

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Seni budaya sebagai bagian dari pendidikan dalam keseluruhannya, yang tertuang dalam peraturan pemerintah republik Indonesia no 19 tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan berfungsi dan memiliki tujuan untuk menumbuhkan sikap toleransi, demokratis dan beradab dikalangan peserta didik agar mereka mampu hidup dalam masyarakat yang majemuk. Di samping itu mereka juga diharapkan mampu mengembangkan kemampuan Imajinatif-intelektual yang diekspresikan melalui kegiatan berkesenian, sehingga kepekaan perasaan, keterampilan dan kemampuan menerapkan teknologi dalam berkreasi melalui pameran dan pertunjukan karya seni dapat dikembangkan.

Dalam dunia pendidikan seni budaya yang mengacu pada kurikulum yang ada di sekolah terdapat berbagai bidang seni yang dipelajari yakni seni rupa, seni musik, seni tari, dan seni teater, salah satunya adalah pendidikan seni musik. Sebagai penunjang mutu pendidikan musik di sekolah selain kegiatan belajar mengajar (KBM) dalam jam pelajaran sekolah, dilaksanakan juga kegiatan pelajaran di luar jam pelajaran sekolah, yakni kegiatan ekstrakurikuler dengan tujuan untuk mengembangkan potensi siswa sesuai minat dan bakat siswa-siswi melalui kegiatan-kegiatan di luar jam sekolah yang secara khusus diselenggarakan oleh sekolah.

Untuk itu, setiap sekolah wajib mengadakan kegiatan ekstrakurikuler. Karena di sinilah sekolah dapat menyesuaikan kegiatan dengan sumber daya

yang dimilikinya, seperti adanya sarana dan prasarana yang menunjang sesuai dengan kebutuhan. Materi-materi yang terdapat dalam mata pelajaran seni budaya khususnya dalam bidang seni musik yakni pembelajaran mengenal alat-alat musik tradisional dan modern, keterampilan bermain alat musik dan bernyanyi. Hal tersebut tidak cukup hanya dipelajari dalam kegiatan tatap muka di kelas. Untuk menanggapi kebutuhan kurikulum seni budaya, yaitu untuk mengembangkan potensi dan minat siswa dalam bermain alat musik, maka diadakan kegiatan ekstrakurikuler oleh sekolah.

SMPK St. Yoseph Naikoten Kupang dalam program pembelajarannya sudah menyelenggarakan kegiatan ekstrakurikuler guna meningkatkan minat dan bakat yang dimiliki oleh masing-masing peserta didik. Kegiatan ini telah menghasilkan beberapa peserta didik yang mampu memainkan alat musik perkusi dengan baik.

Berdasarkan observasi awal, peserta didik yang memiliki minat dan bakat yang tergabung dalam kegiatan ekstrakurikuler perkusi yakni drum terdiri dari 5 orang. Peserta didik sudah belajar beberapa jenis pukulan yakni pukulan pop ballad, regae, dan mars. Namun berkaitan dengan materi yang akan diajarkan yakni permainan alat music Cajon dengan pola iringan *bossa nova*, peserta didik belum pernah diterapkan dalam permainan cajon. Bahkan alat musik Cajon sendiri peserta didik belum mengenalnya. Kondisi inilah yang mendorong peneliti untuk melakukan pembelajaran sekaligus penelitian. Saat peneliti menanyakan kesediaan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran, ada beberapa peserta didik yang antusias dan berminat untuk ikut serta dalam mempelajari permainan alat musik ini. Peserta didik yang

berminat untuk mengikuti penelitian ada 2 orang dari 5 peserta didik minat perkusi.

Model lagu yang digunakan peneliti dalam permainan Cajon dengan pola iringan bossa nova adalah lagu *Bolelebo*. Peneliti memilih lagu ini sebagai model lagu penelitian karena lagu ini memiliki irama yang cocok pada pola iringan Bossa Nova, dan peneliti juga ingin menambah wawasan peserta didik pada lagu daerah Indonesia khususnya daerah NTT.

Proses pembelajaran seni musik yakni alat musik perkusi khususnya Cajon diharapkan agar siswa/siswi mampu mengembangkan bakat yang mereka miliki sehingga dapat diterapkan di sekolah maupun di luar sekolah.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “PENERAPAN IRAMA BOSSA NOVA DALAM PERMAINAN CAJON DENGAN LAGU MODEL *BOLELEBO* MENGGUNAKAN METODE MENIRU DAN DRILL PADA SISWA-SISWI MINAT PERKUSI SMPK ST. YOSEPH NAIKOTEN KUPANG TAHUN 2018”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana proses penerapan irama Bossa Nova dalam permainan Cajon dengan model lagu *Bolelebo* pada siswa-siswi SMPK St.Yoseph Naikoten minat perkusi menggunakan metode meniru dan metode drill?

C. Tujuan penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses penerapan irama Bossa Nova dalam permainan Cajon dengan model lagu Bolelebo pada siswa-siswi SMPK St.Yoseph Naikoten minat perkusi menggunakan metode meniru dan metode drill.

D. Manfaat penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

1. Bagi peserta didik

Karya ilmiah ini berfungsi untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan serta minat siswa/siswi tentang perkusi khususnya cajon.

2. Bagi guru

Sebagai bahan masukan bagi guru mata pelajaran seni budaya dalam kegiatan ekstrakurikuler pada peserta didik minat musik agar dapat meningkatkan ketrampilan bermain musik khususnya cajon.

3. Untuk sekolah

Sebagai referensi untuk meningkatkan mutu pembelajaran seni budaya terutama dalam pembelajaran seni musik di SMPK St.Yoseph Naikoten.

4. Bagi penulis

Dengan karya ilmiah ini, penulis dibantu untuk makin mengenal dan memahami tentang peran seorang guru sebagai tutor yang kreatif dalam kegiatan ekstrakurikuler di sekolah.