

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan, kata yang kerap kali muncul dalam berbagai sudut pandang seseorang. Tidak hanya di Indonesia, Pendidikan dianggap penting di seluruh Negara. Pendidikan adalah hal yang biasa dijadikan tolok ukur seseorang terkait pola pikir, perilaku, maupun gaya hidup. Rahmat (2014:13) Dalam bukunya yang berjudul “Pengantar Pendidikan” menyatakan salah satu pengertian dasar dari pendidikan yaitu pendidikan merupakan suatu proses terhadap anak didik mencapai pribadi yang dewasa susila. Proses ini berlangsung dalam jangka waktu tertentu. Bila anak didik sudah mencapai pribadi dewasa susila, maka ia sepenuhnya mampu bertindak sendiri bagi kesejahteraan hidupnya dan masyarakat.

Pendidikan sebagaimana tercantum dalam UU no 20 tahun 2003 terbagi atas tiga, yaitu pendidikan formal, pendidikan informal, dan pendidikan nonformal. Pendidikan formal adalah pendidikan yang diperoleh dari bangku sekolah, pendidikan informal adalah pendidikan yang diperoleh dari keluarga dalam hal ini orang tua. Sementara pendidikan non formal adalah pendidikan yang diperoleh dari lingkungan sosial masyarakat

Di Indonesia, pendidikan formal dianggap penting hal ini disebabkan sebagian besar aktivitas pekerjaan yang ada di Indonesia itu membutuhkan standar legalitas akademik tergantung dari tingkatan pekerjaan yang diinginkan. Bila

seseorang ingin melamar pekerjaan di perusahaan bidang marketing maka dia harus mempunyai minimal ijazah S1 marketing. Atau apabila seseorang ingin menjadi Pegawai Negeri Sipil atau anggota Polri atau TNI maka dia harus mempunyai minimal ijazah SMA/SMK sederajat.

Salah satu hal yang ditekankan pada saat menempuh pendidikan formal adalah proses belajar mengajar hal ini dikarenakan proses belajar mengajar akan memberikan dampak positif yang cukup besar terhadap perkembangan diri seseorang. Sadirman (dalam Afandi, Chamalah, dan Wardani, 2013:1) belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan lain sebagainya. Berdasarkan definisi ini dapat dikatakan pembelajaran adalah proses yang dilalui seseorang dalam perubahan tingkah laku maupun perubahan pola pikir yang diakibatkan oleh bertambahnya pengetahuan maupun pengalaman yang dimiliki.

Sekolah merupakan tempat berlangsungnya proses belajar mengajar yang terstruktur dan diatur dalam sebuah sistem pendidikan. Ada berbagai jenis mata pelajaran yang diajarkan di sekolah, seperti sains, pengetahuan sosial, bahasa, pendidikan kewarganegaraan, olahraga maupun seni dan budaya. Masing masing dari jenis mata pelajaran tersebut mempunyai tujuan tersendiri terhadap perkembangan peserta didik. Dalam PerMen Dikbud no 35 tahun 2018 kurikulum 2013 SMP/MTS. Seni budaya merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan dalam bidang sosial budaya dan seni adapun bidang ilmu dalam mata pelajaran seni budaya

meliputi seni rupa, seni tari, seni musik, seni teater, dan pengetahuan tentang ragam budaya.

Keberhasilan suatu proses pembelajaran ditentukan oleh beberapa faktor, diantaranya dengan alat dan media pembelajaran oleh sekolah kemudian ditentukan oleh pemilihan strategi yang akan digunakan. Beberapa ahli telah mengemukakan berbagai strategi dan metode pembelajaran guna meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah meskipun dikenal banyak metode yang dapat digunakan. Beberapa metode tersebut misalnya metode ceramah, metode demonstrasi, metode berbasis kelompok atau yang biasa dikenal dengan pembelajaran kooperatif. Beberapa metode pembelajaran tersebut mempunyai kelebihan dan kekurangan tersendiri, hal ini tergantung dengan materi yang diajarkan pada peserta didik.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SMP N 2 Limboto Barat, ditemui bahwa terdapat berbagai kendala yang dihadapi oleh pihak sekolah terkait dengan pembelajaran seni budaya. Misalnya, kurangnya referensi yang dimiliki sekolah sehingga guru kesulitan melaksanakan proses pembelajaran. Kendala lain yang dihadapi pihak sekolah adalah pemilihan strategi pembelajaran yang akan diterapkan saat proses pembelajaran. Kondisi ini juga didukung dengan keterbatasan sarana yang dimiliki oleh sekolah untuk menunjang proses pembelajaran seni budaya, seperti halnya sarana yang dimiliki oleh sekolah adalah alat musik tradisional *polopalo*, akan tetapi belum pernah digunakan khususnya dalam proses pembelajaran. Sedangkan jika meninjau salah satu materi ajar di kelas VIII adalah pengenalan alat musik tradisional.

Selain itu, terkait dengan pembelajaran seni budaya di SMP N 2 Limboto Barat masih menggunakan metode ceramah atau dengan kata lain proses pembelajaran masih sebatas pemaparan materi ajar. Hal ini berdampak pada kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi-materi khususnya dari sisi praktik. Metode ini pula mengakibatkan semangat dan motivasi peserta didik terhadap mata pelajaran seni budaya berkurang, sebab pada dasarnya gambaran peserta didik terhadap mata pelajaran seni budaya tidak hanya sebatas teori saja melainkan juga terdapat materi yang bersifat praktik.

Berdasarkan uraian diatas, dalam hal mata pelajaran seni budaya pembelajaran kooperatif dirasa sebagai metode pembelajaran yang tepat guna untuk mengoptimalkan proses pembelajaran seni budaya. Hal ini dikarenakan mata pelajaran seni budaya tidak hanya bersifat teori akan tetapi juga bersifat praktik. Dari beberapa jenis pembelajaran kooperatif, TGT (*Team Games Tournament*) dirasa tepat untuk pembelajaran ini dikarenakan sistem yang ada dalam strategi TGT (*Team Games Tournament*) terdapat sistem permainan dan turnamen yang akan mampu menstimulus peserta didik dalam pembelajaran seni budaya lebih khususnya materi yang bersifat praktik. Hal yang menjadikan strategi TGT (*Team Games Tournament*) dirasa tepat yaitu dalam prosesnya nanti peserta didik akan berperan dan bertanggung jawab penuh terhadap kelompok masing-masing sebab dalam turnamen nanti peserta didik akan mewakili kelompok masing-masing. Sehingga perlu dilakukan pengenalan alat musik *polopalo* ini dengan menggunakan strategi TGT (*Team Games Tournament*) sebagai solusi dari permasalahan diatas.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti merumuskan masalah yaitu “Bagaimana Pengenalan alat musik *polopalo* dengan menggunakan strategi pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) di kelas VIII-B SMP N 2 LIMBOTO BARAT”

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan alat musik *polopalo* yang diajarkan dengan menggunakan strategi TGT (*Team Games Tournament*)

1.4 Manfaat Penelitian

Dari penelitian yang akan dilaksanakan ini diharapkan akan mampu memberikan manfaat yaitu :

1. Menambah wawasan bagi guru dalam mengembangkan proses belajar mengajar terkait mata pelajaran seni budaya
2. Melalui strategi TGT (*Team Games Tournament*) meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar seni budaya khususnya seni musik
3. Mampu meningkatkan antusiasme peserta didik untuk mengenal alat musik *polopalo* maupun alat musik tradisional daerah lainnya