

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kurikulum merupakan sumber acuan dalam proses belajar mengajar. Kurikulum yang sekarang banyak digunakan oleh sekolah yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). KTSP adalah sebuah kurikulum operasional pendidikan yang disusun dan dilaksanakan oleh masing-masing satuan pendidikan di Indonesia. Sehingga pihak sekolah diberikan kebebasan untuk membuat implementasi kurikulumnya sesuai dengan kondisi dan keadaan lingkungan di sekolah tersebut.

Oleh sebab itu, sekolah memiliki cukup kewenangan untuk merancang dan menentukan materi ajar, kegiatan pembelajaran, dan penilaian hasil pembelajaran. Untuk itu, banyak hal yang perlu dipersiapkan karena sebagian besar kebijakan yang berkaitan dengan implementasi Standar Nasional Pendidikan dilaksanakan oleh sekolah atau daerah. Sekolah harus menyusun KTSP dan silabusnya dengan cara melakukan penjabaran dan penyesuaian Standar Isi dan Standar Kompetensi Lulusan yang ditetapkan dengan Permendiknas No. 23 Tahun 2006.

Standar isi yang terdapat dalam mata pelajaran seni budaya meliputi dua aspek yaitu mengapresiasi dan mengekspresi. Standar isi memuat standar kompetensi dan kompetensi dasar kemudian guru mengembangkannya ke dalam silabus pembelajaran. Untuk standar isi mengekspresi, standar kompetensi seni musik adalah mengekspresikan diri melalui karya seni musik. Tujuan

pembelajaran yang ingin dicapai yaitu siswa mampu memainkan dan menampilkan hasil aransemen lagu etnik nusantara dalam bentuk ansambel.

Setiap sekolah di Indonesia memiliki perbedaan sendiri dalam memilih alat musik yang akan digunakan dalam pembelajaran praktik memainkan alat musik sebagai wujud dalam mengekspresikan diri sebagaimana yang tertuang dalam kurikulum yang berlaku saat ini. Oleh karena itu, guru harus pandai menentukan alat musik apa yang akan digunakan sesuai dengan kapasitas yang ada di sekolah. Peneliti dapat melihat bahwa sebagian besar sekolah yang ada di Jawa Barat khususnya, banyak siswa yang lebih memilih alat musik rekorder sebagai alat dalam pembelajaran. Dikarenakan harganya yang murah, rekorder juga sudah banyak terdapat dipasaran.

Berdasarkan pengamatan peneliti bahwa pembelajaran rekorder umumnya masih berpusat pada guru. Dimana guru menerangkan materi lalu meminta siswa langsung berlatih memainkan lagu nusantara. Disini terlihat kesan bahwa siswa lebih pasif dan cenderung siswa hanya diam dikursi untuk memainkan melodi yang sudah ada tanpa merasakan musikalisasi sebuah lagu. Dalam sebuah lagu terdapat unsur-unsur musik meliputi melodi, harmoni, irama, dinamika, ekspresi. Seharusnya guru menanamkan rasa musikalitas tersebut, bukan hanya meminta siswa memainkan melodinya saja. Dengan demikian, perlu adanya sesuatu yang dapat merubah persepsi para siswa bahwa bermain musik itu bukan hanya memainkan melodi lagu melainkan ada beberapa hal lain, seperti pengalaman merasakan irama, dinamika, harmoni dan sebagainya sehingga dapat memotivasi siswa lebih ekspresif.

Dalam kenyataannya di lapangan, penggunaan media pembelajaran masih jarang digunakan oleh guru. Hal ini mungkin disebabkan guru tidak punya waktu untuk membuatnya. Faktor waktu pembuatan media pembelajaran tersebut menjadi alasan seorang guru untuk lebih memilih hanya menerangkan saja. Tetapi sebenarnya persepsi tersebut bisa dikatakan tidak benar, justru dengan adanya media pembelajaran dapat menghemat waktu belajar mengajar. Dalam penelitian ini peneliti bertindak sebagai perancang media sekaligus rencana pembelajaran yang terjadi selama di kelas. Sedangkan guru bertindak sebagai pengajar saja.

Salah satu masalah yang terjadi di SMP Negeri 3 Lembang adalah belum adanya pembelajaran ansambel rekorder. Hal tersebut terjadi karena latar belakang tenaga pendidik di sekolah tersebut adalah guru seni tari. Di tahun-tahun sebelumnya guru tersebut hanya mengajar sub mata pelajaran seni rupa dan seni tari. Baru tahun pelajaran 2012/2013 guru tersebut mulai mencoba untuk mengajar ansambel rekorder. Materi yang diajarkan sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ada. Untuk alat musik yang sudah dipelajari yaitu rekorder.

Oleh karena itu, peneliti ingin mengatasi persoalan yang terjadi di SMPN 3 Lembang dengan mengujicobakan media pembelajaran dari *software band in a box* dalam pembelajaran ansambel rekorder. *Band in a box* merupakan perangkat lunak yang mampu membuat aransemen lagu tanpa instrument dan vokal. Fungsi dari penggunaan *software band in a box* itu sendiri adalah sebagai iringan, karena peneliti melihat perlu adanya iringan dalam bermain ansambel rekorder. Mengingat bahwa dalam bermain ansambel rekorder siswa hanya memainkan

melodi saja, maka perlu adanya iringan untuk menambah rasa musikalisasi seperti irama, tempo, dinamika, dan ekspresi. Hasil iringan dari software tersebut kemudian diperdengarkan kepada siswa, jadi ketika siswa bermain ansambel rekorder ia bisa merasakan irama lagu tertentu.

Bertumpu pada masalah di atas, penulis tertarik meneliti penggunaan *software band in a box* sebagai media pembelajaran ansambel rekorder bagi siswa kelas VIII di SMP Negeri 3 Lembang.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka penulis mengangkat rumusan masalah, “Bagaimana penggunaan *software band in a box* sebagai media pembelajaran ansambel rekorder bagi siswa kelas VIII di SMPN 3 Lembang?”.

Selanjutnya dari rumusan masalah tersebut diperoleh pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana pengaruh penggunaan *software band in a box* sebagai media pembelajaran terhadap hasil evaluasi belajar siswa pada kelompok B dibandingkan dengan kelompok A yang tidak menggunakan *software band in a box*?
2. Bagaimana hasil pembelajaran ansambel rekorder bagi siswa kelas VIII A di SMPN 3 Lembang setelah menggunakan *software band in a box* sebagai media pembelajaran?

C. Tujuan Penelitian

Pada kegiatan penelitian yang dilakukan terdapat beberapa tujuan yang ingin dicapai, adapun tujuan yang dimaksud adalah :

1. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh dari penggunaan software *band in a box* pada kelompok B terhadap hasil evaluasi belajar siswa dibandingkan kelompok A yang tidak menggunakan *software band in a box*.
2. Untuk mengetahui hasil pembelajaran ansambel rekorder bagi siswa kelas VIII di SMPN 3 Lembang setelah menggunakan *software band in a box* sebagai media pembelajaran.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan mampu memberikan manfaat untuk semua pihak yang terkait. Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1) Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan dalam pembelajaran SBK (Seni Musik), sebagai pilihan media pembelajaran di sekolah. Disamping itu, dapat meningkatkan kinerja tenaga pendidik dalam mencari referensi media pembelajaran.

2) Manfaat Praktis

a) Manfaat Bagi Peneliti

Dalam penelitian ini peneliti dapat mengetahui dampak dari proses pembelajaran ansambel rekorder menggunakan *software band in a box* sebagai media pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Serta

pengalaman dalam membuat media pembelajaran berupa iringan yang digunakan dalam proses pembelajaran tersebut.

b) Manfaat Bagi Siswa

Penelitian ini mampu memberikan motivasi dan inisiatif dalam mengekspresikan diri dengan adanya iringan saat bermain ansambel rekorder.

c) Manfaat Bagi Guru

Penelitian ini dapat membantu guru untuk lebih mengenal media pembelajaran khususnya media audio menggunakan *software band in a box* sebagai iringan, semoga dapat berguna dalam proses pembelajaran ansambel rekorder.

E. Asumsi

Media pembelajaran yang digunakan dari *software band in a box* dapat memberikan pengalaman rasa musikalitas siswa dalam bermain ansambel rekorder, hasil belajar lebih baik dibandingkan dengan yang tidak menggunakan media pembelajaran berupa *software band in a box*. Serta dapat membantu proses pembelajaran ansambel rekorder oleh guru yang berlatarbelakang pendidikan seni tari.

F. Hipotesis Penelitian

Ho : *Software band in a box* sebagai media pembelajaran tidak berpengaruh terhadap hasil evaluasi belajar siswa

Ha : *Software band in a box* sebagai media pembelajaran berpengaruh terhadap hasil evaluasi belajar siswa

