

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Seni merupakan ciptaan dari segala hal yang bersifat indah dan karena keindahannya membuat orang senang untuk melihat atau mendengarkan (ensiklopedi indonesia). Dengan kata lain seni diartikan sebagai media yang dapat menggugah perasaan seseorang. Ada begitu banyak seni yang dapat diperoleh melalui kegiatan cipta dan rasa di antaranya seni drama, seni rupa, seni sastra, seni musik dan lain sebagainya. Semua seni dapat dipelajari di lembaga manapun salah satunya adalah lembaga pendidikan.

Menurut UU No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional dikemukakan bahwa 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 ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan merupakan media mencerdaskan kehidupan bangsa dan membawa bangsa ini pada era pencerahan dan menjadi tonggak kuat untuk memberantas kemiskinan pengetahuan, menyelesaikan persoalan kebodohan, dan menuntaskan permasalahan bangsa yang selama ini terjadi (*Moh. Yamin, 2009:5*). Pendidikan adalah suatu proses pembelajaran bagi setiap individu untuk mencapai pengetahuan dan pemahaman yang lebih tinggi mengenai obyek tertentu dan spesifik (*Kamus Besar Bahasa Indonesia*).

Dalam keseluruhan suatu proses pendidikan hendaknya dilakukan secara terus menerus atau dengan kata lain belajar harus dilakukan terus menerus dalam bahasa Inggris dikenal dengan sebutan "*long life education*" yang berarti belajar tak mengenal batasan usia. Untuk memperoleh produk atau hasil dari suatu proses pembelajaran yang baik maka diperlukan sebuah wadah atau yang biasanya disebut dengan lingkungan belajar. Ini berarti bahwa keberhasilan dalam pencapaian tujuan pendidikan bergantung pada bagaimana proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Untuk menyukseskan individu yang berpendidikan dibutuhkan dukungan dari berbagai kalangan. Salah satunya adalah dukungan dari lingkup pemerintahan. Pemerintah telah menyediakan fasilitas dalam bidang pendidikan dalam hal ini pendidikan secara formal yakni mendirikan tempat belajar sesuai dengan tingkatan usia seperti TKK/PAUD (Taman Kanak-Kanak/Pendidikan Anak Usia Dini), SD (Sekolah Dasar), SMP (Sekolah Menengah Pertama), SMA (Sekolah Menengah Atas) dan universitas (negeri maupun swasta).

Sekolah merupakan tempat yang tepat untuk memperkenalkan suatu kesenian karena di sekolah dipelajari berbagai macam cabang seni seperti seni drama, seni tari, seni vokal dan seni musik. Seorang pendidik harus mampu mengajarkan suatu pelajaran yang dapat dimengerti atau mudah diserap oleh peserta atau anak didik. SMPN SATAP EKIN II Weluli merupakan sebuah lembaga pendidikan yang juga menerapkan pelajaran Seni Budaya dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu SMPN SATAP EKIN II Weluli juga mempunyai kegiatan pengembangan bakat atau ekstrakurikuler diluar kegiatan utama belajar mengajar dan salah satunya adalah pembelajaran tentang Seni Musik.

Dalam mempelajari seni musik banyak hal yang dipelajari salah satunya adalah alat musik suling. Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di SMPN SATAP EKIN II Weluli, peneliti melihat bahwa siswa – siswi minat musik SMPN SATAP EKIN II Weluli mampu memainkan alat musik suling dengan baik. Dalam mempelajari seni musik tidak hanya alat musik suling tetapi ada juga instrument musik sekolah yaitu (rekorder). Tentu saja kita perlu mempelajarinya. Di SMP ini instrument rekorder belum pernah diajarkan. Dalam mempelajari instrument rekorder perlu diajarkan teknik dasar penjarian, dan teknik pernapasan dalam meniup instrument rekorder. Untuk itu peneliti berniat memperkenalkan teknik dasar bermain rekorder sekaligus sebagai penelitian dengan judul : **“Upaya Memperkenalkan Teknik Dasar Permainan Alat Musik Rekorder Dengan Model Lagu *Oras Loro Malirin* Bagi Siswa-Siswi Minat Musik SMPN SATAP EKIN II Kelas VIII Kecamatan Weluli Kabupaten Belu Melalui Metode Imitasi Dan Drill ”.**

### **B. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka masalah yang dirumuskan dalam penulisan ini adalah Bagaimana upaya memperkenalkan teknik dasar permainan alat musik recorder bagi siswa-siswi SMPN SATAP EKIN II Weluli melalui metode imitasi dan drill.

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan uraian dari perumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah Untuk mengetahui proses belajar teknik dasar permainan alat musik recorder bagi siswa-siswi SMPN SATAP EKIN II Weluli melalui metode imitasi dan drill.

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Bagi Siswa**

Sebagai bahan pembelajaran bagi peserta didik untuk meningkatkan minat dan kreativitas mereka serta sebagai motivasi yang menarik, dan dapat menjadi sesuatu karya yang dapat berguna untuk diri mereka masing-masing.

### **2. Bagi Guru**

Sebagai bahan masukan bagi guru mata pelajaran Seni Budaya untuk dapat menggunakan metode pembelajaran yang tepat dan teknik pembelajaran yang lebih beragam sehingga dapat meningkatkan minat dan kreativitas siswa serta dilanjutkan dengan pendampingan yang berkelanjutan terutama dalam menghasilkan pengetahuan yang berguna bagi para peserta didik.

### **3. Bagi Program Studi Pendidikan Musik**

Sebagai bahan masukan bagi mahasiswa-mahasiswi Program Studi Pendidikan Sendratasik akan pentingnya pembelajaran teknik dasar permainan alat musik recorder, kemampuan melatih, dan kemampuan untuk menggunakan metode pembelajaran yang tepat terhadap sesuatu yang akan diajarkan kepada peserta didik.

### **4. Bagi Peneliti**

Memperdalam pengetahuan dan pemahaman tentang pembelajaran teknik dasar permainan alat musik recorder dan juga terutama dalam penulisan ini adalah tuntutan tugas akhir serta mendapatkan gelar sarjana pendidikan dari Program Studi Pendidikan Musik.