

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berdasarkan uraian tujuan pendidikan nasional, guru mempunyai peranan penting dalam pencapaian tujuan pendidikan. Keberadaan guru dalam proses pembelajaran adalah sebagai pengajar, pembimbing, motivator, dan fasilitator bagi peserta didik dalam belajar. Anak didik sebagai subjek belajar yang memegang peranan dalam menentukan pencapaian tujuan pembelajaran. Sebaik apapun cara guru menyampaikan materi pelajaran, jika peserta didik tidak terlibat secara optimal dalam proses pembelajaran, maka tujuan pembelajaran tidak akan dikuasai siswa.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa fungsi dan tujuan dari pendidikan nasional dituangkan di dalam pasal 3 yang menyatakan bahwa, “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Dalam rangka menyiapkan peserta didik menjadi manusia yang mandiri dan bertanggung jawab, maka pendidikan harus mengembangkan ketiga ranah, yaitu kognitif, afektif dan psikomotor secara proporsional. Oleh karena itu struktur Kurikulum 2013 menuntut guru untuk inovatif, pro aktif, dan dapat melibatkan seluruh siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran. Melalui kurikulum 2013, siswa diharapkan mempunyai keterampilan Abad 21 dengan memiliki *Softskill 4C (communication, Colloboration, Critical Thinking, and Problem Solving, Creativity and Inovation)*.

Salah satu indikator peningkatan mutu dalam pendidikan ialah dengan penerapan dan pengembangan kurikulum yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik, mengikuti kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, pembelajaran yang mendukung aspek spiritual, intelektual, sosial, emosional, kinestetik dan mengembangkan potensi peserta didik (Sista,2017) .

Untuk mencapai hasil belajar yang maksimal tentunya diperlukan sebuah inovasi yang menumbuhkan motivasi dan minat siswa dalam pembelajaran untuk menciptakan siswa yang kreatif, inovatif, kritis serta mandiri. Perkembangan dalam dunia Pendidikan diperlukan media teknologi sebagai salah satu alternatif menciptakan pembelajaran masa kini yang berkualitas.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan pembelajar, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Miarso,2004). Media sebagai sarana dalam pembelajaran mempunyai beberapa fungsi, yaitu 1) untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif, 2) penggunaan media merupakan bagian internal dalam system pembelajaran, 3) media pembelajaran penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran, 4) penggunaan media dalam pembelajaran mempercepat proses pembelajaran, dan 5) membantu siswa dalam upaya memahami materi yang disajikan oleh guru dalam kelas.

Penggunaan media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mempertinggi mutu pendidikan. Salah satu media pembelajaran yang melibatkan IT atau teknologi dalam proses pembelajaran adalah berbasis Audio Visual.

Media *Audio Visual* merupakan media intruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi) meliputi media yang dapat dilihat dan didengar (Hermawan, 2007).

Sesuai dengan namanya, media Audio visual merupakan kombinasi audio dan visual atau bisa disebut media pandang-dengar, (Hamdani, 2011).

Audio visual akan menjadikan penyajian bahan ajar kepada siswa semakin lengkap dan optimal. Selain itu, media ini dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran serta tugas guru. Penyajian materi dapat diganti dengan media dan guru dapat beralih fungsi menjadi fasilitator belajar yang mendampingi siswa dalam penggunaan media, sehingga memberikan kemudahan bagi para siswa SMP Angkasa Kupang kelas VII A, dalam upaya meningkatkan kualitas vocal bernyanyi secara unisono. Penggunaan multimedia *audio visual* sebagai upaya peningkatan vocal dalam materi bernyanyi secara unisono adalah salah satu dari banyaknya alternatif dan strategi untuk melatih siswa berpikir secara kreatif dan aktif yang merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order of Thinking Skill/HOTS*), dengan menciptakan nilai-nilai seni yang bermutu dan berdaya guna bagi kelanjutan hidupnya.

Hal mencolok dari perubahan Abad 21 yang harus disadari oleh guru adalah karakteristik generasi pembelajar masa kini. Di era sekarang ini disebut Gen C (*creative, connective, collaborative*), atau menurut teori generasi Codrington dan Marshall disebut sebagai gen Z atau Net generation. Gen C ini hidup dengan dunia maya, seperti *internet, cable vision, movie, dan video game*. Lebih dari empat jam sehari peserta didik (siswa) bergelut dengan dunia maya. Bagi peserta didik, teknologi ini telah menjadi bagian kehidupan sehari-hari. Hal ini terlihat dari cara peserta didik (siswa) berkomunikasi dan berinteraksi.

Generasi ini memiliki kecenderungan melakukan banyak hal dalam waktu bersamaan (*multi-tasking*). Kenyataan karakteristik generasi ini sering menjadi keluhan/masalah orang tua bahkan guru/tenaga pendidik terutama guru seni budaya dalam mengembangkan materi pembelajaran.

Realitas perubahan ini melahirkan peluang dan tantangan tersendiri bagi seorang guru musik dalam pemanfaatan multimedia *Audio Visual*, guna memenuhi kebutuhan belajar peningkatan vocal dalam materi bernyanyi

secara unisono. Belajar lebih berpusat pada guru harus mulai ditinggalkan dan diganti dengan belajar lebih berpusat pada siswa dengan cara guru menjadi fasilitator dengan menyediakan dan memanfaatkan media media pembelajaran yang salah satunya adalah media *audio visual*. Sebagai seorang guru/pendidik memiliki kewajiban merancang dan mewujudkan pendidikan yang sukses. Tidak seharusnya pembelajaran hanya melakukan rutinitas tanpa progresivitas. Dari kreativitas pendidikan yang sukses, akan melahirkan generasi masa depan yang siap menghadapi segala situasi dan kondisi, menjadi pionir dan *agent of change* sejarah kehidupan manusia, serta siap menjadi pelaku atau model dalam perkembangan dunia masa kini.

Dengan pemanfaatan media Audio visual, guru dapat menciptakan pembelajaran yang aktif dengan kata lain seorang guru harus dapat menciptakan suasana yang sedemikian rupa sehingga siswa semangat dan aktif dalam bertanya, menanyakan atau mengemukakan pendapatnya(Jejen,181: 2011).

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan di kelas VII.a SMP Angkasa Kupang dalam pembelajaran seni budaya, penulis menentukan masalah yang ditemukan adalah *pertama* semakin menguatnya tingkat kebosanan siswa dalam menerima materi yang diberikan; *kedua*, siswa tidak memiliki referensi/sumber belajar lain sebagai media yang dapat merangsang sistem kerja otak siswa dalam menerima materi pelajaran secara efisien; *ketiga*, keterbatasan guru untuk mengedukasi dan mempengaruhi siswa dalam belajar. Sejumlah permasalahan ini kemudian menyebabkan peserta didik dalam bernyanyi menghasilkan representasi artikulasi kurang jelas, pernapasan yang tidak teratur dan tinggi rendahnya nada tidak sesuai. Maka dari itu diperlukannya tindakan yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan pemanfaatan multimedia *Audio Visual*.

Berdasarkan pokok-pokok pikiran yang dikemukakan maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pemanfaatan Multimedia

Audio Visual Dalam Pembelajaran Vokal Materi Bernyanyi Unisono Pada Siswa Kelas VII.a SMP Angkasa Kupang”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, maka masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana memanfaatkan multimedia *Audio Visual*, dalam pembelajaran vokal materi bernyanyi *unisono* pada siswa Kelas VII.a SMP Angkasa Kupang?
2. Bagaimana hasil pemanfaatan multimedia *Audio Visual*, dalam pembelajaran vokal materi bernyanyi *unisono* pada siswa Kelas VII.a SMP Angkasa Kupang?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui proses pemanfaatan multimedia *Audio Visual*, dalam pembelajaran vokal materi bernyanyi *unisono* pada siswa Kelas VII.a SMP Angkasa Kupang?
2. Mendeskripsikan hasil pemanfaatan multimedia *Audio Visual*, dalam pembelajaran vokal materi bernyanyi *unisono* pada siswa Kelas VII.a SMP Angkasa Kupang?

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis:

1. Manfaat Teoretis
 - a. Menjadi bahan acuan dalam mengembangkan berbagai multimedia pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran pada topik bahasan yang lain yang berkaitan dengan penggunaan media audio *Visual*.

- b. Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi peneliti-peneliti selanjutnya yang akan melaksanakan penelitian di bidang yang sama, khususnya tentang penggunaan media audio *Visual*.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi siswa
 - 1) Menjadikan pembelajaran seni musik lebih menarik sehingga, siswa lebih termotivasi untuk belajar musik.
 - 2) Siswa dapat belajar dengan mandiri, baik secara individu maupun kelompok, baik dilingkungan keluarga, budaya, agama dan masyarakat.
 - 3) Memperkenalkan penggunaan *multimedia Audio Visual* pada siswa agar dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan dan tanggap terhadap perkembangan zaman.
 - b. Bagi guru
 - 1) Mempermudah guru dalam memberikan materi pelajaran kepada siswa dengan lebih menarik dan terukur.
 - 2) Memotivasi guru untuk memaksimalkan pemanfaatan fasilitas di sekolah seperti penggunaan proyektor (layar LCD) dan Komputer.
 - 3) Menambah wawasan guru tentang pentingnya pemanfaatan *multimedia Audio Visual* dalam pembelajaran musik.
 - c. Bagi sekolah
 - 1) Melengkapi fasilitas sekolah dengan multimedia pembelajaran yang inovatif, khususnya untuk pelajaran seni music.
 - 2) Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai inspirasi untuk mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran yang lainnya, serta dijadikan rujukan dalam pengembangan Ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK).

d. Bagi penulis

- 1) Meningkatkan dan menambah wawasan dalam mensukseskan pembelajaran yang bermutu dengan pemanfaatan multimedia *Audio Visual*, dalam pembelajaran vokal materi bernyanyi *unisono*.
- 2) Meningkatkan keterampilan diri secara baik, efisien dan profesional sesuai dengan perkembangan teknologi masa kini.
- 3) Hasil penelitian ini digunakan untuk mengetahui perbedaan pembelajaran menyanyi dengan menggunakan media *audio visual*.
- 4) Hasil penelitian ini juga dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang dapat diterapkan pada pembelajaran di kelas apabila peneliti sudah terjun di dunia pendidikan sebagai guru.