

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. LATAR BELAKANG MASALAH

Prinsip pendidikan seni dan budaya meliputi pengembangan dimensi kepekaan rasa, peningkatan apresiasi, dan pengembangan kreativitas. Struktur kurikulum pada tingkat satuan pendidikan kelompok mata pelajaran estetika, jenjang SMP/MTs mata pelajaran disebut Seni Budaya. Terkait dengan pembelajaran seni budaya, dalam Buku Saku Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Sekolah Menengah Pertama (2009:12) dituliskan bahwa bidang seni yang dapat diajarkan pada mata pelajaran seni budaya minimal satu bidang seni (seni rupa, seni musik, seni tari, atau seni teater).

Kondisi pembelajaran seni yang memilah-milah cabang seni yang akan diajarkan mempengaruhi psikologi siswa. Siswa sebagai individu yang majemuk mempunyai bakat dan minat seni yang berbeda sehingga dalam mengikuti pelajaran cabang seni tertentu terjadi kondisi belajar karena keterpaksaan saja. Padahal esensi pembelajaran seni pada pendidikan dasar termasuk Sekolah Menengah Pertama adalah menumbuhkembangkan minat seni siswa dalam pendidikan nilai etika dan estetika.

Muatan seni budaya sesuai yang diamanatkan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan tidak hanya terdapat dalam satu mata pelajaran karena budaya itu sendiri meliputi segala aspek kehidupan. Dalam mata pelajaran seni budaya, aspek budaya tidak

dibahas secara tersendiri tetapi terintegrasi dengan seni. Karena itu, mata pelajaran seni budaya pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya.

Dalam pendidikan seni budaya, aktivitas berkesenian harus memunculkan kekhasan tersebut yang termuat pada pemberian pengalaman mengembangkan konsepsi, apresiasi, dan kreasi. Proses belajar diperoleh melalui upaya eksplorasi elemen, prinsip, proses, dan teknik berkarya dalam konteks budaya masyarakat yang beragam. *Gandrang Bulo* sebagai salah satu seni pertunjukan dan merupakan aset budaya di Kabupaten Gowa.

Keunikan *Gandrang Bulo* sebagai seni tradisi di Kabupaten Gowa yang menggabungkan unsur tari, musik dan teater. Sebagai salah satu khasanah kebudayaan bangsa, maka keberadaannya harus diketahui oleh generasi muda. *Gandrang Bulo* belum pernah disentuh secara spesifik oleh guru di dalam pemberian materi pembelajaran Seni Budaya karena kemungkinan guru tidak paham bahwa *Gandrang Bulo* sebagai kekayaan budaya layak dijadikan materi pembelajaran terpadu seni budaya. Selain itu, guru belum memahami secara detail cara pertunjukannya kepada siswa.

Pembelajaran terpadu seni pertunjukan pada mata pelajaran Seni Budaya di sekolah belum terlaksana karena pemahaman guru tentang pengintegrasian tampaknya masih kurang artinya baru sampai memahami secara garis besar, belum memahami secara mendalam bahwa integrasi seni pertunjukan merupakan suatu model pembelajaran yang memadukan seni musik, tari dan teater. Demikian pula dengan pengembangan pembelajaran seni tradisi setempat belum diterapkan

padahal standar isi kurikulum sudah menggariskan bahwa musik, tari dan teater daerah setempat harus menjadi isi materi pelajaran dalam pelaksanaan kegiatan proses belajar mengajar.

Berdasarkan kenyataan di atas, maka perlu dibuat bahan ajar pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Inovasi pengembangan pembelajaran yang dapat memadukan cabang seni dalam hal ini meliputi musik, tari dan teater. Menurut asumsi penulis mengajarkan keempat cabang seni dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran satu minggu sangat mustahil. Untuk itu penulis mengangkat kesenian *Gandrang Bulo* sebagai materi ajar yang diwujudkan dalam bentuk penelitian berjudul *Gandrang Bulo* sebagai bahan Ajar Seni Budaya di SMP Negeri 4 Sungguminasa. Seni pertunjukan tersebut dikembangkan sebagai bahan ajar untuk mengintegrasikan pembelajaran Seni Budaya.

## B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas maka fokus penelitian adalah:

1. Bagaimana karakteristik *Gandrang Bulo* yang dapat dikembangkan sebagai bahan ajar Seni Budaya?
2. Bagaimana model pengembangan *Gandrang Bulo* sebagai bahan Ajar Seni Budaya di SMP Negeri 4 Sungguminasa?
3. Bagaimana aplikasi pembelajaran *Gandrang Bulo* sebagai bahan Ajar Seni Budaya di SMP Negeri 4 Sungguminasa?
4. Bagaimana kelayakan produk akhir *Gandrang Bulo* sebagai bahan Ajar Seni Budaya di SMP Negeri 4 Sungguminasa?

## C. VARIABEL PENELITIAN DAN DEFENISI OPERASIONAL

### 1. Variabel Penelitian

Variabel yang diteliti adalah *Gandrang Bulo* dan bahan ajar Seni Budaya. *Gandrang Bulo* seni pertunjukan yang menggabungkan unsur musik, tari dan teater dapat dijadikan bahan ajar Seni Budaya yang mengintegrasikan keempat cabang seni berupa seni rupa, musik, tari dan teater.

### 2. Defenisi Operasional

Definisi istilah dalam proposal penelitian antara lain:

- a. *Gandrang Bulo* adalah salah satu seni pertunjukan rakyat Sulawesi Selatan khususnya wilayah Kabupaten Gowa yang menggabungkan unsur musik, tarian dan dialog;
- b. Bahan ajar adalah konsep pengembangan *Gandrang Bulo* sebagai isi materi yang akan digunakan dalam mengintegrasikan pembelajaran Seni Budaya;
- c. Seni budaya adalah salah satu mata pelajaran di Sekolah Menengah Pertama yang terdiri dari cabang seni rupa, musik, tari dan teater;
- d. Kabupaten Gowa adalah salah wilayah di Propinsi Sulawesi Selatan yang terletak di antara Kota Makassar dan Kabupaten Takalar.

## D. TUJUAN PENELITIAN

1. Mendeskripsikan karakteristik *Gandrang Bulo* yang dapat dikembangkan sebagai bahan ajar Seni Budaya di SMP Negeri 4 Sungguminasa Kabupaten Gowa;
2. Mendeskripsikan model pengembangan draf *Gandrang Bulo* sebagai bahan Ajar Seni Budaya di SMP Negeri 4 Sungguminasa;

3. Mendeskripsikan aplikasi model pembelajaran *Gandrang Bulo* sebagai bahan Ajar Seni Budaya di SMP Negeri 4 Sungguminasa;
4. Mendeskripsikan kelayakan produk *Gandrang Bulo* sebagai bahan Ajar Seni Budaya di SMP Negeri 4 Sungguminasa

#### E. MANFAAT PENELITIAN

1. Bagi siswa sebagai media berekspresi dan berapresiasi terhadap seni tradisional *Gandrang Bulo*;
2. Bagi siswa sebagai media menumbuhkembangkan minat seni siswa pada pendidikan seni;
3. Bagi Guru sebagai bahan pembanding dalam menentukan alternatif integrasi pembelajaran seni budaya yang kreatif dan interaktif;
4. Bagi sekolah berguna sebagai *feedback* sekaligus parameter untuk mengetahui seberapa jauh pembaharuan pembelajaran seni dapat memberikan layanan pendidikan berkualitas;
5. Bagi peneliti sebagai bahan memikirkan pengembangan dan pelestarian seni tradisi untuk membuat bahan ajar dengan menggunakan potensi lokal dalam pembelajaran;
6. Bagi seni tradisi *Gandrang Bulo* sebagai wahana untuk melestarikan dan mengembangkannya sesuai dengan perkembangan zaman;
7. Bagi Program Studi Seni Universitas Pendidikan Indonesia sebagai bahan pembanding dengan seni tradisi lain yang ada di Indonesia.

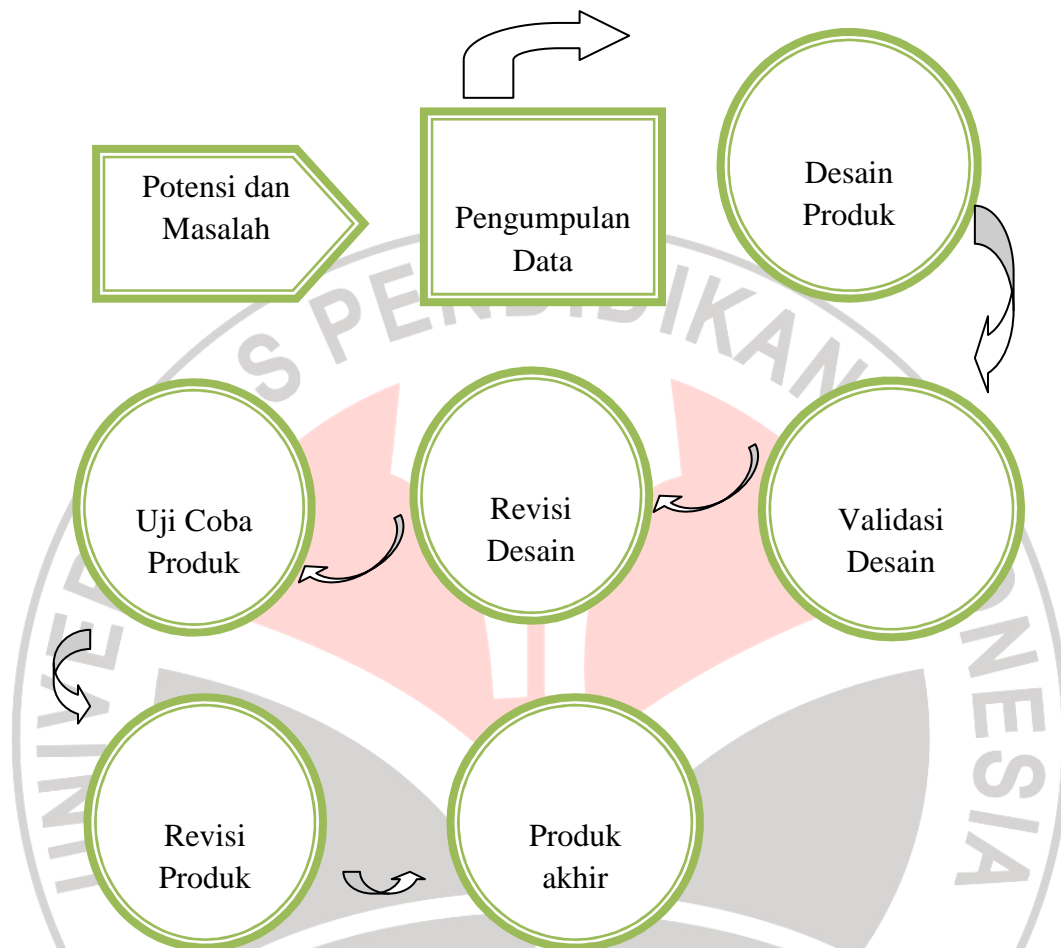
## F. METODE PENELITIAN

### 1. Pendekatan Kualitatif dan Metode *Research and Development* (R&D)

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Kelebihan dari pendekatan kualitatif menurut Alwasilah (2008:192) adanya fleksibilitas yang tinggi bagi peneliti ketika menentukan langkah-langkah penelitian. Metode yang akan digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode R&D digunakan karena yang akan diteliti adalah produk dari pengembangan *Gandrang Bulo* sebagai bahan ajar Seni Budaya. Untuk menghasilkan bahan ajar tersebut digunakan penelitian yang bersifat analisis kelayakan dan untuk menguji keefektifannya dalam proses pembelajaran. Sugiyono (2009:407) mengemukakan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Studi pendahuluan berupaya memahami adanya masalah dan potensi terkait tema penelitian. Setelah potensi dan masalah dipaparkan, selanjutnya pengumpulan data untuk mengumpulkan informasi sebagai bahan yang dapat digunakan untuk merancang atau mendesain produk yang dapat mengatasi permasalahan yang dimaksud. Setelah desain produk dikembangkan dilanjutkan dengan validasi desain dengan meminta tanggapan dan masukan dari pihak yang berkompeten. Berdasarkan masukan validator, desain direvisi dilanjutkan dengan uji coba produk di lapangan. Dengan mempertimbangkan hasil uji coba lapangan dan analisis pengamatan, produk direvisi kemudian dibuat produk akhir. Penjelasan tersebut tergambar pada bagan desain R&D sebagai berikut:

## Desain Penelitian R&D



Bagan 1. 1: Desain Penelitian R&D

### 2. Tahapan Penelitian

#### a. Melakukan kajian pendahuluan untuk mengenal masalah

Potensi dan masalah merupakan studi pendahuluan dalam Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), yang datanya diperoleh melalui studi dokumentasi, kajian pustaka, laporan kegiatan dari sekolah dan seniman. Potensi adalah segala sesuatu apabila berdayakan akan memiliki nilai tambah. Potensi dalam penelitian ini adalah sekolah mempunyai

alat musik tradisional dan beberapa siswa memiliki kemampuan memainkan musik tradisi, selain itu secara psikologis kecenderungan siswa belajar berkelompok dalam bermain musik merupakan potensi yang dapat dikembangkan. Masalah yang ditemukan dalam penelitian ini adalah seni tradisi daerah setempat tidak diajarkan di SMP Negeri 4 Sungguminasa dan hanya dua orang dari tujuh puluh lima siswa yang diwawancarai yang pernah bermain *Gandrang Bulo* serta satu orang yang pernah menonton.

b. Melakukan pengumpulan data

Setelah potensi dan masalah dipaparkan, maka selanjutnya dikumpulkan informasi sebagai bahan yang dapat digunakan untuk merancang atau mendesain produk yang dapat mengatasi permasalahan yang dimaksud. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan studi dokumentasi serta perekaman. Untuk mengumpulkan data dilakukan akses terhadap subjek penelitian melalui akses tidak langsung dan akses langsung. Data awal atau studi pendahuluan, digunakan akses tidak langsung untuk pengumpulan informasi yang meliputi interviu dan observasi lapangan sekaitan dengan kebutuhan melalui telepon seluler, email dan studi dokumentasi melalui internet dan buku-buku terkait.

1) Teknik pengumpulan data

a) Observasi

Dalam tahapan ini tidak ada observasi untuk mengamati pertunjukan *Gandrang Bulo*, karena data tersebut diperoleh melalui studi dokumentasi. Oservasi dilakukan untuk mengamati potensi sekolah berupa sarana dan prasarana



serta kemampuan siswa bermain musik tradisional. Sampel dalam observasi diambil dari siswa SMP Negeri 4 Sungguminasa Kabupaten Gowa.

b) Wawancara

Wawancara dilakukan kepada guru Seni Budaya untuk memperoleh data tentang pemilihan seni tradisi daerah setempat sebagai bahan ajar atau sumber belajar dan sarana dan prasarana pendukung yang tersedia. Selain itu, wawancara juga dilakukan kepada seniman untuk mendapatkan data tentang: sejarah, perkembangan, bentuk pertunjukan, fungsi dan makna.

Hasil wawancara berhasil mengungkap beberapa pendapat antara lain: munculnya persepsi bahwa pelajaran Seni Budaya membingungkan karena setiap pergantian tahun ajaran baru atau semester, guru yang diberi tugas mengajar bingung memilih cabang seni yang akan dipilih. Persepsi lain, ada yang mengeluh karena silabus Seni Budaya termasuk evaluasi akhir yang digunakan seragam, mengikuti ketetapan dari kantor Dinas Pendidikan, Olahraga dan Pemuda Kabupaten Gowa bahwa cabang seni Rupa diajarkan di kelas VII, seni Musik di kelas VIII, dan Seni Tari di kelas IX.

Hasil kajian tentang keseragaman silabus yang ditetapkan, peneliti tidak mendukung karena penyusunan silabus dan soal semester mata pelajaran Seni Budaya bukan hasil Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP). Hal ini bertentangan dengan prinsip pengembangan KTSP. Buku Saku SMP (2009:30) menjelaskan bahwa silabus disusun oleh guru kelas/mata pelajaran, atau kelompok guru kelas/mata pelajaran, atau Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) di bawah koordinasi dan supervisi dinas pendidikan. Penjelasan

selanjutnya, Mulyasa (2006:150) mengemukakan bahwa sekolah yang mempunyai kemampuan mandiri dapat mengembangkan KTSP dan silabus yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhannya dengan mendapat pengawasan dari Dinas Pendidikan setempat (provinsi, kabupaten/kota).

c) Studi dokumentasi

Studi dokumentasi dilakukan dengan mengkaji data audio visual yang diperoleh melalui internet, foto-foto dan kajian pustaka. Melalui studi dokumentasi diperoleh data tentang karakteristik *Gandrang Bulo* secara detail.

d) Perekaman

Perekaman dilakukan dengan mendokumentasikan atau merekam setiap kegiatan proses uji coba produk dan aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar sebagai bahan analisis.

2) Instrumen pengumpulan data

Sesuai dengan teknik pengumpulan data, maka instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- a) Pedoman observasi untuk mengamati sejumlah alat-alat musik yang tersedia di sekolah dan sarana pendukung lainnya, dengan model daftar cocok (*chek list*)
- b) Pedoman wawancara kepada guru Seni Budaya dan seniman tentang *Gandrang Bulo*, dengan model pertanyaan berstruktur.
- c) Pedoman analisis untuk mengkaji bentuk pertunjukan *Gandrang Bulo* melalui model daftar karakteristik pertunjukan/ klasifikasi *Gandrang Bulo* dan uraian hasil analisis.

c. Melakukan analisis data

Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan analisis data kualitatif, yaitu:

1) Menulis memo

Catatan lapangan dan hasil wawancara segera dibaca dan saat membaca, peneliti menuliskan memo pada catatan khusus. Dengan demikian, peneliti dapat mengembangkan pikiran dan menuliskan gagasan yang muncul tiba-tiba.

2) Koding

Koding yakni pemberian kode secara konsisten untuk fenomena yang sama sewaktu menganalisa transkrip interviu atau catatan lapangan.

3) Kategorisasi

Kategorisasi dilakukan dengan cara menuliskan kode kategori *post it* ukuran kecil dan menempelkannya pada lembar data yang relevan. Hal ini dilakukan untuk menghindari *contex stripping*. Yakni terkelupasnya koding dan kategori dari konteks yang memunculkannya.

4) Kontekstualisasi

Kontekstualisasi berguna untuk mencari hubungan-hubungan yang mengaitkan pernyataan dengan kejadian dalam sebuah konteks sehingga membentuk sebuah keutuhan yang padat.

5) Pajangan Visual

Pajangan Visual (*display*) mencakup antara lain: matriks atau tabel, jejaring, (*network*), atau peta konsep, *flowchart*, diagram, dan berbagai bentuk representasi visual lainnya. Melalui *display* data, gagasan dan interpretasi peneliti

menjadi lebih jelas dan permanen sehingga memudahkan peneliti dalam membuat laporan.

#### 6) Pengambilan kesimpulan

Berangkat dari koding, kontekstualisasi dan *display* data, kemudian data tentang *Gandrang Bulo* tersebut diolah kemudian diambil kesimpulannya. Dengan demikian, akan diperoleh catatan yang sistematis dan bermakna tentang karakteristik *Gandrang Bulo*.

Melalui teknik analisis data tersebut dapat dideskripsikan klasifikasi dan karakteristik *Gandrang Bulo* yang dapat diangkat sebagai bahan ajar Seni Budaya. Hasil analisis data tersebut oleh peneliti digunakan sebagai bahan pembuatan desain produk berupa *Gandrang Bulo* sebagai bahan ajar Seni Budaya di SMP Negeri 4 Sungguminasa.

#### d. Membuat desain produk

Tahapan membuat desain produk dengan mengembangkan bentuk awal dari produk, berisi penyusunan instruksi, buku panduan dan perangkat evaluasi.

#### e. Validasi desain

Pelaksanaan validasi desain dengan meminta tanggapan dan masukan dari pihak yang berkompeten, seperti ahli kurikulum, peneliti pendidikan maupun guru.

#### f. Revisi desain

Setelah mendapatkan masukan desain dari ahli selanjutnya desain direvisi dan disempurnakan.

g. Uji coba produk

Uji coba produk dilakukan dengan pengujian lapangan, hasil dievaluasi sehubungan dengan program, kemudian dilakukan wawancara, observasi, perekaman, kuesioner dikumpulkan dan dianalisis.

h. Revisi produk

Revisi produk dilakukan dengan mempertimbangkan hasil uji coba lapangan.

i. Pembuatan produk

Setelah revisi produk, maka pembuatan produk berupa bahan ajar *Gandrang Bulo* dirampungkan, kemudian dibuat laporan produk.

## G. ASUMSI

Berdasarkan pembahasan di atas maka asumsi peneliti bahwa *Gandrang Bulo* dapat dikembangkan sebagai bahan ajar Seni Budaya di SMP Negeri 4 Sungguminasa karena memiliki karakteristik dan aspek-aspek pembelajaran terpadu seni budaya yang dapat diberikan kepada siswa dengan mengembangkan unsur-unsur musik, tari dan teaternya.

## H. SISTEMATIKA PENULISAN

Tulisan ini disusun berdasarkan sistematika penulisan penelitian. Berikut ini rincian urutan penulisannya antara lain: Halaman judul, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran.

Bab I pendahuluan mencakup: (1) Latar belakang; (2) Rumusan masalah; (3) Definisi istilah; (4) Tujuan penelitian; (5) Signifikansi dan manfaat penelitian; (6) Asumsi; (7) Metode penelitian; dan (8) Sistematika penulisan. Bab II kerangka

teoretis mencakup: (1) *Gandrang Bulo* di Kabupaten Gowa; (2) Model pembelajaran seni budaya; (3) *Gandrang Bulo* sebagai bahan Ajar Seni Budaya di SMP Negeri 4 Sungguminasa; dan (4) Landasan pengembangan *Gandrang Bulo* sebagai bahan ajar seni budaya. Bab III metode penelitian mencakup: (1) Pendekatan kualitatif dan metode; (2) Subjek penelitian; (3) Pertanyaan penelitian; (4) Instrumen; (5) Teknik pengumpulan data; (6) Teknik analisis data; dan (7) Menulis laporan penelitian. Bab IV hasil penelitian dan pembahasan mencakup: (1) Karakteristik *Gandrang Bulo* yang dapat dikembangkan sebagai bahan ajar Seni Budaya; (2) Model pengembangan draf *Gandrang Bulo* sebagai bahan Ajar Seni Budaya di SMP Negeri 4 Sungguminasa; (3) Aplikasi pembelajaran *Gandrang Bulo* sebagai bahan Ajar Seni Budaya di SMP Negeri 4 Sungguminasa; (4) Kelayakan produk *Gandrang Bulo* sebagai bahan Ajar Seni Budaya di SMP Negeri 4 Sungguminasa. Bab V kesimpulan dan rekomendasi mencakup: (1) Kesimpulan; dan (2) Rekomendasi, selanjutnya dilengkapi dengan daftar pustaka, lampiran, dan riwayat hidup