

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di lingkungan masyarakat sekitar SDN Umbul Kapuk terdapat aktifitas kesenian yang melibatkan anak-anak yang merupakan siswa dari SDN Umbul Kapuk tersebut. Kegiatan kesenian ini meliputi Seni Musik dan Seni Rupa. Kegiatan tersebut sangat mempengaruhi kemampuan anak dalam memainkan alat musik dan menggambar atau mewarnai.

Pak R sering melibatkan anak SD dalam kegiatan kesenian marawis yang ada di masyarakat. Alasannya sangat sederhana yaitu untuk meregenerasi berkesenian marawis untuk masyarakat umbul kapuk selanjutnya. Selain itu juga Pak R sebagai guru pembantu di sekolah sering membimbing siswa untuk berkesenian lewat kegiatan ekstrakurikuler yang ada di sekolah tersebut.

Keadaan pembelejaran seni musik di sekolah berbanding terbalik dengan kegiatan seni musik yang ada di masyarakat sekitar. Faktor yang menjadi penyebab utamanya adalah kurangnya tenaga pendidik yang menguasai bidang kesenian.

Di sekolah tersebut juga tidak memiliki pengajar khusus mengajarkan tentang SBdP, terlebih dalam pembelajaran tematik kurikulum 2013 materi tentang SBdP hanya sekilas disampaikan dalam proses pembelajaran. Namun dengan hadirnya pak R pembelajaran SBdP terutama materi seni musik di sekolah tersebut dapat berjalan dengan baik.

Pada kenyataannya pertanyaan ini tidak mudah untuk dijabarkan. Seni adalah fenomena yang kompleks. Batasan atau maknanya ditentukan oleh banyak faktor, seperti kurator, kritikus, pasar, pranata-pranata, paradigma akademis kosmologi kultural, perubahan zaman, aliran filsafat, dan sebagainya (Sugiharto, dalam Pekerti, dkk., 2004, hlm. 1.5).

Dalam konteks pendidikan, seni erat kaitannya dengan nilai-nilai yang berlaku di masyarakat atau daerah berlangsungnya aktifitas pendidikan tersebut. Nilai-nilai tersebut bisa meliputi nilai adat istiadat, budaya, dsb. Seni adalah sesuatu yang dirasa, dilihat, dan dilakukan. Segala hal yang ada di lingkungan sekitar erat laitanya dengan

seni. Seni juga banyak jenisnya, di antaranya adalah Seni Musik, Seni Rupa, Seni Tari, Seni Teater, dll.

Mencermati tentang mata pelajaran yang ada dalam Kurikulum 2013, terdapat sejumlah mata pelajaran salah satunya adalah mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Uraian bahasannya mata pelajaran SBdP ini terdiri dari bahan ajaran pendidikan seni rupa, seni musik, seni tari, seni teater dan prakarya. Mata pelajaran SBdP pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya.

Sebagai materi pembelajaran, mata pelajaran seni dan budaya perlu dipahami guru, seperti bagaimana arah yang tepat untuk mendidik dan membentuk karakter anak. Arah atau pendekatan seni baik itu seni rupa, seni musik, seni tarii ataupun seni teater, secara umum dapat dipilah menjadi dua pendekatan yaitu seni dalam pendidikan dan pendidikan melalui seni. Seni dalam pendidikan secara hakiki materi materi seni penting diberikan kepada anak. Maksudnya adalah, keahlian melukis, menggambar, menyanyi, menari, memainkan alat musik dan keterampilan lainnya perlu ditanamkan kepada anak dalam rangka pengembangan kesenian dan pelestarian kesenian. Seni dalam pendidikan ini sejalan dengan dengan konsep pendidikan yaitu sebagai proses pembudayaan yang dilakukan dengan upaya mewariskan atau menanamkan nilai-nilai dari generasi tua kepada generasi berikutnya. Oleh sebab itu, seni dalam pendidikan merupakan upaya pendidik dan juga lembaga yang menaungi untuk mewariskan, melestarikan, dan mengembangkan berbagai jenis kesenian yang ada baik lokal maupun mancanegara.

Pembelajaran seni tidak hanya didapat atau diberikan di dalam kelas ketika sedang belangsungnya kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran seni juga bisa didapatkan di luar kelas melalui aktifitas yang dipandu atau dibimbing dan diberikan oleh narasumber belajar. Namun dengan hadirnya pak R pembelajaran SBdP terutama materi seni musik di sekolah tersebut dapat berjalan dengan baik

Karena permasalahan tersebut, peneliti akan memanfaatkan narasumber belajar dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar tematik siswa. Untuk subjek penelitiannya adalah siswa kelas IV SDN Umbul Kapuk.

Peneliti mengambil judul penelitian “Manfaat Narasumber Belajar Seni Budaya dan Prakarya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik di Kelas IV SDN Umbul Kapuk”.

B. Rumusan Masalah

Mengacu terhadap permasalahan diatas peneliti dapat mengambil rumusan masalah yang akan digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana manfaat narasumber Seni Budaya dan Prakarya pada pembelajaran tematik di SD?
2. Bagaimana hasil belajar siswa dengan memanfaatkan narasumber belajar pada pembelajaran tematik di SD?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memanfaatkan dari narasumber SBdP pada pembelajaran tematik di SD.
2. Meningkatkan hasil belajar siswa melalui narasumber SBdP pada proses pembelajaran.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang bisa didapatkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penulis
Mendapatkan informasi lebih mengenai manfaat narasumber belajar untuk menunjang keberhasilan pembelajaran terutama dalam bidang mata pelajaran SBdP. Sehingga kelak peniliti mam[u menerapkan pengalaman tersebut pada pembelajaran selanjutnya.
2. Guru
Mendapatkan pengalaman mengajar yang baru dari proses pemanfaatan narasumber belajar pada pembelajaran. Guru juga bisa terlibat secara langsung

dalam upaya meningkatkan kemampuan berkesenian anak melalui kegiatan belajar mengajar selanjutnya.

3. Mendapat manfaat dan pengalaman baru dalam belajar yang disampaikan oleh narasumber belajar. Siswa bisa mengembangkan potensi berkesenian yang lebih dalam. Selain itu juga siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan lebih menyenangkan lagi.
4. Instansi/lembaga Terkait
Membuka peluang yang lebih besar untuk menghadirkan narasumber yang lebih berpengalaman lagi untuk membagikan ilmunya kepada siswa-siswa sekolah dasar.

E. Subjek Penelitian

Dari rumusan masalah di atas, subjek penelitian yang dijadikan sasaran adalah guru dan siswa kelas IV SDN Umbul Kapuk. Penelitian ini berlangsung dari mulai bulan Maret tahun 2017. Tempat berlangsungnya penelitian ini berada di SDN Umbul Kapuk Kec. Taktakan Kota Serang Provinsi Banten.

Alasan peneliti mengambil sasaran adalah karena sekolah tersebut merupakan tempat berlangsungnya kegiatan PPL peneliti jadi tahap pendekatan dan sosialisasi terhadap guru dan siswa tidak akan terlalu sulit.

F. Definisi Operasional

Untuk memperoleh kesamaan persepsi dari beberapa variabel-variabel terkait judul penelitian ini, adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Narasumber Belajar SBdP

Disusun dari dua kata yaitu narasumber dan belajar. Narasumber menurut wikipedia(<http://id.m.wikipwdia.org/wiki/Narasumber>) adalah istilah umum yang merujuk kepada seseorang, baik yang mewakili pribadi maupun suatu lembaga, yang memberikan atau mengetahui secara jelas tentang suatu informasi, atau menjadi sumber informasi untuk kepentingan pemberitaan di media massa. Sedangkan definisi belajar menurut Moh. Surya (1981, hlm. 32), adalah suatu

Moh. Khalid Al Gifari, 2017

MANFAAT NARASUMBER BELAJAR SENI BUDAYA DAN PRAKARYA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
TEMATIK DI KELAS IV SDN UMBUL KAPUK

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

proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan. Gagne (1970) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Jadi narasumber belajar adalah seseorang diluar tenaga pendidikan instansi terkait yang memberikan informasi melalui proses pembelajaran. Fungsinya adalah sebagai media dan Narasumber belajar siswa untuk membantu guru menyampaikan pembelajaran yang kurang dikuasai oleh gur, selain itu juga sebagai pembaharu dan motivasi belajar siswa.

Seni budaya dan prakarya adalah salah satu bagian dari struktur dan muatan kurikulum 2013 pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Ruang lingkup mata pelajaran seni budaya dan prakarya meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

1. Seni rupa, mencakup kemampuan apresiasi dan berkreasi karya seni rupa dua dan tiga dimensi.
2. Seni musik, mencakup kemampuan mengenal dan memahami elemen musik melalui kegiatan berekspresi.
3. Seni tari, memcakup kemampuan untuk apresiasi dan berkreasi karya seni tari daerah.
4. Prakarya, mencakup kemampuan untuk apresiasi dan berkreasi kerajinan.

2. Pengertian Belajar

Menurut Ernest R. Hilgard dalam (Sumardi, 1984, hlm. 252) belajar merupakan proses perbuatan yang dilakukan dengan sengaja, yang kemudian menimbulkan perubahan, yang keadaannya berbeda dari perubahan yang ditimbulkan oleh lainnya.

Sedangkan definisi belajar menurut Moh. Surya (1981, hlm. 32), adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan.

Manfaat belajar sendiri mengandung makna hasil yang diperoleh dari belajar diantaranya:

1. Dapat menumbuhkan kebiasaan.

2. Dapat menumbuhkan motivasi.
3. Akan menambah banyak ilmu pengetahuan.
4. Dapat menjadi orang yang bermanfaat di lingkungan sekitar
5. Dapat menambah keterampilan pada diri sendiri.

(pujilestari23.blogspot.co.id)

3. Hasil Belajar Tematik

Dimiyati dan Mudjiono (2006), hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang diperoleh siswa menjadi acuan untuk melihat penguasaan siswa dalam menerima materi pelajaran.

Djamarah dan Zain (2006), hasil belajar adalah apa yang diperoleh siswa setelah dilakukan aktifitas belajar.

Joni.T.R (1996, hlm. 3), pembelajaran tematik sebagai suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa baik secara individu maupun kelompok aktif mencari, menggali secara holistik, bermakna otentik.

Hadi Subroto (2000, hlm. 9), pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang diawali dengan suatu tema tertentu yang mengaitkan dengan pokok bahasan lain, konsep tertentu dikaitkan dengan konsep lain yang dilakukan secara spontan atau direncanakan dalam satu bidang studi atau lebih dengan beragam pengalaman belajar sehingga pembelajaran menjadi semakin bermakna.