

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah proses upaya mempersiapkan peserta didik agar mampu meningkatkan suatu aspek kehidupan dengan lebih baik dalam masyarakat dan mampu mengembangkan serta meningkatkan kualitas hidupnya.

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan dari seni dan budaya manusia yang dinamis dan syarat akan perkembangan, karena itu perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat perlu terus menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan. Pemikiran ini mengandung konsekuensi bahwa penyempurnaan atau perbaikan pendidikan menengah kejuruan untuk mengantisipasi kebutuhan dan tantangan masa depan perlu terus menerus dilakukan penyesuaian dengan perkembangan kebutuhan dunia usaha kerja, perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, seni dan budaya.

Atas dasar hasil pengamatan di lapangan mengindikasikan, sebagian besar lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) kurang mampu menyesuaikan diri dengan perubahan/perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang tidak mudah dilatih kembali atas kekurangannya. Temuan tersebut tampaknya mengindikasikan bahwa pembelajaran di SMK belum nampak menyentuh pada

pengembangan diri dalam kemampuan adaptasi peserta didik. Studi itu juga memperoleh gambaran bahwa sebagian lulusan SMK tidak bisa diserap di lapangan kerja, karena kompetensi yang mereka miliki belum sesuai dengan tuntutan dunia kerja. Kondisi itulah yang menjadikan bahwa kurikulum SMK edisi sebelumnya perlu disempurnakan sesuai dengan tuntutan dunia kerja dan standar kompetensi nasional serta kebutuhan pembekalan kemampuan untuk beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Mutu lulusan pendidikan sangat erat kaitannya dengan proses pelaksanaan pembelajaran yang dipengaruhi oleh banyak faktor antara lain kurikulum, tenaga pendidik, proses pembelajaran, sarana dan prasarana, alat bantu dan bahan, manajemen, sekolah, lingkungan sekolah dan lapangan latihan kerja siswa.

Pendidikan merupakan proses belajar mengajar dan pembelajaran merupakan bagian internal dari karakter pendidikan modern untuk merangsang kreativitas, intelektual dan daya analisis para peserta didik. Pendukung keberhasilan belajar adalah kesiapan belajar. Kesiapan belajar adalah kondisi-kondisi yang mendahului kegiatan belajar mengajar itu sendiri. Kesiapan belajar terhadap apa yang diajarkan oleh guru pada pertemuan nantinya dapat berdampak pada prestasi siswa itu sendiri.

Faktor dalam lain yang menunjang keberhasilan belajar siswa adalah keaktifan siswa di kelas dan mampu menguasai materi pelajaran yang diberikan guru pendidik. Kegagalan dan keberhasilan sangat bergantung pada siswa karena individu mempunyai sifat dan karakter yang berbeda. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan utama yang terjadi di sekolah dimana guru pendidik memberi

informasi, mengarahkan, mengelompokkan, dan memberi fasilitas kepada siswa. Tujuan pendidikan secara umum mencakup pengembangan aspek *kognitif*, *psikomotorik* dan efektif siswa. Di dalam proses belajar mengajar, guru harus memiliki strategi agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien, mengenai pada tujuan yang diharapkan. Salah satu langkah untuk memiliki strategi itu ialah harus menguasai teknik-teknik penyajian atau biasanya disebut metode mengajar.

Sistem pembelajaran *instrument* musik dewasa ini sangat menekankan pada pendayagunaan teknik-teknik permainan *instrument* musik tersebut di dalam proses belajar mengajar. Maka dari itu, perlunya metode-metode di dalam pembelajaran suatu *instrument* musik sebagai hasil untuk meningkatkan kemampuan siswa di dalam permainan dan penguasaan *instrument* musik tersebut. Pendidik dapat mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam mengetahui teknik-teknik permainan *instrument* musik tersebut dan mampu dalam penguasaan *instrument* musik tersebut dengan sepenuhnya di dalam proses pembelajaran melalui metode yang dipakai dan diterapkan.

Pada umumnya, guru wajib berupaya untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa di dalam bidangnya. Sedangkan secara khusus, guru perlu melakukan berbagai upaya tertentu secara nyata untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa di dalam bidang tertentu. Dalam hal ini, upaya-upaya itu terdiri dari pelaksanaan pembelajaran *keyboard* dimana salah satu upaya tersebut adalah dengan meningkatkan kemampuan teknik pada permainan mengiring lagu melalui metode yang dipakai dan diterapkan dalam proses belajar mengajar. Seorang

siswa perlu memiliki ketangkasan atau ketrampilan dalam sesuatu, perlu dilakukan latihan untuk menguasai ketrampilan tersebut.

Latihan merupakan dasar pembelajaran. Pengertian latihan dalam hubungan mengajar dan belajar adalah suatu tindakan/perbuatan pengulangan yang bertujuan untuk lebih memantapkan hasil belajar. Pemantapan itu diartikan sebagai usaha perbaikan dan sebagai upaya perluasan. Ada beberapa bentuk latihan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, sesuai dengan teori belajar. Bentuk atau teknik/prosedur latihan yaitu tersebut hampir sama artinya seperti *drill*. Maka salah satu teknik penyajian pelajaran untuk memenuhi tuntutan tersebut ialah teknik latihan otomatisasi/latihan siap.

Drill ialah suatu cara menyajikan bahan pelajaran dengan jalan melatih siswa agar menguasai pelajaran dan terampil serta sebagai suatu cara mengajar dimana siswa melaksanakan kegiatan-kegiatan latihan agar siswa memiliki ketangkasan atau ketrampilan yang lebih tinggi dari apa yang telah dipelajari. Latihan yang dimaksud merupakan suatu tindakan ataupun kegiatan dengan melakukan atau mengerjakan sesuatu dengan berulang-ulang. Penguasaan teknik *instrument* musik pun sangat diperlukan dalam pembelajaran *instrument* musik. Oleh sebab itu, di dalam proses pembelajaran *instrument* musik perlu diadakan latihan di dalam subjek pelajaran untuk menguasai keterampilan tersebut. Maka salah satu teknik penyajian pelajaran untuk memenuhi tuntutan tersebut ialah teknik latihan atau disebut juga dengan *drill*.

Menurut Roestiyah (2008 : 125) *drill* adalah suatu teknik yang dapat diartikan sebagai suatu cara mengajar dimana siswa melaksanakan kegiatan-

kegiatan latihan agar siswa memiliki ketangkasan atau keterampilan yang lebih tinggi dari apa yang dipelajari dan juga dengan dibuatnya metode latihan ini pembelajaran menjadi tidak membosankan sehingga peserta didik tidak hanya sebagai pendengar saja tetapi dapat terampil untuk berbuat. Dalam hal ini pendidik sangat berperan aktif dalam mendidik siswa melalui latihan. Dengan latihan, siswa dapat mandiri membiasakan, mengenal dan mengetahui teknik-teknik dalam permainan *instrument* musik tersebut.

Metode *drill* inilah yang diperlukan pendidik atau guru dalam pembelajaran *instrument* musik, sehingga siswa dapat terlatih dengan teknik bermain *keyboard* dalam penguasaan *instrument* musik tersebut. Agar menjadi lebih efektif, pembelajaran *instrument* musik ini tidak terlepas dengan praktek dan latihan yang memadai maka haruslah didukung dengan fasilitas yang memadai pula dimana *instrument-instrument* musik adalah faktor-faktor pendukungnya.

Keyboard adalah salah satu *instrument elektrofon* dengan menggunakan teknologi elektronik yang mampu menciptakan berbagai jenis suara dari ragam *instrument-instrument* musik baik yang bersifat *ritmis* maupun *melodis*. *Keyboard* secara utuh dapat menampilkan melodi, irama dan harmoni sekaligus, sehingga *instrument keyboard* disebut jenis permainan musik yang bersifat *all in one* artinya hanya dengan satu orang pemain dapat memainkan sekaligus beberapa jenis *instrument* yang saling berbeda peran. Pada hakikatnya untuk mahir dalam bermain *keyboard* dibutuhkan latihan dalam waktu yang cukup panjang. Hal ini disebabkan banyaknya kemampuan teknik yang harus dimiliki di dalam permainan *keyboard* seperti :

1. Teknik *reading*/teknik dalam membaca notasi balok.
2. Teknik *fingering*/teknik dalam penjarian tangan kiri maupun tangan kanan.
3. Teknik *rhythm* dan tempo/teknik dalam penguasaan irama dan tempo.
4. Teknik *harmony*/teknik dalam penguasaan akord.

Penguasaan teknik *instrument* musik pun sangat diperlukan dalam pembelajaran *instrument* musik. Oleh sebab itu, di dalam hal ini guru menekankan pada teknik-teknik permainan *keyboard* melalui *drill*/latihan. Dari segi pelaksanaannya siswa terlebih telah dibekali dengan pengetahuan secara teori dan praktek secukupnya. Kemampuan untuk mencapai keberhasilan belajar secara akurat dan tuntas adalah dengan berlatih dan melakukan praktek yang diterapkan pada berbagai subjek mata pelajaran. Berlatih juga bisa dikatakan bagian dari praktek sebagai prosedur pembelajaran. Sebelumnya guru memberi bekal dan pengajaran yang berkaitan dengan teknik-teknik dalam permainan *keyboard* baik secara teori maupun praktek. Lalu guru membuat suatu latihan otomatis dengan memberi tugas berupa memainkan sebuah lagu untuk mengukur sejauh mana kemampuan siswa dalam teknik *instrument keyboard*.

Dalam implementasinya, metode *drill* dilakukan dengan cara pengajar lebih banyak mengamati siswa didik dalam melakukan latihan. Dalam hal ini pokok pemberian latihan yaitu dengan memberikan suatu bahan pelajaran sebagai tugas berupa lagu dengan melihat dan memperhatikan teknik dalam permainan *keyboard* supaya siswa dapat membahas dan melatih setelah pendidik terlebih dahulu membekali siswa dengan pengetahuan secara teori maupun praktek.

Dalam hal ini, guru berupaya mampu membuat suatu latihan yang menyangkut teknik dan keterampilan menguasai *instrument* musik dalam proses pembelajaran melalui metode yang dipakai. Metode latihan ini yang disebut metode *drill*.

Untuk itu berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik menyusun penelitian dengan judul **“Meningkatkan Kemampuan Teknik Pada Permainan Mengiring Lagu Dalam Pembelajaran Keyboard Melalui Metode Drill Di SMK Negeri 11 Medan”**.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah adalah sejumlah masalah yang berhasil ditarik dari uraian latar belakang masalah atau kedudukan masalah yang akan diteliti dan lingkup permasalahan yang lebih luas. Tujuan dari identifikasi masalah adalah agar penelitian yang dilakukan menjadi terarah serta cakupan masalah yang dibahas tidak terlalu luas.

Dari uraian latar belakang masalah maka permasalahan penelitian ini dapat diidentifikasi menjadi beberapa bagian :

1. Bagaimana hasil belajar praktek *keyboard* dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan metode pembelajaran *drill*.
2. Bagaimana sarana dan prasarana yang ada untuk pembelajaran *keyboard*.

3. Apakah metode *drill* dapat meningkatkan kemampuan teknik siswa di dalam mengiringi lagu.
4. Bagaimana cara penerapan metode *drill* pada permainan mengiringi lagu agar dapat berlangsung efektif.
5. Bagaimana kemampuan teknik siswa dengan mengiringi sebuah lagu dalam pembelajaran *instrument keyboard* setelah menggunakan metode *drill*.

C. Pembatasan masalah

Melihat luasnya cakupan masalah, keterbatasan waktu dan kemampuan teoritis maka penulis perlu memberikan pembatasan masalah agar lebih mudah memecahkan masalah yang dihadapi dalam penelitian.

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas maka masalah pada penelitian ini dibatasi pada :

1. Apakah metode *drill* yang diterapkan dapat meningkatkan kemampuan teknik siswa pada permainan mengiringi lagu dalam pembelajaran *instrument keyboard* melalui metode *drill* di SMK Negeri 11 Medan.
2. Bagaimana langkah-langkah penerapan metode pembelajaran *drill* pada permainan mengiringi lagu dalam pembelajaran *instrument keyboard*.
3. Bagaimana perubahan aktifitas belajar siswa setelah menggunakan metode *drill* pada permainan mengiringi lagu dalam pembelajaran *instrument keyboard*.

4. Bagaimana pencapaian siswa dalam pembelajaran *instrument keyboard* pada permainan mengiring lagu dengan metode *drill*.
5. Apa saja kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan pembelajaran *drill*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: “Meningkatkan kemampuan teknik pada permainan mengiring lagu dalam pembelajaran instrumen keyboard melalui metode *drill* di SMK Negeri 11 Medan”.

E. Tujuan Penelitian

Setiap penelitian senantiasa berorientasi kepada tujuan, atau hasil yang akan di dapat. Dengan tidak adanya tujuan yang jelas maka arah kegiatan yang dilakukan peneliti tidak akan terarah dan tidak di ketahui apa yang hendak dicapai. Sesuai dengan perumusan masalah maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui perubahan aktifitas belajar siswa setelah menggunakan metode *drill* dalam pembelajaran *keyboard*.
2. Untuk mengetahui hasil pencapaian siswa dalam pembelajaran *instrument keyboard* dengan metode *drill*.

3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa dengan metode *drill* pada permainan mengiring lagu dalam pembelajaran *instrument keyboard*.
4. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan teknik siswa dalam pembelajaran *instrument keyboard* melalui metode *drill*.

F. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian yang dilakukan ini penulis dapat melihat beberapa manfaat yang bisa diuraikan. Adapun manfaat tersebut adalah :

1. Penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar, dan kemampuan teknik siswa dalam penguasaan *instrument keyboard* secara keseluruhan.
2. Untuk menambah wawasan dan pengetahuan bagi penulis selanjutnya menerapkan dalam proses belajar mengajar kelak yang diharapkan meningkatkan kemampuan teknik dari hasil belajar siswa.
3. Bagi guru sebagai masukan atau pertimbangan bagi pihak sekolah khususnya guru seni musik dalam bidangnya untuk memilih metode pembelajaran ini dalam meningkatkan kemampuan teknik dari hasil belajar siswa.
4. Sebagai bahan pertimbangan bagi kepala sekolah mengenai meningkatkan kemampuan teknik pada permainan mengiring lagu dalam pembelajaran *keyboard* melalui metode *drill*.