

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Kehidupan suatu bangsa erat sekali kaitannya dengan tingkat pendidikan. Pendidikan bukan hanya sekedar mengawetkan budaya dan meneruskannya dari generasi ke generasi, akan tetapi juga diharapkan dapat mengubah dan mengembangkan pengetahuan. Kleis (1974) memberikan batasan umum bahwa pendidikan adalah pengalaman yang dengan pengalaman itu, seseorang atau sekelompok orang dapat memahami sesuatu yang sebelumnya tidak mereka pahami. Pengalaman itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang atau kelompok orang dengan lingkungannya. Interaksi itu menimbulkan proses perubahan (belajar) pada manusia dan selanjutnya proses perubahan itu menghasilkan perkembangan (*development*) bagi kehidupan seseorang atau sekelompok orang.

Pendidikan secara umum dibedakan menjadi dua (2) macam yaitu pendidikan *informal* yakni pendidikan yang diperoleh diluar lembaga pendidikan yang terorganisir (pendidikan di luar sekolah) dan pendidikan *formal* yakni pendidikan yang diperoleh dalam lembaga-lembaga pendidikan yang memiliki sistem yang baku dan proses pembelajaran yang terorganisir. Adapun dalam proses pendidikan *formal*, pembelajaran melalui seni, merupakan cara yang efektif karena pendidikan seni merupakan media ekspresi, komunikasi dan kreatifitas siswa yang dapat merangsang kemampuan berpikir (*kognitif*), perilaku atau sifat (*afektif*), maupun keterampilan (*psikomotorik*), sehingga mampu membentuk siswa yang mampu menghargai karya seni.

Pendidikan seni budaya merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat pada program pendidikan dasar dan menengah. Secara umum, tujuan pendidikan seni budaya adalah memberikan pengalaman kepada siswa dengan harapan dapat menjadikan bekal yang berarti bagi siswa dalam menjawab tantangan hidupnya maupun bagi kelompok masyarakat. Berdasarkan beberapa pandangan tentang fungsi pendidikan seni bagi siswa yang sejalan dengan pendekatan “belajar dengan seni, belajar melalui seni, dan belajar tentang seni” maka hal ini bisa menjadi inspirasi dan semangat tersendiri bagi siswa untuk belajar lebih banyak tentang seni. (<http://wikipedia.org musik>.)

Berdasarkan kurikulum yang diatur secara nasional, mata pelajaran seni budaya, diajarkan pada sekolah umum seperti SMP. Pada umumnya mata pelajaran ini mengajarkan sebagai sub-bidang seni antara lain seni musik, seni tari, seni teater (drama) dan seni rupa.

Tujuan seni musik yang diberikan kepada siswa sekolah menengah pertama (SMP) yaitu, untuk menumbuhkan kemampuan mengapresiasi karya seni dan berbagai jenis aliran musik serta mengembangkan kreatifitas dibidang seni pada umumnya dan keterampilan musik siswa khususnya. (<http://hakikat pembelajaran seni musik.html>). Kegiatan musik sangatlah bervariasi mulai dari kegiatan yang paling sederhana seperti mendengarkan musik, mengekspresikan musik kedalam lagu, sampai pada kegiatan yang paling kompleks pembelajaran ansambel musik. Kegiatan-kegiatan tersebut bermanfaat bagi pembinaan musikal yang menyeluruh, mengaktifkan siswa dengan alat musik masing-masing, dan mempunyai tujuan menumbuhkan sikap tanggung jawab, kerja sama, dan kedisiplinan. Fasilitas yang diberikan guru terhadap siswa dengan cara memberikan perhatian, menggunakan metode pembelajaran yang efektif dan mempermudah siswa dalam menerima dan memahami materi pelajaran. Disamping itu mereka juga diharapkan mampu

mengembangkan kemampuan *imajinatif-intelektual* yang diekspresikan melalui kegiatan berkesenian, sehingga mereka memiliki kepekaan perasaan, keterampilan dan kemampuan menerapkan teknologi dalam berkreasi.

Dalam kaitan dengan proses pembelajaran melalui pendidikan seni, SMPK Adisucipto Kupang adalah salah satu lembaga pendidikan yang mengadakan berbagai macam kegiatan seni, salah satunya adalah seni musik. Seni musik yang dimaksud adalah hasil karya seni yang diwujudkan dalam bentuk suara musik. Proses kegiatan seni musik ansambel di SMPK Adisucipto Kupang cukup baik karena mempunyai sarana serta prasarana yang mendukung. Salah satu kegiatan seni musik yang dipelajari oleh siswa SMPK Adisucipto Kupang adalah musik ansambel. Musik ansambel adalah bermain musik secara bersama-sama dengan menggunakan satu atau beberapa alat musik dan kemudian memainkan dengan lagu yang di aransemen secara sederhana.

Sebab Penggunaan strategi pembelajaran yang kurang tepat juga menjadi salah satu penyebab kurang berkembangnya kegiatan seni musik ansambel, maka dalam hal ini peneliti menggunakan metode *drill*. Metode *drill* adalah metode dalam pengajaran dengan melatih peserta didik terhadap bahan yang sudah diajarkan atau berikan agar memiliki ketangkasan atau keterampilan dari apa yang telah dipelajari.

Dari uraian latar belakang tersebut maka penulis terdorong untuk mengkaji melalui penelitian ilmiah dengan judul “UPAYA MENINGKATKAN PERMAINAN ANSAMBEL SEJENIS DENGAN ALAT MUSIK PIANIKA MELALUI METODE *DRILL* BAGI SISWA-SISWI MINAT MUSIK SMPK ADISUCIPTO PENFUI KUPANG 2018 ”.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka rumusan masalah yang akan diteliti adalah: Bagaimana Upaya Meningkatkan Permainan Ansambel Sejenis dengan alat musik pianika melalui metode drill bagi siswa-siswi minat musik SMPK Adisucipto penfui kupang 2018 secara tepat ?

## 1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan di atas maka tujuan utama dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan Bagaimana Upaya Meningkatkan Permainan Ansambel Sejenis dengan alat musik pianika melalui metode drill bagi siswa-siswi minat musik SMPK Adisucipto penfui kupang 2018.

## 1.4. Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat penelitian sebagai berikut :

### 1. Bagi penulis :

Memperoleh ilmu pengetahuan dari penelitian secara langsung dan lebih mendalami metode pembelajaran yang di gunakan yakni Metode *Drill*.

### 2. Bagi Program Studi Sendratasik

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi pada program studi sendratasik

### 3. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan sesuatu yang baik bagi SMPK Adisucipto kupang juga meningkatkan apresiasi dan kreasi musik terutama dalam bermain pianika bagi siswa minat musik SMPK Adisucipto.

4. Bagi guru seni budaya

Penelitian ini di harapkan menjadi salah satu refrensi pada guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan Metode *Drill* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dalam permainan musik ansambel.

5. Bagi siswa

Diharapkan dapat memberi tingkat motivasi kepada peserta didik dalam permainan ansambel dan diharapkan dapat mengasah potensi siswa yang masih terpendam.

6. Bagi pemerintah

Sebagai bahan masukan bagi masyarakat bahwa mereka juga punya tanggung jawab yang sama dengan lembaga pendidikan untuk mendukung dalam mengembangkan bakat yang dimiliki generasi muda bangsa indonesia.