

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada dasarnya pendidikan adalah upaya untuk mempersiapkan peserta didik agar mampu hidup dengan baik dalam masyarakat, mampu meningkatkan dan mengembangkan kualitas hidupnya. Pendidikan merupakan proses belajar mengajar, dan pembelajaran merupakan bagian internal dari karakter pendidikan modern untuk merangsang kreativitas, intelektual dan daya analisis para peserta didik.

Pendidikan juga mempengaruhi watak dan perilaku siswa dimana pendidikan yang baik juga mempengaruhi perilaku seseorang. Pendidikan sendiri merupakan proses interaksi dan pendidikan merupakan sesuatu yang sangat penting yang harus didapatkan oleh siswa khususnya di sekolah. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Persaingan akan semakin ketat bukan hanya dalam bidang teknologi, akan tetapi dalam setiap aspek kehidupan dituntut pengembangan diri yang benar-benar baik agar siap menghadapi persaingan nasional dan internasional, yang menuntut sumber daya manusia yang handal untuk menguasai ilmu pengetahuan, teknologi dan budaya.

Sekolah juga sebagai wadah dimana siswa mendapatkan pembelajaran serta pengajaran dari seseorang yang disebut sebagai guru dimana sekolah akan memberikan ilmu beserta dengan pengembangan kedisiplinan seseorang dengan

sangat ketat dan merancang diri seseorang agar dapat mengkondisikan emosi serta prilakunya. Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri seseorang dalam hidupnya. Proses belajar terjadi karena adanya interaksi seseorang dengan lingkungannya. Aktivitas belajar sesungguhnya bersumber dari dalam diri peserta didik, dan guru berkewajiban menyediakan lingkungan yang serasi agar aktivitas itu mengarah ke arah tujuan yang ingin dicapai.

Pembelajaran memiliki pengertian tersendiri bagi orang-orang yang mengalaminya. Pembelajaran bukan merupakan kata yang asing di dunia pendidikan, terutama kepada para pengajar/pendidik, siswa maupun mahasiswa. Melalui pembelajaran, diharapkan terjadi perubahan perilaku pada peserta didik dalam proses kegiatan belajar dengan menggunakan strategi dan metode tertentu. Pembelajaran bisa terjadi dimana saja, dan kapan saja tidak dibatasi oleh jarak, ruang dan waktu, salah satunya yaitu di Sekolah.

Tujuan pembelajaran mengacu pada kompetensi yang diharapkan dapat dimiliki peserta didik setelah mengikuti suatu pembelajaran. Dan yang menjadi kunci dalam rangka menentukan tujuan pembelajaran adalah kebutuhan siswa, mata pelajaran, dan guru itu sendiri. Berdasarkan kebutuhan siswa dapat ditetapkan apa yang hendak dicapai, dan dikembangkan dan diapresiasi. Berdasarkan mata pelajaran yang ada dalam petunjuk kurikulum dapat ditentukan hasil-hasil pendidikan yang diinginkan.

Guru sendiri adalah sumber utama tujuan bagi para siswa, dan dia harus mampu menulis dan memilih tujuan-tujuan pendidikan yang bermakna, dan dapat

terukur. Keberhasilan pembelajaran secara keseluruhan sangat tergantung pada keberhasilan guru merancang materi pembelajaran. Materi pembelajaran pada hakikatnya merupakan bagian tak terpisahkan, yakni perencanaan, prediksi dan proyeksi tentang apa yang akan dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran.

Secara garis besar dapat dikemukakan bahwa materi pembelajaran adalah pengetahuan, keterampilan dan sikap yang harus dimiliki peserta didik. Materi pembelajaran dipilih seoptimal mungkin untuk membantu peserta didik dalam mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar.

Pendidikan Seni Budaya memiliki sifat multi lingual, multi dimensionan, dan multi kultural. Multi lingual bermakna pengembangan kemampuan mengekspresikan diri secara kreatif dengan berbagai cara dan media seni seperti media rupa, bunyi, gerak, peran, dan berbagai paduannya. Multi dimensionan bermakna pengembangan beragam kompetensi meliputi konsepsi (pengetahuan, pemahaman, analisis, evaluasi), apresiasi dan kreasi dengan cara memadukan secara harmonis unsur estetika, logika, dan etika. Sifat multi kultural mengandung makna pendidikan seni menumbuhkan atau melahirkan kesadaran dan kemampuan apresiasi terhadap beragam budaya nusantara dan mancanegara.

Di antara keempat bidang seni yang ditawarkan yaitu seni musik, seni rupa, seni tari, seni teater, minimal diajarkan satu bidang seni sesuai dengan kemampuan sumber daya manusia serta fasilitas yang tersedia, salah satunya seni musik. Seni musik mencakup kemampuan untuk menguasai olah vokal, memainkan alat musik, dan apresiasi karya seni.

Musik adalah seni yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia. Musik dapat memberikan pengaruh besar terhadap kemampuan berfikir manusia yang dapat diwujudkan ke dalam bentuk pembelajaran. Pembelajaran Seni Musik merupakan suatu proses pembelajaran yang dilakukan dengan pengenalan notasi, alat-alat musik, cara memainkannya serta mengekspresikannya melalui alat musik tersebut, sehingga berfungsi untuk sekedar menyalurkan hobby atau bakat.

Pengembangan potensi siswa tentunya tidak hanya dapat dikembangkan melalui pendidikan intrakurikuler, pendidikan intrakurikuler telah dikembangkan secara maksimal dengan berbagai pembaharuan kurikulum, harapan kedepannya adalah proses pendidikan berjalan secara efektif, serta memiliki kemampuan untuk mengembangkan kreativitas dan imajinasinya. Namun pendidikan ekstrakurikuler memiliki peranan yang besar pula, yaitu pada pendidikan kemandirian, kedisiplinan dan keterampilan serta pengembangan diri juga bisa diperoleh melalui kegiatan ekstrakurikuler. Yang dimaksud dengan pendidikan intrakurikuler yaitu pembelajaran yang berlangsung dalam PBM yaitu proses belajar mengajar sedangkan kegiatan ekstrakurikuler merupakan kegiatan tambahan pelajaran yang dilakukan disekolah diluar jampelajaran.

Yayasan Perguruan Karya Pembangunan Deli Tua mengadakan kegiatan ekstrakurikuler yaitu pembelajaran drumband. Dalam pembelajaran drumband ini dibimbing oleh beberapa guru namun guru dari sekolah lain juga ikut berpartisipasi untuk membimbing pembelajaran drumband tersebut. Munculnya pembelajaran drumband tersebut menjadi daya tarik bagi siswa-siswi dan

masyarakat. Kegiatan ekstrakurikuler tersebut berlangsung dua kali seminggu setelah pulang sekolah. Hal ini tentunya akan terwujud apabila tercipta kerjasama antara pengajar atau pelatih dengan siswa yang mengikuti ekstrakurikuler dan juga dukungan orangtua pesertadidik.

Ekstrakurikuler drumband cukup berkembang di sekolah-sekolah yang terdapat di lingkungan sekolah tersebut, sementara para siswa memiliki antusias yang tinggi untuk mempelajarinya. Sehubungan dengan hal tersebut peneliti merasa tertarik untuk mengetahui dan melakukan penelitian kegiatan ekstrakurikuler untuk mendeskripsikan **“Pembelajaran Drumband Sebagai Ekstrakurikuler di Yayasan Perguruan Karya Pembangunan Deli Tua”**.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah pada umumnya mendeteksi, melacak, menjelaskan aspek permasalahan yang muncul dan berkaitan dari judul penelitian atau dengan masalah atau variabel yang akan diteliti. Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Pembelajaran drumband dijadikan sebagai kegiatan ekstrakurikuler.
2. Dasar terbentuknya kegiatan ekstrakurikuler drumband di Yayasan Perguruan Karya Pembangunan Deli Tua.
3. Proses pembelajaran drumband dalam ekstrakurikuler di Yayasan Perguruan Karya Pembangunan Deli Tua.

4. Metode pembelajaran drumband sebagai ekstrakurikuler di Yayasan Perguruan Karya Pembangunan DeliTua.
5. Kesulitan pembelajaran drumband sebagai ekstrakurikuler di Yayasan Perguruan Karya Pembangunan DeliTua.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan-cakupan masalah dan untuk mempersingkat cakupan, keterbatasan waktu, dan, kemampuan peneliti, maka peneliti mengadakan batasan masalah untuk memudahkan penulis dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam penelitian.

Maka disimpulkan dari pendapat tersebut bahwa pembatasan masalah ialah usaha untuk menetapkan batasan dari masalah penelitian yang akan diteliti untuk membatasi pembahasan agar topik menjadi terfokus, dan menjaga agar.

Pembahasan tidak melebar, maka peneliti membatasi masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran drumband sebagai ekstrakurikuler di Yayasan Perguruan Karya Pembangunan DeliTua.
2. Metode pembelajaran drumband sebagai ekstrakurikuler di Yayasan Perguruan Karya Pembangunan DeliTua.
3. Kesulitan pembelajaran drumband sebagai ekstrakurikuler di Yayasan Perguruan Karya Pembangunan DeliTua.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah adalah 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 pendapat tersebut serta uraian yang terdapat pada latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembelajaran drum band sebagai ekstrakurikuler di Yayasan Perguruan Karya Pembangunan Deli Tua?
2. Bagaimana metode pembelajaran drum band sebagai ekstrakurikuler di Yayasan Perguruan Karya Pembangunan Deli Tua?
3. Bagaimana kesulitan pembelajaran drum band sebagai ekstrakurikuler di Yayasan Perguruan Karya Pembangunan Deli Tua?

E. Tujuan Penelitian

Menurut pendapat Riduwan (2010:6) mengatakan bahwa tujuan penelitian: Merupakan keinginan-keinginan peneliti atas hasil penelitian dengan mengetengahkan indikator-indikator apa yang hendak ditemukan dalam penelitian, terutama yang berkaitan dengan variabel-variabel penelitian

Setiap kegiatan senantiasa berorientasi pada tujuan, salah satu keberhasilan sebuah penelitian adalah tercapainya tujuan penelitian. Tanpa adanya tujuan yang jelas maka arah kegiatan yang dilakukan tidak terarah karena tidak tahu apa yang ingin dicapai oleh kegiatan tersebut. Maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui proses pembelajaran drumband sebagai ekstrakurikuler di Yayasan Perguruan Karya Pembangunan DeliTua.
2. Untuk mengetahui metode pembelajaran drumband sebagai ekstrakurikuler di Yayasan Perguruan Karya Pembangunan DeliTua.
3. Untuk mengetahui kesulitan pembelajaran drumband sebagai ekstrakurikuler di Yayasan Perguruan Karya Pembangunan DeliTua.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian merupakan kegunaan dari penelitian yang dapat dijadikan sumber informasi dalam mengembangkan kegiatan penelitian selanjutnya dalam kegiatan ekstrakurikuler drumband di sekolah.

Beberapa manfaat penelitian yang diambil dari kegiatan penelitian ini, yaitu:

1. Sebagai bahan informasi pada Yayasan Perguruan Karya Pembangunan Deli Tua tentang pembelajaran drumband dalam ekstrakurikuler di Yayasan Perguruan Karya Pembangunan DeliTua.
2. Menambah wawasan peneliti dalam menuangkan gagasan maupun ide ke dalam suatu karya tulis.
3. Sebagai bahan acuan, referensi atau perbandingan bagi peneliti berikutnya yang berniat melakukan penelitian.
4. Menambah sumber kajian bagi perpustakaan Seni Musik UNIMED.
5. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan tugas akhir peneliti.