

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Musik merupakan bahasa universal, karena musik mampu dimengerti dan dipahami oleh setiap orang dari bangsa apapun di dunia ini. Tidak bisa dipungkiri bahwa musik telah berada disekeliling kehidupan manusia sejak manusia itu sendiri berada dalam kandungan ibunya. Selain itu, musik juga mempunyai peranan yang penting dalam perkembangan kehidupan manusia dan tidak terpisahkan.

Salah satu implementasi dari ketidakterpisahan ini adalah berupa peran musik dalam mempengaruhi jiwa manusia. Pemanfaatan ini tentunya dalam arti positif, yaitu pengkajian musik untuk mengembangkan aspek estetis yang dimiliki manusia. Selain itu, musik sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kecerdasan anak seperti kecerdasan sosial yaitu mampu bersosialisasi dan melatih empati sang anak terhadap hal-hal yang bersifat psikologis. Usaha untuk mencapai tujuan-tujuan tersebut antara lain melalui pendidikan kesenian khususnya seni musik yang diselenggarakan di sekolah.

Pelita Kasih *School* Tanjung Morawa merupakan sekolah yang berdiri sejak tahun 2003. Pelita Kasih *School* Tanjung Morawa semula didirikan hanya untuk tingkat TK. Setelah beberapa tahun lamanya beroperasi, kepercayaan masyarakat terhadap Pelita Kasih *School* Tanjung Morawa meningkat. Hal ini dapat dilihat dari pihak sekolah yang kekurangan kursi dan meja belajar karena jumlah siswa yang bertambah, sehingga pihak sekolah merencanakan untuk memperluas sekolah termasuk tingkatan sekolah yaitu tingkat SD. Tepatnya pada

tahun 2006, Pelita Kasih *School* Tanjung Morawa mulai membuka kelas untuk tingkat SD yaitu kelas 1 (satu). Setiap tahun pihak sekolah menambah fasilitas yaitu ruangan kelas untuk SD, sehingga tahun 2012 kelas untuk tingkat SD di SD Pelita Kasih *School* Tanjung Morawa sudah sesuai seperti sekolah pada umumnya yakni dari kelas 1 (satu) hingga kelas 6 (enam).

Di SD Pelita Kasih *School* Tanjung Morawa, pembelajaran musik dilakukan melalui mata pelajaran Seni Budaya. Pembelajaran musiknya berupa intrakurikuler dan ekstrakurikuler. Ekstrakurikuler merupakan kegiatan yang dilakukan oleh siswa-siswi diluar jam belajar mengajar dikelas. Kegiatan ekstrakurikuler diadakan di sekolah dengan tujuan supaya siswa-siswi dapat mengembangkan kepribadian, bakat dan kemampuannya dibidang tertentu di luar bidang akademik. Dalam peraturan pemerintah yang tertuang dalam (Permendikbud/No 62/2014) tentang kegiatan ekstrakurikuler pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah menyatakan bahwa “kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan kurikuler yang dilakukan oleh peserta didik diluar jam belajar kegiatan intrakurikuler dan kegiatan kokurikuler, di bawah bimbingan dan pengawasan satuan pendidikan”. Kegiatan ekstrakurikuler dipertunjukkan kepada siswa agar dapat mengembangkan kepribadian, bakat, dan kemampuannya di berbagai bidang diluar bidang akademik.

Berdasarkan *grand tour* atau penjelajahan umum yang dilakukan di SD Pelita Kasih *School* Tanjung Morawa, diketahui bahwa siswa-siswi yang memiliki minat dalam pembelajaran musik bukan hanya kelas 5 (lima) dan 6 (enam), tetapi dari kelas 1 (satu) juga sudah ada yang berminat dalam belajar tentang musik. Namun waktu untuk mata pelajaran seni musik di SD Pelita Kasih *School* Tanjung

Morawa sangat terbatas, sehingga siswa-siswi yang ingin belajar musik lebih dalam dapat mengikuti kegiatan ekstrakurikuler, salah satunya ekstrakurikuler *keyboard*.

Alat musik *keyboard* merupakan alat musik yang dimainkan dengan menekan tuts-tuts hitam dan putih serta membutuhkan arus listrik dalam penggunaannya. *Keyboard* menjadi salah satu alat musik yang memungkinkan siswa-siswi untuk bisa memahami lebih dalam tentang musik baik dalam teori maupun praktek. Misalnya, saat materi tentang nada siswa-siswi bisa mengenal bunyi nada-nada yang tepat melalui *keyboard*. Selain itu, *keyboard* sangat digemari karena di dalam *keyboard* terdapat beberapa warna suara alat musik lainnya seperti alat musik drum, gitar, violin, bass, dan masih banyak lagi. Pembelajaran *keyboard* membutuhkan arus listrik, sehingga di saat kegiatan ekstrakurikuler berlangsung terjadi pemadaman listrik akan menjadi suatu kendala karena *keyboard* tidak akan bisa digunakan. Selain itu, jumlah *keyboard* yang ada di SD Pelita Kasih *School* Tanjung Morawa tidak memadai.

Ekstrakurikuler *keyboard* di SD Pelita Kasih *School* sudah ada sejak tahun 2014. Pembelajaran ekstrakurikuler *keyboard* biasanya dilaksanakan satu minggu sekali tepatnya di hari kamis setelah pulang jam sekolah dengan alokasi waktu 150 (seratus lima puluh) menit dan juga memiliki 3 (tiga) sesi, setiap sesi memiliki waktu 50 (lima puluh) menit. Materi pembelajaran ekstrakurikuler *keyboard* di SD Pelita Kasih *School* Tanjung Morawa yaitu pembelajaran musik yang lebih bersifat praktik, seperti bermain tangga nada, ataupun belajar lagu dengan not balok.

Beberapa strategi maupun metode yang tepat seperti metode ceramah dan praktek 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 memainkan tangga nada dan lagu dengan not balok. Dengan demikian sesuai dari *grand tour* yang dilakukan, hasil belajar ekstrakurikuler *keyboard* cukup baik.

Hal inilah yang menarik penulis untuk melakukan penelitian, karena pada umumnya ekstrakurikuler musik untuk siswa-siswi yang duduk di Sekolah Dasar hanya sebatas pianika, rekorder, ataupun angklung. Sementara alat musik *keyboard* biasanya untuk siswa-siswi tingkat SMP ataupun SMA. Oleh karena itu penulis memilih judul “**Pembelajaran *Keyboard* pada Kegiatan Ekstrakurikuler di SD Pelita Kasih *School* Tanjung Morawa**”

B. Identifikasi Masalah

Sukmadinata (2011:10) menjelaskan bahwa “kegiatan penelitian dimulai dengan mengidentifikasi isu-isu dan masalah-masalah penting (esensial), hangat (aktual), dan mendesak (krusial) yang dihadapi saat ini, dan yang paling banyak arti atau kegunaannya bila isu atau masalah tersebut diteliti”.

Untuk memperjelas masalah yang ingin diteliti serta pedoman dalam melakukan penelitian dengan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana metode pembelajaran *keyboard* pada kegiatan ekstrakurikuler di SD Pelita Kasih *School* Tanjung Morawa?

2. Bagaimana materi pembelajaran *keyboard* pada kegiatan ekstrakurikuler di SD Pelita Kasih *School* Tanjung Morawa?
3. Apa saja kendala yang di hadapi siswa dan guru dalam pembelajaran *keyboard* pada kegiatan ekstrakurikuler di SD Pelita Kasih *School* Tanjung Morawa?
4. Kenapa alat musik *keyboard* yang di pilih dalam ekstrakurikuler di SD Pelita Kasih *School* Tanjung Morawa?
5. Bagaimana hasil yang dicapai siswa dari pembelajaran *keyboard* pada kegiatan ekstrakurikuler di SD Pelita Kasih *School* Tanjung Morawa?

C. Pembatasan Masalah

Seorang peneliti perlu memilih dan membatasi masalah-masalah yang akan diteliti termasuk menjelaskan ruang lingkup masalah secara operasional sehingga memudahkan pada saat pengumpulan data penelitian (Triyono, 2012:60).

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

1. Bagaimana metode pembelajaran *keyboard* pada kegiatan ekstrakurikuler di SD Pelita Kasih *School* Tanjung Morawa?
2. Bagaimana materi pembelajaran *keyboard* pada kegiatan ekstrakurikuler di SD Pelita Kasih *School* Tanjung Morawa?
3. Bagaimana hasil yang di capai siswa dari pembelajaran *keyboard* pada kegiatan ekstrakurikuler di SD Pelita Kasih *School* Tanjung Morawa?

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah sangat diperlukan dalam sebuah penelitian. Dalam perumusan masalah kita akan mampu untuk lebih memperkecil batasan-batasan yang telah dibuat dan mempertajam arah penelitian. Rumusan masalah merupakan bentuk pertanyaan yang dapat memandu peneliti untuk mengumpulkan data di lapangan (Sugiyono 2017:288). Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah, identifikasi dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah pembelajaran *keyboard* pada kegiatan ekstrakurikuler di SD Pelita Kasih *School* Tanjung Morawa?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak di capai oleh penulis adalah:

1. Untuk mengetahui metode pembelajaran *keyboard* pada kegiatan ekstrakurikuler di SD Pelita Kasih *School* Tanjung Morawa.
2. Untuk mengetahui materi pembelajaran *keyboard* pada kegiatan ekstrakurikuler di SD Pelita Kasih *School* Tanjung Morawa.
3. Untuk mengetahui hasil yang dicapai siswa dari pembelajaran *keyboard* pada kegiatan ekstrakurikuler di SD Pelita Kasih *School* Tanjung Morawa.

F. Manfaat Penelitian

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

1. Untuk menambah pengetahuan dan wawasan penulis dalam mengadakan penelitian dan diharapkan dapat menjadi dasar bagi pengembangan penelitian selanjutnya.
2. Sebagai bahan masukan bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian.
3. Untuk menambah pengetahuan bagi penulis dan pembaca dalam pembelajaran *keyboard*.
4. Sebagai sarana informasi dan pengetahuan untuk SD Pelita Kasih *School* Tanjung Morawa.
5. Sebagai motivasi bagi siswa untuk lebih giat latihan dan belajar *keyboard*.

Untuk menambah minat dan motivasi untuk murid SD Pelita Kasih *School* Tanjung Morawa yang tidak mengikuti kegiatan Ekstrakurikuler