

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran pada dasarnya melibatkan penambahan informasi dan pengembangan keterampilan melalui interaksi antara pendidik dan siswa. Berdasarkan pendapat Rusman (2019:131), Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh dua orang pelaku, yaitu guru dan siswa, perilaku guru adalah mengajar dan perilaku siswa adalah belajar, perilaku belajar dan mengajar tersebut terkait dengan bahan pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses penambahan pengetahuan menurut Moh Yamin (2015:13), pembelajaran diartikan sebagai usaha untuk mencapai perubahan dalam dasar pembelajaran yang lebih modern, menerapkan diri, mengambil kecenderungan pembelajaran yang menarik, dan membuat pelajaran tidak membosankan.

Hasil belajar merupakan keberhasilan seseorang di dalam mengikuti proses pembelajaran pada satu jenjang pendidikan tertentu Menurut Susanto (2015:5) hasil belajar siswa adalah kelebihan yang dimiliki siswa setelah belajar. Belajar seorang diri adalah usaha seseorang untuk mengubah perilakunya secara permanen. Guru biasanya menetapkan tujuan belajar selama kegiatan pembelajaran atau instruksional.

Pendidikan di sekolah merupakan sebuah sarana untuk keberlangsungan kegiatan belajar mengajar yang optimal, menurut Pendapat Widdowson (2015:3) menyatakan *“in school will develop life and social skills”* yang artinya disekolah akan mengembangkan hidup dan keterampilan. Siswa diharapkan dapat mencapai potensi diri mereka melalui berbagai macam proses pendidikan yang mereka

dapatkan di Sekolah. musik merupakan kumpulan nada-nada yang memiliki pola *interval* yang beraturan. Menurut P. Suroso, dkk (2021:72) Musik adalah kumpulan suara atau bunyi yang dibuat oleh instrumen musik yang dimainkan secara harmonis oleh seorang atau sekelompok pemusik. Lagu adalah kumpulan nada melodi yang disertai dengan syair dan dibawakan oleh seorang atau sekelompok penyanyi. Pembelajaran musik di sekolah dapat mengasah kemampuan siswa dalam berfikir Menurut Portowitz (2014:3) mengungkapkan “Students can convey their ideas into music”. Artinya siswa dapat menyampaikan ide idenya kedalam bentuk musik. Musik dapat dilakukan lewat vokal (bernyanyi) dan instrumental (memainkan alat musik).

Satu-satunya sekolah menengah atas di wilayah kecamatan tersebut adalah SMA Negeri 1 Adiankoting, yang terletak di Kecamatan Adiankoting, Kabupaten Tapanuli Utara. Sekolah menggunakan dua pendekatan pembelajaran: intrakurikuler dan ekstrakurikuler. Pembelajaran intrakurikuler adalah kegiatan yang harus dilakukan di pagi hari di sekolah dan diwajibkan oleh kurikulum. Pembelajaran ekstrakurikuler, di sisi lain, memberikan lebih banyak kebebasan kepada siswa dan tidak terlalu mengikat mereka seperti kegiatan intrakurikuler. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan siswa tentang berbagai hal.

Berdasarkan Pendapat Rahmat (2015:170), aktivitas ekstrakurikuler dilakukan di luar waktu pelajaran dan dirancang untuk memenuhi kebutuhan pengetahuan, pengembangan siswa, instruksi, dan pembiasaan siswa untuk memperoleh pengetahuan dasar yang mendukung. Kegiatan ekstrakurikuler memberikan banyak manfaat bagi pengembangan pengetahuan anak Saqib

(2018:4) berpendapat “ *Extracurricular activities will develop children's creativity and have a real impact on children*”. Artinya kegiatan ekstrakurikuler akan mengembangkan kreativitas anak dan memberikan dampak yang nyata bagi anak . Meskipun demikian, pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler di SMA N 1 Adiankoting tidak menetapkan target prestasi bagi siswa. Saat ini Kegiatan ekstrakurikuler yang ada di SMA Negeri 1 Adiankoting terdiri dari pencak silat, *marching band*, paduan suara dan ekstrakurikuler musik tradisional Batak Toba. Ekstrakurikuler di sekolah tersebut belum dikelola secara teratur dan digunakan sebagai tempat untuk mengembangkan minat dan bakat siswa. Sebagai contoh, siswa yang berbakat dalam musik, terutama dalam penggunaan alat musik *Taganing*, yang dimana diharapkan kegiatan tersebut mampu mengembangkan keterampilan mereka melalui kegiatan ekstrakurikuler alat musik tradisional Batak Toba di SMA Negeri 1 Adiankoting.

*Taganing* merupakan alat musik yang berasal dari suku Batak Toba. *Taganing* terdiri dari serangkaian gendang yang terdiri dari lima buah gendang yang disusun secara sejajar. Menurut Manalu (2015:37), pada rangka kayu kelima gendang ini disusun dalam satu baris. Gendang yang paling kecil berada di sebelah kiri dan menyambung dengan gendang yang paling besar di sebelah kanan. Setiap gendang memiliki dimensi yang unik, panjangnya berkisar antara 35 dan 50 sentimeter, dan lebarnya berkisar antara 17 dan 22 sentimeter di bagian tengahnya. Semua lima gendang memiliki nama mereka sendiri. Gendang yang paling kecil disebut *Tingting* atau anak ni *taganing*, gendang kedua disebut *Paidua Tingting*, gendang ketiga disebut *Painonga*, gendang keempat disebut

*Paidua odap*, dan gendang kelima disebut *Odap-odap*. Pada dasarnya, seorang Pemain *Taganing* disebut *partaganing*.

Teknik bermain *Taganing* dapat melatih kemampuan siswa dalam seni memukul dan membuat mereka mengapresiasi *Taganing* secara produktif melalui demonstrasi sederhana. Tiga cara untuk bermain *Taganing* disebutkan oleh Hutajulu dan Harahap (2005:38) “ pertama, memukul bagian tengah gendang dengan stik; kedua, memukul bagian pinggiran gendang dengan stik; dan ketiga, menekan permukaan gendang dengan ujung jari kiri sambil tangan kanan memukulnya. Pola suara yang dihasilkan dipengaruhi oleh ketiga pendekatan ini.

Belajar memainkan *Taganing* melalui pembentukan wadah atau kegiatan ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Adiankoting memiliki nilai penting sebagai cara untuk memperkenalkan kearifan lokal dari Sumatera Utara, meningkatkan pemahaman siswa terhadap warisan budaya, terutama suku Batak Toba. Selain itu, mempelajari musik juga memberikan sarana bagi siswa untuk mengekspresikan diri mereka sendiri.

Pendidikan musik dilihat sebagai wadah untuk menyongsong pengembangan karakter di karenakan mempunyai dampak positif yang banyak bagi anak. Mudjilah dalam Sutawi Tiyas (2018:200) “*Music education is seen as the right means to support character building because music has many positive impacts on children*” menggambarkan pada dasarnya pendidikan musik dianggap sebagai metode yang tepat dalam menunjang pembangunan karakter pada anak-anak dikarenakan musik mempunyai berbagai pengaruh positif. Dalam konteks pembelajaran *Taganing*, tentu terdapat sebuah kegiatan yang membuat terlaksananya kegiatan saling bertukar pendapat antara guru dan murid selama

pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran, termasuk pembelajaran *Taganing*, melibatkan interaksi aktif antara guru dan siswa, mendukung ide bahwa musik dan kegiatan seni lainnya dapat menjadi sarana untuk membentuk karakter siswa.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di SMA Negeri 1 Adiankoting Peneliti menemukan salah satu metode pembelajaran yang digunakan oleh guru yaitu metode ceramah, di mana guru berbicara dan menerangkan secara lisan di depan siswa dan di kelas. Dalam metode ini, guru berperan sebagai subjek pembelajaran dan siswa hanya sebagai penerima.

Kendala merupakan hambatan yang dialami dalam melakukan suatu proses Menurut Goldratt (2014:931) *“A goal is the idea that every system has constraints that can be defined in every situation that can prevent the system from achieving a high level of performance in terms of the goal”* suatu tujuan adalah gagasan bahwa setiap sistem memiliki kendala yang dapat didefinisikan dalam setiap situasi yang dapat mencegah sistem dari mencapai tingkat hasil yang tinggi dalam hal tujuan. Peneliti juga menemukan beberapa kendala yang diantaranya adalah ketersediaan alat musik yang kurang memadai maupun kendala dari segi referensi pembelajaran.

Yang dimana fasilitas internet di kecamatan Adiankoting kabupaten Tapanuli Utara masih bisa dikatakan sulit. Sehingga cukup memberikan kendala dalam mencari berbagai referensi dari *youtoube* maupun perangkat internet lainnya dan peneliti menemukan hasil dari pembelajaran tersebut ialah siswa-siswi SMA Negeri 1 Adiankoting cukup paham dengan teknik dasar bermain *taganing* namun hasil tersebut masih kurang efektif dimana terdapat beberapa

kendala yang mengakibatkan hasilnya kurang efektif yang dimana siswa-siswi masih kurang serius disaat kegiatan pembelajaran dan sedikitnya referensi yang bisa di dapatkan dikarenakan keterbatasan fasilitas internet di kecamatan tersebut.

Peneliti Juga menemukan fungsi dari pada pembelajaran *taganing*, dimana permainan *taganing* banyak di gunakan di tengah-tengah masyarakat batak diantara lain permainan tersebut memiliki fungsi di dalam upacara adat, upacara keagamaan, dan sebagai sarana hiburan. Alat musik yang digunakan pada ekstrakurikuler musik tradisional batak toba di SMA Negeri 1 Adiankoting di antaranya adalah 1 *keyboard*, 1 set *taganing*, 1 set garantung, 1 seruling, dan 3 orang vokalis.

Berdasarkan hasil observasi Peneliti menemukan bahwa ada masalah dengan permainan *taganing* di dalam ekstrakurikuler musik tradisional di SMA Negeri 1 Adiankoting. Peneliti menemukan bahwa masih sedikitnya variasi dari permainan *taganing* di SMA Negeri 1 Adiankoting dan bahwasanya sebelumnya siswa SMA Negeri 1 Adiankoting sudah paham dan sudah menguasai permainan *taganing*, akan tetapi pola *rythm* yang mereka gunakan dalam melatih *taganing* sudah terlalu lawas atau usang yang membuat permainan mereka kelihatan monoton. Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti tertarik untuk meneliti masalah dengan judul "**Pembelajaran *Taganing* di SMA Negeri 1 Adiankoting**".

## **B. Identifikasi Masalah**

Tujuan dari identifikasi masalah adalah untuk mengidentifikasi dan mencatat masalah yang telah dipikirkan atau yang akan dihadapi dalam suatu tulisan. Selanjutnya, masalah tersebut harus dirumuskan dengan cara yang jelas dan sederhana sehingga dapat difokuskan dalam tulisan. Menurut Sugiyono

(2016:385) setiap penelitian harus berangkat dari masalah, tetapi memilih masalah seringkali menjadi hal yang paling sulit dalam proses penelitian.

Berdasarkan konsep tersebut, identifikasi masalah peneliti rangkum sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran *taganing* di SMA Negeri 1 Adiankoting
2. Kendala pembelajaran *taganing* di SMA Negeri 1 Adiankoting
3. Hasil pembelajaran *taganing* di SMA Negeri 1 Adiankoting
4. Fungsi pembelajaran *taganing* di SMA Negeri 1 Adiankoting
5. Alat musik yang digunakan pada ekstrakurikuler musik tradisional Batak Toba di SMA Negeri 1 Adiankoting
6. Keberadaan ekstrakurikuler musik tradisional Batak Toba di SMA Negeri 1 Adiankoting
7. Bentuk penyajian ansambel *taganing* di SMA Negeri 1 Adiankoting

### C. Pembatasan Masalah

Sugiyono (2016:385) menekankan bahwa peneliti harus menetapkan batasan masalah karena tidak semua masalah yang dapat ditemukan akan diteliti.

Pembatasan masalah berguna untuk memfokuskan dan mengarahkan penelitian ke aspek-aspek yang relevan dan memenuhi tujuan penelitian. Akibatnya, peneliti harus mempertimbangkan berbagai faktor dan kriteria untuk membuat batasan masalah yang tepat. Beberapa analisis yang mungkin digunakan untuk membuat pembatasan masalah meliputi :

1. Metode Pembelajaran *taganing* di SMA Negeri 1 Adiankoting
2. Kendala pembelajaran *taganing* di SMA Negeri 1 Adiankoting
3. Hasil pembelajaran *taganing* di SMA Negeri 1 Adiankoting

#### D. Rumusan Masalah

Didalam rumusan masalah memiliki peran penting dalam memfokuskan dan mengarahkan penelitian ke suatu tujuan yang jelas. Penyusunan rumusan masalah memungkinkan peneliti untuk merinci secara spesifik apa yang akan diteliti dan memberikan dasar bagi penelitian tersebut. Menurut Sugiyono (2016:386), rumusan masalah dapat diungkapkan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Maka rumusan masalah yang penulis rangkum adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana metode pembelajaran *taganing* di SMA Negeri 1 Adiankoting ?
2. Apakah Kendala pembelajaran *taganing* di SMA Negeri 1 Adiankoting?
3. Bagaimana hasil pembelajaran *taganing* di SMA Negeri 1 Adiankoting?

#### E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan rumusan tujuan penelitian, yang harus sesuai bersama dengan masalah yang diteliti. Sugiyono (2016:397) Tujuan penelitian ialah untuk mengembangkan dan menemukan untuk hal pengetahuan. Berikut uraian tujuan penelitian :

1. Untuk mengetahui metode pembelajaran *taganing* di SMA Negeri 1 Adiankoting
2. Untuk mengetahui Kendala pembelajaran *taganing* di SMA Negeri 1 Adiankoting
3. Untuk mengetahui hasil pembelajaran *taganing* di SMA Negeri 1 Adiankoting

## F. Manfaat Penelitian

Tentunya penting bagi setiap kegiatan untuk memiliki manfaat yang signifikan supaya usaha yang dilakukan tidak menjadi sia-sia. Sugiyono (2016:291) menyatakan bahwa seluruh penelitian diinginkan memiliki kegunaan atau manfaat. Manfaat dari penelitian ini meliputi:

### 1. Manfaat Teoritis

- a. Diharapkan penelitian ini bisa bermanfaat bagi pemain atau siswa yang sedang belajar alat musik batak toba *taganing* untuk meningkatkan skill dalam bermain *taganing*
- b. Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa-siswi SMA negeri 1 Adiankoting agar lebih baik lagi dalam memainkan *taganing*

### 2. Manfaat Praktis

- a. Harapannya, hasil penulisan ini dapat berperan sebagai penambah wawasan keilmuan serta mendorong perkembangan pola pikir penulis dan pembaca terkait pembelajaran *Taganing* di SMA Negeri 1 Adiankoting.
- b. Selanjutnya, penulisan ini didambakan mampu menjadi bahan referensi yang berguna bagi penulis-penulis berikutnya yang tertarik dengan topik sejenis, terutama dalam konteks pembelajaran *Taganing*, khususnya dalam Program Studi Pendidikan Musik Universitas Negeri Medan.