

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada dasarnya musik tidak dapat hilang dari kehidupan sehari-hari setiap orang. Nada atau bunyi yang sengaja maupun yang tidak sengaja dilakukan dapat disebut dengan musik. Musik juga dapat menjadi terapi otak yang dapat membantu kepekaan seseorang. Menurut Kurniawati Halimah Putri (2019:4) musik adalah seni yang memiliki keterikatan terhadap manusia dan dapat membantu kreativitas dan kepekaan setiap manusia. Musik menjadi salah satu alternatif seseorang dalam mengeluarkan ide dan perasaan dalam dirinya. Tery P. C (2020) mengatakan bahwa musik tidak bisa lepas dari aktivitas fisik. Dari musik orang dapat mengekspresikan diri dan mengeluarkan emosional yang di rasa, baik dalam bentuk permainan musik maupun lirik lagu yang diciptakan. Peran musik bagi seseorang sangatlah berpengaruh. Oleh karena itu, musik tidak dapat hilang dan akan terus ada. Kamtini (2005:60) mengatakan bahwa perkembangan jiwa dalam kehidupan manusia dapat dipengaruhi oleh musik. Musik tidak hanya sebagai kesenangan semata, namun musik dapat menciptakan kepuasan batin. Wiflihani (2016:1) mengatakan bahwa kehidupan tidak akan pernah terpisahkan dari musik.

Anak-anak muda pada umumnya tidak pernah bisa terlepas dari musik, musik dapat membantu kerja motorik seorang anak, untuk kembali aktif dan kreatif dalam berbagai bidang, musik juga dapat membantu mereka dalam masa

proses pembelajaran. Andita & Desyandri (2019) mengatakan bahwa konsentrasi belajar dan nyaman belajar seorang anak dapat meningkat karena mendengarkan musik. Musik mampu menjadi wadah yang dapat mendatangkan ketenangan dan keceriaan terhadap seseorang.

Musik sudah menjadi bagian dari masyarakat, oleh karena itu dunia pendidikan menjadikan seni budaya sebagai mata pelajaran untuk mengasah kemampuan para peserta didik dibidang kesenian terkhususnya dalam bidang seni musik. Dari sinilah dapat tercipta anak-anak muda yang berbakat, menghasilkan musisi-musisi muda. Musik dapat mempengaruhi kecerdasan emosional seorang anak, oleh karena itu musik begitu penting bagi anak usia dini, agar dapat memiliki kepandaian dalam bertindak dan mengambil keputusan (Wiflihani 2016:1). Sekolah menjadi tempat untuk generasi muda mengasah setiap kemampuan dan potensi yang mereka miliki. dunia pendidikan berharap Peserta didik mampu mengembangkan segala kemampuan dan dapat menjadi kebanggaan Negara. Oleh karena itu pendidik diharapkan mampu memberikan pembelajaran dengan persiapan bahan ajar yang baik. Menurut Uyuni Widiastuti. Et., al (2019:2) "*Teaching materials are subject matter that will be delivered by educators to students in the form of written and unwritten material*" bahan ajar adalah materi yang nantinya disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik dalam bentuk tertulis dan tidak tertulis. pengajaran yang diharapkan dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik untuk memberikan potensi kepada peserta didik, dunia pendidikan memiliki sistem kinerja yang sudah diatur oleh menteri pendidikan. Pendidikan dapat membantu pemerintah dalam memiliki

generasi baru untuk membantu melanjutkan dan memperbaiki sistem kerja perekonomian Negara, dan menciptakan generasi muda yang sesuai dengan keahlian dibidang masing-masing. (I Wayan Cong Sujana 2019:39).

Setiap anak memiliki keahlian dibidang masing-masing, seorang anak mampu menjadi orang yang berbeda dibandingkan saat melakukan pembelajaran diluar keahliannya, kreativitas yang dimiliki mampu membawa seseorang menjadi pencipta/penghasil yang dapat dikenal di seluruh dunia. Ali & Asrori dalam artikel Mawardi ahmad et., al (2017) menyatakan bahwa seseorang yang mampu menciptakan hal baru atau hal yang dikembangkan dari yang sudah ada sebelumnya dapat disebut dengan kreativitas. Robert J. Strenberg (2022 :1) mengatakan bahwa *“creative is relative to the sociocultural context in which creative ideas and products are viewed”* Kreativitas relatif terhadap konteks sosiokultural dalam hal ide dan produk kreatif yang terlihat.

Dalam dunia musik, anak muda menjadi salah satu penggemar terbanyak. Seni budaya merupakan mata pelajaran yang disediakan menteri pendidikan sebagai aspek agar keahlian para peserta didik dalam bidang kesenian dapat dikembangkan dan memunculkan kreativitas-kreativitas baru dalam menciptakan karya.

Ada beberapa instrument musik yang dapat ditemukan di sekolah, seperti pianika, piano, dan gitar. Instrument ini tidak lepas dari para didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran dalam mata pelajaran seni budaya. Gitar merupakan alat yang paling sering ditemui baik di dalam lingkungan sekolah

maupun lingkungan masyarakat, minat para peserta didik untuk memahami bagaimana cara mengaplikasikan gitar cukup besar, beberapa peserta didik merasa tidak cukup melakukan pembelajaran hanya disaat jam pelajaran berlangsung, oleh sebab itu tidak sedikit dari mereka memilih untuk melakukan pembelajaran diluar jam pelajaran sekolah atau biasa dikenal dengan sebutan les privat. Les privat bisa didapatkan dengan adanya keuangan yang cukup, bila dalam keuangan peserta didik kurang mampu, maka akan sangat sulit bagi mereka untuk mendapatkan pelajaran tambahan diluar sekolah. Oleh sebab itu pihak sekolah menambahkan program tambahan yaitu ekstrakurikuler. Program ini merupakan jam tambahan khusus diluar jadwal pelajaran. Biasanya, ekstrakurikuler ini dilakukan setelah pembelajaran sekolah selesai seluruhnya. Ektrakurikuler menjadi sebuah alternatif untuk meningkatkan kemampuan peserta didik. Dalam kegiatan ekstrakurikuler peserta didik dapat mengambil kegiatan sesuai dengan kemampuan, bakat dan minat yang diinginkan. Menurut Yayan Inriyani et., al (2017) ekstrakurikuler berperan penting dalam proses pengembangan diri, menumbuhkan bakat, dan minat siswa. Siswa dapat menambah wawasan diluar jam pelajaran sekolah tetapi tetap terkait dengan kurikulum yang ada dan peserta didik mampu lebih lagi mengasah kemampuan yang dimiliki tanpa harus mengganggu kegiatan proses belajar.

Di SMA Swasta Methodist 2 Kisaran pihak sekolah mengadakan program tambahan ekstrakurikuler untuk meningkatkan kemampuan kreativitas para siswa. Sekolah membagi beberapa jenis bidang kesenian yang akan akan dilatih yaitu, seni musik, seni tari dan seni rupa. Dalam kegiatan seni musik, ada beberapa

golongan musik yang juga sekolah sediakan untuk menjadi bahan kegiatan ekstrakurikuler diantaranya gitar, pianika, angklung, piano dan lainnya. Dalam hal ini penulis ingin mengambil bagian dalam kegiatan ekstrakurikuler kesenian musik yang mereka lakukan. Pada kegiatan ekstrakurikuler musik, pihak sekolah memberikan beberapa alat musik yang akan dipelajari salah satunya adalah gitar akustik. Dari hasil pra-penelitian berupa wawancara yang telah dilakukan bersama dengan narasumber, penulis menemukan beberapa masalah yang terdapat dalam kegiatan ekstrakurikuler gitar yang ada di SMA Swasta Methodist 2 Kisaran. Salah satunya mengenai teknik permainan yang selama ini dilakukan. narasumber masih memberikan pelatihan dengan menggunakan teknik permainan *strumming* atau biasa dikenal dengan rambasan. Kegiatan ekstrakurikuler peserta didik hanya menggunakan akor pada proses pelatihan berlangsung. Hal ini memicu penulis untuk memberikan beberapa teknik tambahan dan metode dalam proses pelatihan yang akan berlangsung. Teknik tambahan yang penulis berikan yaitu yang sering terdapat pada *fingerstyle* yang diharapkan mampu membantu proses kegiatan masa pelatihan dan diharapkan berguna bagi sekolah baik untuk mengikuti kegiatan lomba maupun kegiatan kesenian lainnya.

Oleh sebab itu, berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis menjadikan judul **“Pelatihan Gitar Akustik Untuk Meningkatkan kreativitas Siswa Pada Kegiatan Ektrakurikuler Musik Di SMA Swasta Methodist 2 Kisaran”** sebagai bahan penelitian untuk melengkapi persyaratan kelulusan perkuliahan.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan suatu tahapan awal untuk mendefinisikan masalah dalam proses penelitian. Menurut Priyono (2008) identifikasi masalah merupakan tahapan pengumpulan data dan menganalisis data untuk dapat memperoleh suatu kesimpulan.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Peran musik bagi peserta didik SMA Swasta Methodist 2 Kisaran.
2. Pengaruh musik terhadap motorik peserta didik SMA Swasta Methodist 2 Kisaran.
3. Pelatihan yang harus dilakukan para pendidik SMA Swasta Methodist 2 Kisaran.
4. Kegiatan ekstrakurikuler musik dalam meningkatkan kreativitas peserta didik di SMA Swasta Methodist 2 Kisaran.
5. Teknik permainan yang digunakan dalam masa proses pelatihan berlangsung.
6. Meningkatkan Kreativitas peserta didik SMA Swasta Methodist 2 Kisaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi yang sudah dijabarkan di atas, maka perlu untuk menetapkan batasan masalah pada penelitian ini, pembatasan

masalah ini berguna untuk mempersempit ruang lingkup penulis untuk penelitiannya Wahyuddin et. al., (2012:23).

Adapun pembatasan masalah yang ditetapkan penulis, sebagai berikut:

1. Kegiatan ekstrakurikuler musik dalam meningkatkan kreativitas peserta didik di SMA Swasta Methodist 2 Kisaran
2. Teknik permainan yang digunakan dalam masa proses pelatihan berlangsung.
3. Meningkatkan kreativitas gitar akustik terhadap peserta didik di SMA Swasta Methodist 2 Kisaran

D. Rumusan Masalah

Menurut Wahyuddin et. al., (2012:23) rumusan masalah merupakan suatu kalimat tanya yang mengandung variabel-variabel yang jelas adanya dan mampu memberikan petunjuk dalam melaksanakan pengumpulan data. Munculnya rumusan masalah berasal dari identifikasi yang sudah dirangkum sesuai dengan latar belakang yang sudah ada.

Berdasarkan identifikasi yang sudah ditetapkan, maka penelitian menetapkan rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana kegiatan ekstrakurikuler musik dalam meningkatkan kreativitas peserta didik di SMA Swasta Methodist 2 Kisaran?
2. Apa saja teknik permainan yang digunakan dalam masa proses pelatihan berlangsung?

3. Bagaimana meningkatkan Kreativitas gitar akustik pada peserta didik di SMA Swasta Methodist 2 Kisaran?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian harus berkaitan dengan rumusan masalah yang diharapkan mampu memberi jawaban atas permasalahan yang dipertanyakan dalam rumusan masalah. Wahyuddin et. al., (2012:24).

Adapun tujuan penelitian yang dilakukan penulis yakni sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kegiatan ekstrakurikuler musik dalam meningkatkan kreativitas peserta didik di SMA Swasta Methodist 2 Kisaran
2. Untuk mengetahui teknik permainan yang digunakan dalam masa proses pelatihan berlangsung.
3. Untuk mengetahui peningkatan kreativitas peserta didik di SMA Swasta Methodist 2 Kisaran.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

- a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini bermanfaat sebagai referensi kepada penulis yang akan mengkaji lebih lanjut mengenai perkembangan kreativitas musik melalui pelatihan gitar akustik dalam kegiatan ekstrakurikuler.

b. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini adalah:

1. Bagi siswa

Sebagai wadah pengembangan kreativitas siswa dalam bidang kesenian musik gitar akustik.

2. Bagi guru

Sebagai referensi untuk menjadi terampil dalam mengasah kemampuan siswa dibidang kesenian.

3. Bagi penulis

Sebagai bahan untuk menyelesaikan tugas akhir program perkuliahan S-1 jurusan pendidikan musik.

