

# BAB I

## PENDAHULUAN

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan upaya untuk mempersiapkan siswa/i agar mampu hidup dengan baik dalam masyarakat, mampu meningkatkan dan mengembangkan kualitas hidupnya. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong usaha pembaruan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar. Persaingan akan meningkat dan menuntut sumber daya manusia yang teruji dalam menguasai ilmu pengetahuan, teknologi dan budaya.

Belajar merupakan proses yang dialami mulai dari lahir. Proses belajar terjadi karena adanya interaksi seseorang dengan lingkungannya. Aktivitas belajar sesungguhnya bersumber dari dalam diri peserta didik. Guru berkewajiban menyediakan lingkungan yang mendukung agar aktivitas itu mengarah ke arah tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Tujuan pembelajaran adalah kemampuan yang diharapkan dapat dimiliki peserta didik setelah mengikuti suatu pembelajaran. Dan yang menjadi kunci dalam rangka menentukan tujuan pembelajaran adalah kebutuhan siswa, mata pelajaran, dan guru itu sendiri.

Keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran secara keseluruhan sangat tergantung pada keberhasilan guru menyampaikan materi ajar. Materi ajar dapat tersampaikan dengan baik menggunakan metode pengajaran yang tepat.

Yang dianggap pengajar atau pelatih efektif. Meskipun tentu saja akan ada kendala yang dihadapi saat melakukan pembelajaran, misalnya tingkat kecerdasan masing-masing siswa yang berbeda-beda.

Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan diberikan di semua tingkat pendidikan formal mulai dari tingkat Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA). Dalam pendidikan Seni Budaya saat ini yang dipelajari adalah seni rupa, seni tari, dan seni musik, serta seni teater.

Pembelajaran Seni Musik merupakan proses pembelajaran yang dilakukan dengan pengenalan notasi, alat-alat musik. Selain itu cara memainkannya serta mengekspresikannya melalui alat musik tersebut, sehingga berfungsi untuk menyalurkan hobi atau bakat. Adapun alat-alat musik tersebut ada yg dimainkan sendiri dan ada yg dimainkan secara bersamaan atau disebut juga ansambel (Hutahuruk 2014:19). Salah satu sekolah di Medan yang memiliki kegiatan ansambel adalah Yayasan Sinar Husni.

Dalam program kegiatan Yayasan Sinar Husni Medan memiliki beberapa kegiatan. Namun yang paling dikembangkan adalah *marching band*. Tujuan kegiatan *marching band* ini adalah mengembangkan bakat yang dimiliki masing-masing siswa dan memperkenalkan pada masyarakat tentang ansambel tersebut (Rahman Saputra, wawancara pribadi, 15 Oktober 2017).

*Marching band* merupakan suatu kelompok barisan musik yang memainkan alat musik pukul atau disebut dengan *battery percussion*. Unsur lain dalam *marching band* adalah komposisi alat musik tiup yang disebut *hornline*.

Ada juga unsur *pitch percussion*. Unsur ini adalah penghasil nada dalam komposisi *marching band*. Unsur lainnya adalah bendera atau *color guard* (<http://newmarchingband.blogspot.co.id/2016/02/pengertian-marching-band.html?m=1>).

*Battery percussion* merupakan salah satu *section* yang terdapat dalam *marching band*. *Section* ini terdiri atas *snare*, *sixtoms*, *bass drum*, dan *cymbal*. *Section* ini memiliki mata lomba tersendiri dalam suatu kejuaraan yang dinamakan *drum battle*. Kejuaraan *drum battle* pertama kali diadakan di Indonesia pada tahun 2008 di Jakarta pada *Darunnajah Marching Competition (DMC)*. Kompetisi ini diadakan dengan gaya “*battle*” yaitu menghadapkan dua grup *battery percussion* yang masing-masing diletakkan di sisi yang berbeda. Saat salah satu grup *battery percussion* menampilkan karyanya, maka di sisi lain grup lawan diperbolehkan mengganggu konsentrasi lawan yang tampil. Dengan syarat tidak boleh melewati batas garis tengah yang sudah dibuat oleh tim juri (Redy Kusuma, wawancara pribadi, 15 Agustus 2017).

Setelah diadakan di *Darunnajah Marching Competition (DMC)*, maka *drum battle* ini menyebar ke seluruh Indonesia, bahkan sampai ke seluruh dunia. Hingga saat ini *drum battle* sudah dilakukan di berbagai negara di dunia, antara lain di Malasya, Thailand, Amerika, dan lain lain (Redy Kusuma, wawancara pribadi, 15 Oktober 2017). Adanya kejuaraan *drum battle* ini membuat *section battery percussion* melakukan pengkualitasan, antara lain dengan cara peningkatan kualitas teknik permainan. Selain itu jadwal latihan yang rutin dan tentu saja pelatih atau pengajar dituntut untuk meningkatkan pengetahuan tentang

*battery percussion*. Dan juga metode-metode mengajar agar materi ajar sampai kepada pemain *battery percussion* dengan baik.

*Marching band* Sinar Husni adalah salah satu unit terbaik di Medan dilihat dari segi sarana dan prasarannya. Dalam pencapaian prestasi, kegiatan ini mengukir sesuatu yang gemilang terlebih pada *section battery percussion* yang sudah memenangkan beberapa kejuaraan di Indonesia. Pihak sekolah optimis kegiatan ini dapat berkembang dan prestasi yang sebelumnya telah diraih dapat bertambah (Rahmat Sahputra, wawancara pribadi, 15 Oktober 2017). Hal ini akan terwujud apabila tercipta kerjasama antara pengajar dengan siswa yang mengikuti kegiatan dan juga dukungan orangtua peserta didik. Unit ini sudah memiliki nama yang cukup besar di Kota Medan. Hal ini dibuktikan dengan adanya beberapa penghargaan yang diperoleh unit ini dalam lomba *marching band* di Indonesia. Sehubungan dengan hal tersebut peneliti merasa tertarik untuk mengetahui dan melakukan penelitian terhadap *marching band* kegiatan untuk mendeskripsikan **“Metode Pembelajaran Ansambel *Battery Percussion* di Yayasan Sinar Husni di Medan”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah umumnya mendeteksi, melacak, menjelaskan permasalahan yang muncul berkaitan dengan judul penelitian atau masalah atau variabel yang akan diteliti. Sugiyono (2016:52) mengatakan bahwa “Setiap penelitian yang akan dilakukan harus berangkat dari masalah, walaupun diakui

bahwa memilih masalah penelitian sering menjadi hal yang paling sulit dalam proses penelitian”.

Tujuan dari identifikasi masalah adalah agar penelitian yang dilakukan menjadi terarah serta cakupan masalah yang dibahas tidak terlalu luas. Setelah masalah diidentifikasi, selanjutnya perlu dipilih dan ditentukan masalah yang akan diangkat dalam suatu penelitian.

Dari uraian diatas maka permasalahan penelitian ini dapat diidentifikasi menjadi beberapa bagian, diantaranya :

1. Metode pembelajaran ansambel *battery percussion* di Yayasan Sinar Husni Medan.
2. Alasan ansambel *battery percussion* dijadikan sebagai suatu kegiatan.
3. Tujuan kegiatan ansambel *battery percussion* di Yayasan Sinar Husni Medan.
4. Kendala dalam melaksanakan pembelajaran ansambel *battery percussion* di Yayasan Sinar Husni Medan.
5. Prestasi yang diraih oleh ansambel *battery percussion* Yayasan Sinar Husni Medan.
6. Materi yang diajarkan di ansambel *battery percussion* di Yayasan Sinar Husni Medan.

### **C. Pembatasan Masalah**

Menurut Sugiyono (2016: 269 ) mengatakan bahwa :“Oleh karena adanya keterbatasan, waktu, dana, tenaga, teori dan supaya penelitian dapat dilakukan

secara lebih mendalam, maka tidak semua masalah yang telah diidentifikasi akan diteliti”. Mengingat ruang lingkupnya menjadi tidak terbatas, maka peneliti memandang perlu untuk membuat batasan permasalahan yang akan diteliti. Batasan masalah merupakan upaya menetapkan batas permasalahan yang memungkinkan kita mengidentifikasi faktor yang termasuk ruang lingkup permasalahan dan yang tidak.

Pembatasan masalah merupakan upaya untuk menetapkan batasan permasalahan dengan jelas, yakni faktor-faktor yang dijelaskan dalam ruang lingkup masalah. Maka berdasarkan identifikasi masalah yang telah dibahas diatas, peneliti membatasi masalah sebagai berikut :

1. Metode pembelajaran ansambel *battery percussion* di Yayasan Sinar Husni Medan.
2. Kendala dalam melaksanakan pembelajaran ansambel *battery percussion* di Yayasan Sinar Husni Medan.
3. Prestasi yang sudah diraih oleh *Marching Band* Yayasan Sinar Husni Medan.

#### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah adalah hal yang sangat penting sebab tanpa perumusan masalah penelitian menjadi kurang maksimal. Menurut pendapat Arikunto (2006:31) “Rumusan Masalah merupakan penelitian yang dapat dilihat dari rumusan judulnya”.

Dari identifikasi masalah seperti yang telah diungkapkan sebelumnya, maka akan dijelaskan rumusan masalah penelitian ini. Perumusan masalah merupakan pertanyaan yang lengkap dan terperinci mengenai ruang lingkup permasalahan yang akan diteliti berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah. Dalam perumusan masalah kita akan mampu untuk lebih memperkecil batasan-batasan masalah untuk lebih mempertajam arah penelitian. Berdasarkan pendapat serta uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, maka permasalahan dalam penelitian adalah :

1. Bagaimana metode pembelajaran ansambel *battery percussion* di Yayasan Sinar Husni Medan ?
2. Apa saja kendala dalam melaksanakan pembelajaran ansambel *battery percussion* di Yayasan Sinar Husni Medan ?
3. Apa saja prestasi yang sudah diraih oleh *Marching Band* Yayasan Sinar Husni Medan ?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian adalah kegiatan penelitian yang selalu berorientasi pada hasil. Tanpa adanya tujuan yang jelas maka arah kegiatan tidak terarah karena tidak tahu apa yang akan dicapai pada kegiatan tersebut. Hal ini diperkuat oleh pendapat Sugiyono (2016:290) yang mengatakan bahwa “Tujuan penelitian adalah untuk menemukan, mengembangkan dan membuktikan pengetahuan yang sebelumnya belum pernah ada atau belum diketahui”. Berhasil tidaknya suatu aktifitas penelitian yang akan dilaksanakan terlihat dari tercapainya tujuan

penelitian yang diterapkan. Maka dapat disimpulkan bahwa suatu kegiatan yang memiliki tujuan yang jelas akan mampu memecahkan permasalahan yang timbul dalam penelitian. Maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui metode pembelajaran ansambel *battery percussion* di Yayasan Sinar Husni Medan.
2. Untuk mengetahui apa yang menjadi kendala dalam melaksanakan pembelajaran ansambel *battery percussion* di Yayasan Sinar Husni Medan.
3. Untuk mengetahui apa saja prestasi yang sudah diraih oleh ansambel *battery percussion* Yayasan Sinar Husni Medan.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian merupakan kegunaan dari penelitian yang dapat dijadikan sumber informasi dalam mengembangkan kegiatan penelitian selanjutnya. Beberapa manfaat penelitian yang diambil dari kegiatan penelitian ini, yaitu :

1. Menambah wawasan masyarakat tentang ansambel *battery percussion*.
2. Menambah wawasan peneliti dalam menuangkan gagasan serta ide kedalam sebuah karya tulis.
3. Sebagai bahan masukan bagi penulis dan insan lain mengenai metode pembelajaran ansambel *battery percussion* di Yayasan Sinar Husni Medan.
4. Sebagai bahan informasi bagi pembaca.

5. Sebagai bahan acuan, referensi atau perbandingan bagi peneliti berikutnya yang berniat melakukan penelitian.
6. Menambah sumber kajian bagi keputakaan Seni Musik UNIMED.

