

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. LATAR BELAKANG**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Sehingga dalam melaksanakan prinsip penyelenggaraan pendidikan harus sesuai dengan tujuan pendidikan nasional yaitu: mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Sejalan dengan tujuan pendidikan tersebut, maka dirancang sebuah kurikulum yang dapat menunjang terealisasinya tujuan pendidikan. Adapun kurikulum yang dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan sesuai dengan tuntutan zaman yaitu kurikulum 2013. Kurikulum 2013 sebagai pengganti KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) merupakan pencapaian dalam kompetensi yang berimbang antara sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Hal menjadi pembahasan dalam penelitian ini

adalah keterampilan siswa dalam memainkan musik sederhana. Kompetensi Dasar No 4.3. pada pelajaran Seni Budaya Kelas VII SMP menjelaskan bahwa siswa harus mampu memainkan instrument musik sederhana perorangan dan kelompok.

Seni musik merupakan salah satu kekayaan budaya yang selalu berkembang sejalan dengan berjalannya waktu. Musik adalah suatu hasil karya seni bunyi dalam bentuk lagu atau komposisi musik, yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya melalui unsur-unsur musik yaitu irama, melodi, harmoni, bentuk atau struktur lagu, dan ekspresi sebagai satu kesatuan. Hal itu senada dengan pendapat Sumardjo (2000:41) kata seni dipakai sebagai padanan kata Inggris 'art', seni merupakan suatu wujud yang terindra. Karya seni merupakan sebuah benda atau artefak yang dapat dilihat, didengar, dan dilihat sekaligus didengar ( visual, audio, dan audio-visual ). Salah satu instrumen musik sederhana yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam memainkan alat musik adalah pianika.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, terdapat masalah-masalah yang timbul di sekolah. Masalah-masalah tersebut yaitu guru belum memahami sepenuhnya model-model pembelajaran yang digunakan pada kurikulum 2013. Pada proses pembelajaran, guru hanya menjelaskan materi tanpa adanya umpan balik dari siswa. Guru masih menggunakan metode konvensional sehingga keadaan kelas pasif. Selain itu, tidak tersedia alat-alat musik yang dapat menunjang kegiatan untuk pembelajaran memainkan instrumen musik sederhana. Hal ini membuat tujuan pembelajaran tidak dapat dituntaskan.

Kemampuan siswa dalam memainkan alat musik khususnya pianika masih tergolong rendah. Minat siswa dalam memainkan alat musik juga masih rendah, padahal seni musik penting dalam dunia pendidikan karena seni musik diyakini dapat menggerakkan jiwa perasaan manusia sehingga sangat dibutuhkan dalam membentuk kepribadian peserta didik sehingga diharapkan menjadi manusia yang memiliki kepribadian yang utuh (berkarakter) di kemudian hari.

Rendahnya kemampuan siswa dalam memainkan alat musik pianika disebabkan siswa yang kesulitan dalam memahami teknik atau aturan dengan baik dan benar. Dengan kata lain tidak adanya hubungan interaksi yang intens antara guru dan siswa dalam membimbing siswa pada saat mata pelajaran senibudaya berlangsung atau pada saat latihan memainkan alat musik tersebut. Untuk memperbaiki kemampuan siswa dalam memainkan alat musik pianika, peneliti menawarkan sebuah model yang sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013 yaitu model *Quantum Learning*.

*Quantum learning* merupakan kiat, petunjuk, strategi dan seluruh proses belajar yang dapat mempertajam pemahaman dan daya ingat, serta membuat belajar sebagai suatu proses yang menyenangkan dan bermanfaat. *Quantum learning* ini berakar dari upaya Georgi Lozanov, pendidik berkebangsaan Bulgaria. Ia melakukan eksperimen yang disebutnya *suggestology*. Prinsipnya adalah bahwa sugesti dapat dan pasti mempengaruhi hasil situasi belajar, dan setiap detil apapun memberikan sugesti positif atau negatif. Dengan model quantum learning tersebut, pembelajaran memainkan alat musik pianika akan sangat gampang dilakukan dan dicerna oleh

peserta didik, karena secara pengertian model quantum learning sudah dipaparkan diatas bahwa quantum learning itu adalah kiat, atau cara untuk mempertajam pemahaman belajar dan daya ingat. Jadi, dengan model *Quantum Learning* siswa diajak untuk aktif dalam proses pembelajaran dikelas. *Quantum Learning* dapat meningkatkan daya ingat siswa dalam memainkan alat musik. Selain itu model ini memberikan suasana yang nyaman, menyenangkan, dan efektif digunakan di kelas.

Pembelajaran *Quantum* memusatkan perhatian pada pembentukan keterampilan akademis, keterampilan dalam hidup dan prestasi fisik atau material. Strategi pembelajaran *Quantum* yaitu: (1) Mengorkestrasikan suasana yang menggairahkan. Suasana kelas adalah penentu psikologi utama yang mempengaruhi belajar akademis menurut Walberg dan Greenberg. Adapun kunci untuk membangun suasana tersebut adalah : (a) kekuatan terpendam (niat). Niat guru atau kekuatan akan kemampuan sangat berpengaruh pada kemampuan itu sendiri untuk dapat memotivasi peserta didik pandangan guru akan lebih cepat. (b) Jalinan rasa simpati dan saling pengertian. Dengan membangun jalinan rasa simpati dan saling pengertian dapat membangun jembatan menuju kehidupan dunia baru mereka, mengetahui minat kuat mereka dan berbicara dengan bahasa hati mereka. (c) Keriangan dan Ketakjuban. Keriangan dan ketakjuban dapat membawa siswa siap belajar dan lebih mudah dan bahkan mengubah sikap negatif. Bentuk kerriangan atau kegembiraan yang biasa digunakan adalah : tepuk tangan, tiga kali hore, wuus, jentikan jari, poster umum, catatan pribadi, persekongkolan, pengakuan kekuatan, kejutan, pujian pada teman sebangku, pernyataan afirmasi dan “wow”.(d) Rasa Saling Memiliki. Rasa saling

memiliki akan mempercepat proses pengajaran dan meningkatkan rasa tanggung jawab peserta didik.(e) Keteladanan. Memberi teladan adalah salah satu cara ampuh untuk membangun hubungan dan memahami orang lain serta akan menambahkan kekuatan kedalam pembelajaran.

Berdasarkan kelebihan model *Quantum learning* diatas diharapkan dapat mengatasi masalah-masalah yang timbul dalam kemampuan memainkan alat musik pianika. Selain itu diharapkan juga dapat meningkatkan kreativitas dan minat siswa dalam memainkan alat musik.

Berdasarkan penjabaran peneliti tertarik untuk mencoba meneliti dengan menerapkan model *Quantum Learning* dalam pembelajaran memainkan instrument musik sederhana perorangan dan kelompok. Dalam hal ini peneliti memilih instrumen pianika. Atas dasar itulah peneliti mengaplikasikannya dalam judul **“Pengaruh Model *Quantum Learning* Terhadap Kemampuan Memainkan Alat Musik Pianika Pada Siswa Kelas VII SMP Swasta Methodist 9 Tahun Ajaran 2016/2017”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Punaji (2010:53) mengatakan bahwa “mengidentifikasi masalah-masalah penelitian bukan sekedar mendaftar sejumlah masalah, tetapi kegiatan ini lebih dari pada itu karena masalah yang telah dipilih hendaknya memiliki signifikansi untuk dipecahkan”.

Adapun yang menjadi identifikasi masalah berdasarkan latar belakang masalah adalah :

1. Bagaimana kemampuan memainkan alat musik pianika pada siswa kelas VII SMP Swasta Methodist 9 Tahun Ajaran 2016/2017 menggunakan model *Quantum Learning*?
2. Apakah ada pengaruh model *Quantum Learning* terhadap kemampuan memainkan alat musik pianika pada siswa kelas VII SMP Swasta Methodist 9 Tahun Ajaran 2016/2017?
3. Bagaimana minat dan kemampuan siswa dalam memainkan alat musik Pianika?
4. Bagaimana kondisi atau fasilitas alat musik di SMP Swasta Methodist?
5. Adakah interaksi yang intens dalam proses pembelajaran tersebut?

### **C. Pembatasan Masalah**

Mengingat luasnya cakupan masalah, keterbatasan waktu, dana dan kemampuan teoritis, maka penulis merasa perlu mengadakan pembatasan masalah untuk memudahkan pemecahan masalah yang dihadapi dalam penelitian ini. Sesuai dengan pendapat Punaji (2010:57) bahwa: “akan lebih baik peneliti membatasi atau mempersempit cakupan ruang lingkup masalah penelitian”. Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka penulis membatasi ruang lingkup permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana kemampuan memainkan alat musik pianika pada siswa kelas VII SMP Swasta Methodist 9 Tahun Ajaran 2016/2017 menggunakan model *Quantum Learning*?
2. Apakah ada pengaruh model *Quantum Learning* terhadap kemampuan memainkan alat musik pianika pada siswa kelas VII SMP Swasta Methodist 9 Tahun Ajaran 2016/2017?

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

Rumusan masalah adalah awal dari penelitian, dan merupakan langkah penting dan pekerjaan yang sulit dalam penelitian ilmiah. Adapun menurut pendapat ahli yaitu Sugiyono (2009:55) mengatakan bahwa “rumusan masalah merupakan suatu pertanyaan yang akan dicari jawabannya melalui pengumpulan data”. Rumusan masalah yang akan dibahas dan dipecahkan dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pengaruh model *Quantum learning* terhadap kemampuan memainkan alat musik pianika pada siswa kelas vii smp swasta methodist 9 tahun ajaran 2016/2017”.

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian merupakan sasaran yang hendak dicapai oleh penelitian sebelum melakukan penelitian dan mengacu kepada permasalahan”. Maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan kemampuan memainkan alat musik pianika pada siswa kelas VII SMP Swasta Methodist 9 Tahun Ajaran 2016/2017 menggunakan model *Quantum Learning*.
2. Untuk mendeskripsikan adanya pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan memainkan alat musik pianika pada siswa kelas VII SMP Swasta Methodist 9 Tahun Ajaran 2016/2017.



## **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian merupakan kegunaan dari penelitian yang dapat dijadikan sumber informasi dalam mengembangkan kegiatan penelitian selanjutnya. Setiap penelitian pastilah hasilnya akan bermanfaat, segala sesuatu yang dapat digunakan baik sipeneliti itu sendiri maupun lembaga dan instansi tertentu ataupun orang lain.

Beberapa manfaat penelitian yang dapat diambil dari kegiatan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai bahan acuan, referensi atau perbandingan bagi peneliti berikutnya yang berniat melakukan penelitian yang berkaitan dengan topik penelitian ini.
2. Sebagai masukan bagi peneliti dan menambah wawasan mengenai pengaruh model *Quantum Learning* terhadap kemampuan memainkan alat musik pianika pada siswa kelas VII SMP Swasta Methodist 9 Tahun Ajaran 2016/2017.
3. Menambah sumber kajian bagi perpustakaan FAKULTAS BAHASA DAN SENI Universitas Negeri Medan.
4. Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi kepada masyarakat atau lembaga yang mengembangkan visi dan misi seni dan budaya.