

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Penelitian**

Di era globalisasi ini, kemajuan teknologi semakin berkembang secara pesat. Teknologi itu sendiri merupakan teknik atau cara pelaksanaan suatu kegiatan atau sebagai suatu kegiatan proses yang mengacu pada penggunaan mesin atau perangkat keras. Hal ini sejalan dengan pendapat Finn (dalam Ayu, 2013:1) yang mengemukakan pengertian teknologi adalah sebagai berikut : “Selain diartikan sebagai mesin, teknologi bisa mencakup proses sistem manajemen dan mekanisme pantauan, baik manusia itu sendiri atau bukan. Teknologi dalam pengertian luas adalah cara pandang terhadap masalah berikut lingkungannya, tingkat kesukaran, studi kelayakan serta cara mengatasi masalah secara teknis dan ekonomis”.

Bukan hanya teknologi saja yang berkembang secara pesat, pendidikan juga mengalami perkembangan yang sangat pesat, yang mana perkembangan pendidikan mengikuti perkembangan jaman. Pendidikan merupakan salah satu usaha untuk meningkatkan sumber daya manusia. Melalui pendidikan, seseorang dapat menjadi pribadi yang tangguh dan mempunyai kesiapan untuk menghadapi daya saing yang tinggi dalam menghadapi berbagai tuntutan kehidupan. Hal ini sesuai dengan UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyebutkan bahwa:

“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, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.

Melihat penjelasan diatas, pendidikan memiliki peranan penting bagi kehidupan manusia. Melalui pendidikan, manusia dapat mengembangkan secara maksimal potensi serta minat dan bakat yang dimiliki oleh setiap manusia. Selain itu pendidikan juga berperan penting dalam merencanakan suatu bangsa, sehingga

lembaga pendidikan dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas : pandai, cerdas, terampil, kreatif, mandiri dan mampu menghadapi setiap permasalahan hidup yang dihadapi.

Pendidikan dapat diperoleh dimana saja. Pada umumnya pendidikan lebih banyak di lembaga pendidikan formal dan keluarga. Lembaga pendidikan formal sudah merencanakan berbagai lingkungan, yaitu lingkungan yang dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk melakukan berbagai macam kegiatan belajar. Kegiatan belajar ini dapat membuat siswa mengetahui potensi yang dimiliki oleh dirinya dan siswa dapat memperoleh pengalaman pendidikan. Selain itu, lingkungan keluarga juga memiliki peranan penting dalam membentuk karakter siswa. Lingkungan keluarga dapat memberikan pendidikan dan membentuk karakter anak sejak usia dini.

Pendidikan lembaga formal dalam kegiatan belajar mengajarnya tidak lepas dari peran seorang guru. Guru memiliki peran vital dalam proses belajar mengajar, hal ini dikarenakan guru merupakan pembimbing dan pendidik siswa dalam mengembangkan potensi siswa. Hal ini sejalan seperti yang dikemukakan oleh Jamaluddin (dalam Sugeng, 2013:1) : “Guru adalah pendidik, yaitu orang dewasa yang bertanggung jawab memberi bimbingan atau bantuan kepada anak didik dalam perkembangan jasmani dan rohaninya agar mencapai kedewasaannya, mampu berdiri sendiri dapat melaksanakan tugasnya sebagai makhluk Allah Khalifah di muka bumi, sebagai makhluk sosial dan individu yang sanggup berdiri sendiri”.

Guru mempunyai tugas sebagai penyampai informasi yaitu sebagai penyampai materi dalam proses belajar mengajar di kelas. Selain itu dalam proses belajar mengajar, guru juga harus memiliki keahlian dan keterampilan dalam membantu siswa dalam proses belajarnya yaitu menghadapi semua masalah dan kesulitan yang dimiliki oleh siswa, sehingga siswa dapat mengatasi semua kesulitan yang dimilikinya. Hal ini akan berdampak pada siswa itu sendiri yaitu siswa dapat menerima dengan baik semua materi atau informasi yang diberikan oleh gurunya dalam proses belajar mengajar di kelas.

Guru sebagai seorang pengajar terkadang mendapat hambatan dalam mencapai tujuan pembelajarannya, salah satunya dikarenakan proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa kurang maksimal. Penyampaian informasi yang kurang maksimal merupakan sebuah masalah dalam pembelajaran, karena apabila penyampaian informasi kurang maksimal akan berdampak pada siswa. Oleh karena itu, upaya untuk mengatasi masalah pembelajaran tersebut media pembelajaran dapat menjadi salah satu jalan keluar dalam penyampaian informasi.

Menggunakan media pembelajaran dalam pendidikan adalah salah satu upaya dalam penyampaian informasi atau materi agar informasi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh siswa dan siswa menjadi paham betul apa yang dipelajarinya. Selain itu media pembelajaran dapat menjadi hal yang menarik bagi siswa dalam pembelajaran di dalam kelas. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Hamalik (dalam Arsyad, 2011:19) : “bahwa keuntungan pembelajaran dengan menggunakan media adalah membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa”. Selain itu, Sudjana dan Rifa’i (2007:2) juga mengemukakan manfaat media dalam pembelajaran adalah sebagai berikut :

“Pertama, pembelajaran akan lebih menarik siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi siswa. Kedua, bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih dipahami oleh siswa mencapai tujuan yang lebih baik. Ketiga, siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian dari guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dll”.

Penjelasan tersebut semakin menegaskan betapa pentingnya media pembelajaran bagi guru dalam proses belajar mengajar di dalam kelas. Hal tersebut telah dibuktikan oleh Nova (2011:74) dalam penelitiannya yang mengungkapkan: “Berdasarkan hasil yang diperoleh dari hasil pengolahan data dan analisis data Penelitian Tindakan Kelas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis video efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi

Informasi dan Komunikasi (TIK) Kelas VII di MTs 1-Falaah Kopo Bandung dapat meningkatkan motivasi belajar siswa”.

Mata pelajaran Seni Budaya menurut Purnama dkk (2014:1)” merupakan salah satu mata pelajaran yang membahas mengenai karya seni estetis, artistic dan kreatif yang berakar pada norma, nilai, perilaku, dan produk seni budaya bangsa melalui aktivasi berkesenian. Mata pelajaran ini bertujuan mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memahami seni dalam konteks ilmu pengetahuan, teknologi, dan social sehingga dapat berperan dalam perkembangan sejarah peradaban dan kebudayaan, baik dalam tingkat local, nasional, regional, maupun global”.

Indonesia memiliki kekayaan ragam seni dan budaya yang amat banyak, mulai dari ujung barat Indonesia kota sabang sampai dengan ujung timur Indonesia kota merauke. Hal tersebut menyulitkan guru seni budaya dalam penyampaian materi terhadap siswa didalam proses pembelajaran seni budaya di sekolah. Dalam penyampaian menggunakan metode ceramah saat mata pelajaran seni budaya sulit dimengerti oleh siswa karena didalamnya banyak materi yang mengharuskan siswa melihat, mendengarkan dan merasakan langsung. Namun hal tersebut dirasa tabu bila mengingat jarak dan waktu.

Melihat betapa pentingnya mata pelajaran seni budaya banyak sekolah yang berusaha menerapkan berbagai metode dalam pembelajaran seni budaya dengan tujuan materi pembelajaran seni budaya dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa. Salah satu metode yang digunakan dalam pemecahan masalah di atas yaitu dengan menggunakan media pembelajaran untuk membantu penyampaian materi dalam mata pelajaran seni budaya.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media pembelajaran berbasis video, dengan pemanfaatan media video pembelajaran ini diharapkan siswa dapat terlibat dalam seluruh aspek perkembangannya, baik kognitif, afektif maupun psikomotor. Sesuai dengan sifatnya media video memiliki beberapa keunggulan antara lain dapat membuat konsep yang abstrak menjadi lebih konkrit, dapat menampilkan detail suatu benda atau proses, serta

membuat penyajian pembelajaran lebih menarik, sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Selain itu media video juga dapat memberikan motivasi kepada siswa untuk dapat belajar secara mandiri, Hal ini sesuai dengan pendapat Riyana (2007:3) yang menyebutkan bahwa:

“Pendekatan pembelajaran dengan menggunakan media video memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan percepatan pembelajaran masing-masing. Video sebagai alat atau saran pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang di rancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan”.

Berdasarkan hasil pengamatan dan diskusi dengan guru tentang pelaksanaan pembelajaran, khususnya mata pelajaran seni budaya di SMP Negeri 29 Bandung. Ada beberapa fenomena yang peneliti jumpai pada saat observasi awal, fakta tersebut antara lain : terbentuknya motivasi yang tinggi terhadap mata pelajaran seni budaya, terjadinya proses interaksi edukatif, siswa mampu secara bebas untuk mengeluarkan ide atau gagasan dalam bentuk pertanyaan, jawaban, dan opini, situasi dan kondisi kelas sangat kondusif.

Motivasi yang tinggi dalam mata pelajaran seni budaya ini ditunjukkan dengan perubahan perilaku peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dengan cara memfokuskan diri pada penjelasan guru dan jawaban peserta didik lain. Sedang proses kreatif eksplorasi pengetahuan ditunjukkan oleh guru dengan cara memberi kebebasan kepada peserta didik untuk mengungkapkan pengetahuan awal yang ada dalam benak mereka dengan tidak menyalahkan jawaban mereka sehingga tidak ada ketakutan di dalam kelas. Antara guru dan peserta didik terjadi hubungan sinergis dalam bertanya dan menjawab serta mengeluarkan hasil analisa atau pendapat peserta didik. Dari strategi awal yang diterapkan oleh guru seni budaya inilah nampaknya mampu mengubah situasi dan kondisi kelas kurang kondusif menjadi lebih kondusif serta dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Fenomena tersebut peneliti ajukan karena pada awalnya terjadi situasi dan kondisi pembelajaran yang kurang mendukung bagi pencapaian tujuan pembelajaran seni budaya. Terlihat bahwa mayoritas peserta didik merasa jenuh,

bosan, dan kurang mampu mengoptimalkan potensi diri mereka dalam proses pembelajaran seni budaya. Dampak lanjutannya adalah banyak siswa yang hasil ulangannya di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Sekolah Menengah Pertama Negeri 29 Bandung ini adalah salah satu sekolah Negeri yang menerapkan media pembelajaran berbentuk video dalam proses pembelajarannya terutama dalam mata pelajaran seni budaya. Sebelum menggunakan media video, proses pembelajaran di SMP Negeri 29 Bandung ini masih menerapkan paradigma bahwa guru sebagai sumber informasi dan kebenaran sehingga pembelajaran terkesan bersifat *transfer of knowlegde* secara struktural. Padahal sebenarnya peserta didik membutuhkan aneka informasi yang beragam sehingga mampu memperluas wawasan mereka dalam mengenal peristiwa-peristiwa alam maupun masalah manusia disekitarnya. Informasi ini akan terwujud apabila peserta didik diberi kesempatan untuk mencurahkan isi pikiran mereka dalam proses pembelajaran. Hal inilah yang mampu mengantarkan peserta didik pada kualitas wawasan yang semakin luas sehingga membuat maju pula pemikirannya, dan seiring dengan kemajuan pemikirannya berkembang pula kreativitasnya untuk mencipta berbagai perangkat kehidupan untuk memenuhi hajat hidupnya.

Penggunaan media video pembelajaran dalam mata pelajaran seni budaya ini tidak hanya serta merta dalam penguannya, melainkan menggunakan dasar pertimbangan yaitu: berpedoman pada tujuan, perbedaan individual anak didik, kemampuan guru, sifat bahan pelajaran, situasi kelas, kelengkapan fasilitas serta kelebihan dan kelemahan metode pembelajaran.

Penggunaan media video pembelajaran dalam mata pelajaran seni budaya ini diharapkan dapat: (1) mengembangkan keinginan dan motivasi peserta didik untuk mempelajari prinsip dan konsep; (2) mengembangkan keterampilan ilmiah peserta didik; dan (3) membiasakan peserta didik bekerja keras untuk memperoleh pengetahuan.

Hal inilah yang menumbuhkan gagasan pikiran guru-guru seni budaya SMP Negeri 29 Bandung untuk mencari terobosan baru tentang penggunaan media

video pembelajaran dalam mata pelajaran seni budaya. Hal ini digunakan sebagai langkah maju untuk mencari terobosan dalam mata pelajaran seni budaya agar menjadi suasana lebih hidup dan lebih baik dibanding sekolah-sekolah lain.

Dengan latar belakang inilah, peneliti ingin mendiskripsikan tentang penggunaan media video pembelajaran dalam mata pelajaran seni budaya di SMP Negeri 29 Bandung secara lebih jauh sehingga diharapkan dapat diketahui konsep penggunaan media video pembelajaran dalam mata pelajaran seni budaya yang selama ini telah diterapkan. Dengan demikian, untuk membatasi bidang penelitian ini, peneliti mengambil judul **“Penggunaan Media Video Dalam Pembelajaran Seni Budaya Di SMP Negeri 29 Bandung”**.

### **B. Identifikasi dan perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka peneliti merumuskan masalah umum dalam penelitian ini adalah **“Bagaimana Penggunaan Media Video dalam Pembelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 29 Bandung?”**

Secara khusus, maka penelitin ini dibatasi pada sub masalah yang diidentifikasi sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan pembelajaran dengan menggunakan media video dalam Mata Pelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 29 Bandung?
2. Bagaimana Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media video dalam Mata Pelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 29 Bandung?
3. Apa saja Kendala yang dihadapi dalam penggunaan media video dalam Mata Pelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 29 Bandung?
4. Apa saja faktor yang mempengaruhi terhadap keberhasilan penggunaan media video dalam Mata Pelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 29 Bandung?
5. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media video dalam Mata Pelajaran Seni Budaya di SMP 29 Bandung?

6. Apakah media video yang diterapkan di SMP Negeri 29 Bandung dalam Mata Pelajaran Seni Budaya termasuk dalam kriteria media video pembelajaran yang baik?
7. Bagaimana Evaluasi penggunaan media video dalam Mata Pelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 29 Bandung?

### **C. Tujuan Penelitian**

#### 1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui bagaimana penggunaan media video dalam Pembelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 29 Bandung.

#### 2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui apa saja yang dilakukan oleh guru dalam pembuatan rancangan media video dalam Mata Pelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 29 Bandung.
- b. Untuk mengetahui pelaksanaan penggunaan media video dalam Mata Pelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 29 Bandung.
- c. Untuk mengetahui kendala apa saja yang dihadapi dalam penggunaan media video pada Mata Pelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 29 Bandung.
- d. Untuk mengetahui faktor faktor apa saja yang mempengaruhi terhadap keberhasilan penggunaan media video dalam Mata Pelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 29 Bandung.
- e. Untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap penggunaan media video dalam Mata Pelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 29 Bandung.
- f. Untuk mengetahui apakah media video yang diterapkan oleh SMP Negeri 29 Bandung dalam Mata Pelajaran Seni Budaya termasuk dalam kriteria media video pembelajaran yang baik atau tidak.
- g. Untuk mengetahui evaluasi dari penggunaan media video dalam Mata Pelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 29 Bandung.

### **D. Manfaat Hasil Penelitian**

#### 1. Manfaat Teoristik.

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan memberikan ilmu pengetahuan dan wawasan mengenai penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Data yang diperoleh diharapkan dapat dijadikan bahan masukan, pertimbangan, dan kajian bagi kelanjutan penelitian selanjutnya.

## 2. Manfaat Praktis.

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan dapat memberikan wawasan dan pengetahuan bagi peneliti, sekolah, guru, siswa dan jurusan kurikulum dan teknologi pendidikan tentang penggunaan media video pembelajaran.

- a. Bagi siswa, diharapkan dapat memperjelas dan mempermudah pemahaman terhadap materi pembelajaran.
- b. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat mengefektifitaskan media pembelajaran dalam melaksanakan proses pembelajaran.
- c. Bagi lembaga yang diteliti (SMP Negeri 29 Bandung) : Penelitian ini diharapkan sebagai bahan pertimbangan dalam penggunaan media video pembelajaran dalam mata pelajaran seni budaya yang telah dilaksanakan sebelumnya sehingga mampu mengarahkan pada proses pembelajaran yang mampu mengeksplorasi potensi peserta didik secara optimal.
- d. Bagi Peneliti, penelitian ini dapat menambah informasi, wawasan dan menjawab pertanyaan peneliti mengenai ketepatan penggunaan media video pembelajaran dalam mata pelajaran seni budaya

## E. Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulisan dalam penelitian ini terdiri dari lima bab, yang diuraikan sebagai berikut:

1. **Bab I Pendahuluan.** Dalam bab ini membahas mengenai latar belakang penelitian, identifikasi masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi penelitian.
1. **Bab II kajian Teori.** Dalam bab ini berisikan landasan teori yang mendukung data penelitian. Dalam bab ini membahas mengenai hakikat belajar dan pembelajaran, media pembelajaran, media video, pembelajaran seni budaya dan pengaruh media video pada pembelajaran mata pelajaran seni budaya.
  
2. **Bab III Metode Penelitian.** Dalam bab ini dibahas mengenai metodologi penelitian yang akan dilakukan yang terdiri dari lokasi, populasi dan sampel penelitian, desain penelitian, metode penelitian, definisi penelitian, teknik pengumpulan data, teknik uji instrumen, teknik analisis data, dan prosedur atau langkah-langkah penelitian.
3. **Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan.** Dalam bab ini dibahas mengenai skripsi hasil penelitian dan pembahasan mengenai hasil penelitian.
4. **Bab V Kesimpulan dan Saran.** Dalam bab ini berisikan kesimpulan yang membahas poin utama dari hasil penelitian dan saran atau rekomendasi.

