

**PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SENI BUDAYA (MUSIK)
MENGUNAKAN MEDIA AUDIOVISUAL
DI KELAS VIII.6 DI SMP Negeri 25 PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mendapatkan
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*



Dosen Pembimbing

**Harisnal Hadi, S.Pd, M.Pd
197607242003121002**

**Oleh
Evan AUFAR
NIM. 17023099/2017**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENDRATASIK
DEPARTEMEN SENDRATASIK
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

Judul : Pelaksanaan Pembelajaran Seni Budaya (Musik) Menggunakan
Media Audiovisual di Kelas VIII.6 di SMP Negeri 25 Padang
Nama : Evan Aufar
NIM/TM : 17023099/2017
Program Studi : Pendidikan Sendratasik
Departemen : Sendratasik
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 7 Juni 2022

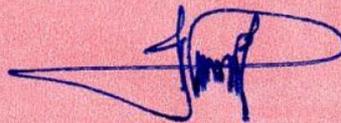
Disetujui oleh:

Pembimbing,



Harisnal Hadi, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19760724 200312 1 002

Kepala Departemen,



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

PENGESAHAN TIM PENGUJI

SKRIPSI

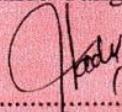
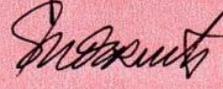
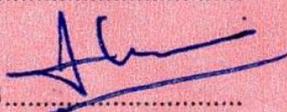
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Departemen Sendratasik, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

Pelaksanaan Pembelajaran Seni Budaya (Musik) Menggunakan
Media Audiovisual di Kelas VIII.6 di SMP Negeri 25 Padang

Nama : Evan Aufar
NIM/TM : 17023099/2017
Program Studi : Pendidikan Sendratasik
Departemen : Sendratasik
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 9 Juni 2022

Tim Penguji:

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Harisnal Hadi, S.Pd., M.Pd.	1..... 
2. Anggota	: Yos Sudarman, S.Pd., M.Pd.	2..... 
3. Anggota	: Drs, Tulus Handra kadir, M.Pd.	3..... 



SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Evan Aufar
NIM/TM : 17023099/2017
Program Studi : Pendidikan Sendratasik
Departemen : Sendratasik
Fakultas : FBS UNP

Dengan ini menyatakan, bahwa Skripsi saya dengan judul “Pelaksanaan Pembelajaran Seni Budaya (Musik) Menggunakan Media Audiovisual di Kelas VIII.6 di SMP Negeri 25 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:
Kepala Departemen Sendratasik,

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

Saya yang menyatakan,



Evan Aufar
NIM/TM. 17023099/2017

ABSTRAK

Evan Aufar, 2022. Pelaksanaan Pembelajaran Seni Budaya (Musik) Menggunakan Media Audiovisual Di Kelas VIII.6 Di SMP Negeri 25 Padang.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tentang pelaksanaan pembelajaran seni budaya (musik) menggunakan media audiovisual di Kelas VIII.6 Di SMP Negeri 25 Padang.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Instrument utama dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri dengan bantuan media audiovisual materi pelajaran di SMP Negeri 25 Padang. Jenis data menggunakan data primer dan data sekunder. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dokumentasi, studi pustaka. Langkah-langkah menganalisis data, mendeskripsikan data, mengidentifikasi data dan menyimpulkan data.

Hasil penelitian menunjukkan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media Audiovisual dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Media Audiovisual memiliki keunggulan yaitu bukan hanya dapat dilihat tetapi juga dapat didengar, sehingga dapat membuat siswa lebih memahami materi, karena siswa tidak hanya sekedar tahu tetapi juga dapat melihat contoh dari materi yang dipelajari yang ditayangkan melalui video secara nyata.

Kata Kunci: Pembelajaran, Media Audiovisual.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan kepada Allah SWT. yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat beserta salam untuk Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari zaman jahiliyah ke zaman peradaban yang berilmu pengetahuan dan berakhlak mulia. Skripsi ini berjudul **“Pelaksanaan Pembelajaran Seni Budaya (musik) Menggunakan Media Audiovisual Di Kelas VIII.6 Di SMP Negeri 25 Padang”**. skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan Sendratasik Prodi Pendidikan Sendratasik di Universitas Negeri Padang.

Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti banyak mendapat bantuan, arahan, dorongan dari berbagai pihak, karena itu pada kesempatan ini izinkan peneliti untuk menyampaikan rasa terimakasih yang setulus-tulusnya kepada :

1. Harisnal Hadi, S.Pd., M.Pd. pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan dan bimbingan dari awal pembuatan skripsi ini hingga peneliti dapat menyelesaikannya.
2. Tim penguji Drs. Tulus Handra Kadir, M.Pd. dan Yos Sudarman, S.Pd, M.Pd yang telah meluangkan waktunya untuk memberi masukan, kritik dan saran demi kesempurnaan penulis skripsi ini.

3. Ketua jurusan Pendidikan Sendratasik Dr. Syeilendra, S.Kar, M.Hum. dan sekretaris jurusan Pendidikan Sendratasik Harisnal Hadi, S.Pd., M.Pd. Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.
4. Kepada kedua orang tua yang telah memberikan dukungan, moril, semangat dan doa sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Kepada teman-teman Sendratasik 2017 yang seperjuangan telah memberikan semangat, dan terus semangat buat teman-teman semuanya.

Peneliti menyadari dengan segala kekurangan dan keterbatasan dari peneliti, skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, baik dari segi isi maupun penyajiannya. Oleh sebab itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk menyempurnakan skripsi ini. Harapan peneliti semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan memberikan tambahan ilmu bagi peneliti dan pembaca.

Padang, Juni 2022

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar belakang	1
B. Identifikasi masalah.....	5
C. Batasan masalah	5
D. Rumusan masalah.....	6
E. Tujuan penelitian.....	6
F. Manfaat penelitian.....	6
BAB II KERANGKA TEORITIS	
A. Landasan teori	7
a) Pengertian belajar dan pembelajaran.....	7
b) Pembelajaran seni budaya (musik).....	10
c) Media audiovisual	10
B. Penelitian relevan	16
C. Kerangka konseptual	17
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis penelitian	18
B. Objek dan Subjek Penelitian	18
C. Lokasi penelitian	19
D. Instrumen penelitian	19
E. Teknik Pengumpulan data	19
F. Jenis data	20
G. Teknik Analisis data.....	21

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Gambaran umum SMP Negeri 25 Padang	22
B. Keadaan sekolah.....	30
C. Prose belajar mengajar	36
D. Hasil penelitian.....	38
a) Perencanaan.....	38
a. Pertemuan 1	40
b. Pertemuan 2	45
E. Pembahasan.....	50

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	53
B. Saran.....	53
Daftar Pustaka	54
Lampiran	56

Daftar Tabel

Tabel 1. Profil Sekolah.....	26
Tabel 2. Data Ruang Belajar	31
Tabel 3. Data Ruang Belajar Lainnya	31
Tabel 4. Data Ruang Kantor	32
Tabel 5. Data Ruang Penunjang	32
Tabel 6. Koleksi Buku Perpustakaan.....	33
Tabel 7. Jumlah Guru SMP Negeri 25 Padang Tahun Ajaran 2021/2022	34
Tabel 8. Jumlah Siswa SMP Negeri 25 Padang Tahun Ajaran 2021/2022.....	35
Tabel 9. Hasil Evaluasi Praktek Siswa Kelas VIII.6.....	48

Daftar gambar

Gambar 1 Kerangka konseptual	17
Gambar 2 SMP Negeri 25 Padang.....	22
Gambar 3 Penampilan vidio permainan alat musik talempong pacik	41
Gambar 4 proses belajar mengajar.....	42
Gambar 5 proses belajar mengajar.....	43
Gambar 6 proses belajar mengajar.....	44
Gambar 7 proses belajar mengajar.....	45
Gambar 8 proses belajar mengajar.....	46
Gambar 9 proses belajar mengajar.....	47

Daftar Lampiran

Daftar Hadir Siswa Kelas VIII.6	56
Dokumentasi Pribadi	57

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Pandemi Covid-19 sangat mempengaruhi bidang kehidupan manusia, salah satunya berdampak pada dunia pendidikan, termasuk diantaranya pelaksanaan pembelajaran di jenjang Sekolah Menengah Pertama. Menurut Peraturan Daerah Provinsi Sumatera Barat No 6 Tahun 2020 Pasal 24 Paragraf 3, untuk pelaksanaan pembelajaran sekolah dapat dilangsungkan dengan catatan: 1) Penerapan protokol kesehatan bagi pendidik, tenaga kependidikan dan peserta didik pada satuan pendidikan di daerah; 2) Penyesuaian layanan pada satuan pendidikan di masa Pandemi COVID-19; 3) Penyesuaian metode pembelajaran pada masa Pandemi COVID-19; 4) Peningkatan pengetahuan pendidik dan tenaga kependidikan agar memahami pelaksanaan Adaptasi Kebiasaan Baru dalam Pencegahan dan Pengendalian COVID-19 bidang pendidikan; 5) Optimalisasi penggunaan teknologi informasi dalam mendukung pelaksanaan Adaptasi Kebiasaan Baru dalam Pencegahan dan Pengendalian COVID-19 bidang pendidikan; dan 6) Penyediaan sarana dan prasarana pada satuan pendidikan milik Pemerintah Daerah atau swasta yang mendukung pelaksanaan tersebut. Berdasarkan kebijakan Pemerintah Daerah Sumatera Barat tersebut, maka seluruh aktivitas pembelajaran termasuk mata pelajaran Seni Budaya harus dilaksanakan dengan menyesuaikan seluruh instruksi yang ditetapkan.

Pendidikan merupakan suatu hal yang mendasar bagi seluruh aspek kehidupan manusia. Salah satu faktor yang mencerminkan suatu negara sukses atau tidaknya bisa dilihat dari kualitas pendidikan dari negara tersebut, sebagai

contoh pendidikan merupakan sarana untuk membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan berpotensi dalam menguasai ilmu pengetahuan dan juga teknologi. Di dalam Undang-Undang Dasar 1945 ditulis bahwa salah satu tujuan pemerintah Republik Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan untuk itu setiap warga negara Indonesia berhak untuk memperoleh pendidikan yang bermutu sesuai dengan minat dan bakat yang dimilikinya, termasuk juga dalam pendidikan seni yang mana dapat merangsang keterampilan dan juga kreativitas peserta didik.

Sumanto (2006: 5) mengatakan bahwa seni adalah hasil atau proses kerja dan gagasan manusia yang melibatkan kemampuan terampil, kreatif, kepekaan indera, kepekaan hati dan pikiran untuk menghasilkan suatu karya yang memiliki kesan indah, selaras, bernilai seni, dan lainnya. Dapat di ambil kesimpulan dari pendapat ahli di atas bahwa seni itu merupakan suatu hasil kreatif yang melibatkan perasaan dan jiwa seorang seniman.

Pendidikan seni dan budaya pada generasi muda hakekatnya merupakan proses pembentukan individu melalui seni dan budaya itu sendiri. Secara umum, pendidikan seni bertujuan untuk menumbuhkan kemampuan setiap anak (siswa) untuk menemukan kepuasan dalam hidup, mewarisi warisan budaya, memperluas kesadaran sosial, dan meningkatkan pengetahuan untuk mencapai tujuan pendidikan. Dalam mendorong perkembangan terbaik siswa dan menciptakan keseimbangan antara rasionalitas dan emosi, salah satunya adalah pembelajaran seni pendidikan musik di sekolah.

Seni juga bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan dari otak kanan manusia yang memiliki keunggulan dalam ekspresif dan kreatif.

Imam Musbikin (2006: 250) mengatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan memulai ide, melihat hubungan baru, atau tak diduga sebelumnya, kemampuan memformulasikan konsep yang tak sekedar menghafal, menciptakan jawaban baru untuk soal-soal yang ada dan mendapatkan pertanyaan baru yang perlu dijawab. Salah satu wadah atau tempat untuk meningkatkan kreativitas itu adalah sekolah.

Sekolah adalah tempat dimana siswa menerima pendidikan formal. Selain itu, sekolah juga merupakan tempat siswa berinteraksi dengan siswa lain, dan antara siswa dengan guru. Sekolah merupakan lembaga atau tempat siswa mengembangkan kreativitas dan minatnya. Oleh karena itu, sekolah perlu menentukan potensi apa yang dimiliki siswa berdasarkan minat dan keahliannya, sehingga dapat membimbing mereka, kemudian memberikan fasilitas kepada siswa untuk menjalankan dan mengembangkan potensinya.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi, semakin mendorong masyarakat untuk menggunakan hasil teknologi dalam proses belajar mengajar, karena guru atau pendidik memiliki kemampuan untuk menggunakan alat-alat yang tersedia di sekolah, dan mungkin alat-alat tersebut seiring berjalannya waktu mengikuti perkembangan zaman dan kebutuhan zaman. Salah satunya adalah optimalisasi berbagai alat bantu pembelajaran yang disebut media Audiovisual.

Media audiovisual adalah seperangkat alat yang dapat menampilkan gambar bergerak dan suara. Perpaduan antara gambar dan suara tersebut menghasilkan karakter yang menyerupai objek aslinya. Digunakannya media audiovisual dalam pembelajaran itu dikarenakan adanya potensi untuk mendukung proses belajar mengajar (PBM).

Berdasarkan observasi, penulis melakukan wawancara langsung dengan informan yang merupakan guru seni budaya di SMP Negeri 25 Padang. SMP Negeri 25 Padang telah melakukan upaya dalam membentuk karakter saling menolong. Salah satunya melalui pembelajaran Seni budaya, kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum 2013. Alokasi waktu pembelajaran Seni budaya adalah 2 kali dalam seminggu daring sejam, tatap muka 2 jam perkelas, 1 jam pelajaran hitungannya 20 menit. Materi yang diajarkan adalah memainkan alat musik tradisional secara perorangan yaitu memainkan talempong pacik dengan irama cak din din.

Fenomena yang terlihat adalah, ada beberapa kelas yang kurang fokus dalam mengikuti kegiatan proses belajar mengajar yang terlihat dari beberapa siswa yang terlambat dalam pengumpulan tugas tulis maupun praktek. Namun kondisi kelas saat tatap muka bisa terkendali, ada juga beberapa kelas yang siswanya masih memilih daring sampai sekarang, ini menjadikan suatu kendala yang menonjol, karena ada siswa yang tugas prakteknya belum lengkap, kondisi daring tersebut menjadikan suatu masalah baru untuk meminta kelengkapannya, dan juga interaksi antara guru dan siswa cukup sulit karena sudah terbiasa belajar dirumah dan sedikit canggung untuk belajar tatap muka. Sarana dan prasarana di

SMP Negeri 25 Padang terlihat cukup memadai seperti tersedianya alat proyektor namun belum pernah digunakan oleh guru. Untuk itu guru seni budaya pada pembelajaran semester januari-juni 2022, akan menggunakan media audiovisual pada pembelajaran dengan materi talempong pacik. Berdasarkan latar belakang, peneliti merasa tertarik dan penting mengadakan penelitian dengan judul pelaksanaan pembelajaran seni budaya (musik) menggunakan media audiovisual di kelas VIII.6 di SMP Negeri 25 Padang dengan materi talempong pacik.

2. Identifikasi Masalah

1. Kondisi sedang covid - 19 penerapan pembelajaran seni budaya di SMP Negeri 25 Padang dibagi menjadi 2, yaitu daring dan luring.
2. Penerapan pembelajaran seni budaya dilakukan secara daring siswa menjadi malas untuk mengerjakan pekerjaan rumah yang di berikan guru.
3. Belum digunakannya Media Audiovisual dalam pembelajaran seni musik SMP Negeri 25 Padang.
4. Media audiovisual belum pernah digunakan oleh guru seni budaya sebagai media belajar.

3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, penulis membatasi masalah yang akan di teliti yaitu "*Pelaksanaan pembelajaran seni budaya (musik) menggunakan media audiovisual di kelas VIII.6SMP Negeri 25 Padang*".

4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka rumusan masalahnya sebagai berikut:

"Bagaimana pelaksanaan pembelajaran seni budaya (musik) menggunakan media audiovisual di kelas VIII.6 SMP Negeri 25 Padang".

5. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran seni budaya dengan menggunakan media Audiovisual di SMP Negeri 25 Padang dengan materi talempong pacik.

6. Manfaat Penelitian

1. Para guru :

- a. Sebagai acuan bagi sekolah untuk meningkatkan fasilitas, media, pengetahuan dan keterampilan siswa dalam pengembangan kualitas peserta didiknya.
- b. Penelitian ini dapat menjadi acuan bahwa pelaksanaan pembelajaran di sekolah dapat dan akan selalu berubah sehingga para guru senantiasa mewaspadaai segala bentuk perubahan yang terjadi.

2. Para orang tua :

Penelitian ini dapat bermanfaat untuk menggugah peran utama orang tua di rumah agar senantiasa terlibat dalam mengisi kekurangan pembelajaran yang berlangsung di sekolah.

3. Bagi peneliti :

Sebagai referensi acuan dalam melakukan proses belajar dan mengajar di sekolah.

BAB II

KERANGKA TEORITIS

A. Landasan Teori

1. Pengertian Belajar dan Pembelajaran

a. Belajar

Belajar adalah kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kompetensi berupa keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan. Belajar juga dapat dilihat sebagai proses elaborasi dalam pencarian makna individu. Proses belajar pada dasarnya dilakukan untuk meningkatkan kemampuan atau kompetensi personal (Benny A. Priadi, 2009:6).

Sardiman A.M (2010:20) mengemukakan bahwa Belajar itu merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan seperti membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan lain - lain. Pembelajaran juga meningkat jika subjek sedang atau sedang mengalami pengalaman belajar, yaitu tidak verbalistik. Dalam arti luas belajar dapat diartikan sebagai kegiatan psikofisik yang mengarah pada pengembangan pribadi secara utuh.

Belajar menurut Pidarta (2000:197) perubahan tingkah laku yang relatif permanen sebagai hasil dari pengalaman (bukan hasil perkembangan, pengaruh obat, atau kecelakaan) dan dapat diterapkan pada pengetahuan lain dan dapat dikomunikasikan kepada orang lain.

Dan menurut Azhar Asyad (2010:1) belajar adalah suatu proses yang berlangsung seumur hidup untuk semua orang. Proses belajar

terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat berlangsung kapan saja, di mana saja.

Ngalim Purwanto (1990:85) juga mengemukakan bahwa belajar adalah perubahan perilaku di mana perubahan dapat menyebabkan perilaku yang lebih baik, tetapi juga perilaku yang lebih buruk.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses mengubah seseorang dari keadaan tidak mampu ke arah yang lebih mampu atau lebih baik. Perubahan tersebut terlihat dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas perilaku, seperti peningkatan keterampilan, pengetahuan, sikap, pemahaman, kemampuan, dan lain-lain.

b. Pembelajaran

Pembelajaran merupakan terjemahan dari kata "*instruction*" yang bahasa Yunani disebut *instructus* atau "*intruere*" yang berarti menyampaikan pikiran, dengan demikian arti instruksional adalah menyampaikan pikiran atau ide yang telah diolah secara bermakna melalui pembelajaran (Bambang Warsita, 2008:265)

Pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik. Kegiatan pembelajaran tidak akan berarti jika tidak menghasilkan kegiatan belajar pada para peserta didiknya (Bambang Warsita, 2008:85)

Benny A. Pribadi (2009:9) mengatakan bahwa pembelajaran adalah serangkaian aktivitas yang sengaja diciptakan dengan maksud untuk memudahkan terjadinya proses belajar.

Definisi lain tentang pembelajaran dikemukakan oleh Patricia L. Smith dan Tillman J. Ragan (1993) bahwa pembelajaran adalah Pengembangan dan penyediaan informasi dan kegiatan yang bertujuan untuk memudahkan pencapaian tujuan tertentu.

Jadi, Belajar adalah suatu proses yang sengaja dirancang untuk menciptakan aktivitas belajar dalam diri individu. Dengan kata lain, belajar bersifat eksternal dan sengaja dirancang untuk mendukung proses belajar internal individu.

c. Proses Belajar Mengajar

Menurut Yuliasma (2015) menyatakan bahwa Proses belajar adalah kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh peserta didik dan pendidik untuk mencapai tujuan pendidikan, proses belajar berlangsung dalam interaksi antara pendidik dan peserta didik dengan semangat pencapaian tujuan pendidikan.

Interaksi yang baik tergolong interaksi yang dilakukan dengan tujuan untuk mencapai proses pembelajaran yang menyenangkan, komunikatif, merangsang dan inovatif. Hal ini dapat dilakukan oleh pendidik dengan mengetahui apa yang diinginkan dan dirasakan siswa, sehingga proses pembelajaran tidak membosankan.

Dan dengan cara guru membiarkan siswa belajar mandiri sepertinya kurang terkontrol sampai banyak siswa yang meribut dan mengganggu teman sejawat, tetapi proses pembelajaran menggunakan

media ini tetap bisa berlangsung sampai selesai, walaupun banyak siswa yang tidak memperhatikan.

2. Pembelajaran Seni Budaya (Musik)

Pembelajaran seni budaya pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya (Sachari, 2006). Seiring perubahan dan perkembangan kurikulum, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran seni budaya banyak pakar pendidikan mengembangkan model dan strategi pembelajaran.

Seni merupakan salah satu unsur kebudayaan yang tumbuh dan berkembang sejalan dengan perkembangan manusia sebagai pencipta dan penikmat seni. Sedangkan kebudayaan adalah hasil pikiran, karya dan segala aktivitas (bukan perbuatan), yang mencerminkan naluri secara murni (Yayat Nursantara, 2007:1).

Kesenian merupakan salah satu yang memiliki potensi bagi pembangunan nasional. Pendidikan seni budaya ditawarkan di sekolah karena keunikannya, bermanfaat untuk kebutuhan pengembangan potensi siswa, memberikan pengalaman estetis melalui ekspresi dan kreativitas serta apresiasi melalui pengalaman.

3. Media Audiovisual

a. Pengertian media audiovisual

Kata media berasal dari bahasa Latin yakni *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar.

Gerlach & Ely dalam Azhar Arsyad (2014:3) mengatakan bahwa Media dalam arti luas adalah orang, bahan, atau peristiwa yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Hamidjojo dalam Latuheru (1993) memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju (Azhar Arsyad, 2010:4).

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya teknologi informasi semakin mendorong masyarakat untuk menggunakan hasil teknologi dalam proses belajar mengajar, karena guru atau pendidik mampu menggunakan alat-alat yang ada disekolah, dan tidak menutup kemungkinan alat-alat tersebut sejalan dengan perkembangan dan kebutuhan zaman. Salah satunya adalah optimalisasi berbagai alat bantu pembelajaran yang disebut media Audiovisual.

Media Audiovisual merupakan media kelembagaan modern sejalan dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan

teknologi), termasuk media yang dapat dilihat, didengar, dilihat dan didengar (Ahmad Rohani, 1997:97).

Audiovisual itu berasal dari dua kata yaitu "*audible*" dan "*visible*" dan masing-masing artinya adalah dapat didengar dan dapat dilihat. Secara rinci audiovisual ini memiliki dua unsur yaitu unsur suara dengan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media auditif (mendengar) dan visual (melihat). Media audiovisual merupakan alat bantu, yang berarti media audiovisual adalah bahan atau alat yang di pergunakan pada saat belajar dalam menyampaikan tulisan dan kata yang di ucapkan untuk menyalurkan pengetahuan, sikap, dan ide.

Digunakannya media audiovisual dalam pembelajaran itu dikarenakan adanya potensi untuk mendukung proses belajar mengajar (PBM). Menurut Van Els dalam Nababan (1992:206) alat atau media dapat dirinci atau digambarkan dengan berbagai cara. salah satunya adalah media yang dapat didengarkan dan dilihat atau disebut juga dengan media Audiovisual. Media Audiovisual yaitu media ajar yang memanfaatkan sarana seperti layar tancap dan video youtube.

Kegunaan penggunaan alat atau media audiovisual ini antara lain (1)memberi kesempatan kepada pelajar untuk berlatih secara mandiri didalam maupun di luar kelas, (2)meringankan, membantu, melengkapi peran guru, (3)memberi model yang tetap (tidak berubah) kepada pelajarkhususnya kalau rekaman berisi ulangan-ulangan yang banyak dan

intonasi-intonasi yang tertentu, (4)mendengarkan suara beberapa orang penutur asli dikelas sehingga pelajar dapat membedakan suara orangwanita, pria, anak, pemuda dan segala ragamnya, (5)merekam suara pelajar dapat digunakan oleh guru dalam mengevaluasi dan oleh pelajar untuk mengevaluasi hail produksi diri sendiri.

Definisi lain dari media audiovisual adalah seperangkat alat yang dapat menampilkan gambar bergerak dan suara. Kombinasi gambar dan suara menciptakan karakter yang sama dengan objek aslinya. Alat-alat yang termasuk dalam kategori media audiovisual adalah: televisi, video, VCD, suara. Dengan perannya tadi, maka media audiovisual dapat membantu siswa dalam:

- a) Peningkatan persepsi
- b) Peningkatan pengertian
- c) Peningkatan transfer belajar
- d) Pemberian penguatan atau pengetahuan hasil belajar
- e) Peningkatan retensi

b. Kelebihan dan Kekurangan Media Audiovisual

a) Kelebihan:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis
- b. Mengatasi perbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti :
 - a. Objek yang terlalu besar digantikan dengan realitas, gambar, film bingkai, film atau video.

- b. Obyek yang kecil dibantu dengan proyektor micro, film bingkai, film atau gambar.
- c. Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat dapat dibantu dengan time line tau high speed photogral.
- d. Kejadian tau peristiwa yang terjadi masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal.
- e. Konsep yang terlalu luas (gunung merapi, gempa bumi, iklim dll) dapat di visualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dll.

b) Kekurangan:

- a. Media audiovisual tidak dapat digunakan dimana saja dan kapan saja, karena media audiovisual cenderung tetap di tempat.
- b. Biaya pengadaannya relatif mahal.
- c. Apabila pendidik tidak mampu berpartisipasi aktif maka peserta didik akan cenderung menikmati visualisasi dan suaranya saja.

c. Langkah-langkah Penggunaan Media Audiovisual

Dalam penggunaan media audiovisual memerlukan langkah-langkah yang harus dilakukan dan disiapkan. Menurut Warjana dan Rizky dalam Ummu Salamah (2014) adapun langkah-langkah yang harus dilakukan dalam penggunaan media audiovisual dalam proses pembelajaran adalah:

a) Merancang Presentasi (Merancang Materi)

Materi presentasi menjadi salah satu vagian yang cukup penting dalam kesuksesan presentasi. Dengan demikian, materi presentasi yang

menarik menjadi prioritas dalam perancangan, baik pemilihan materi presentasi, format yang dipilih, maupun animasi dalam presentasi tersebut. Untuk membuat dan memformat presentasi yang baik dan menarik memerlukan persiapan yang matang, adapun persiapan presentasi seperti menampilkan slide. Dalam presentasi pembuatan slide dipengaruhi oleh alokasi waktu yang akan disampaikan.

Microsoft Power Point merupakan media yang penting dalam proses persiapan pembelajaran. Slide dapat dibuat dengan mudah sesuai prosedur dan perencanaan pendidik untuk menarik perhatian peserta didik.

b) Persiapan Media yang akan digunakan

Media merupakan salah satu penunjang terselenggaranya pembelajaran. Jadi disini media memegang peranan penting dalam pelaksanaan pembelajaran. Media yang digunakan adalah laptop, LCD proyektor dan speaker.

c) Melakukan Presentasi dalam Pembelajaran

Setelah guru merancang materi dengan menggunakan laptop, LCD proyektor, dan speaker. Pendidik harus mempersiapkannya dengan menempatkan proyektor LCD pada posisi tertentu dengan jarak antara layar dan proyektor LCD. Setelah semua media terpasang, pendidik menjelaskan materi sesuai jadwal atau RPP.

B. Penelitian Relevan

Agar mendapatkan data yang relevan maka peneliti melakukan tinjauan pustaka yang berujuan untuk mendapatkan informasi mengenai penelitian terdahulu yang relevan terhadap penelitian ini. Seperti di antaranya :

- a. Debby Zulyaharum (2016), dengan judul skripsi "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Audiovisual pada Mata Pelajaran Seni Tari di Kelas X.3 SMA Negeri 1 Kota Sungai Penuh". Dalam Penelitian ini disimpulkan bahwa penggunaan metode media audiovisual telah berhasil meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran seni tari di kelas X.3 SMA Negeri I Kota Sungai Penuh.
- b. Dedi Surya (2016), dengan skripsi yang berjudul "Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Gaya Belajar Siswa dalam Pembelajaran Seni Budaya di SMA Negeri 1 Batipuh". Dalam Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa setelah penggunaan media audiovisual pada pembelajaran seni musik dapat merangsang munculnya gaya belajar kinestetik di dalam diri siswa. Hal ini dibuktikan dari proses pembelajaran yang diikuti siswa dengan aktif dalam pembelajaran seni musik di SMA Negeri 1 Batipuh.
- c. Neti Lestari (2013), dengan judul skripsi "Meningkatkan Motivasi Siswa dalam Belajar Musik Recorder Melalui Metode Permodelan di Kelas VIII.6 SMP Negeri 2 Kota Pariaman". Dalam Penelitian ini dapat disimpulkan dengan metode permodelan terjadi peningkatan yang lebih baik dibandingkan sebelumnya dan siswa termotivasi dari teman sebayanya sebagai model pada waktu belajar bersama di Kelas VIII 6 SMP Negeri 2 Kota Pariaman.

C. Kerangka konseptual

Penelitian ini mengkaji tentang bagaimana penerapan pelaksanaan pembelajaran menggunakan Media Audiovisual pada proses belajar mengajar Seni Budaya di SMP Negeri 25 Padang. Adapun kerangka konseptual yang berguna sebagai skema dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Konseptual

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pelaksanaan penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran seni budaya dapat menjadi sarana untuk meningkatkan ketertarikan belajar siswa. Dan dapat mengurangi aktivitas negatif seperti keluar masuk, mengobrol, mengganggu teman, dan lain-lain.

Oleh karena itu, penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran memungkinkan siswa untuk lebih memahami materi dan lebih fokus pada pembelajaran karena siswa tidak hanya mengetahui tetapi juga melihat contoh melalui video. Selain itu, siswa juga mudah mengingat setiap materi yang dijelaskan oleh guru karena mereka menyaksikan secara langsung melalui media Audiovisual yang digunakan oleh guru.

B. Saran

Setelah peneliti melakukan penelitian tindakan kelas maka ada beberapa saran sebagai berikut:

1. Jika guru mata pelajaran memiliki masalah yang sama dalam mencoba meningkatkan motivasi siswa, tidak ada salahnya menggunakan media audiovisual untuk pembelajaran. Peneliti menemukan bahwa motivasi belajar siswa meningkat melalui penggunaan media audiovisual.
2. Disarankan kepada SMP Negeri 25 Padang agar meminta kepada Pemerintah Daerah untuk menambah guru yang berbasis IT karena media Audiovisual ini sangat berguna untuk kegiatan belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- A.Pribadi, Benny. 2009. *Model desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: PT. Dian Rakyat.
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Hamidjojo dan Latuheru, J.D., 1993. *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Kini*. Ujung Pandang: IKIP Ujung Pandang Press.
- Moleong. Lexy j. 2012. *Metodologi Penelitian kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda karya
- Nursantara, Yayat. (Ed.). 2007. *Seni Budaya untuk SMA Kelas X' Standar Isi 2006*.
- Nursantara, Yayat. 2007. *Seni Budaya untuk SMA kelas X*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Pidarta, Made. 2000. *Pemikiran tentang Supervisi Pendidikan*. Jakarta: Sarana Press.
- Purwanto, Ngalim. 1990. *Belajar Berhubungan dengan Perubahan Tingkah Laku*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Rohani, Ahmad. 1997. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumanto. 2006. *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Tenaga Perguruan Tinggi.

Sardiman A.M. 2010. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.

Warjana dan Ar Rizky. 2009. *6 Jam Belajar Cepat Menggunakan dan Mengoptimalkan Laptop*. Yogyakarta: Gava Media.

Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
(Jilid ke-1). Jakarta: Erlangga.