

**MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN
MEDIA AUDIOVISUAL DALAM PEMBELAJARAN SENI BUDAYA
KELAS VII DI SMP NEGERI 1 PAINAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1)



Oleh:

**PUTRI JOHANA
NIM. 14023026/2014**

**JURUSAN SENI DRAMA TARI DAN MUSIK
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2018**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

Judul : Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Audiovisual dalam Pembelajaran Seni Budaya Kelas VII di SMP Negeri 1 Painan
Nama : Putri Johana
NIM/TM : 14023026/2014
Program Studi : Pendidikan Sendratasik
Jurusan : Sendratasik
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 29 Juni 2018

Disetujui oleh:

Pembimbing I,



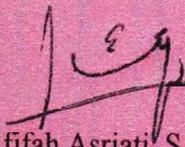
Harisnal Hadi, M.Pd.
NIP. 19760724 200312 1 002

Pembimbing II,



Yos Sudarman, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19740514 200501 1 003

Ketua Jurusan



Afifah Asriati, S.Sn., M.A.
NIP. 19630106 198603 2 002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

SKRIPSI

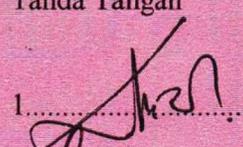
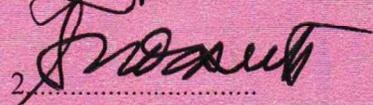
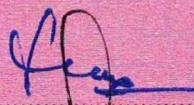
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Sendratasik, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Audiovisual
dalam Pembelajaran Seni Budaya Kelas VII di SMP Negeri 1 Painan

Nama : Putri Johana
NIM/TM : 14023026/2014
Program Studi : Pendidikan Sendratasik
Jurusan : Sendratasik
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 01 Agustus 2018

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Harisnal Hadi, M.Pd.	1. 
2. Sekretaris	: Yos Sudarman, S.Pd., M.Pd.	2. 
3. Anggota	: Drs. Esy Maestro, M.Sn.	3. 
4. Anggota	: Drs. Wimbrayardi, M.Sn.	4. 
5. Anggota	: Irdhan Epria Darma Putra, M.Pd.	5. 



SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Putri Johana
NIM/TM : 14023026/2014
Program Studi : Pendidikan Sندراتاسيك
Jurusan : Sندراتاسيك
Fakultas : FBS UNP

Dengan ini menyatakan, bahwa Skripsi saya dengan judul "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Audiovisual dalam Pembelajaran Seni Budaya Kelas VII di SMP Negeri 1 Painan", 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 Sندراتاسيك,


Afifah Asriati, S.Sn., M.A.
NIP. 19630106 198603 2 002

Saya yang menyatakan,



Putri Johana
NIM/TM. 14023026/2014

ABSTRAK

Putri Johana. 2018. Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Audiovisual dalam Pembelajaran Seni Budaya Kelas VII di SMP Negeri 1 Painan. Skripsi. FBS Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media audiovisual dalam pembelajaran seni musik.

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Objek penelitian adalah siswa kelas VII-3 yang berjumlah 32 siswa dengan 15 orang siswa laki-laki dan 17 orang siswi perempuan. Instrumen penelitian adalah peneliti sendiri dan guru Seni Budaya sebagai obsever. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, lembar angket, studi pustaka, dan lembar pengamatan motivasi dengan indikator senang, perhatian, konsentrasi, dan ketekunan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran seni musik dengan menggunakan media audiovisual dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dikelas VII-3, serta berdampak baik pada proses pembelajaran musik. Pernyataan tersebut dibuktikan dengan rata-rata persentase masing-masing indikator motivasi belajar yaitu pada indikator senang dengan rata-rata persentase 59% meningkat menjadi 78%, dan indikator perhatian dengan rata-rata persentase 44% meningkat menjadi 76%, indikator konsentrasi dengan rata-rata persentase 45% meningkatkan menjadi 78%, dan indikator ketekunan dengan rata-rata persentase 42% meningkat menjadi 73%. Dari hasil pengamatan maka diperoleh hasil motivasi belajar siswa pada siklus I dengan rata-rata 47% dikategorikan sedang dan meningkat pada siklus II menjadi 76% dikategorikan sangat tinggi. Dan hasil angket yang telah peneliti bagikan kepada siswa terjadi peningkatan yaitu pada siklus I diperoleh dengan persentase 76% dan pada siklus II 88%, maka penulis dapat menarik kesimpulan bahwa dengan menggunakan media audiovisual pembelajaran seni musik kelas VII-3 SMP Negeri 1 Painan telah berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya yang mempermudah dan memberikan jalan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Audiovisual dalam Pembelajaran Seni Budaya Kelas VII di SMP Negeri 1 Painan”**. Serta Salawat dan salam penulis persembahkan kepada Nabi besar Muhammad SAW. Tujuan dari penulisan ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1) pada Jurusan Sendratasik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.

Proses penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, arahan dan motivasi sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Harisnal Hadi, M.Pd. Pembimbing 1 sekaligus sebagai pembimbing akademik yang telah banyak membimbing dan memberikan pengarahan mulai dari penulis masuk ke Jurusan Sendratasik sampai penulis menyelesaikan skripsi ini.
2. Yos Sudarman, S.Pd., M.Pd. Pembimbing 2 yang telah membimbing dan memberikan pengarahan dalam penulisan skripsi ini.
3. Ketiga dewan penguji, yaitu Drs. Esy Maestro, M.Sn, Drs. Wimbrayardi, M.Sn, dan Irdhan Epria Darma Putra, S.Pd., M.Pd, yang telah memberikan kritik, saran dan masukan demi sempurnanya penulisan skripsi ini.
4. Ketua Jurusan Sendratasik yaitu Afifah Asriati, S.Sn., MA.

5. Teristimewa untuk Mama dan Papaku tercinta, Jon Kenedi S.H dan Haviza M, S.H serta adik-adikku Intan Septiana Hadi, Arif Rahman Huzaifah dan Keluarga Besar tercinta yang tidak bisa saya sebut satu persatu, penulis mengucapkan terimakasih yang tak terhingga, berkat do'a dan motivasi penulis akhirnya dapat menyelesaikan skripsi ini dan mendapatkan gelar sarjana.
6. Bapak, Ibu staf pengajar Jurusan Sendratasik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.
7. Ibu Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Painan yaitu Mardalena M, S.Pd yang telah memberikan izin penulis untuk melakukan penelitian
8. Terspesial untuk api, terimakasih sudah setia menemani dari awal masuk ke Jurusan Sendaratasik sampai penyelesaian skripsi ini. Terimakasih atas waktu dan motivasi yang engkau berikan. Semoga Allah SWT selalu melindungi dirimu.
9. Sahabatku SWAG Squad, Cucok Meong Squad, dan Blinkchy yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Terimakasih telah memberikan semangat dan bantuan dalam penyelesaian skripsi ini. Masa-masa indah waktu kuliah takkan pernah terlupakan. Latihan komposisi, seruni, randai, pasti akan sangat dirindukan. Semoga kelak kita sukses semuanya Aamiin.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan ini jauh dari kesempurnaan, untuk itu penulis mengharapkan saran. Semoga penulisan ini dapat bermanfaat untuk semuanya.

Padang, Agustus 2018

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 Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian.....	4
F. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KERANGKA TEORITIS	
A. Landasan Teori	6
1. Belajar dan Pembelajaran	6
2. Pembelajaran Seni Budaya	8
3. Motivasi Belajar	10
4. Media Audiovisual	13
B. Penelitian Relevan.....	18
C. Kerangka Konseptual	19
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	21
B. Waktu dan Tempat Penelitian	22
C. Instrumen Penelitian.....	22
D. Prosedur Penelitian.....	27
E. Teknik Pengumpulan Data	31
F. Teknik Analisis Data.....	33

BAB VI HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum SMP Negeri 1 Painan	36
B. Hasil Penelitian	40
1. Siklus I	41
2. Siklus II	62
C. Pembahasan	83

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	89
B. Saran	90

DAFTAR PUSTAKA	91
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN	93
-----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Data Siswa 3 Tahun Terakhir	38
Tabel 2. Data Tenaga Pendidik	38
Tabel 3. Data Sarana dan Prasarana	39
Tabel 4. Hasil Pengamatan Motivasi Belajar Siswa Siklus I dengan Indikator Senang	55
Tabel 5. Hasil Pengamatan Motivasi Belajar Siswa Siklus I dengan Indikator Perhatian	56
Tabel 6. Hasil Pengamatan Motivasi Belajar Siswa Siklus I dengan Indikator Konsentrasi	57
Tabel 7. Hasil Pengamatan Motivasi Belajar Siswa Siklus I dengan Indikator Ketekunan	57
Tabel 8. Rekapitulasi Hasil Pengamatan Motivasi Belajar Siswa Siklus I	58
Tabel 9. Hasil Angket Siklus I Kelas VII-3 SMP Negeri 1 Painan	59
Tabel 10. Hasil Pengamatan Motivasi Belajar Siswa Siklus II dengan Indikator Senang	75
Tabel 11. Hasil Pengamatan Motivasi Belajar Siswa Siklus II dengan Indikator Perhatian.....	76
Tabel 12. Hasil Pengamatan Motivasi Belajar Siswa Siklus II dengan Indikator Konsentrasi	77
Tabel 13. Hasil Pengamatan Motivasi Belajar Siswa Siklus II dengan Indikator Ketekunan	78
Tabel 14. Rekapitulasi Hasil Pengamatan Motivasi Belajar Siswa Siklus II	78
Tabel 15. Hasil Angket Siklus II kelas VII-3 SMP Negeri 1 Painan.....	79
Tabel 16. Rekapitulasi Hasil Pengamatan Motivasi Belajar Siswa pada Siklus I dan Siklus II.....	82

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Kerangka Konseptual.....	20
Gambar 2. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas	27
Gambar 3. SMP Negeri 1 Painan	36
Gambar 4. Siswa Mengamati Video yang Ditampilkan Guru	45
Gambar 5. Siswa Mencoba Menyimpulkan Makna dalam Video	46
Gambar 6. Siswa Menanya Seputar Tayangan Video	46
Gambar 7. Siswa Mengomunikasikan Hasil Diskusi Kelompok	47
Gambar 8. Siswa Mengamati Video Lagu Indonesia Raya	52
Gambar 9. Siswa Berlatih Bermain Pianika Secara Perkelompok	53
Gambar 10. Siswa Memainkan Pianika Secara Perorangan	54
Gambar 11. Siswa Mengamati Video Ansambel	66
Gambar 12. Siswa Mencoba Menyimpulkan Makna Video	67
Gambar 13. Siswa Menanya Seputar Tayangan Video	68
Gambar 14. Siswa Mengamati Ansambel Lagu Bunda.....	73
Gambar 15. Siswa Bermain Musik Ansambel Dengan Lagu Bunda.....	74

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Silabus Seni Budaya Kelas VII	93
Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I Pertemuan I dan II	97
Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II Pertemuan I dan II	103
Lampiran 4. Hasil Pengamatan Motivasi Siswa Siklus I Pertemuan I	109
Lampiran 5. Hasil Pengamatan Motivasi Siswa Siklus I Pertemuan II	113
Lampiran 6. Rekapitulasi Hasil Pengamatan Motivasi Siswa Siklus I	117
Lampiran 7. Hasil Pengamatan Motivasi Siswa Siklus II Pertemuan I	119
Lampiran 8. Hasil Pengamatan Motivasi Siswa Siklus II Pertemuan II	123
Lampiran 9. Rekapitulasi Hasil Pengamatan Motivasi Siswa Siklus II	127
Lampiran 10. Rekapitulasi Hasil Pengamatan Motivasi Siswa Siklus I dan Siklus II	129
Lampiran 11. Hasil Belajar Siswa Kelas VII-3 Semester I	130
Lampiran 12. Hasil Belajar Siswa Kelas VII-3 Semester II	131
Lampiran 13. Dokumentasi Penelitian	132

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut UU No.20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Hasbullah, 2012:4).

Tujuan pendidikan adalah membentuk kepribadian melalui proses pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang disampaikan melalui mata pelajaran. Salah satu mata pelajaran yang diberikan adalah seni budaya. Mata pelajaran seni budaya merupakan mata pelajaran yang berorientasi pada pembangunan karakter kepribadian siswa dalam kehidupan sosial.

Pembelajaran seni budaya memiliki beberapa bidang di antaranya seni musik, seni tari, seni rupa, dan seni teater. Pembelajaran seni budaya dapat meningkatkan kepekaan rasa terhadap kesenian dengan baik dan menumbuhkan rasa cinta dan bangga terhadap seni budaya bangsa sendiri. Selain itu, pembelajaran seni budaya bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dan emosional siswa dalam memahami pelajaran seni budaya.

Pendidikan seni budaya diberikan di sekolah karena keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatan terhadap kebutuhan perkembangan

peserta didik, yang terletak pada pemberian pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berekspresi/berkreasi dan berapresiasi, yang mana hal ini tidak dapat diberikan oleh mata pelajaran lain.

Keberhasilan proses pembelajaran merupakan hal utama yang didambakan dalam pelaksanaan pendidikan disekolah. Dalam proses pembelajaran komponen utama adalah pendidik dan peserta didik. Untuk dapat mengoptimalkan pembelajaran seni budaya (musik) sebagai sarana pembentukan pribadi, pendidik perlu mengoptimalkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Motivasi adalah dorongan pada diri seseorang yang menyebabkan ia bertindak, berbicara, berfikir dengan cara tertentu. Di dalam melaksanakan pekerjaan yang bersifat sadar, seseorang selalu didorong oleh motif tertentu baik intrinsik maupun ekstrinsik. Bila peserta didik belajar karena motif intrinsik hasilnya akan lebih baik dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti dilakukan pada bulan November-Desember 2017 adalah kurangnya motivasi siswa terhadap pembelajaran seni musik, pendidik cenderung masih terpaku pada media papan tulis, terbatasnya media pembelajaran, sarana dan prasarana kurang memadai, dan belum digunakannya media audiovisual dalam pelaksanaan pembelajaran seni musik. Permasalahan awal adalah guru Seni Budaya di SMP Negeri 1 Painan, guru tersebut tidak dapat mengoptimalkan media pembelajaran dengan baik karena faktor usia sehingga menyebabkan menurunnya motivasi belajar siswa.

Saat peneliti melakukan wawancara dengan guru Seni Budaya yaitu Ibu Hj.Ellya Ridanti S.Pd maka kelas yang sangat bermasalah pada motivasi belajarnya yaitu kelas VII-3. Dilihat dari aktivitas saat belajar, kelas VII-3 adalah kelas yang paling nakal dan suka meribut.

Maka dari itu, peneliti mencoba menggunakan media audiovisual dalam pelaksanaan pembelajaran seni budaya (musik) di kelas VII-3 SMP Negeri 1 Painan dimana akan terwujudnya suatu metode pembelajaran yang baru sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pelaksanaan pembelajaran seni musik.

Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dengan media audiovisual ini pendidik akan merangsang pemikiran peserta didik sehingga pelaksanaan pembelajaran seni musik dapat berjalan dengan baik sesuai dengan yang diharapkan.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Audiovisual dalam Pembelajaran Seni Budaya Kelas VII di SMP Negeri 1 Painan”.

B. Identifikasi Masalah

1. Kurangnya motivasi siswa kelas VII-3 dalam pembelajaran seni musik di SMP Negeri 1 Painan
2. Penyampaian materi pembelajaran masih terpaku dengan media papan tulis.

3. Terbatasnya media dalam pelaksanaan pembelajaran seni musik di SMP Negeri 1 Painan.
4. Sarana dan prasarana di SMP Negeri 1 Painan kurang memadai
5. Belum digunakannya Media Audiovisual dalam pembelajaran seni musik di kelas VII-3 SMP Negeri 1 Painan.

C. Batasan Masalah

Agar permasalahan ini dapat dikaji secara mendalam maka peneliti melakukan pembatasan masalah. Hal ini dimaksudkan agar hasil penelitian menjadi lebih fokus, efektif, dan jelas sehingga tujuan penelitian dapat tercapai dengan maksimal.

Penelitian ini hanya akan dibatasi pada masalah nomor 1 dan 5 yaitu Penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran seni musik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII-3 di SMP Negeri 1 Painan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah ditetapkan, maka masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah “Apakah dengan menggunakan media audiovisual dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII-3 SMP Negeri 1 Painan?”

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa kelas VII-3 SMP Negeri 1 Painan dengan menggunakan media audiovisual.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini antara lain :

1. Bagi peneliti :
 - a. Sebagai referensi untuk mengajar disekolah
 - b. Sebagai acuan untuk meningkatkan media pembelajaran yang akan peneliti gunakan dalam mengajar
 - c. Menemukan teori baru dalam mengajar di sekolah
2. Bagi sekolah :
 - a. Sebagai masukan bagi sekolah untuk meningkatkan fasilitas, media, pengetahuan dan keterampilan siswa dalam pengembangan kualitas peserta didiknya.
 - b. Tindak lanjut bagi pendidik agar digunakan untuk proses pembelajaran
 - c. Bagi seluruh peserta didik sebagai evaluasi diri sehingga mereka dapat menentukan sikap dan tindakan untuk mempersiapkan diri dalam mata pelajaran seni musik.

BAB II

KERANGKA TEORITIS

A. Landasan Teori

1. Belajar dan Pembelajaran

a. Pengertian Belajar

Belajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh seseorang agar memiliki kompetensi berupa keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan. Belajar juga dapat dipandang sebagai sebuah proses elaborasi dalam upaya pencarian makna yang dilakukan oleh individu. Proses belajar pada dasarnya dilakukan untuk meningkatkan kemampuan atau kompetensi personal (Benny A. Pribadi, 2009:6).

Sardiman A.M (2010:20) mengemukakan bahwa belajar itu senantiasa merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya. Juga belajar itu akan lebih baik, kalau si subjek belajar itu mengalami atau melakukannya, jadi tidak bersifat verbalistik. Dalam pengertian luas, belajar dapat diartikan sebagai kegiatan psiko-fisik menuju ke perkembangan pribadi seutuhnya.

Belajar menurut Pidarta (2000:197) adalah perubahan perilaku yang relative permanen sebagai hasil pengalaman (bukan hasil perkembangan, pengaruh obat, atau kecelakaan) dan bisa melaksanakannya pada pengetahuan lain serta mampu mengkomunikasikannya kepada orang lain.

Ngalim Purwanto (1990:85) juga mengemukakan bahwa belajar merupakan suatu perubahan dalam tingkah laku, dimana perubahan itu

dapat mengarah kepada tingkah laku yang lebih baik, tetapi juga ada kemungkinan mengarah kepada tingkah laku yang lebih buruk.

Dan menurut Azhar Asyad (2010:1) belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan pada diri seseorang dari keadaan tidak mampu ke arah yang lebih mampu atau arah yang lebih baik. Perubahan tersebut terlihat dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, pemahaman, keterampilan, dan sebagainya.

b. Pengertian 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 penyampaian informasi dan kegiatan yang diciptakan untuk memfasilitasi pencapaian tujuan yang spesifik.

Jadi, pembelajaran adalah proses yang sengaja dirancang untuk menciptakan terjadinya aktivitas belajar dalam diri individu. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan sesuatu hal yang bersifat eksternal dan sengaja dirancang untuk mendukung terjadinya proses belajar internal dalam diri individu.

2. Pembelajaran Seni Budaya

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 adalah salah satu unsur kebudayaan yang tumbuh dan berkembang sejajar dengan perkembangan manusia selaku penggubah dan penikmat seni. Sedangkan kebudayaan adalah hasil pemikiran, karya, dan segala aktivitas (bukan perbuatan), yang merefleksikan naluri secara murni (Yayat Nursantara, 2007:1).

Kesenian merupakan salah satu unsur dari kebudayaan yang berpotensi bagi pembangunan nasional. Pendidikan seni budaya dan keterampilan diberikan disekolah karena keunikan, bermanfaat terhadap kebutuhan pengembangan potensi siswa, pemberian pengalaman estetis dengan berekspresi dan berkreasi, serta berapresiasi melalui pengalaman.

Adapun ruang lingkup mata pelajaran seni budaya ini meliputi:

- 1) Seni Rupa mencakup pengetahuan, keterampilan, dan nilai dalam menghasilkan karya berupa patung, lukisan, ukiran, dll.
- 2) Seni Musik mencakup kemampuan untuk menguasai olah vokal, memainkan alat musik, dan apresiasi karya musik.
- 3) Seni Tari adalah ekspresi jiwa manusia yang diungkapkan melalui medium gerak dengan menitik beratkan keindahan atau estetika.
- 4) Seni Teater mencakup olah tubuh dengan memadukan unsur-unsur musik, seni tari dan seni peran.

Seni budaya sebagai suatu ilmu yang memberi kesempatan kepada siswa untuk mengekspresikan gagasan berkreasi seni serta mengekspresikan pengalaman pribadi dan melakukan pengamatan proses dan sesuai dengan nilai budaya dan keindahan yang ada dilingkungan masyarakat.

Dengan demikian, pembelajaran seni baik sebagai mata pelajaran atau merupakan suatu kegiatan disekolah ternyata mempunyai arti penting untuk diberikan kepada peserta didik karena akan membentuk jiwa dan sikap peserta didik tersebut dengan mempelajari seni. Mata pelajaran ini

dianggap dapat membentuk kepribadian yang lebih harmonis dengan memperhatikan perkembangan peserta didik dalam mencapai multi kecerdasan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran seni budaya yaitu proses kegiatan yang sengaja dirancang untuk menciptakan terjadinya aktivitas belajar dalam diri individu yang memiliki empat aspek yaitu: (1) seni rupa, (2) seni musik, (3) seni tari, dan (4) seni teater untuk membentuk jiwa dan sikap peserta didik tersebut dalam seni.

3. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Sebelum membahas pengertian motivasi belajar, terlebih dahulu dijelaskan pengertian motivasi secara umum. Motivasi berawal dari kata "*motif*" yaitu dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan/mendesak. Sebagaimana dikemukakan oleh Sardiman A.M (2010:73) motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Motif juga dapat diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu.

Motivasi belajar adalah merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Peranannya yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar (Sardiman A.M, 2010:75).

Motivasi diterapkan dalam berbagai kegiatan, tidak terkecuali dalam belajar. Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik atau penguatan yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi belajar dapat timbul karena faktor instrinsik, berupa hasrat untuk keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik.

Motivasi pada dasarnya dapat membantu dalam memahami dan menjelaskan perilaku individu, termasuk perilaku individu yang sedang belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Hamzah B. Uno (2012:23) mengatakan hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Hal ini mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar.

b. Jenis-jenis Motivasi Belajar

1) Motivasi Instrinsik

Sardiman A.M (2010:89) menyatakan bahwa motivasi instrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Itulah sebabnya motivasi instrinsik dapat juga

dikatakan sebagai bentuk motivasi yang didalamnya aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan suatu dorongan dari dalam diri dan secara mutlak berkait dengan aktivitas belajarnya. Jadi memang motivasi itu muncul dari kesadaran diri sendiri dengan tujuan secara esensial, bukan sekedar simbol dan seremonial.

Motivasi intrinsik adalah dorongan alamiah yang berasal dari dalam diri individu untuk berpartisipasi mengerjakan sesuatu bukan karena situasi buatan atau mengharapkan penghargaan tertentu, tetapi hanya untuk mencapai kepuasan sendiri. Motivasi dari dalam merupakan bentuk keinginan, perasaan, kesenangan yang masih murni tanpa ada pengaruh dari luar (Sardiman A.M, 2010:90).

2) Motivasi Ekstrinsik

Menurut Sardiman A.M dalam buku *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar* (2010:90) menyatakan bahwa motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsang dari luar. Oleh karena itu motivasi ekstrinsik dapat juga dikatakan sebagai bentuk motivasi yang didalamnya aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan dorongan dari luar yang tidak secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar.

Dengan demikian motivasi ekstrinsik ini tidak dilandasi oleh kondisi yang ada pada dalam diri, melainkan akibat adanya rangsangan yang datangnya dari luar diri individu.

Berdasarkan pengertian yang telah diuraikan maka jelaslah yang dimaksud dengan motivasi yaitu dorongan dasar yang menggerakkan

seorang individu untuk melakukan suatu perubahan. Sedangkan motivasi dari luar diri (motivasi ekstrinsik) merupakan bentuk kegiatan, perasaan dan kesenangan yang diaktualisasikan karena ada pengaruh dari luar diri.

4. Media Audiovisual

a. Pengertian Media Audiovisual

Sebelum dibahas tentang media audiovisual, terlebih dahulu dijelaskan pengertian media secara umum. Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar.

Gerlach & Ely dalam Azhar Arsyad (2014:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu 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 Ltuheru (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, makin mendorong orang untuk melakukan pemanfaatan hasil-

hasil teknologi dalam proses belajar mengajar, hal tersebut menuntut guru atau pendidik mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Salah satunya dengan mengoptimalkan berbagai alat bantu dalam pembelajaran yang disebut dengan media audiovisual.

Media audiovisual adalah media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi), meliputi media yang dapat dilihat, didengar dan yang dapat dilihat dan didengar (Ahmad Rohani, 1997:97).

Audiovisual berasal dari kata "*audible*" artinya dapat didengar dan "*visible*" artinya dapat dilihat. Secara rinci, media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media auditif (mendengar) dan visual (melihat). Media audiovisual merupakan sebuah alat bantu, yang berarti bahan atau alat yang dipergunakan dalam situasi belajar untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menularkan pengetahuan, sikap, dan ide.

Digunakannya media audiovisual dalam pembelajaran, karena adanya keutamaan 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 mengajarkan bahasa dengan memanfaatkan alat-alat pandang dengar sehingga pengajaran menjadi lebih hidup dan menarik. Contoh: kombinasi slide, dan tape, video, carta, program televisi, dan laboratorium bahasa.

Kegunaan penggunaan alat atau media audiovisual ini antara lain (1) memberi kesempatan kepada pelajar untuk berlatih secara mandiri di dalam maupun di luar kelas, (2) meringankan, membantu, melengkapi peran guru, (3) memberi model yang tetap (tidak berubah) kepada pelajar khususnya 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 orang wanita, pria, anak, pemuda dan segala ragamnya, (5) merekam suara pelajar dapat digunakan oleh guru dalam mengevaluasi dan oleh pelajar untuk mengevaluasi hasil produksi diri sendiri.

Pengertian lain media audiovisual adalah seperangkat alat yang dapat menampilkan gambar bergerak dan bersuara. Paduan antara gambar dan suara membentuk karakter sama dengan obyek aslinya. Alat-alat yang termasuk dalam kategori media audiovisual adalah: televisi, video-VCD, sound, dan film. Dengan perannya tadi, maka media audiovisual dapat membantu siswa dalam:

- a) Peningkatan persepsi
- b) Peningkatan pengertian
- c) Peningkatan transfer (pengalihan) belajar

- d) Pemberian penguatan atau pengetahuan hasil yang dicapai
- e) Peningkatan retensi (ingatan)

b. Kelebihan dan Kekurangan Media Audiovisual

1) Kelebihan

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis
- 2) Mengatasi perbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti :
 - (1) Objek yang terlalu besar digantikan dengan realitas, gambar, film bingkai, film atau video.
 - (2) Obyek yang kecil dibantu dengan proyektor micro, film bingkai, film atau gambar.
 - (3) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat dapat dibantu dengan *time line* atau *high speed fotografi*.
 - (4) Kejadian atau peristiwa yang terjadi masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal.
 - (5) Konsep yang terlalu luas (gunung merapi, gempa bumi, iklim dll) dapat di visualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dll.

2) 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 bagian 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 adalah salah satu penunjang untuk terlaksananya suatu pembelajaran. Maka disini media sangat berperan penting dalam

pelaksanaan pembelajaran. Media yang digunakan berupa laptop, LCD Proyektor dan Speaker.

c) Melakukan Presentasi dalam Pembelajaran

Setelah guru merancang materi dan memilih menggunakan media laptop, LCD Proyektor dan Speaker. Pendidik harus menyiapkan dengan baik seperti menempatkan LCD Proyektor pada posisi tertentu dengan jarak sedemikian rupa antara screen dan LCD Proyektor. Setelah media semua terpasang, barulah pendidik menjelaskan materi sesuai dengan prosedur atau RPP.

B. Penelitian yang Relevan

Untuk mendapatkan data dan informasi yang akurat dan relevan, peneliti melakukan serangkaian tinjauan pustaka. Hal ini bertujuan untuk memperoleh informasi dari penelitian-penelitian terdahulu yang berkaitan dengan objek yang sedang diteliti. Selain itu, penelitian yang relevan berguna untuk membantu mengantisipasi terjadinya tumpang tindih atau terjadinya penelitian yang sama.

Adapun peneliti yang dijadikan sebagai masukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

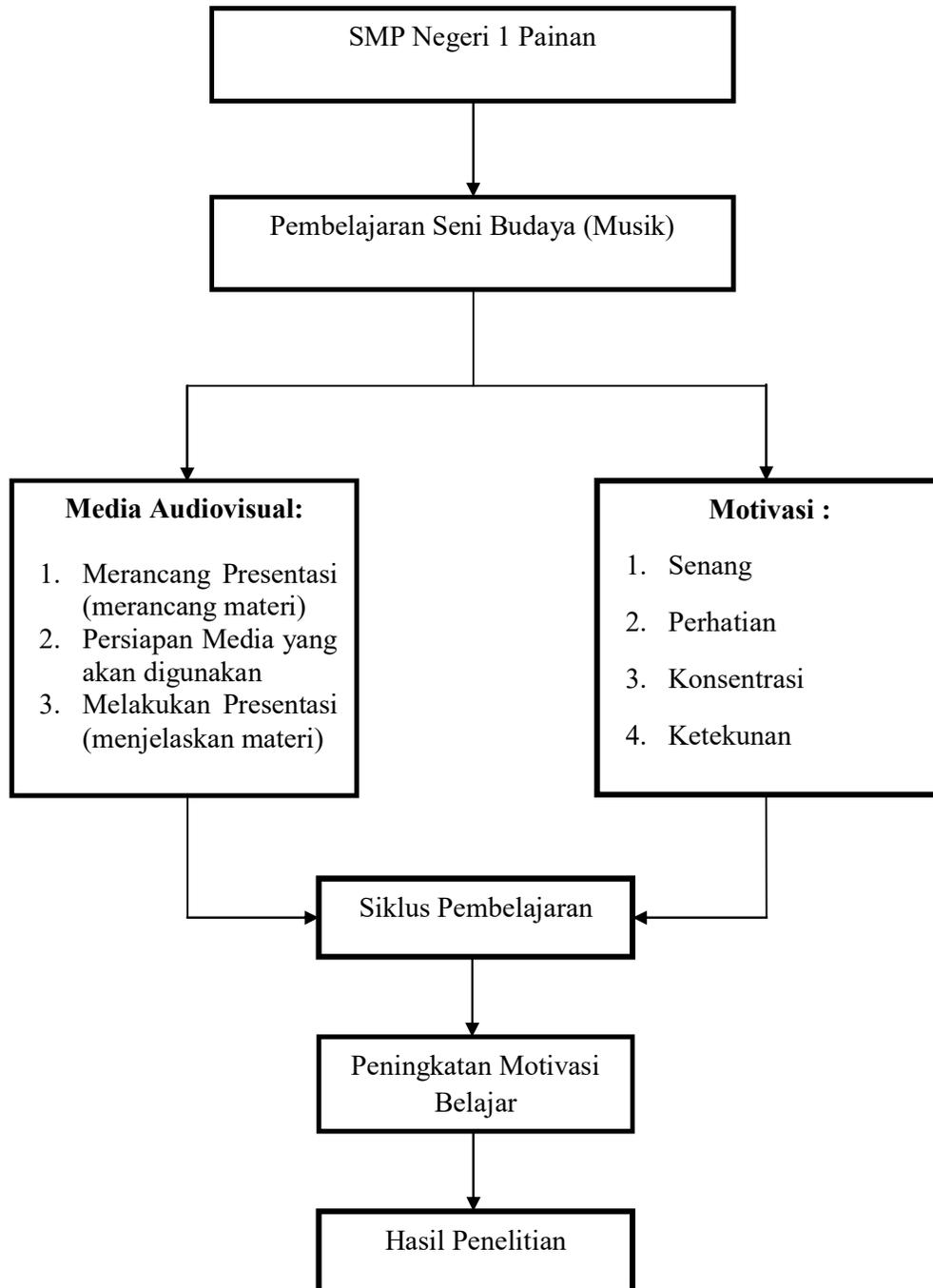
1. Debby Zulyaharum (2016), dengan judul skripsi “Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Audiovisual pada Mata Pelajaran Seni Tari di Kelas X.3 SMA Negeri 1 Kota Sungai Penuh”. Dalam Penelitian ini disimpulkan bahwa penggunaan metode media audiovisual telah berhasil meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran seni tari di kelas X.3 SMA Negeri 1 Kota Sungai Penuh.

2. 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.
3. Dedi Surya (2016), dengan judul skripsi “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 menganalisa, mengikuti, bergerak, menyentuh dan melakukan hal-hal yang berkaitan dalam pembelajaran seni musik di SMA Negeri 1 Batipuh.

Secara umum tulisan tersebut membahas tentang penggunaan media audiovisual untuk dapat meningkatkan motivasi belajar, tetapi objeknya tidak sama berkaitan dengan penelitian ini.

C. Kerangka Konseptual

Kerangka Konseptual merupakan kerangka yang sistematis yang dapat menggambarkan alur berfikir penulis dalam memaparkan masalah penelitian. Dengan adanya kerangka penelitian ini, penulis dapat mengerjakan penelitian ini secara tersusun dan tidak keluar dari rancangan batasan, rumusan, dan tujuan penelitian. Adapun kerangka konseptual yang penulis terapkan dalam penelitian ini sesuai dengan skema berikut:



Gambar 1. Kerangka Konseptual

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pelaksanaan penelitian tindakan kelas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran seni musik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan indikator senang, perhatian, konsentrasi dan ketekunan. Serta mengurangi aktifitas negatif seperti keluar masuk, mengobrol dan mengganggu teman.

Pernyataan tersebut dibuktikan dengan rata-rata persentase masing-masing indikator motivasi belajar yaitu pada indikator senang dengan rata-rata persentase 59% meningkat menjadi 78%, dan indikator perhatian dengan rata-rata persentase 44% meningkat menjadi 76% , indikator konsentrasi dengan rata-rata persentase 45% meningkatkan menjadi 78%, dan indikator ketekunan dengan rata-rata persentase 42% meningkat menjadi 73%. Dari hasil pengamatan maka diperoleh hasil motivasi belajar siswa pada siklus I dengan rata-rata 47% dikategorikan sedang dan meningkat pada siklus II menjadi 76% dikategorikan sangat tinggi. Dan hasil angket yang telah peneliti bagikan kepada siswa terjadi peningkatan yaitu pada siklus I diperoleh dengan persentase 76% dan pada siklus II 88%. Dengan demikian pembelajaran menggunakan media audiovisual dapat membuat siswa lebih memahami materi dan lebih fokus mengikuti pembelajaran, karena siswa tidak hanya mengetahui saja namun juga dapat melihat contoh-contoh yang ditayangkan melalui video. Selain itu siswa juga mudah mengingat setiap

materi yang dijelaskan guru karena telah menyaksikan melalui media audiovisual yang digunakan guru.

B. Saran

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

1. Apabila guru mata pelajaran mengalami kendala dalam hal yang serupa yaitu dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa, tidak ada salahnya untuk mengaplikasikan pembelajaran dengan menggunakan media audiovisual. Karena peneliti sudah menemukan bahwa dengan menggunakan media audiovisual motivasi belajar siswa mengalami peningkatan.
2. Disarankan kepada SMP Negeri 1 Painan agar meminta kepada Pemerintah Daerah untuk menambah guru Seni Budaya yang berbasis IT atau guru-guru yang sudah tua perbanyak belajar tentang IT