

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Meningkatnya kualitas sumber daya manusia tidak terlepas dari pendidikan. Manusia yang awalnya tidak tahu apa-apa tentang ilmu pengetahuan akan menjadi tahu karena adanya proses pendidikan. Manusia memiliki hak untuk memperoleh pendidikan yang baik, tetapi semua tergantung pada kemauan yang kuat dari masing-masing diri untuk lebih mengasah kemampuannya.

Unsur kreativitas dan produktivitas menjadi tolak ukur untuk menunjukkan mutu dari sumber daya manusia itu sendiri, sehingga kreativitas dan produktivitas harus diimplementasikan melalui kinerja perorangan atau kelompok.

Dalam era 4.0, persaingan antar negara khususnya dalam bidang teknologi dan komunikasi bergerak sangat cepat. Hal ini berdampak pada siapa yang dapat bertahan atau tersisih dalam persaingan ini. Untuk itu pendidikan harus diarahkan pada pembelajaran kecakapan hidup, pembelajaran berbasis komputer dan proses pembelajaran yang menghasilkan produk. Pendidikan juga penting untuk mewujudkan lulusan-lulusan yang terampil dan terdidik.

Pembelajaran di kelas membentuk peserta didik untuk cermat dan teliti dalam menerima pengetahuan yang diberikan. Pembelajaran di dalam kelas membantu peserta didik agar paham dengan materi yang diajarkan guru melalui

model dan metode yang telah dirancang. Perancangan sebuah proses pembelajaran tertuang pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Program Tahunan, dan Program Semester. Dalam pelaksanaannya, terkadang apa yang direncanakan tidak selalu berjalan mulus.

Penyampaian materi yang kurang menarik menyebabkan peserta didik merasa bosan untuk belajar, sehingga terkadang peserta didik membuat kegaduhan di kelas, atau mencari perhatian pendidik. Hal ini menyebabkan suasana kelas menjadi tidak kondusif. Dalam hal ini, pendidik dituntut untuk dapat menyusun sebuah pembelajaran inovatif yang dapat memotivasi keaktifan peserta didik untuk ikut berperan aktif dan kreatif di dalam pembelajaran.

Dalam pelaksanaan proses pembelajaran di kelas, pendidik diharapkan dapat menggunakan strategi, model maupun metode belajar yang dapat menarik minat peserta didik dan dapat membuat suasana kelas menjadi kondusif. Pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila terjadi komunikasi dua arah antara pendidik dan peserta didik. Komunikasi yang terjalin antara pendidik dan peserta didik harus dilakukan dengan dua arah yaitu dengan memberikan kesempatan juga kepada peserta didik untuk dapat mengutarakan pendapatnya.

Terjadinya proses belajar di kelas bertukar agar kreatifitas dan pola berpikir peserta didik dapat berkembang. Aktivitas yang terjadi adalah adanya proses transfer ilmu dan pengetahuan. Selain proses transfer ilmu, dalam kegiatan pembelajaran juga terjadi adanya proses pembentukan karakter dengan menanamkan nilai-nilai baik yang sesuai norma-norma masyarakat. Untuk itu

diperlukan sebuah model pembelajaran yang dapat mendukung keberhasilan sebuah model pembelajaran.

Model pembelajaran mendukung keberhasilan suatu tujuan pembelajaran. Model pembelajaran sangatlah penting untuk keberlangsungan proses belajar yang tentunya harus disesuaikan dengan lingkungan sekolah terutama lingkungan kelas dan kemampuan peserta didik itu sendiri. Model pembelajaran sangatlah beragam, salah satu yang dapat mendorong keaktifan serta kinerja kreatif peserta didik adalah Model *Project Based Learning*. *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran berdasarkan aktivitas secara nyata di lingkungan sehari – hari menggunakan masalah sebagai gerak awal dalam menggabungkan pengetahuan baru. Model pembelajaran ini digunakan agar lingkungan pembelajaran dapat aktif dan tetap fokus sehingga guru dapat menerapkannya dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran ini berguna untuk proses pengajaran yang lebih terkendali, serta memberikan kesempatan untuk pendidik sebagai pengendali dalam proses pengajaran dengan melibatkan hasil proyek sebagai hasil akhirnya. Model pembelajaran *project-based learning* ini juga diartikan sebagai sebuah pembelajaran yang memiliki tujuan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami teori dengan cara lain (Anggraini & Wulandari, 2020). Penelitian lain berkata bahwa metode pembelajaran praktik sangat cocok untuk kondisi peserta didik yang memiliki daya minat yang kurang terhadap suatu pembelajaran (Nur & Herdiati, 2021)

Melalui pembelajaran yang beralaskan proyek, peserta didik diminta untuk dapat memecahkan masalah sebagai fondasi awal dalam memadukan pengetahuan dalam aktifitas nyata yang nantinya diharapkan dapat meningkatkan minat dan kreativitas yang dimiliki peserta didik (Fujiawati et al., 2020). Dalam proses pembelajaran yang menggunakan model ini mengharuskan peserta didik menjadi pusat utama dalam pembelajaran (*Student centered*), dan pendidik berfungsi sebagai fasilitator dengan tahapan belajarnya.

Di dalam kurikulum 2013, Seni Budaya memiliki 4 cabang yakni seni tari, teater, seni rupa dan seni musik. Penting perannya dalam sebuah pembelajaran bahwa seni memiliki peran yang semestinya tidak dianggap sebelah mata. Seni memiliki hubungan dan menurut para ahli dapat membentuk karakter seseorang, khususnya peserta didik di sekolah di berbagai jenjang pendidikan (Anggraini & Wulandari, 2020). Contohnya dalam pembelajaran seni musik, proses belajar seni tersebut dapat membentuk karakter peserta didik di sekolah dasar dengan memperkenalkan musik di dalam kelas; mendengarkan dan menyanyikan lagu daerah serta lagu nasional, memainkan alat musik sederhana dan lainnya. Musik juga dapat menjadi jembatan seseorang untuk menyampaikan rasa dan emosi. Hal itu juga diusahakan terjalin pada pembelajaran Seni Budaya di SMPN 241 Jakarta.

SMPN 241 Jakarta, merupakan SMP satu – satunya di pulau Tidung, Kepulauan Seribu. Di SMPN 241 Jakarta, pembelajaran seni budaya diterapkan dengan menggunakan kurikulum 2013. Dalam pelaksanaannya, kurikulum 2013 mengharuskan peserta didik terlibat dan peserta didik dilatih untuk dapat

mengeksplorasi lebih lagi ilmu yang pendidik sampaikan. Namun, pembelajaran seni budaya di SMPN 241 Jakarta khususnya seni belum maksimal. Hal itu disebabkan karena pendidik dalam mata pelajaran Seni Budaya yang ada bukan berlatar belakang Seni Budaya sesuai kemampuan pendidik yang ada. Pendidik kurang menguasai praktik-praktik bermusik, sehingga mata pelajaran Seni Budaya khususnya musik lebih bersifat mengikuti RPP yang ada, walaupun yang ada dalam RPP tidak sesuai dengan pelaksanaan di dalam kelas.

Dalam RPP pelajaran Seni Budaya kelas VIII tertulis kompetensi dasar yang harus dicapai adalah KD 3.4 memahami konsep dasar alat musik tradisional dan KD 4.4 memainkan alat musik tradisional secara berkelompok. Untuk mencapai kompetensi dasar tersebut, pendidik Seni Budaya di SMPN 241 Jakarta mengganti alat musik pianika untuk materi memainkan alat musik tradisional karena tidak tersedianya alat musik tradisional di SMPN 241. Diganti dengan alat musik pianika dengan pertimbangan bahwa alat musik pianika merupakan alat musik wajib yang harus dimiliki oleh peserta didik. Jika peserta tidak memiliki pianika, peserta didik dapat meminjam alat musik tersebut ke sekolah. Tersedianya pianika, rekorder, perkusi, keyboard, dan gitar serta ruang kelas yang memadai cukup mendukung terlaksananya pembelajaran praktik musik. Selain itu guru berpendapat bahwa pembelajaran ansambel ini dapat melatih kedisiplinan, kesabaran, dan dapat melatih ketrampilan motorik halus.

Pembelajaran ansambel pianika ini dirancang dalam RPP dengan model pembelajaran *scientific learning*, sehingga tidak terdapat kesesuaian dalam rancangan dan pelaksanaan. Hal ini disebabkan karena pendidik kurang paham

terhadap penggunaan model pembelajaran yang cocok untuk mata pelajaran Seni, khususnya yang berhubungan dengan praktik.

Dengan penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran, mendorong peserta didik untuk lebih aktif secara bersama-sama menghasilkan proyek- proyek dalam sebuah proses pembelajaran. Penerapan *Project Based Learning* ini pada hasil akhir berupa praktik ansambel pianika di kelas VIII.

Dari penjelasan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Penerapan Model *Project Based Learning* pada Pembelajaran Ansambel Pianika di SMPN 241 Pulau Tidung, Jakarta” yang dapat meningkatkan keterampilan, pengetahuan serta kreativitas. Selain itu diharapkan agar peserta didik dapat menghasilkan hasil dari pembelajarannya di depan kelas pada mata pelajaran Seni Budaya di SMPN 241 Jakarta.

B. Fokus Penelitian

Fokus dalam penelitian ini adalah penerapan model *project based learning* dalam pembelajaran ansambel kelas VIII SMPN 241 Pulau Tidung, Jakarta.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana penerapan model *project based learning* pada pembelajaran ansambel pianika di kelas VIII SMPN 241 Pulau Tidung, Jakarta?”

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat:

- a. Memberikan sumbangan pemikiran bagi pembaharuan model pembelajaran musik di Sekolah dengan membuat inovasi pada model-model pembelajaran seperti *Project Based Learning* sesuai dengan perkembangan zaman di era digital.
- b. Menjadi referensi dan bahan kajian lebih lanjut dalam penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan model pembelajaran *Project Based Learning*.

2. Manfaat Praktis

Diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat bagi:

- a. Pendidik, untuk dapat dijadikan acuan tentang penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* yang dapat dilaksanakan dalam proses pembelajaran mengajar di Sekolah, khususnya di dalam kelas.
- b. Peserta didik, untuk membangun keaktifan, kreatifitas, antusias peserta didik serta keefektivan dalam pembelajaran seni musik di kelas dan memperoleh pengalaman langsung mengenai pembelajaran *Project Based Learning*.

- c. Sekolah, untuk menjadi bahan pertimbangan dalam menyusun program pembelajaran, RPP yang tepat dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran untuk menghasilkan peserta didik yang unggul di masa depan.
- d. Peneliti, untuk menambah wawasan dan pengalaman secara langsung tentang proses pembelajaran dengan menggunakan model *Project Based Learning*.

