

**FAKTOR – FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT SISWA
BELAJAR SENI BUDAYA MELALUI
APLIKASI GESCHOOL DI
SMPN 15 PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Sendratasik
Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1)*



Oleh

**GIVANSYAH MAIZOLA
NIM: 17023018**

Pembimbing

**Drs. Tulus Handra Kadir, M.Pd.
NIP. 19660914 1999031001**

**JURUSAN SENDRATASIK
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2021**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

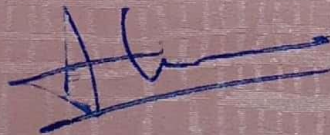
SKRIPSI

Judul : Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Siswa Belajar Seni Budaya Melalui Aplikasi Geschool di SMPN 15 Padang
Nama : Givansyah Maizola
NIM/TM : 17023018/2017
Program Studi : Pendidikan Sendratasik
Jurusan : Sendratasik
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 28 Oktober 2021

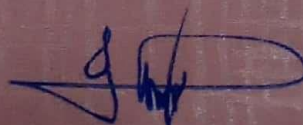
Disetujui oleh,

Pembimbing,



Drs. Tulus Handra Kadir, M.Pd.
NIP. 19660914 199903 1 001

Ketua Jurusan,



Dr. Syeilendra S. Kar., M.Hum.
NIP. 19630717 199001 1 001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

SKRIPSI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Sendratasik, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Siswa Belajar Seni Budaya
Melalui Aplikasi Geschool di SMPN 15 Padang

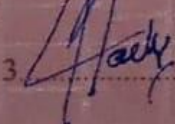
Nama : Givansyah Maizola
NIM/TM : 17023018/2017
Program Studi : Pendidikan Sendratasik
Jurusan : Sendratasik
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 04 November 2021

Tim Penguji:

	Nama
1. Ketua	: Drs. Tulus Handra Kadir, M.Pd.
2. Anggota	: Drs. Marzam, M.Hum.
3. Anggota	: Harisnal Hadi, S.Pd., M.Pd.

Tanda Tangan

1. 
2. 
3. 



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
JURUSAN SENI DRAMA, TARI, DAN MUSIK
Jln. Prof. Dr. Hamka Kampus UNP Air Tawar, Padang 25131 Telp. 0751-7053363
Fax. 0751-7053363. E-mail: info@fbs.unp.ac.id

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Givansyah Maizola
NIM/TM : 17023018/2017
Program Studi : Pendidikan Sendratasik
Jurusan : Sendratasik
Fakultas : FBS UNP

Dengan ini menyatakan, bahwa Skripsi saya dengan judul “Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Siswa Belajar Seni Budaya Melalui Aplikasi Geschool di SMPN 15 Padang”, adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di institusi UNP maupun di masyarakat dan Negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Diketahui oleh:
Ketua Jurusan Sendratasik,

Dr. Syeilendra, S.Kar., M.Hum.
NIP. 19630717 199001 1 001

Saya yang menyatakan,



Givansyah Maizola
NIM/TM. 17023018/2017

ABSTRAK

Givansyah Maizola, 2021. “Faktor – faktor yang Mempengaruhi Minat Siswa Belajar Seni Budaya Melalui Aplikasi Geschool di Kelas VIII.5 SMP N 15 Padang.” Skripsi. Jurusan Sendratasik. Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan factor-faktor yang mempengaruhi minat siswa belajar seni budaya melalui aplikasi geschool di kelas VIII 5 SMP Negeri 15 Padang.

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif yang mana pada penelitian ini semua data – data yang terdapat dalam penelitian ini diuraikan sesuai dengan kenyataan yang ada di lapangan. Menggunakan cara tanya jawab, catat, dan didengar apa yang dilihat setelah itu penulis simpulkan sesuai dengan kenyataan yang alami. penulis menyimpulkan bahwasanya hasil penelitian yang penulis lakukan selama 14 kali pertemuan di kelas VIII.5 SMP Negeri 15 Padang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat faktor – faktor yang mempengaruhi minat siswa belajar seni budaya melalui aplikasi geschool ada 2 indikator yaitu factor eksternal (orang tua, guru dan lingkungan masyarakat dan factor internal (perhatian, sikap belajar dan motivasi). Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan hasil penelitian sebagaimana dikemukakan maka disampaikan beberapa saran antara lain: kepada seluruh guru agar memaksimalkan penggunaan aplikasi geschool dalam membantu proses pembelajaran seni budaya baik dari penyampaian materi maupun try out. Kepada orang tua agar bisa berkoordinasi dengan pihak sekolah agar tercapai tujuan pembelajaran yang diinginkan

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya. Berkat rahmat dan hidayah-Nya lah penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul **“Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Minat Siswa Belajar Seni Budaya Melalui Aplikasi Geschool di SMP Negeri 15 Padang.”** Shalawat serta salam penulis persembahkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW. Penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1) pada Jurusan Sendratasik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis mendapatkan bimbingan serta pengarahan dari pembimbing skripsi. Kelancaran dari penulisan ini juga tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak. Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Drs. Tulus Handra Kadir, M.Pd. selaku Pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan dan bimbingan dalam penulisan skripsi ini.
2. Ketua Jurusan dan Sekretaris Jurusan Sendratasik yaitu Dr. Syeilendra, M.Hum. dan Harisnal Hadi, M.Pd.
3. Drs. Marzam, M.Hum sebagai penguji I, yang telah banyak memberikan masukan dan saran dalam memperbaiki skripsi.
4. Harisnal Hadi, M.Pd sebagai penguji II, yang telah memberikan masukan dan saran dalam memperbaiki skripsi.

5. Seluruh Staf Pengajar Jurusan Sendratasik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.
6. Kepala Sekolah SMP Negeri 15 Padang beserta guru-guru yang telah bersedia membantu penulis pada waktu melakukan penelitian baik dari segi materi maupun tenaga.
7. Ibu dan Ayah serta keluarga tercinta yang telah memberi semangat dan do'a serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya.
8. Teman-teman seperjuangan Pendidikan Sendratasik 2017, atas kebersamaan baik dalam suka maupun duka.

Semoga seluruh kebaikan yang telah diberikan mendapatkan balasan dan limpahan rahmat dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, dan oleh karena itu dengan kerendahan hati penulis mengharapkan saran dan kritikan serta masukan yang membangun dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Padang, Oktober 2021

Givansyah Maizola

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	4
BAB II KERANGKA TEORITIS	
A. Penelitian Relevan	6
B. Landasan Teori	8
1. Teori Minat	8
2. Pengertian Belajar.....	12
3. Faktor – faktor yang Berhubungan dengan Minat.....	9
C. Kerangka Konseptual.....	16
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	18
B. Objek Penelitian.....	18
C. Instrumen Penelitian	19
D. Teknik Pengumpulan Data.....	19
E. Analisis Data.....	20
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	21
B. Pembelajaran Seni Budaya Melalui Aplikasi Geschool	26

C. Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Seni Budaya Melalui Aplikasi Geschool.....	70
D. Faktor–faktor	71
E. Pembahasan	75
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	77
B. Saran	78
DAFTAR KEPUSTAKAAN	80
LAMPIRAN.....	51

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Jadwal Pelajaran Seni Budaya	35

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Konseptual.....	17
2. Gerbang SMP N 15 Padang.....	21
3. Struktur Organisasi Sekolah	23
4. Beranda Geschool.....	28
5. Gambar Getrol	28
6. Gambar gebook.....	29
7. Gambar soal tryout	30
8. Hasil tryout	30
9. Halaman Awal Aplikasi Geschool Melalui Gadget.....	31
10. Format daftar geschool	32
11. Halaman awal geschool	33
12. Cara entry tryout	33
13. Hasil Nilai Siswa	34
14. Soal tryout.....	34
15. Materi Geschool.....	37
16. Soal Latihan	37
17. Hasil & Analisis.....	38
18. Materi.....	40
19. Soal Latihan	41
20. Nilai Siswa.....	41
21. Nilai Siswa.....	42
22. Vidio Materi Geschoal.....	43
23. Hasil & Analisis.....	44
24. Materi Geschool.....	46
25. Absensi Siswa.....	47
26. Nilai Siswa.....	48
27. Materi Geschool.....	50
28. Absensi siswa.....	51

29. Materi Geschool.....	52
30. Absensi Siswa.....	53
31. Hasil nilai siswa.....	54
32. Hasil Nilai Siswa	56
33. Soal Latihan Siswa	60
34. Soal Latihan.....	62
35. Hasil Nilai Siswa	63
36. Materi Geschool.....	65
37. Hasil Nilai Siswa	65
38. Materi geschool	67
39. Absensi Siswa.....	69

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sekolah merupakan sebuah lembaga yang menjadi tempat pengajaran siswa yang diawasi oleh guru (Pianda, 2018:182). Sekolah merupakan suatu lembaga pendidikan formal yang memiliki visi dan misi untuk menjalankan tujuan pendidikan nasional, dimana tujuan pendidikan nasional menurut UU Nomor 2 Tahun 1989 yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia yang seutuhnya, yaitu bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki pengetahuan, sehat jasmani dan rohani, memiliki budi pekerti luhur, mandiri, kepribadian yang mantap dan bertanggung jawab terhadap bangsa. Sejak terjadinya pandemic covid-19 yang melanda seluruh dunia. Proses pembelajaran disekolah dilaksanakan secara “daring”(online).

Untuk menunjang proses pembelajaran secara daring, telah ada suatu fasilitas yang menjadi media pembelajaran berupa aplikasi jejaring social geschool. Dalam observasi peneliti yaitu di SMP N 15 Padang disana proses pembelajaran telah menggunakan media berbentuk aplikasi atau jejaring social yang bernama Geschool. Geschool merupakan singkatan dari GCM ednovation school merupakan aplikasi pembelajaran yang bisa dimanfaatkan oleh guru dan siswa guna mempermudah proses pembelajaran.

Adapun fitur-fitur yang disediakan oleh geschool yaitu:

1. Siswa dapat membaca materi-materi yang diinginkan seperti membaca buku disekolah.

2. Siswa dapat mengerjakan soal-soal pilihan ganda dengan mudah, baik secara individu maupun kelompok.
3. Siswa dapat mengerjakan soal-soal try out secara individu yang telah disediakan oleh geschool.
4. Di geschool siswa-siswa juga bisa menonton materi-materi yang disajikan berbentuk video.

Manfaat dari aplikasi geschool :

1. Praktis dan mudah digunakan, interaksi antara guru dan siswa sangat lebih mudah dan praktis karena tidak menempuh perjalanan untuk bertemu
2. Bagi siswa, pengalaman belajar yang menyenangkan karena siswa mendapat format media yang mudah dimengerti dan dipahami seperti audio, video dan visual atau foto.
3. Guru dapat secara langsung memberikan materi pembelajaran dan juga siswa dapat secara langsung bertanya dan mendiskusikan materi.
4. Hemat waktu dan biaya baik dari guru maupun siswa.
5. Mudah didokumentasi, yaitu siswa dapat merekam atau menyimpan materi yang diberikan oleh guru secara digital sehingga bisa dibawa kemana saja.
6. Setelah proses pembelajaran selesai, siswa dapat langsung mengetahui hasil atau nilai yang diperoleh dalam sebuah latihan materi atau try out.

Ini merupakan media yang mempermudah interaksi murid dan guru ketika melaksanakan pembelajaran secara daring. Media pembelajaran yang menarik akan menimbulkan umpan balik terhadap minat murid. Menurut Nana Sudjana (2002:2) beberapa manfaat media pembelajaran yaitu :

1. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih mudah dipahami oleh siswa.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi.
4. Siswa dapat melakukan kegiatan belajar seperti mengamati dan mendemonstrasikan.

Dari beberapa tulisan diatas seharusnya dengan fitur – fitur yang dimiliki oleh geschool harusnya minat siswa untuk belajar makin bertambah dan makin tinggi, karna siswa dipermudah, akan tetapi entah kenapa saat peneliti melakukan observasi di lapangan, terlihat minat siswa rendah, banyak tugas– tugas pelajaran seni budaya yang tidak di kerjakan oleh siswa, serta materi– materi pelajaran yang belum bisa dipahami oleh siswa. Harusnya minat siswa tinggi karena sudah dipermudah oleh aplikasi geschool.

Berdasarkan masalah yang penulis uraikan diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Faktor–faktor yang Mempengaruhi Minat Siswa Belajar Seni Budaya Melalui Aplikasi Geschool di SMP Negeri 15 Padang”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi sejumlah masalah sebagai berikut:

1. Siswa banyak tidak mengerjakan tugas seni budaya.

2. Guru lebih cenderung memberikan tugas–tugas kepada murid dari pada menjelaskan materi pembelajaran seni budaya.
3. Banyak siswa yang tidak mengikuti proses pembelajaran daring di Geschool.
4. Nilai–nilai tugas siswa banyak yang tidak tuntas.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka penelitian ini dibatasi pada faktor-faktor yang mempengaruhi minat siswa belajar seni budaya melalui aplikasi geschool di SMP Negeri 15 Padang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas maka rumusan masalah penelitian ini adalah faktor–faktor apa saja yang mempengaruhi minat siswa belajar seni budaya melalui aplikasi geschool di SMP Negeri 15 Padang?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi minat siswa belajar seni budaya melalui aplikasi geschool di SMP Negeri 15 Padang.

F. Manfaat Penelitian

1. Sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan
2. Untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi minat siswa belajar seni budaya melalui aplikasi geschool.

3. Untuk menambah pengalaman dalam bidang penelitian ilmiah.
4. Sebagai bahan referensi

BAB II

KERANGKA TEORITIS

A. Penelitian Relevan

1. Ayu Nurhasanah, 2020 dalam skripsinya yang berjudul “Pelaksanaan Pembelajaran Daring Seni Budaya Di SMP N 17 Padang” menjelaskan bahwa pelaksanaan pembelajaran daring materi alat music sederhana tidak efektif dan kurang maksimal, dikarenakan guru tidak membuat RPP khusus pelaksanaan pembelajaran daring dan masih menggunakan RPP lama untuk pembelajaran dikelas. Pelaksanaan pembelajaran seni budaya materi alat music sederhana berjalan kurang baik. Hasil belajar siswa kelas VII pada materi pembelajaran seni budaya kurang maksimal karena proses pembelajaran yang tidak memperhatikan standar penyusunan sistematis pelaksanaan pembelajaran daring.
2. Parrhesia Insani, 2020 dalam skripsinya yang berjudul “Pelaksanaan Pembelajaran Seni Budaya Menggunakan Pembelajaran Daring Di SMA N 3 Padang Panjang” menyimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran daring belum terlaksana dengan baik, karena masih banyak dari peserta didik yang tidak mengikuti proses pembelajaran daring ini dan RPP yang menjadi pegangan pendidik untuk mengajar tidak sesuai.
3. Eggy Hennike Putri, 2020 dalam skripsinya yang berjudul “Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Seni Tari Melalui Media Audio Visual Pada Kelas VII 2 SMP N 1 Painan” dari penelitian ini disimpulkan bahwa pembelajaran seni tari di kelas VII 2 SMP N 1 Painan

dengan materi tari piring sebelumnya mengalami penurunan nilai KKM dan minat belajar dari siswa. Setelah dilakukan penelitian Tindakan kelas, yang menerapkan penggunaan media audio visual, maka diperoleh secara bertahap peningkatan minat belajar siswa dan peningkatan nilai sesuai dengan KKM

4. Intan Kumala Sari, 2020 dalam skripsinya yang berjudul “Faktor – Factor Yang Mempengaruhi Minat Siswa Dalam Kegiatan Pengembangan Diri Seni Tari Di Smp Negeri 9 Payakumbuh” dari penelitian ini disimpulkan bahwa perhatian, sikap dan motivasi siswa sangat berpengaruh dalam pengembangan diri seni tari.

B. Landasan Teori

1. Teori Minat

Menurut Stiggins (2011) minat merupakan salah satu dimensi dari aspek afektif yang banyak berperan dalam kehidupan seseorang. Minat merupakan suatu ketertarikan individu terhadap satu objek tertentu yang membuat individu itu sendiri merasa senang dengan objek tersebut.

Hurlock (2004) berpendapat bahwa minat merupakan sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan sesuatu yang mereka inginkan bila mereka bebas memilih. Minat lebih identic dengan apa yang disukai oleh seseorang, apabila yang disukai terlaksana dengan baik, maka itu akan menghasilkan rasa kepuasan tersendiri oleh objek tersebut.

Dan menurut KBBI kata minat bermakna sebagai kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah atau keinginan (KBBI,

<https://kbbi.web.id/minat> , Diakses 02 Februari 2021). Minat menjadi hal yang berpengaruh dalam perkembangan perilaku seseorang. Minat bisa sebagai hal pendorong seseorang dalam melakukan sesuatu kegiatan.

Menurut Surya (2003:6) minat bisa dibagi menjadi dua sisi, yaitu :

- a. Minat sebagai sebab, artinya tenaga pendorong yang merangsang seseorang memperhatikan objek tertentu lebih dari objek – objek lainnya.
- b. Minat sebagai akibat, artinya berupa pengalaman yang menyenangkan yang timbul sebagai akibat dari kehadiran dari seseorang atau objek tertentu sebagai hasil dari pada partisipasi seseorang didalam suatu bentuk kegiatan.

Menurut Slameto (2003) minat adalah kecenderungan tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati siswa diperhatikan terus menerus yang disertai rasa senang dan memperoleh kepuasan. Penjelasan minat lebih lanjut adalah suatu rasa suka dan ketertarikan pada suatu hal atau aktifitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat juga merupakan suatu pemusatan perhatian yang tidak disengaja yang terlahir dengan penuh kemauannya dan yang tergantung dari bakat dan lingkungannya.

Dari beberapa pengertian minat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa minat adalah kecenderungan tertarik pada sesuatu yang relative tetap.

Berdasarkan pengertian minat tersebut dapat penulis kemukakan bahwa minat mengandung beberapa unsur seperti berikut:

- a. Minat adalah suatu gejala psikologis.
- b. Adanya pemusatan perhatian.
- c. Adanya perasaan senang terhadap objek yang menjadi sasaran.

- d. Adanya kecenderungan atau kemauan pada diri subjek untuk melakukan kegiatan guna memenuhi hasrat.

2. Faktor – faktor yang Berhubungan dengan Minat

Terdapat faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi pembelajaran (Sugiyono,2011:76) :

- a. Faktor internal adalah factor yang berasal dari dalam diri seseorang atau individu itu sendiri, factor internal meliputi factor jasmani dan psikologis. Faktor jasmani meliputi kesehatan, factor psikologis meliputi perhatian, sikap, bakat kemampuan dan motivasi untuk belajar.
- b. Faktor eksternal adalah factor yang berasal dari luar diri seseorang atau individu. Factor eksternal meliputi factor sekolah dan factor keluarga. Faktor sekolah meliputi guru, sarana dan prasarana sekolah , suasana pembelajaran, evaluasi dan metode mengajar. Faktor keluarga meliputi orang tua

Faktor internal yang mempengaruhi faktor jasmani dan psikologi :

a. Perhatian

Perhatian siswa didorong dengan rasa keingin tahuan. Oleh karena itu rasa itu perlu mendapatkan rangsangan sehingga siswa selalu memberikan perhatian terhadap materi pelajaran yang diberikan (Sugihartono,2007:79).

Perhatian mengandung unsur pemusatan tenaga psikis berupa kesadaran yang turut serta pada aktivitas tersebut yang ditunjukan pada sebuah objek. Dengan kata lain perhatian adalah proses tanggapan atau penalaran yang ditunjukkan pada suatu objek (Hendra surya, 2003:7).

b. Sikap

Sikap adalah sebuah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap siswa, seperti halnya motif menimbulkan dan mengarahkan aktifitasnya.

c. Motivasi Belajar

Menurut Clayton Alderfer (2011) Motivasi belajar merupakan kecenderungan siswa dalam melaksanakan semua kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi atau hasil belajar yang maksimal.

Faktor eksternal yang mempengaruhi yaitu :

a. Menurut Ahmandi (2013: 138), yang tergolong factor eksternal, yaitu

- 1) Lingkungan keluarga
- 2) Lingkungan sekolah
- 3) Lingkungan masyarakat.

b. Orang tua

Cara orang tua dalam mendidik anaknya berdampak besar terhadap cara belajar anak tersebut. Orang tua yang kurang perhatian terhadap pendidikan anaknya, seperti acuh tak acuh terhadap belajar anak dan juga tidak memperhatikan sama sekali akan kepentingan – kepentingan dan kebutuhan yang dibutuhkan anaknya dalam belajar. Seperti tidak mengatur waktu belajar anaknya akan berdampak besar terhadap anak tersebut.

c. Ekonomi keluarga

Keadaan ekonomi sebuah keluarga erat hubungannya dengan cara belajar anak. Anak yang sedang belajar harus terpenuhi kebutuhannya. Fasilitas belajar akan terpenuhi jika memiliki kecukupan uang dan materi.

d. Guru

Dalam proses pendidikan, guru pada dasarnya memiliki tugas untuk mendidik dan mengajar peserta didik agar dapat menjadi manusia yang dapat menjalankan tugas – tugas nya dalam kehidupan yang selaras dengan kodranya sebagai manusia. Tugas pokok guru adalah menjadikan peserta didik mengetahui dan melakukan hal – hal dalam suatu cara yang formal (Dwi Siswoyo, 2007: 132).

Guru tidak sekedar mengajarkan pengetahuan saja tetapi juga mengajarkan etika dan tata tertib kepada peserta didik agar peserta didik menjadi sosok manusia yang berakhlak.

e. Lingkungan masyarakat

Ini merupakan salah satu factor eksternal yang berpengaruh terhadap peserta didik. Jika lingkungannya tidak mendukung dalam pendidikan, maka anak tersebut akan terbawa–bawa dan menjadi tidak peduli dengan kewajibanya sebagai pelajar.

Tetapi jika sebaliknya, lingkungan disekitarnya mendukung dalam pendidikan, maka peserta didik tersebut akan terpacu untuk melaksanakan kewajibanya dalam pendidikan yang ia jalani.

3. Pengertian Belajar

Pengertian belajar menurut (Iskandar, 2009) mendefinisikan bahwa belajar merupakan usaha yang dilakukan seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya untuk merubah perilakunya. Sedangkan menurut (Sardiman, 2005) belajar adalah suatu proses kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak bayi hingga keliang lahat.

Alfabeta (2013) Salah satu hal yang menandakan seseorang sudah belajar adalah adanya perubahan perilaku atau sifat seseorang seperti pengetahuan keterampilan dan lainnya. Belajar menunjukkan aktifitas seseorang yang dilakukan secara sadar atau disengaja. Aktivitas yang menunjukkan keaktifan dalam melakukan aspek mental yang memungkinkan perubahan pada dirinya. Dengan demikian aktivitas pembelajaran dapat dikatakan baik apabila intensitas keaktifan jasmani seseorang atau mental seseorang meningkat. Kegiatan belajar juga bias diartikan sebagai interaksi individu dengan lingkungannya, seperti pepatah minang yang mengatakan “alam takambang jadi guru”. Pengalaman merupakan guru terbesar seseorang dalam proses pembelajaran, karena dengan pengalaman seseorang bisa menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Berikut ini adalah beberapa teori yang memberikan pandangan khusus tentang belajar :

- a. Behaviorisme, teori ini meyakini bahwa manusia sangat dipengaruhi oleh kejadian – kejadian didalam lingkungannya yang memberikan pengalaman tertentu kepadanya. Behaviorisme menekankan pada apa

yang dilihat, yaitu tingkah laku, dan kurang memperhatikan apa yang terjadi didalam pikiran karena tidak dapat dilihat.

- b. Kognitivisme, merupakan salah satu teori belajar yang dalam berbagai pembahasan juga disebut sebagai model kognitif. Menurut teori belajar ini tingkah laku seseorang ditentukan oleh persepsi atau pemahannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan.
- c. Teori belajar psikologi social, menurut teori ini proses belajar bukanlah proses yang terjadi dalam keadaan menyendiri akan tetapi harus melalui interaksi.
- d. Teori belajar Gagne, yaitu teori belajar yang merupakan perpaduan antara behaviorisme dan kognitivisme. Belajar adalah sesuatu yang terjadi secara alamiah akan tetapi hanya terjadi dengan kondisi tertentu.

Menurut Ausubel (1996) faktor utama yang mempengaruhi belajar bermakna adalah struktur kognitif yang telah ada, stabilitas dan kejelasan pengetahuan dalam satu bidang studi dan pada waktu tertentu. Sifat-sifat struktur kognitif menentukan validitas dan kejelasan arti-arti yang timbul pada waktu informasi baru masuk ke dalam struktur kognitif itu, demikian pula sifat proses interaksi yang terjadi. Ausubel menolak pendapat bahwa semua kegiatan belajar dengan menemukan adalah bermakna, sedangkan kegiatan dengan ceramah adalah kurang bermakna. Belajar ini perlu bila seseorang memperoleh informasi baru dalam dunia pengetahuan yang sama sekali tidak berhubungan dengan apa yang telah ia ketahui.

Menurut Ausubel dan Novak (1996) ada tiga kebaikan belajar bermakna, yaitu:

- a. Informasi yang dipelajari secara bermakna lebih lama diingat.
- b. Informasi baru yang telah dikaitkan dengan konsep-konsep relevan sebelumnya dapat meningkatkan konsep yang telah dikuasai sebelumnya sehingga memudahkan proses belajar mengajar berikutnya untuk memberi pelajaran yang mirip
- c. Informasi yang pernah dilupakan setelah pernah dikuasai sebelumnya masih meninggalkan bekas sehingga memudahkan proses belajar mengajar untuk materi pelajaran yang mirip walaupun telah lupa.

Menurut Ausubel (1996) pembelajaran bermakna merupakan suatu proses mengaitkan informasi baru pada konsep-konsep relevan yang terdapat dalam struktur kognitif seseorang. Struktur kognitif meliputi fakta-fakta, konsep-konsep, dan generalisasi-generalisasi yang telah dipelajari dan diingat siswa.

Menurut Ausubel dan Novak (1996) ada tiga kebaikan belajar bermakna, yaitu :

- a. Informasi yang dipelajari secara bermakna lebih lama diingat.
- b. Informasi baru yang telah dikaitkan dengan konsep-konsep relevan sebelumnya dapat meningkatkan konsep yang telah dikuasai sebelumnya sehingga memudahkan proses belajar mengajar berikutnya untuk memberi pelajaran yang mirip.
- c. Informasi yang pernah dilupakan setelah pernah dikuasai sebelumnya masih meninggalkan bekas sehingga memudahkan proses belajar mengajar untuk materi pelajaran yang mirip walaupun telah lupa.

4. Pelajaran Seni Budaya

Di dalam Undang–undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 6 disebutkan bahwa kurikulum untuk jenis

pendidikan umum, kejuruan dan khusus pada pendidikan dasar dan menengah terdiri atas :

- a. Kelompok mata pelajaran agama dan akhlak mulia.
- b. Kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian
- c. Kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi
- d. Kelompok mata pelajaran estetika
- e. Kelompok mata pelajaran jasmani, olahraga, dan kesehatan.

Selanjutnya dalam pasal 7 Undang–undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa Seni budaya masuk ke dalam kelompok mata pelajaran estetika dimana didalamnya juga terdapat mata pelajaran lain yaitu bahasa, keterampilan, dan muatan lokal yang relevan. Pendidikan seni budaya merupakan suatu bentuk pendidikan kesenian di sekolah dimana di dalamnya terdapat mata pelajaran musik.

Prier (Suryati, 2003) mengatakan bahwa dengan dasar pendidikan musikal yang baik, seorang pemuda akan dapat mengerti dengan jelas kekurangan dan kekejian yang terdapat pada kelakuan manusia. Aris Toteles (Suryati, 2003) yang juga seorang filosof juga mengungkapkan pendapatnya yang hampir senada dengan pendapat Plato bahwa musik berperan dalam pembentukan watak manusia. Dari pendapat dua filosof tadi, maka menguatkan pemikiran kita bahwa pembentukan watak, emosional pada diri seseorang dapat dibantu melalui pendidikan seni budaya khususnya seni musik.

Dalam suatu proses pendidikan, seorang siswa dikatakan berhasil apabila dapat menyelesaikan program pendidikan tepat waktu dengan hasil prestasi belajar yang baik. Prestasi belajar yang baik merupakan hal yang

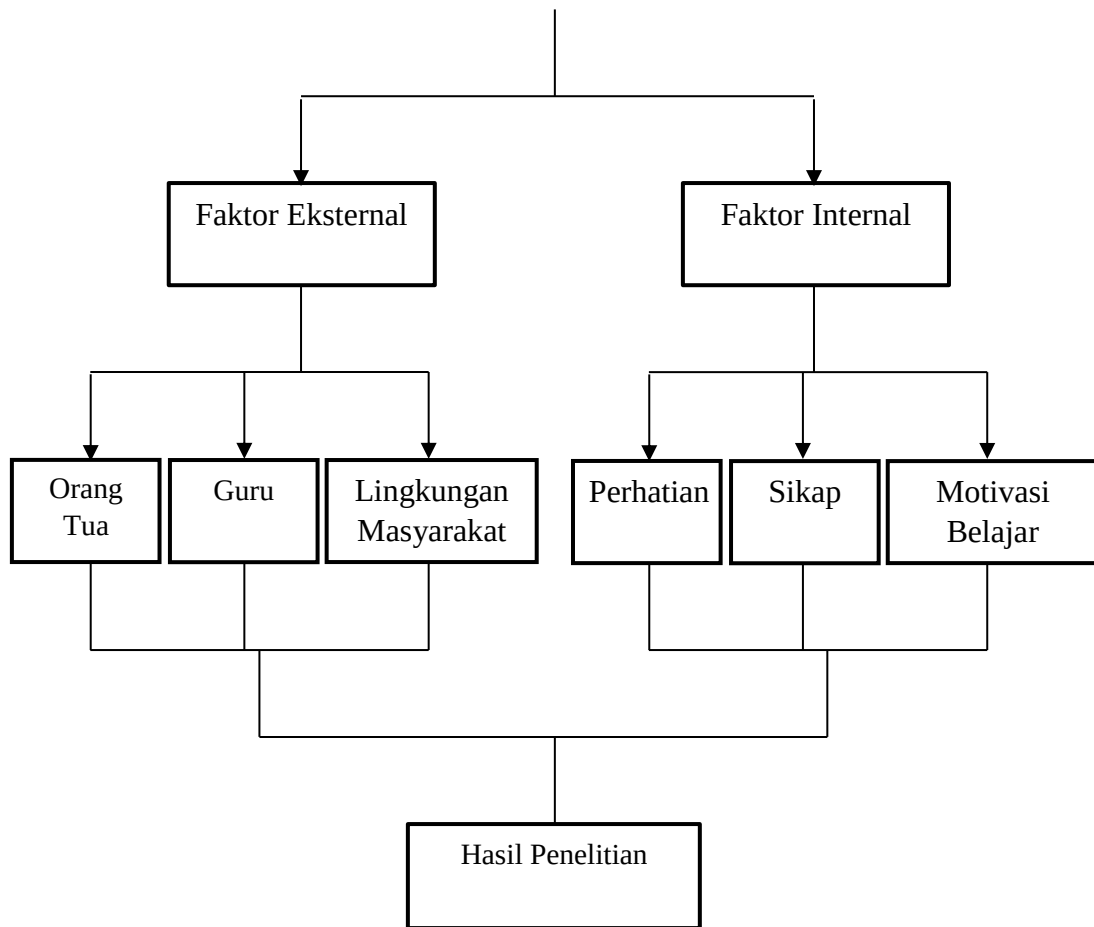
paling didambakan oleh setiap siswa yang sedang belajar, prestasi belajar dapat dijadikan indikator keberhasilan seseorang dalam kegiatan belajar (Sardiman, 2003). Selama ini banyak orang yang berpendapat bahwa untuk meraih prestasi belajar yang tinggi diperlukan kecerdasan intelektual yang tinggi. Namun kecerdasan intelektual bukanlah satu – satunya faktor yang mempengaruhi prestasi belajar seseorang, tetapi ada banyak faktor lain yang mempengaruhi diantaranya adalah faktor lingkungan, faktor biologis, dan faktor psikologis yang terdiri dari bakat, minat, dan kecerdasan emosional.

Kecerdasan emosional adalah sejumlah kemampuan dan keterampilan yang berkaitan dengan pembinaan hubungan sosial dengan lingkungan yang merujuk pada kemampuan mengenali perasaan diri sendiri dan orang lain, kemampuan memotivasi diri sendiri, dan kemampuan mengelola emosi dengan baik dan dalam hubungan dengan orang lain.

C. Kerangka Konseptual

Di SMP Negeri 15 Padang dapat kita lihat bahwa factor – factor yang mempengaruhi minat siswa belajar seni budaya melalui aplikasi geschool. Maka pada saat penelitian ini akan di gambarkan model kerangka konseptual yang akan digunakan dalam penelitian ini seperti gambar dibawah ini.

Faktor – faktor yang Mempengaruhi Minat Siswa Belajar Seni Budaya Melalui Aplikasi Geschool
--



Gambar 1. Kerangka Konseptual

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Pada bab terakhir ini penulis menyimpulkan bahwasanya hasil penelitian yang penulis lakukan selama 14 kali pertemuan di kelas VIII.5 SMP Negeri 15 Padang. Penulis menyimpulkan bahwa terdapat factor – factor yang mempengaruhi minat siswa belajar seni budaya melalui aplikasi geschool ada 2 indikator yaitu factor eksternal dan internal :

1. Faktor Eksternal

- a. Orang tua yang kurang memahami akan teknologi (geschool) sebagai media pembelajaran yang digunakan pada saat ini di SMP Negeri 15 Padang, sehingga membuat perhatian orang tua terhadap siswa yang sedang melaksanakan pembelajaran Seni Budaya melalui aplikasi geschool berlangsung sangatlah minim.
- b. Guru memiliki ruang gerak yang cukup sulit dalam menegur dan memperhatikan siswa, dikarenakan siswa tidak berada di sekolah melainkan di rumah.
- c. Lingkungan masyarakat (teman sebaya) menjadi salah satu factor yang mempengaruhi siswa, karena ajakan – ajakan yang diberikan oleh teman sebaya dari siswa untuk lebih mementingkan game dari pada pelajaran

2. Faktor Internal

- a. Perhatian siswa – siswa pada saat pembelajaran seni budaya cukup rendah dikarenakan siswa tidak focus dalam pembelajaran atau materi yang diberikan oleh guru
- b. 40% siswa menyatakan bahwa menyukai proses pembelajaran melalui aplikasi *geschool* karena simple, tetapi 60% menyatakan tidak suka karena tidak memahami materi yang disampaikan oleh guru.
- c. Motivasi siswa cukup rendah dikarenakan siswa – siswa hanya ingin cepat menyelesaikan soal – soal latihan yang diberikan oleh guru di *geschool* tanpa memikirkan bagaimana melaksanakan prosesnya dengan baik

B. Saran

Pembelajaran seni budaya melalui aplikasi *geschool* di SMP Negeri 15 Padang memberikan banyak kemudahan dan manfaat, tidak hanya untuk siswa namun juga untuk guru yang mengajar. Selain itu aplikasi *geschool* berfungsi untuk memudahkan pembelajaran yang dilaksanakan secara daring agar siswa lebih berminat terhadap pembelajaran. Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan hasil penelitian sebagaimana dikemukakan maka disampaikan beberapa saran antara lain :

1. Kepada seluruh guru agar memaksimalkan penggunaan aplikasi *geschool* dalam membantu proses pembelajaran seni budaya baik dari penyampaian materi maupun *try out*.
2. Kepada orang tua agar bisa berkoordinasi dengan pihak sekolah agar tercapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

3. Sekolah harus lebih memperhatikan siswa yang kurang mampu agar mendapatkan bantuan berupa kuota gratis supaya pembelajaran tetap berjalan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Hennike, Eggy. (2020). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa dalam Belajar Seni Tari Melalui Media Audio Visual pada Kelas VII 2 di SMP N 1 Painan. *Skripsi*. Universitas Negeri Padang.
- Hurlock, E. B. (2004). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, edisi Kelima. Jakarta: Erlangga.
- Insani, Parrhesia. (2020). Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Pembelajaran Daring di SMA N 3 Padang Panjang. *Skripsi*. Universitas Negeri Padang.
- Japonc (2013,06 Januari). Apa Itu Geschool. Diperoleh 5 September 2021, dari <http://japoncinformationgave.blogspot.com/2013/01/apa-itu-geschool.html>
- Nurhasanah, Ayu. (2020). Pelaksanaan Pembelajaran Daring Seni Budaya di SMP N 17 Padang. *Skripsi*. Universitas Negeri Padang.
- Pianda, Didi. (2018). *Kinerja Guru*. Sukabumi: CV Jejak.
- Raiyan (2014,15 Februari). Geschool.net Jejaring Sosial Edukasi. Diperoleh 3 Agustus 2021, dari <http://rayinh.blogspot.com/2014/02geschoolnet-jejaring-sosial-edukasi.html>
- Safari. (2003). *Evaluasi Pembelajaran*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Tenaga Kependidikan 2003.
- Sari, Intan Kumala. (2020). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Siswa dalam Kegiatan Pengembangan Diri Seni Tari di SMP N 9 Payakumbuh. *Skripsi*. Universitas Negeri Padang.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Menpengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. (2002). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Surya, Hendra. (2003). *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmedia Buana Pustaka.
- Surya, Moh. (2003). *Psikologi Konseling*. Bandung: Pustaka Bani Quraisy.
- Undang-Undang Nomor 2 Tahun 1989 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.