

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu usaha untuk mencerdaskan bangsa dan merupakan suatu pondasi pokok untuk mencapai cita-cita suatu bangsa. Pendidikan menduduki masalah yang sangat penting dalam pembangunan karena sasarannya adalah peningkatan sumber daya manusia. Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia adalah dengan meningkatkan mutu pendidikan sebagai sarana dalam pencerdasan manusia tersebut. Lembaga pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting untuk mewujudkan tujuan pendidikan karena pendidikan merupakan proses yang sangat menentukan dalam pencapaian kualitas terbaik sumber daya manusia.

Dalam rangka peningkatan mutu pendidikan secara menyeluruh yang meliputi aspek moral, akhlak, budi pekerti, perilaku, pengetahuan, kesehatan, keterampilan dan seni yang dikembangkan melalui pembelajaran dan pelatihan, maka pemerintah telah mengadakan perbaikan sistem pendidikan nasional dengan cara menyempurnakan kurikulum. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (2003), bahwa pendidikan adalah usaha sadar dalam rangka menyiapkan peserta didik untuk meningkatkan mutu disemua jenjang pendidikan. Mulai dari pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi melalui kegiatan bimbingan dan pengajaran untuk masa yang akan datang.

Pendidikan seni budaya dan keterampilan diberikan di sekolah karena keunikan yang terletak pada pemberian pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berekspresi atau berkreasi dan berapresiasi melalui pendekatan: “Belajar dengan seni, belajar melalui seni, dan belajar tentang seni” (KTSP, 2006).

Seni musik yang bagian dari seni tidak terpisahkan dari kehidupan manusia dan kesenian mempunyai tempat yang mendasar dalam kehidupan manusia. Kesenian adalah sesuatu perwujudan yang sangat berarti dari kemampuan berfikir dan rasa manusia yang selalu menginginkan sesuatu yang lebih indah.

Pembelajaran seni musik bertitik tolak pada bunyi atau suara yang didalamnya terkandung unsur-unsur musik. Unsur-unsur musik adalah melodi, harmoni, irama, bentuk dan ekspresi. Sasaran pokok yang dicapai dalam pembelajaran seni musik adalah penanaman rasa musikalitas, mengembangkan sikap dan kemampuan berkreasi, menghargai seni, dan meningkatkan kreativitas. Materi yang diajarkan dalam pembelajaran seni musik berbentuk teori dan praktek. Seorang guru dituntut mampu menguasai materi yang diajarkan, menggunakan metode yang tepat, mampu mengelola kelas, menggunakan media atau alat peraga sesuai dengan materi, mampu menggunakan waktu yang tersedia dengan baik.

Musik merupakan cabang seni yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia. Musik memberikan pengaruh besar terhadap kemampuan berfikir manusia yang dapat diwujudkan ke dalam bentuk pembelajaran. Dalam suatu sekolah, bentuk pembelajaran musik dapat dijadikan sebagai suatu ekstrakurikuler. Keberadaan ekstrakurikuler di sekolah menjadi daya tarik

tersendiri bagi siswa untuk mengembangkan potensi siswa tentunya tidak hanya dapat dikembangkan melalui kegiatan ekstrakurikuler, namun kegiatan ekstrakurikuler pun memiliki peranan yang cukup besar, yaitu pendidikan kemandirian, kedisiplinan, dan keterampilan serta pengembangan diri juga dapat diperoleh melalui kegiatan ekstrakurikuler.

Dalam program kegiatan sekolah SMA Methodist Pancur Batu diadakan berbagai jenis kegiatan ekstrakurikuler, antara lain musik, tari, dan olahraga. Untuk melaksanakan kegiatan ekstrakurikuler yang baik tentunya perlu usaha yang maksimal dari seorang guru. Pada saat menyampaikan pelajaran guru harus mampu melihat sampai sejauh mana anak didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu proses dalam penyampaian pengetahuan yang dilakukan oleh guru sebagai pendidik dan siswa sebagai murid untuk mencapai tujuan kurikulum yang telah ditentukan. Sebagai kegiatan yang bertujuan, maka segala sesuatu yang dilakukan guru dan siswa hendaknya diarahkan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Pembelajaran ekstrakurikuler dapat dikatakan berhasil jika siswa dapat mencapai tujuan secara optimal, yaitu siswa mampu berfikir secara kreatif, penambahan ilmu pengetahuan, mencerdaskan kehidupan bangsa dan negara, memiliki jati diri dan mampu menampilkan kemampuan yang dimilikinya.

Materi musik seperti unsur-unsur dasar musik yang dipelajari seperti pola ritme, sangkar nada, notasi balok serta melodi bukanlah suatu materi yang dapat dengan cepat dipahami dan dimengerti oleh siswa yang duduk di SMA pada umumnya. Hal ini dikarenakan diperlukannya ketelitian dalam memahami tentang

bentuk nada dan nilai dalam ketukan, daya ingat dan pendengaran yang baik, serta kemampuan untuk memainkan pada alat musik *keyboard*. Disatu sisi, daya tangkap peserta didik dalam menerima pelajaran tentu berbeda-beda, kebanyakan dari peserta didik menjadi mengacuhkan pelajaran ketika mereka mendapati materi yang sulit untuk mereka pahami. Disinilah peran guru sebagai pengajar di dalam kegiatan ekstrakurikuler di butuhkan.

Namun, sering kita dapati dalam proses pembelajaran ekstrakurikuler seperti dikebanyakan sekolah-sekolah yang ada, bahwa kurangnya pemahaman guru dalam menyampaikan materi yang sedang disampaikan. Memang dibutuhkan keseriusan dalam belajar, khususnya belajar musik. Namun, sangat disayangkan apabila suasana belajar menjadi tegang atau menjadi tidak serius dan hanya prioritas saja. Hal ini tentu merubah persepsi bahwa belajar seni musik merupakan pelajaran yang menyenangkan.

Salah satu kegiatan ekstrakurikuler yang ada di SMA Methodist Pancur batu adalah ekstrakurikuler *keyboard*. Adapun materi yang diajarkan di kegiatan ekstrakurikuler ini adalah pola ritme, sangkar nada, melodi dalam bentuk not balok dan sebagainya. Beberapa strategi maupun metode yang tepat serta didukung oleh teknik dalam mengajar yang dilakukan dengan menerapkan metode yang efektif dan efisien adalah sebuah keharusan demi tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini tampak dari kemampuan siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler yang sudah mulai paham dalam membaca pola ritme dan notasi balok. Salah satu hal penting untuk dapat belajar instrumen *keyboard* adalah mampu membaca pola ritme dan notasi balok.

Fenomena ini merupakan hal yang menarik bagi peneliti untuk dijadikan tema dan fokus penelitian dalam rangka mendeskripsikan berbagai langkah-langkah dalam proses pembelajaran ekstrakurikuler *keyboard* sehingga materi pembelajaran musik dapat diterima dan dipahami oleh seluruh peserta didik. Oleh karena itu penulis memilih judul: **“Pembelajaran *Keyboard* pada Kegiatan Ekstrakurikuler di SMA Methodist Pancur Batu”**.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah adalah sejumlah masalah yang berhasil dari uraian latar belakang masalah atau kedudukan masalah yang akan diteliti dan lingkup permasalahan yang lebih luas. Hal ini sejalan dengan pendapat A. Aziz Hidayat (2007:30) mengatakan bahwa: “masalah adalah bagian penting dari suatu penelitian, karena masalah membutuhkan suatu proses pemecahan yang sistematis, logis dan ilmiah dengan menerapkan *scientific method*, proses ilmiah tersebut akan selalu dikembangkan sejak identifikasi masalah”.

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

1. Bagaimanakah metode pembelajaran *keyboard* pada kegiatan ekstrakurikuler di SMA Methodist Pancur Batu ?
2. Bagaimana materi pembelajaran *keyboard* pada kegiatan ekstrakurikuler di SMA Methodist Pancur Batu?
3. Apa saja kendala yang dihadapi siswa dan guru dalam pembelajaran *keyboard* pada kegiatan ekstrakurikuler di SMA Methodist Pancur Batu?

4. Bagaimana sarana dan prasarana pembelajaran *keyboard* pada kegiatan ekstrakurikuler di SMA Methodist Pancur Batu ?
5. Bagaimana tanggapan siswa-siswi dalam pembelajaran *keyboard* pada kegiatan ekstrakurikuler di SMA Methodist Pancur Batu ?
6. Bagaimana hasil yang dicapai siswa dari pembelajaran *keyboard* pada kegiatan ekstrakurikuler di SMA Methodist Pancur Batu ?
7. Apa saja tujuan pembelajaran *keyboard* pada kegiatan ekstrakurikuler di SMA Methodist Pancur Batu ?

C. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan-cakupan masalah dan untuk mempersingkat cakupan, keterbatasan waktu, dana, kemampuan penulis, maka penulis mengadakan pembatasan masalah untuk mempermudah dalam memecahkan masalah yang ingin dicapai. Pembatasan masalah tersebut sesuai dengan pendapat Sugiyono (2009:383) yang mengatakan bahwa:

“Karena adanya keterbatasan, waktu, dana, tenaga, teori-teori, dan supaya penelitian dilakukan secara lebih mendalam, maka tidak semua masalah yang telah diidentifikasi akan diteliti. Untuk itu maka peneliti memberi batasan, dimana penelitian, variabel apa saja yang akan diteliti, serta bagaimana hubungan variabel satu dengan variabel yang lain”.

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka penulis membatasi ruang lingkup permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah metode pembelajaran *keyboard* pada kegiatan ekstrakurikuler di SMA Methodist Pancur Batu ?

2. Bagaimana materi pembelajaran *keyboard* pada kegiatan ekstrakurikuler di SMA Methodist Pancur Batu ?
3. Apa kendala yang dihadapi siswa dan guru pada pembelajaran *keyboard* pada kegiatan ekstrakurikuler di SMA Methodist Pancur Batu ?
4. Bagaimana hasil yang dicapai siswa dari pembelajaran *keyboard* pada kegiatan ekstrakurikuler di SMA Methodist Pancur Batu ?

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan suatu titik fokus dari sebuah penelitian yang hendak dilakukan. Mengingat sebuah penelitian merupakan upaya untuk menemukan jawaban pertanyaan, maka dari itu perlu dirumuskan dengan baik, sehingga dapat mendukung untuk menemukan jawaban pertanyaan.

Berdasarkan uraian diatas hal ini sejalan dengan pendapat Maryeani (2005:14), yang mengatakan bahwa:

“Rumusan masalah merupakan jabaran detail fokus penelitian yang akan digarap. Rumusan masalah yang menjadi semacam kontrak bagi peneliti karena penelitian merupakan upaya untuk menemukan jawaban pertanyaan sebagaimana terpapar pada rumusan masalahnya. Rumusan masalah juga biasa disikapi sebagai jabaran fokus penelitian karena dalam praktiknya, proses penelitian senantiasa berfokus pada butir-butir masalah sebagaimana dirumuskan”.

Berdasarkan uraian baik latar belakang masalah, identifikasi masalah, serta pembatasan masalah, maka permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut “Bagaimanakah pembelajaran *keyboard* pada kegiatan ekstrakurikuler di SMA Methodist Pancur Batu”.

E. Tujuan Penelitian

Setiap kegiatan senantiasa berorientasi kepada tujuan, tanpa adanya tujuan yang jelas maka arah kegiatan yang akan dilakukan tidak dapat diketahui apa arah yang diinginkan dan dicapai dalam kegiatan tersebut. Untuk melihat berhasil tidaknya suatu kegiatan dapat dilihat melalui tercapainya tujuan yang telah ditetapkan. Hal ini disesuaikan dengan pendapat sugiyono (2009:397) yang mengatakan bahwa:

“Secara umum tujuan pendidikan adalah untuk menemukan, mengembangkan dan membuktikan pengetahuan. Sedangkan secara khusus tujuan penelitian kualitatif adalah menemukan. Menemukan berarti sebelumnya belum pernah diketahui”.

Maka tujuan yang hendak dicapai oleh penulis adalah:

1. Untuk mengetahui metode pembelajaran *keyboard* pada kegiatan ekstrakurikuler di SMA Methodist Pancur Batu.
2. Untuk mengetahui materi pembelajaran *keyboard* pada kegiatan ekstrakurikuler di SMA Methodist Pancur Batu.
3. Untuk mengetahui apa saja kendala yang dihadapi siswa dan guru pada pembelajaran *keyboard* pada kegiatan ekstrakurikuler di SMA Methodist Pancur Batu.
4. Untuk mengetahui hasil yang dicapai siswa dari pembelajaran *keyboard* pada kegiatan ekstrakurikuler di SMA Methodist Pancur Batu.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian merupakan kegunaan dari penelitian yang merupakan sumber informasi dalam mengembangkan kegiatan penelitian selanjutnya. Maka penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

1. Bagi sekolah SMA Methodits Pancur Batu untuk meningkatkan kegiatan ekstrakurikuler *keyboard*.
2. Bagi siswa sebagai motivasi untuk lebih giat latihan dan belajar *keyboard*.
3. Bagi masyarakat sebagai bahan informasi tentang pembelajaran *keyboard*.
4. Bagi peneliti sebagai masukan dalam menambah pengetahuan dan wawasan mengenai pembelajaran *keyboard*.