

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Dalam tujuan kurikulum 2013, proses belajar pembelajaran di Sekolah Menengah Atas bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Siswa dididik sedemikian rupa untuk menjadi seorang siswa yang kreatif dan inovatif siswa mampu mengembangkan seluruh potensi menjadi manusia Indonesia yang berkualitas.

Kreativitas peserta didik dapat diolah oleh berbagai mata pelajaran, seni budaya adalah sebuah contoh mata pelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas peserta didik, karena pelajaran ini mampu membentuk karakter untuk mengolah apa yang ada dalam diri siswa sehingga siswa dapat mengkreasikan apapun sesuai minat dan karakter siswa itu sendiri terutama dalam mata pelajaran seni musik yang akan peneliti ambil untuk sebuah penelitian yang dilatarbelakangi dari masalah-masalah yang timbul di sekolah menengah atas.

Seni musik merupakan cabang seni yang menggunakan media bunyi sebagai sarana pengungkapan ekspresi. Mata pelajaran ini berhubungan dengan dengan alat-alat musik dan irama yang keluar dari alat musik tersebut. Selain itu, seni musik dapat disatukan dengan seni vokal. Bidang ini membahas cara menggunakan instrument musik, dan cara bernyanyi dengan baik, dan cara membuat not. Hal ini menitik beratkan kepada peserta didik untuk mampu belajar notasi musik dengan baik. Pembelajaran notasi musik bermanfaat untuk mempelajari simbol-simbol not-not. Itulah sebabnya mengapa pembelajaran notasi musik ini dipelajari di kelas X sebagai pengenalan musik. Hal ini menuntut

seorang guru memiliki sebuah metode yang baik agar tujuan pembelajaran pun mampu tercapai dan mampu menguasai dasar notasi musik.

Sesuai dalam kompetensi dasar yang tertera dalam kurikulum 2013, peserta harus mampu menunjukkan sikap kerjasama, bertanggung jawab, toleran, dan disiplin melalui aktivitas berkesenian, menunjukkan sikap santun, jujur, cinta damai dalam mengapresiasi seni dan pembuatnya, menunjukkan sikap responsif dan pro-aktif, peduli terhadap lingkungan dan sesama, serta menghargai karya seni dan pembuatnya. Selain itu, peserta didik pun perlu memahami karya musik berdasarkan simbol, jenis nilai estetis dan fungsinya, menganalisis karya musik berdasarkan simbol, jenis nilai estetis dan fungsinya, memahami rancangan pertunjukan musik, menganalisis karya-karya musik dan kegiatan pertunjukan musik bahkan tercantum dalam Permendikbud Nomor 69 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SMA-MA menyatakan bahwa salah satu kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh siswa di Sekolah Menengah Atas adalah memahami musik kreasi berdasarkan jenis dan fungsi, menganalisis musik kreasi berdasarkan makna, simbol, dan nilai estetis, menganalisis penulisan partitur musik sesuai makna, simbol, dan nilai estetis, menganalisis pertunjukan musik berdasarkan hasil kreasi sendiri. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa notasi musik merupakan sebuah mata pelajaran yang sangat penting untuk lebih memperdalam seni musik.

Keberhasilan proses belajar adalah tujuan yang ingin dicapai dalam melaksanakan pendidikan di sekolah. Keberhasilan itu pun berkaitan pula dengan upaya seorang guru untuk melakukan inovasi agar peserta didik mampu mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan baik. Namun ternyata yang terjadi di lapangan itu tidak sesuai dengan tujuan keberhasilan kurikulum 2013. Banyak masalah-masalah yang terjadi pada peserta didik dalam belajar seni musik terutama notasi musik. Dalam kegiatan belajar mengajar, guru hanya menyajikan pelajaran melalui penuturan secara ceramah atau lisan, hal ini menimbulkan proses belajar mengajar kurang atraktif dan efektif bahkan peserta didik hanya terkesan pasif

karena tidak dapat berkesempatan untuk menemukan masalah sendiri dari konsep yang diajarkan. Siswa hanya aktif membuat catatan saja, bahkan karena terlalu padatnya konsep-konsep yang diberikan sehingga berakibat siswa tidak mampu menguasai bahan yang diajarkan. Selain itu metode ceramah menyebabkan pengetahuan yang diperoleh siswa lebih cepat terlupakan dan siswa lebih banyak belajar menghafal yang tidak mengakibatkan timbulnya pengertian. Hal ini memengaruhi nilai-nilai rendah di bawah KKM dan tujuan kompetensi dasar tidak tercapai secara maksimal. Oleh sebab itu guru harus menggunakan model-model pembelajaran yang tepat sesuai dengan tujuan kompetensi dasar yang tertera dalam kurikulum 2013.

Penelitian pembelajaran menyatakan bahwa banyak sekali strategi sehingga tertarik pada satu pelajaran dan lebih banyak mendapatkan manfaat dalam proses belajar mengajar. Guru harus mampu merancang agar peserta didik dapat berpartisipasi dalam proses belajar, antara lain adalah model pembelajaran Kooperatif. Salah satu tipe model pembelajarannya adalah Model Pembelajaran *Team Games Tournament* atau disingkat (TGT). Model pembelajaran TGT ini merupakan model pembelajaran kooperatif dengan membentuk kelompok-kelompok kecil dalam kelas yang terdiri atas 3-5 siswa yang heterogen, baik dalam hal akademik, jenis kelamin, ras, maupun etnis. Inti dari model ini adalah adanya *game* dan turnamen akademik di mana para peserta didik akan lebih menikmati dan menguasai pelajaran dengan baik.

Oleh karena itu peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian tentang penerapan model pembelajaran TGT dalam pembelajaran tentang dasar notasi musik pada siswa kelas X di SMA Negeri 3 Banjar. Tujuan peneliti adalah untuk mengimplementasikan model pembelajaran TGT terhadap penguasaan Notasi Musik di kelas X SMA Negeri 3 Banjar. Untuk mewujudkan hal tersebut peneliti akan mengangkat tema penelitian yang berjudul: **“Implementasi Pembelajaran *Team Games Tournament* Untuk Meningkatkan Penguasaan Notasi Balok Kelas X SMAN 3 Banjar“**

Lena Wahyuni, 2014

Implementasi Pembelajaran Team Games Tournament Untuk Meningkatkan Penguasaan Notasi Balok Kelas X SMAN 3 Banjar

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

B. Identifikasi Masalah

Masalah-masalah yang muncul pada penelitian yang akan dilaksanakan di SMA Negeri 3 Banjar adalah penguasaan mata pelajaran seni budaya dengan materi notasi balok kelas X yang masih dirasa kurang dipahami oleh siswa. Hal ini disebabkan oleh guru yang hanya menggunakan model ceramah dan penugasan dalam penyampaian materi pembelajaran. Penyajian ini mengakibatkan menurunnya motivasi siswa dalam belajar sehingga berpengaruh pada kurangnya penguasaan siswa pada mata pelajaran. Selain itu siswa tidak belajar aktif sehingga siswa tidak ada motivasi untuk menggali pemikiran-pemikiran individu maupun kelompok. Dari identifikasi masalah tersebut berdampak kepada siswa sulit memahami dengan baik pelajaran seni musik terutama pada penguasaan notasi musik yang sudah direncanakan dalam kompetensi dasar yang berkaitan dengan memahami musik kreasi berdasarkan jenis dan fungsi, menganalisis musik kreasi berdasarkan makna, simbol, dan nilai estetis, menganalisis penulisan partitur musik sesuai makna, simbol, dan nilai estetis, menganalisis pergelaran musik berdasarkan hasil kreasi sendiri.

C. Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi yakni bagaimana implementasi model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap penguasaan notasi balok di kelas X SMA Negeri 3 Banjar? Berdasarkan permasalahan tersebut maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian yang akan dikemukakan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana desain materi model pembelajaran *Team Games Tournament* untuk meningkatkan penguasaan notasi balok pada siswa kelas X SMA Negeri 3 Banjar?

2. Bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* untuk meningkatkan penguasaan notasi balok pada siswa kelas X di SMA Negeri 3 Banjar?
3. Bagaimana penguasaan notasi musik setelah menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* pada siswa kelas X di SMA Negeri 3 Banjar?

D. Tujuan Penelitian

Sehubungan dengan identifikasi masalah dan rumusan masalah yang telah dipaparkan, penelitian ini bertujuan :

1. Tujuan Umum

Untuk mengimplementasikan model pembelajaran TGT terhadap penguasaan notasi balok di kelas X SMA Negeri 3 Banjar.

2. Tujuan Khusus

Untuk mengetahui dan menjawab pertanyaan peneliti tentang :

- a. Desain materi model pembelajaran TGT pada siswa kelas X SMA Negeri 3 Banjar
- b. Proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT pada siswa kelas X di SMA Negeri 3 Banjar
- c. Penguasaan notasi musik setelah menggunakan model pembelajaran TGT pada siswa kelas X di SMA Negeri 3 Banjar

E. Manfaat Penelitian

Dengan dilakukan penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi :

1. Universitas Pendidikan Indonesia, memperkaya repertoir khasanah pendidikan seni khususnya seni musik dan sebagai bahan referensi atau pustaka tentang Model pembelajaran terutama pembelajaran TGT.

2. Guru, diharapkan agar selalu menjadi acuan bagi siswa dalam setiap proses pembelajaran.
3. Siswa,
 - a. Merangsang siswa dalam menambah minat dan kemampuan dalam penerapan mata pelajaran seni musik;
 - b. Menambah pengetahuan siswa dalam konsep dasar notasi musik dengan proses belajar mengajar yang menyenangkan.
 - c. Sekolah
Sebagai referensi bagi sekolah agar setiap siswa untuk meningkatkan nilai hasil belajar dan minat mereka dalam bidang musik.
4. Peneliti, memperoleh pengetahuan dan pengalaman tentang penerapan model pembelajaran TGT di tingkat sekolah menengah atas.

F. Struktur Organisasi Skripsi

Tahapan selanjutnya, setelah memperoleh data melalui wawancara, studi dokumentasi dan studi literatur, data yang sudah diperoleh dikumpulkan untuk dianalisis. Kemudian disusun menjadi sebuah karya tulis ilmiah dengan menggunakan sistematika sebagai berikut;

BAB I PENDAHULUAN, Meliputi masalah tentang: Latar Belakang Penelitian, Identifikasi Masalah Penelitian, Rumusan Masalah Penelitian, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Struktur Organisasi Skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA, Ruang lingkupnya membahas tentang: Pembelajaran, Komponen Pembelajaran, Model Pembelajaran Kooperatif, *Team Games Tournament*, Notasi Balok.

BAB III METODE PENELITIAN, Mengemukakan: Lokasi dan Subjek Penelitian, Metode Penelitian, Desain Penelitian, Prosedur Penelitian, Definisi Operasional, Indikator Keberhasilan, Instrumen Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Analisis Data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN, Meliputi hasil penelitian: Biografi SMA N 3 Banjar, Pemaparan tentang kegiatan pembelajaran yang terjadi setiap pertemuan di SMA N 3 Banjar saat menggunakan model pembelajaran TGT.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN, Membahas kesimpulan dari implementasi model pembelajaran *Team Games Tournament* untuk meningkatkan penguasaan notasi balok pada siswa kelas X di SMA N 3 Banjar. Saran yang ditujukan untuk berbagai pihak untuk dapat memberikan kontribusi bagi metodologi pembelajaran seni di pendidikan sekolah.