

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring perkembangan zaman, media pembelajaran sekarang ini sudah berkembang dengan sangat pesat. Dampak perkembangan Iptek terhadap proses pembelajaran adalah diperkayanya sumber dan media pembelajaran, seperti buku teks, modul, *overhead* transparansi, film, video, *slide*, *hypertext*, web, dan sebagainya. Guru profesional dituntut mampu memilih dan menggunakan berbagai jenis media pembelajaran yang ada di sekitarnya.

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru/pendidik) menuju penerima (siswa/peserta didik). Oleh karena itu, media mampu mengantisipasi hambatan yang mungkin timbul saat dalam proses pembelajaran.

Salah satu perkembangan media pembelajaran yaitu media Kokami (Kotak Kartu Misterius). Media ini termasuk media yang mudah untuk didapat maupun dibuat. Media pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Dengan menggunakan media pembelajaran, pendidik dapat lebih memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas dan juga dapat menimbulkan gairah belajar siswa, sehingga terjadinya interaksi langsung antara peserta didik dengan sumber belajar. Bukan hanya peserta didik saja yang mendapatkan kemudahan dalam proses pembelajaran, tetapi juga dapat memberikan kemudahan bagi pendidik. Untuk mempengaruhi hasil belajar peserta didik, yang harus diperhatikan yaitu pemilihan media yang tepat

sehingga dapat menarik peserta didik serta memberikan kejelasan obyek yang diamatinya.

Seni budaya dan Keterampilan (SBK) merupakan mata pelajaran umum di SDN II Pamokolan. Dalam mata pelajaran Seni Budaya, aspek budaya tidak dibahas secara tersendiri tetapi terintegrasi dengan seni musik, tari, dan rupa. Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan memiliki peranan dalam pembentukan pribadi peserta didik yang harmonis dengan memperhatikan kebutuhan perkembangan anak dalam mencapai multikecerdasan yang terdiri atas kecerdasan intrapersonal, interpersonal, visual spasial, musikal, linguistik, logik matematik, naturalis serta kecerdasan adversitas, kecerdasan kreativitas, kecerdasan spiritual dan moral, dan kecerdasan emosional.

Musik daerah atau disebut musik tradisional merupakan musik yang lahir dan berkembang dari budaya daerah setempat. Namun demikian, musik tradisional berkembang sesuai dengan budaya yang dinamis sehingga ada beberapa musik tradisional yang berbaur dengan budaya mancanegara. Hampir setiap daerah di negeri kita memiliki alat musik tradisional dengan ciri khasnya masing-masing.

Mata pelajaran SBK di SD merupakan mata pelajaran yang diberikan karena keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatan terhadap kebutuhan perkembangan peserta didik. Setelah melakukan wawancara terhadap guru kelas VI, mata pelajaran ini memang menyenangkan, tetapi dalam proses pembelajaran siswa terkadang merasa bosan dengan cara penyampaian guru saat mengajar karena guru hanya mengacu pada buku saja dan juga guru

bukan yang secara khusus ahli dalam bidang seni. Bisa dipahami bahwa mata pelajaran seni budaya dan keterampilan (SBK) pada dasarnya harus mempunyai guru khusus di bidangnya, tetapi jika di SDN II Pamokolan, guru kelas juga merangkap menjadi guru bidang studi juga. Sehingga guru kelas harus bisa menguasai mata pelajaran lainnya selain mata pelajaran umum. Karena keterbatasan itulah, guru kelas terkadang harus kreatif dalam menyampaikan pembelajaran dan saat proses pembelajaran. Karena sarana dan prasarana yang kurang mendukung terkadang membuat minat belajar siswa cenderung menurun.

Di SD tersebut, khususnya alat musik sangat terbatas. Terkadang jika materi pelajarannya tentang seni musik, siswa yang mempunyai alat musik di rumahnya, terkadang membawa sendiri alat tersebut sebagai penunjang proses pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas, dapat disimpulkan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Prestasi belajar siswa kelas VI SDN II Pamokolan rendah pada materi mengapresiasi musik daerah.
2. Rendahnya pengetahuan siswa terhadap jenis musik tradisional.
3. Siswa belum memahami tentang jenis alat musik tradisional.

C. Pembatasan Masalah

Agar pembahasan tidak menyimpang dari topik permasalahan yang ada maka penulis membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Prestasi belajar dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa terhadap kemampuan kognitif.
2. Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel yaitu menggunakan sampel sistematis
3. Pada penelitian ini peneliti menggunakan pengambilan data dengan tes, yaitu *pretest* dan *posttest*.
4. Populasi siswa kelas VI SDN II Pamokolan, sedangkan sampelnya 38 siswa, 19 siswa (kelas eksperimen) dan 19 siswa (kelas kontrol).
5. Peneliti melakukan eksperimen dengan mempraktikkan media Kokami untuk melihat pengaruhnya terhadap kurangnya pemahaman siswa terhadap materi mengapresiasi musik daerah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana pengaruh media Kokami (Kotak Kartu Misterius) terhadap prestasi belajar siswa kelas VI SDN II Pamokolan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh media Kokami (Kotak Kartu Misterius) terhadap prestasi belajar siswa kelas VI SDN II Pamokolan.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat memberi manfaat bagi:

1. Bagi peneliti

Peneliti berharap dapat menjadi guru yang kreatif, khususnya di dalam pendidikan SD.

2. Bagi Sekolah

Sekolah bisa menemukan media pembelajaran yang dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) materi mengenal musik daerah.

3. Bagi *Stakeholders*

- a. *Stakeholders* dapat memanfaatkan penelitian ini untuk kepentingan pendidikan khususnya di Kecamatan Cihaurbeuti, Kabupaten Ciamis.
- b. Sebagai inventarisir data tentang keanekaragaman media pembelajaran.
- c. Sebagai pembaharuan materi pembelajaran di perguruan tinggi.

