

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Untuk mencapai tujuan pembelajaran maka pendidik disini harus bertindak sebagai fasilitator yang dapat menemukan inovasi baru dalam cara mengajar. Pendidik harus memiliki ide-ide kreatif baru dalam cara mengajar agar siswa dapat mengikuti pelajaran dengan baik sehingga terciptanya suasana belajar yang kondusif dan juga tercapainya target pembelajaran.

Begitu pula dengan pembelajaran seni budaya di sekolah yang pada masa sekarang ini sudah banyak mengalami perkembangan dalam cara pembelajarannya di sekolah. Guru memang dituntut untuk lebih kreatif lagi dalam hal mengajar karena pada dasarnya siswa sudah memiliki bakat kreatif didalam dirinya, oleh karena itu melalui pembelajaran seni budaya siswa diarahkan agar menjadi lebih kreatif lagi. Pendidikan seni budaya memiliki peranan dalam pembentukan pribadi peserta didik yang harmonis dengan memperhatikan kebutuhan perkembangan anak dalam mencapai kecerdasan seperti kecerdasan kreativitas, kecerdasan spiritual dan moral, kecerdasan emosional dan lain-lain.

Seni budaya merupakan salah satu pembelajaran yang terdapat di sekolah. Seni musik adalah termasuk di dalamnya. Pembelajaran seni musik menyediakan beragam ilmu yang bisa mengekspresikan kreativitas peserta didik. Terutama

siswa juga dapat mengenal kebudayaannya, serta dapat menciptakan suatu karya yang lahir lewat imajinasinya, siswa dilatih untuk memiliki kepercayaan diri yang sangat besar sehingga mampu memotivasi dan mendukung dirinya sendiri untuk dapat berkarya. Salah satu upaya yang dilakukan pendidik untuk dapat mengarahkan siswa agar lebih kreatif terutama dalam pembelajaran seni musik yaitu dengan cara menciptakan suatu permainan yang pada akhirnya siswa dapat menciptakan suatu karya seni berupa lagu. mencipta lagu memang bukan hal yang baru lagi didengar, namun kali ini permainan cipta lagu dapat menjadi stimulus untuk memberikan kesempatan siswa berfikir kreatif sehingga siswa tidak hanya diam dan mendengarkan guru begitu saja tanpa mencoba serta menciptakan hal-hal yang baru. Dalam hal ini siswa dituntut agar mau bekerja sama dengan siswa lainnya, serta siswa diharapkan menjadi tidak pasif lagi ketika diminta untuk melakukan hal yang kreatif. Hal ini sesuai dengan tujuan yang tercantum dalam kurikulum bahwa, pembelajaran seni budaya itu harus bisa menghasilkan peserta didik yang kreatif, sesuai dengan tujuan kurikulum dalam pembelajaran seni budaya maka terjadilah proses pembelajaran yang diarahkan pada kegiatan kreatif dalam bentuk permainan cipta lagu berbasis kreativitas.

Dalam pembelajaran seni, pada anak usia sekolah, anak tidak dituntut untuk terampil, namun lebih kepada dimana anak mampu mengembangkan kreativitas. Kreativitas melibatkan pengungkapan atau pengekspresian gagasan dan perasaan serta penggunaan berbagai macam cara untuk melakukannya, misalnya melalui seni ekspresif. Kreativitas peserta didik dapat muncul akibat stimulus yang diciptakan oleh guru melalui strategi pembelajaran. Guru harus cerdas dalam memilih metode dan media untuk belajar dan juga harus inovatif agar menciptakan suatu kondisi pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas siswa. Melalui pembelajaran seni dan budaya siswa mampu mengembangkan kreativitasnya baik itu kreativitas gerak, kreativitas mengembangkan pikiran, kerja sama, rasa tanggung jawab dan kecerdasan emosinya.

Agar permainan cipta lagu dalam pembelajaran seni budaya ini berjalan dengan efektif maka dilakukan penerapan langkah-langkah dan metode pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu pemilihan media serta metode dalam pembelajaran menjadi suatu hal yang utama.

Pembelajaran seni di sekolah dibutuhkan suatu media pembelajaran yang mendukung dalam proses belajar, sehingga maksud dan tujuan pendidikan seni dapat tercapai. Media mempunyai peranan penting dalam menciptakan suatu pembelajaran sesuai dengan pendidikan nasional. Media secara harfiah memiliki arti perantara atau pengantar. Dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Dalam aktivitas pembelajaran, media dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik. Media mempunyai kedudukan yang penting dalam proses belajar mengajar, karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara, kerumitan bahan ajar yang disampaikan oleh guru terhadap siswa dapat disederhanakan sehingga keabstrakan bahan dapat di konkretkan dengan kehadiran media.

Sarana dan prasarana yang disediakan sekolah pun seharusnya sudah harus bisa menunjang kegiatan pembelajaran seni budaya berbasis kreativitas ini. Membangun suasana yang kreatif memang tidaklah mudah, ini bergantung dari ketersediaan sarana dan prasarana yang ada di masing-masing sekolah. Fasilitas yang memadai menjadi salah satu faktor keberhasilan dalam menciptakan tujuan pembelajaran, namun pada masa sekarang masih saja terdapat sekolah dengan ketersediaan media pembelajaran yang kurang mendukung kegiatan belajar pembelajaran.

Salah satunya seperti yang terjadi di SMP Negeri 2 Lembang. Sekolah ini terletak di Jl. Maribaya No. 129 Lembang, Kabupaten Bandung Barat sudah berdiri sejak tahun 1985 hingga saat ini. Kegiatan pembelajaran di sekolah ini terutama dalam pembelajaran seni budaya masih terpusat pada guru, artinya

Fathurrahman, 2017

**PERMAINAN CIPTA LAGU BERBASIS KREATIVITAS DALAM PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DI SMP NEGERI 2 LEMBANG**

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

pembelajaran yang dilakukan tidak mendorong siswa berfikir serta bertindak kreatif walaupun kurikulum di sekolah sudah menggunakan kurikulum 2013 yang seharusnya siswa dituntut lebih aktif lagi.

Pembelajaran seni budaya khususnya seni musik di SMP Negeri 2 Lembang umumnya menggunakan metode ceramah yang hanya berpusat terhadap apa saja yang dijelaskan oleh guru. Fasilitas yang dimiliki sekolah umumnya sudah cukup memadai untuk mengadakan pembelajaran berbasis kreativitas, namun ketidaktahuan serta kurangnya motivasi guru seni budaya membuat pembelajaran berlangsung datar dan tampak biasa saja. Hal ini tentu saja sangat disayangkan karena pada dasarnya pembelajaran seni budaya ini seharusnya dapat membuat siswa lebih kreatif, bukan hanya menjadi pendengar namun siswa memiliki kesempatan menjadi lebih aktif.

Kemampuan sumber daya siswa yang ada di SMP Negeri 2 Lembang pada dasarnya sudah terlihat keinginan untuk kreatif, karena terlihat dari rasa ingin tahu siswa. ini bisa menjadi titik terang agar kemampuan siswa yang ada di sekolah tersebut bisa dikembangkan dan tidak menjadi hal yang sia-sia. Sedikit rangsangan dapat menjadikan siswa lebih kreatif lagi serta dapat dijadikan untuk dapat meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya dalam pembelajaran seni musik.

Berangkat dari pemaparan di atas, peneliti sebagai calon tenaga ahli kependidikan musik bertujuan untuk membantu siswa di SMPN 2 Lembang untuk mengembangkan kreativitas belajar melalui permainan cipta lagu pada proses pembelajaran seni budaya khususnya seni musik. Permainan ini merupakan sebuah media pembelajaran yang akan diaplikasikan pada pembelajaran seni budaya di SMP Negeri 2 Lembang.

Untuk merealisasikan permasalahan di atas menjadi sebuah kajian ilmiah melalui penelitian skripsi, maka di tetapkan dengan judul “Pemainan Cipta Lagu Berbasis Kreativitas Dalam Pembelajaran Seni Budaya di SMPN 2 Lembang”.

Maksud dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi pengetahuan dan menjelaskan tentang media, langkah-langkah pembelajaran serta metode

pembelajaran melalui permainan cipta lagu berbasis kreatifitas dalam pembelajaran seni budaya di SMP Negeri 2 Lembang, dan berkontribusi positif untuk pengayaan pembelajaran yang kreatif dan inovatif guna menambah wawasan pengetahuan dalam bidang pendidikan untuk meningkatkan profesionalisme tenaga pendidik.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penelitian ini mengkaji tentang “Bagaimanakah permainan cipta lagu pada pembelajaran seni budaya berbasis kreativitas di SMPN 2 Lembang?”. Maka dibatasi permasalahannya melalui identifikasi dalam bentuk pertanyaan penelitian, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana langkah-langkah yang dilakukan dalam permainan cipta lagu pada pembelajaran seni budaya di SMP Negeri 2 Lembang?
2. Bagaimana metode pembelajaran yang digunakan dalam permainan cipta lagu pada pembelajaran seni budaya di SMP Negeri 2 Lembang?

## **C. Tujuan Penelitian**

### **1. Tujuan umum**

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui, mendeskripsikan, memaparkan tentang permainan cipta lagu pada pembelajaran seni budaya di SMP Negeri 2 Lembang.

### **2. Tujuan khusus**

Secara khusus penelitian ini diharapkan dapat mengidentifikasi paparan data penelitian dan menjawab pertanyaan penelitian tentang:

- a. Langkah-langkah yang dilakukan dalam permainan cipta lagu pada pembelajaran seni budaya di SMP Negeri 2 Lembang.
- b. Metode pembelajaran yang digunakan dalam permainan cipta lagu pada pembelajaran seni budaya di SMP Negeri 2 Lembang.

#### **D. Manfaat dan Signifikasi Penelitian**

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna dalam bidang pengetahuan seni musik dan dapat menjadi masukan.
  - b. Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan untuk penelitian yang akan datang.
  - c. Hasil ini penelitian ini dapat menjadi suplemen bagi kurikulum.

Secara praktis penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak diantaranya:

1. Manfaat Pratkis
  - a. Bagi Guru
 

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan dalam bidang pendidikan untuk meningkatkan profesionalisme.
  - b. Bagi Siswa
 

Dengan penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan aktivitas, hasil belajar serta kemampuan siswa dalam pembelajaran seni musik, khususnya dalam pembelajaran menciptakan lagu.
  - c. Bagi Peneliti
 

Penelitian ini diharapkan untuk menambah wawasan peneliti dalam pembelajaran seni musik melalui stimulus permainan cipta lagu.

Secara kebijakan dan etis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak diantaranya:

1. Manfaat kebijakan dan Etis
  - a. Bagi Lembaga (UPI Bandung)

Penelitian ini diharapkan dapat menjadikan bahan literatur tambahan pembelajaran melalui stimulus permainan cipta lagu pada pembelajaran seni musik.

b. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber masukan bagi sekolah dalam proses pembelajaran seni budaya khususnya seni musik agar proses pembelajaran menjadi lebih kreatif.

c. Bagi Pelaku Seni

Dengan adanya penelitian ini diharapkan agar para pelaku seni bisa terus berkarya dan berinovasi.

## E. Stuktur Organisasi Penulisan

Struktur organisasi penulisan skripsi yang berjudul “permainan cipta lagu berbasis kreativitas dalam pembelajaran seni budaya di SMP Negeri 2 Lembang” memuat sub-sub untuk memberi gambaran dan mengemukakan keseluruhan isi skripsi untuk menjadi sebuah kajian ilmiah yang terdiri dari:

1. Bab I Pendahuluan, pada bagian ini menjelaskan tentang hal-hal yang diungkap meliputi: Latar belakang penelitian, Rumusan masalah penelitian, Tujuan penelitian, Manfaat penelitian, Struktur Organisasi Penulisan Skripsi.
2. Bab II Landasan Teori, Memuat uraian berbagai teori yang mendasari penelitian ini meliputi: Pengertian permainan, Kreativitas, hakikat Pembelajaran, Langkah-langkah Pembelajaran, Pembelajaran musik melalui cipta lagu.
3. Bab III Metode Penelitian, pada bagian ini membahas semua komponen yang berada pada ruang lingkup metode yang dilakukan peneliti untuk mendapatkan, mengolah, menganalisis, dan menyusun seluruh data yang didapat menjadi sebuah karya tulis ilmiah yang berbentuk skripsi. Dengan susunan diawali dari: Desain penelitian, Partisipan dan Lokasi penelitian, Teknik pengumpulan data, Pengolahan dan analisis data.

Fathurrahman, 2017

*PERMAINAN CIPTA LAGU BERBASIS KREATIVITAS DALAM PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DI SMP NEGERI 2 LEMBANG*

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

4. Bab IV: Hasil Temuan dan Pembahasan data penelitian, pada bagian ini mengkaji mengenai hasil penelitian yang dilakukan dengan mengacu kepada pokok permasalahan atau rumusan masalah untuk diolah sehingga mendapatkan jawaban dari pertanyaan penelitian tentang: Langkah-langkah Pembelajaran dan Metode pembelajaran.
5. BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi, pada bagian ini membahas mengenai kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan, mengenai Langkah-langkah pembelajaran, dan Metode pembelajaran melalui permainan cipta lagu berbasis kreativitas pada pembelajaran seni budaya di SMPN 2 Lembang.