu, Nilai-nilai mencakup 1. Proses belajar memainkan lagu atau aransemen di kelas. Tahapan ini terdapat permasalahan yaitu siswa belum bisa bermain alat musik secara serentak ketika memainkan lagu banyak diantara siswa yang masih main-main dan kurang serius.

Ranah Psikomotorik tampak pada bentuk keterampilan (*Skill*) dan kemampuan individu. Keterampilan tersebut mencakup: melodi tinggi rendah dan panjang pendeknya nada dalam musik, irama keteraturan irama yang dimainkan. Birama ketukan ketepatan dimulai dan jatuhnya nada. Tangga nada ketepatan urutan atau susunan nada, Harmoni keselarasan bunyi nada, Tempo kesesuaian nada yang dimainkan / cepat lambatnya suatu nada yang dimainkan, Dinamika perubahan atau perpindahan nada dari lembut kekeras atau sebaliknya, dan Timbre Warna bunyi yang dihasilkan. Indikator penilaian diatas terdapat masalah siswa masih belum bisa menyesuaikan irama musik yang dimainkannya dan siswa masih banyak salah dalam mengurutkan nada ataupun susunan nada ketika memainkan lagu dengan menggunakan alat musik recorder.

Hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar Seni Budaya (Musik Recorder) melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* (GI) di kelas X SMAN 1 Kuantan Hilir tahun ajaran 2017-2018.

Berdasarkan hasil observasi dengan guru seni budaya SMAN 1 Kuantan Hilir, selama tahun ajaran 2017-2018 lebih sering menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Model pembelajaran ini kurang tepat digunakan dalam proses belajar mengajar karena metode pembelajaran ini kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan pengalamannya dan pengetahuan yang dimilikinya secara langsung, serta penguasaan materi seperti tata cara memainkan alat musik rekorder dengan baik, penguasaan dalam lagu sangat kurang, sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa yang kurang maksimal.

Berdasarkan paragraf diatas terdapat gejala-gejala dalam model pembelajaran yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar di SMAN 1 Kuantan Hilir, yaitu guru masih menggunakan metode ceramah dan kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar sendiri dengan menggunakan pengetahuan yang dimilikinya didalam proses belajar, penguasaan materi seperti tata cara memainkan alat musik recorder dengan baik, penguasaan dalam lagu sangat kurang, sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa yang kurang maksimal. Hasil belajar yang diperoleh pun masih kurang maksimal diterima oleh siswa.

Adapun dari permasalahan yang terjadi, guru hendaknya memberikan tindakan kepada siswa yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni Budaya dengan cara menerapkan model pembelajaran yang bervariasi. Salah satu model yang dapat diterapkan adalah model kooperatif tipe *Group Investigation* (GI). GI adalah salah satu macam model pembelajaran yang berpusat pada siswa, yang mana siswa lebih banyak menyelesaikan permasalahan,

kasus dan siswa yang terlibat dalam perencanaan topik dan jalannya penyelidikan, dan tidak berpusat pada guru, dengan siswa aktif dalam belajar. Sehingga hasil belajarnya meningkat. Model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* (GI) adalah salah satu jenis model pembelajaran yang lebih memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencari penyelesaian kasus dan guru hanya lebih bersifat sebagai motivator.

Seni Budaya adalah satu keahlian untuk mengekspresikan ide-ide dan pemikiran estetika, termasuk mewujudkan kemampuan serta imajinasi pandangan mengenai benda, suasana, atau karya sehingga mampu menimbulkan rasa indah yang menciptakan peradaban yang lebih modern. Seni Budaya merupakan penunjang sarana upacara adat, karena pasti dalam setiap upacara adat yang ada, akan kita dapati upacara-upacara tersebut diiringi dengan satu kesenian. Baik itu benda, tari menari, musik, pembacaan pantun dan lain sebagainya.

Seni musik ialah salah satu cabang seni yang cara penggunaannya dengan menggunakan vokal, melodi, ritme, harmoni, serta tempo sebagai sarana dalam menuangkan perasaan atau emosi penciptanya. Seni musik pada saat ini sudah menjadi sebuah sarana hiburan yang sangat populer seiring perkembangan teknologi pada saat ini. Seni musik terdiri dari alunan musik dan beberapa ada yang memakai olah vokal. Seni merupakan hasil cipta, rasa, karsa manusia yang dapat di wujudkan dalam berbagai sarana. Musik ialah hasil pengolahan harmoni, ritme, suara, melodi, vokal, dan tempo. Secara harfiah seni musik merupakan hasil cipta, rasa, karsa manusia yang diwujudkan dalam olahan suara, ritme, vokal, melodi, harmoni, dan tempo.

Menurut Adi Jarot Pamaungkas (2017:6) recorder merupakan alat musik melodis yang sumber bunyinya berasal dari tekanan udara (*aerophone*) dan dimainkan dengan cara ditiup. Recorder atau seruling umum digunakan untuk pengajaran di sekolah, recorder yang sering dipakai adalah recorder sopran, di samping recorder sopran ada juga recorder sopranino dan recorder alto. Recorder sopran mempunyai wilayah suara dari c'(semua lubang di tutup semua), tetapi untuk nada tinggi hampir dapat dipastikan bunyinya disonan sekali. Recorder termasuk alat musik melodis bukan ritmis (pengiring) dan akan dibagi menjadi 2 kumpulan yaitu individu dan kelompok.

Terdapat berbagai persoalan dalam menentukan metode belajar yang tepat untuk digunakan, guru mengaku bingung dalam memilih metode yang sesuai dengan materi seni budaya (musik recorder). Dilihat dari fenomena yang terjadi di lapangan tersebut, kurang maksimalnya keterampilan siswa dalam belajar seni budaya (musik recorder) tidak hanya terfokus pada kemampuan siswa saja, tetapi juga pada metode yang digunakan guru dalam menyampaikan materi seni budaya (musik recorder) tersebut. Sebelumnya guru menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi seni budaya (musik recorder), sehingga siswa hanya mengetahui teori tanpa praktek.

Adapun prasiklus penelitian ini menggunakan 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II, siklus I dilaksanakan dalam 4 kali pertemuan. Pada tahap persiapan, penulis menyiapkan Silabus dan RPP yang mengacu pada model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* (GI) materi yang diajarkan adalah tentang memainkan alat musik recorder secara perseorangan.

Siklus II dilaksanakan dalam 4 kali pertemuan. Tahap persiapan, penulis menyiapkan Silabus dan RPP yang mengacu pada model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* (GI) materi yang diajarkan adalah tentang alat musik recorder dan memainkan lagu Indonesia Raya dari awal sampai akhir, lembaran penilaian berisikan nilai keseharian latihan tiap pertemuan, tes tertulis, praktek dari memainkan sebuah lagu utuh dari intro hingga akhir.

Peneliti menetapkan 2 SK dan 2 KD yaitu: SK (1. Mengapresiasikan karya seni musik dan KD 2. Mengekspresikan diri melalui karya seni musik) dan KD (1. Memainkan alat musik recorder secara perorangan 2. Menampilkan permainan alat musik recorder, alat musik recorder memilih lagu wajib nasional Indonesia Raya sebagai bahan prakteknya.

Hasil observasi yang peneliti lakukan, hasil observasi yang dilakukan oleh Missuprianingsih guru seni budaya SMAN 1 Kuantan Hilir hasil belajar siswa pada ujian, siswa kelas X SMAN 1 Kuantan Hilir Tahun Ajaran 2017-2018 sebanyak 32 orang yang terdiri dari 14 orang laki-laki dan 18 orang perempuan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Guru Seni Budaya SMAN 1 Kuantan Hilir, kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah dalam pelajaran Seni Budaya adalah 75. Dalam praktek pembelajaran di sekolah, guru tidak menerapkan model dan strategi dalam pembelajaran dan keterlibatan anak dalam belajar sangat sedikit sehingga hasil belajar Seni Budaya siswa masih tergolong rendah. Adapun jumlah dari 32 siswa, yang tuntas hanya 5 siswa (16,66%) dan siswa yang tidak tuntas ada 25 siswa (83,33%). Hal ini disebabkan oleh:

Penyebab dari guru Pada pembelajaran Seni Budaya dikelas, guru masih terbatas dengan buku teks pelajaran, Pada pembelajaran Seni Budaya dikelas, guru menggunakan metode ceramah, tetapi guru hanya terfokus di depan kelas saja sehingga hanya sebagian siswa yang dapat mendengarkan materi yang dijelaskan oleh guru, Pada pembelajaran Seni Budaya dikelas, guru masih jarang menggunakan media pembelajaran.

Adapun gejala dari siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran, Siswa tidak berani mengeluarkan pendapat, Sebagian siswa tidak dapat mengerjakan / memecahkan masalah, Siswa merasa kesulitan dalam menjawab tes evaluasi belajar, dapat dilihat dari ketuntasan belajar siswa secara klasikal.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis tertarik mengadakan penelitian dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Seni Budaya (Musik Recorder) Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Group Investigation* (GI) di Kelas X SMAN 1 Kuantan Hilir Tahun Ajaran 2017-2018”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan diatas, masalah ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kurang bervariasinya model pembelajaran, guru masih menggunakan metode ceramah.
2. Kurangnya keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar.
3. Kurangnya tanggung jawab siswa terhadap tugas yang diberikan oleh guru, dan
4. Masih ada hasil belajar siswa yang belum mencapai KKM yaitu 75 yaitu sekitar 83,33 %.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :Bagaimanakah Peningkatan Hasil Belajar Seni Budaya (Musik Recorder) Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Group Investigation* (GI) kelas X SMAN 1 Kuantan Hilir Tahun Ajaran 2017-2018?

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar Seni Budaya (Musik Recorder) siswa kelas X SMAN 1 Kuantan Hilir Tahun Ajaran 2017-2018 melalui penerapan model pembelajaran kooperatif Tipe *Group Investigation* (GI).

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa, diharapkan dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif *Group Investigation* (GI) dapat meningkatkan hasil belajar Seni Budaya (musik recorder).
2. Bagi guru, penggunaan model kooperatif dapat dijadikan salah satu alternatif strategi dalam pembelajaran Seni Budaya.
3. Bagi sekolah, diharapkan dapat menjadi salah satu masukan dalam rangka meningkatkan hasil belajar Seni Budaya (Musik Recorder) siswa kelas X SMAN 1 Kuantan Hilir Tahun Ajaran 2017/2018.
4. Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat dijadikan landasan berpijak dalam menindak lanjuti penelitian ini dalam ruang lingkup yang lebih luas.