

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Belajar mengajar merupakan kegiatan timbal balik antara guru dengan siswa di dalam kelas suatu sekolah. Kegiatan tersebut dibatasi oleh waktu dan kurikulum. Waktu yang terbatas dan kurikulum yang padat merupakan masalah bagi guru-guru, baik bidang studi kesenian maupun bidang studi yang lain.

Sudah kita ketahui bersama bahwa kesenian termasuk salah satu bidang studi yang di Ujian Akhir Sekolah-kan, kenyataan ini kita dapati dalam kurikulum 2004, juga bidang studi yang lainnya yang diebtanakan yaitu Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial. Hal ini menimbulkan masalah bagi guru-guru bidang studi kesenian, mengingat tingkat pencapaian kurikulum tidaklah merata di seluruh tanah air.

Zaman sudah demikian modern, segalanya serba canggih. Semuanya memerlukan seni yang melibatkan kesenian. Tentu hal ini merupakan tantangan buat Kesenian. Sebagai induk semua ilmu seni, maka sudah barang pasti kalau pelajaran ini perlu disiapkan baik-baik, agar nantinya mampu menjawab tantangan tersebut.

Agar pendidikan lebih bermutu dan berdaya guna dalam pelaksanaannya harus diperhatikan betul-betul, selain itu harus disesuaikan dengan perkembangan zaman. Dalam peningkatan kualitas pendidikan usaha yang ditempuh salah satu di antaranya adalah: mengadakan supervisi, mengadakan penataran bagi guru-guru, mengadakan proses belajar mengajar yang tepat, yaitu cara pemakaian metode mengajar yang baik, mengaktifkan siswa dan sebagainya.

Dalam pelaksanaan proses belajar mengajar kemampuan yang dituntut adalah kreatifitas guru dalam menciptakan dan menumbuhkan kegiatan siswa

dalam belajar sesuai dengan rencana yang telah disusun. Dalam permainan ini, tugas kesenian supaya hasilnya lebih baik dan siswa cepat selesai mengerjakan tugas kesenian perlu adanya pengenalan alat musik bernama gitar yang dapat dipakai untuk penerapan kesenian dengan cepat dan tepat mulai kelas 1 sebelum menggunakan metode atau menentukan strategi yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar kita harus memperhatikan faktor-faktor antara lain: faktor tujuan, faktor materi / bahan pelajaran, faktor belajar, faktor banyaknya siswa dan faktor fasilitas.

Pengajaran kesenian di tingkat dasar bertujuan selain agar siswa memahami konsep-konsep, menguasai pengetahuan atau ketrampilan rutin dalam pemakaian dan penerapan serta mampu menerapkan dalam kehidupan sehari-hari, dapat memecahkan masalah sederhana yang muncul juga yang sangat penting potensi belajarnya melalui kegiatan belajar mengajar yang aktif menuju 4 (empat) kategori, yaitu fakta, konsep, skill dan prinsip.

Kenyataan di lapangan di SDN 4 Tabongo Kabupaten Gorontalo tempat peneliti melakukan penelitian tindakan kelas di mana kegiatan pembelajaran kesenian di kelas V masih terfokus pada guru, siswa pada umumnya pasif, tidak terlibat aktif dalam pembelajaran, sehingga hal ini berdampak pada kemampuan belajar siswa yang sangat rendah.

Hasil analisis yang telah di laksanakan pada observasi awal kemampuan siswa bermain gitar secara klasikal dari 20 siswa, yang mampu bermain gitar sebesar 10% atau 2 siswa dan yang tidak mampu sebesar 90% atau 18 siswa, dengan kata lain kemampuan siswa dalam bermain gitar masih kurang optimal.

Berdasarkan kenyataan tersebut, maka diperlukan suatu metode pembelajaran yang dapat memperbaiki kualitas pembelajaran di SDN 4 Tabongo tersebut. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah metode latihan, dimana metode latihan merupakan suatu kiat, petunjuk, strategi, dan seluruh proses belajar yang dapat mempertajam pemahaman daya ingat, serta

belajar sebagai proses yang menyenangkan dan bermakna. Metode latihan juga mencakup aspek-aspek penting tentang cara otak mengatur informasi.

Pada penerapan metode ini dibutuhkan penguasaan materi yang baik oleh seorang guru dan mampu memfasilitasi siswa dalam memahami dan menerapkan konsep ke dalam suatu contoh dengan baik dan tepat, seorang guru harus memiliki penguasaan kelas yang baik, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung menyenangkan dan menimbulkan rasa simpatik pada diri siswa, seorang guru juga dituntut untuk menggunakan metode belajar yang kreatif, karena cara-cara berpikir anak itu lebih logis, kritis, serta memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.

Berdasarkan uraian di atas maka penelitian ini mengambil judul: “Meningkatkan Kemampuan Siswa Bermain Gitar Melalui Metode Latihan Di Kelas V SDN 4 Tabongo Kabupaten Gorontalo”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu;

- a. Kurangnya kemampuan siswa dalam bermain gitar,
- b. Metode pembelajaran yang digunakan masih belum tepat dan kurang maksimal,
- c. Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan hanya di khususkan pada bidang vokal tanpa memainkan alat musik.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah adalah apakah metode latihan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam bermain gitar di kelas V SDN 4 Tabongo Kabupaten Gorontalo?

#### **1.4 Pemecahan Masalah**

Untuk mengatasi masalah di atas, peneliti menerapkan metode latihan dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Guru memberi penjelasan singkat tentang konsep, prinsip atau aturan yang menjadi dasar dalam melaksanakan pekerjaan yang akan dilatihkan.
- b. Guru mempertunjukkan bagaimana melakukan pekerjaan itu dengan baik dan benar sesuai dengan konsep dan aturan tertentu.
- c. Jika belajar dilakukan secara kelompok atau klasikal, guru dapat meminta salah seorang siswa untuk menirukan apa yang telah dilakukan guru, sementara siswa lain memperhatikan.
- d. Latihan perseorangan dapat dilakukan melalui bimbingan dari guru sehingga dicapai hasil belajar sesuai dengan tujuan.

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam bermain gitar melalui metode latihan di kelas V SDN 4 Tabongo Kabupaten Gorontalo.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi :

##### **1.6.1 Siswa**

- a. Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran seni budaya dan keterampilan, sehingga kemampuan belajar juga dapat meningkat.
- b. Meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan.

### **1.6.2 Guru**

- a. Hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman langsung bagi guru, khususnya bagi peneliti yang terlibat langsung terhadap penerapan metode latihan.
- b. Memberikan keterampilan guru dalam usaha bimbingan atau perbaikan mengenai cara belajar siswa, cara mengajar, penggunaan metode pembelajaran, serta cara mengurangi hambatan belajar yang dihadapi siswa.

### **1.6.3 Sekolah**

Penelitian ini memberikan masukan bagi sekolah dan perbaikan proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang pada akhirnya akan meningkatkan kualitas sekolah.

### **1.6.4 Peneliti**

- a. Digunakan sebagai masukan bagi peneliti lain sebagai referensi dalam melakukan penelitian.
- b. Memberikan sumbangan pemikiran yang mendalam berkaitan dengan penerapan metode latihan sebagai model pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan belajar siswa.