

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pada jaman sekarang permasalahan lingkungan sudah menjadi hal yang serius, karena tidak banyak orang yang sadar akan lingkungan, membuang sampah sembarangan bisa menyebabkan banjir, dan hal negatif lain sebagainya. Di kota Bandung ada peraturan yang mewajibkan mobil mempunyai tempat sampah didalamnya, dan jika tidak maka ada sanksi yang diberikan. Hal ini menunjukkan perhatian yang serius dari pemerintah untuk mendidik kedisiplinan masyarakat terhadap lingkungan.

Dalam dunia pendidikan, untuk sadar lingkungan biasanya sudah dilakukan di sekolah dari semenjak sekolah dasar atau bahkan TK. Siswa di sekolah diajarkan membuang sampah pada tempatnya, membersihkan kelas, dan lain sebagainya, akan tetapi pada kenyataannya ada yang mengikuti ada yang tidak, mungkin karena malas atau hal yang lainnya, dikhawatirkan hal ini yang akan terbentuk sampai ia dewasa.

Sekolah merupakan salah satu lembaga pendidikan utama bagi siswa dalam memperoleh ilmu pengetahuan. Seharusnya bukan hanya ilmu pengetahuan yang didapat di sekolah, pembentukan sikap dan pengembangan karakter siswa harusnya bisa didapat di sekolah. Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi manusia, karena pendidikan adalah jantung peradaban dan menentukan masa depan bangsa. seperti yang tercantum dalam Undang-Undang no.20 tahun 2003, pasal 1.

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 keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Secara umum proses pembelajaran di sekolah ada dua diantaranya adalah kegiatan intrakurikuler dan ekstrakurikuler. Intrakurikuler merupakan kegiatan yang dilaksanakan pada jam pelajaran yang di dalamnya terjadi interaksi kegiatan belajar mengajar (KBM) dalam berbagai bidang mata pelajaran. Kegiatan ekstrakurikuler merupakan kegiatan yang dilaksanakan di luar jam pelajaran. Kegiatan tersebut biasanya berisi tentang pengembangan diri atau karakter dan melatih kreativitas siswa.

Pentingnya ekstrakurikuler di sekolah adalah sebagai sarana pengembangan kreativitas siswa, karena ketika siswa mengikuti ekstrakurikuler, mereka belajar bekerja sama dengan teman-teman lainnya. Selain itu ekstrakurikuler sebagai sarana bagi guru untuk melihat kemampuan atau bakat siswa, karena siswa yang pandai atau pintar di kelas belum tentu pintar dalam ekstrakurikuler. Sebaliknya siswa yang kurang pandai saat proses belajar mengajar belum tentu juga ia tidak terampil pada ekstrakurikuler.

Kegiatan ekstrakurikuler bermacam-macam jenisnya, salah satunya berkesenian. Ambarwati dan Suprihatin (2013) mengatakan:

Praktik berkesenian siswa usia sekolah dasar sangat penting sebagai upaya menstimulus keberanian siswa mengekspresikan ide atau gagasan seni mereka. Di usia yang ekspresif dan termasuk usia emas perkembangan anak, proses pendidikan akan lebih mudah melalui seni. Disamping itu lewat seni pula awal pembentukan nilai-nilai karakter peserta didik untuk melakukan perubahan perilaku, seperti jujur, disiplin, tanggung jawab, toleransi dan lain sebagainya, karena itu diperlukan kegiatan tambahan di luar jam sekolah yang dapat memberi kesempatan bagi siswa sekolah dasar untuk melakukan beragam pengalaman (Ambarwati dan Suprihatin, 2013, hlm. 2)

Dalam hal ini, kegiatan pembelajaran ekstrakurikuler kesenian lebih menekankan pada aktivitas belajar sambil melakukan (*learning by doing*) dalam bidang seni musik, rupa, tari maupun teater. Kegiatan ekstrakurikuler kesenian ini juga dipandang penting sebagai suatu kegiatan yang dapat menumbuh kembangkan kreativitas siswa sekolah dasar. Kreativitas ini merupakan elemen penting dalam

pendidikan kesenian dan hanya dapat diperoleh dengan melakukan beragam pengalaman peraktik secara terus-menerus.

Dalam dunia pendidikan, seni menjadi hal yang penting karena melalui seni siswa mampu mendapatkan ke tiga aspek pendidikan yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Melalui pendidikan seni siswa mampu mendapatkan ilmu pengetahuan (kognitif), siswa bisa ditanamkan nilai-nilai kepribadian atau menanamkan sikap-sikap positif (afektif) dan tentunya keterampilan (psikomotorik). Hal tersebut bisa didapatkan melalui kegiatan berkesenian dalam ekstrakurikuler musik.

Pengalaman musik bagi anak mempunyai peranan yang cukup penting dalam kehidupan, dan lingkungan dimana mereka berada, lingkungan mempunyai pengaruh yang besar dalam mementuk pengalaman musikalnya, seperti yang diungkap (Moomaw dalam Spodek, Sarcho dan Davis) yang dikutip oleh Tedjasaputra (2001, hlm. 115), bahwa:

Musik merupakan bagian yang penting dari pengalaman anak. Dengan bermain musik akan timbul perasaan senang dan bahagia. Kegiatan musik memiliki manfaat yang banyak bagi anak, seperti: Melalui musik anak dapat mengekspresikan emosinya

Anak dapat meningkatkan pengetahuannya tentang berbagai suara

Anak dapat mengembangkan kepekaan pendengarannya

Anak dapat mengembangkan kesadaran akan kebutuhannya dan identitas diri

Anak dapat mengembangkan kecintaannya akan musik

Anak dapat mengembangkan kreativitasnya dalam musik

Anak dapat memiliki kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan kelompok

Ekstrakurikuler musik yang dikembangkan di SD salah satunya yaitu perkusi. Instrumen musik perkusi merupakan benda apapun yang dapat menghasilkan suara, baik dengan cara dipukul, dikocok, digosok, diadukan, atau dengan cara apapun yang dapat membuat suara pada benda tersebut. Terdapat beberapa instrumen yang digunakan oleh pemain perkusi dan komposer dalam permainan musik. Ada instrumen yang tidak biasa dimasukkan sebagai sebuah instrumen musik. Contohnya kaleng drum yang digunakan untuk menampung minyak dimanfaatkan sebagai instrumen musik. Beberapa jenis instrumen musik perkusi yang termasuk dalam

kategori ini adalah: sapu, pot bunga, botol, galon, kaleng minuman, pipa besi, tas plastik, kereta belanja, kertas, plastik, roda sepeda, bebatuan, tong dan lain sebagainya yang ada di lingkungan sekitar.

Dalam kegiatan ekstrakurikuler perkusi siswa dapat belajar komposisi. Melalui kegiatan ansambel siswa dilatih bekerja sama, dan melalui komposisi siswa dilatih berkreasi, inovasi dan lain sebagainya, Ketiga domain kognitif, afektif, dan psikomotorik tercakup dalam kegiatan komposisi musik perkusi. Pembelajaran komposisi musik memiliki kedudukan penting dalam pendidikan seni di sekolah sebagaimana dikatakan oleh Swanwick (1999, hlm. 55) :

Composing is thus an educational necessity, not some optional activity when time permits. It gives students an opportunity to bring their own ideas to the micro-culture of the classroom, infusing formal education with music from 'out there'. Teachers then become aware not only of the musical pathways of students but also to some extent of their social and personal worlds.

Dari pendapat di atas, Swanwick (1999, hlm. 55) mengungkapkan bahwa membuat komposisi musik merupakan suatu kebutuhan pendidikan, dan bukan sebagai aktivitas pilihan untuk mengisi waktu luang. Melalui komposisi siswa diberikan kesempatan untuk membawa ide-ide mereka sendiri. Namun demikian, kebebasan siswa dalam mengekspresikan ide-ide musikalnya dalam komposisi musik perlu dijumpai oleh guru agar pembelajaran lebih terarah pada pencapaian kompetensi yang sesuai dengan kurikulum dalam sistem pendidikan nasional.

Melalui pembelajaran komposisi musik, siswa dapat ditingkatkan apresiasi musiknya, dikembangkan pengetahuannya, dan dibangun keterampilannya dalam berkreasi. Apresiasi dalam kegiatan pembelajaran komposisi musik merupakan proses mengidentifikasi, menyerap, dan memahami substansi dari sebuah karya komposisi musik berdasarkan dari karya musik yang telah ada. Kegiatan apresiasi tersebut dapat dijadikan sebagai salah satu upaya bagi siswa untuk menemukan inspirasi, ide, dan gagasan sebagai landasan untuk penciptaan karyanya. Dengan demikian siswa dapat terdorong untuk menumbuhkan serta mengembangkan kompetensi musikalnya

melalui kegiatan eksplorasi kreatif dan pada akhirnya mampu menghasilkan sebuah karya komposisi musik.

Ekstrakurikuler Perkusi di SDI Al-Azhar 36 Bandung sudah dilaksanakan akan tetapi pelaksanaannya kurang efektif, karena yang terjadi di lapangan adalah hanya pembelajaran ritmik dengan metode imitasi. Kreativitas kurang maksimal karena siswa tidak bisa menuangkan ide atau gagasan sendiri, dan tidak ada pendidikan karakter, padahal melalui ekstrakurikuler perkusi bisa menjadi media untuk mendidik karakter siswa dan mengembangkan kreativitas dengan menggunakan model dan metode pembelajaran dan tahapan-tahapan pembelajaran.

Yang kedua terkendala dengan alat musik, oleh karena itu berkreasi perkusi menggunakan media berbasis lingkungan dapat mengatasi kendala kegiatan ekstrakurikuler kesenian musik perkusi yang disebabkan oleh keterbatasan penyediaan alat musik dan dapat mendidik kedisiplinan siswa tentang lebih peduli dan menghargai lingkungan, karena pemanfaatan media berbasis lingkungan menjadikan siswa berinteraksi dengan lingkungannya. Hal ini dapat mendorong siswa lebih menghargai lingkungan dan lebih kreatif.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas musik siswa di sekolah melalui pemanfaatan media berbasis lingkungan. Mengeksplorasi bunyi dari benda dilingkungan sekitar, dan mengekspresikan rasa musikal mereka melalui bunyi. Pembelajaran perkusi bisa memanfaatkan media apa saja yang ada di lingkungan sekolah, seperti: galon air, botol kaca, kaleng bekas cat, drum air, plastik, kertas dan lain sebagainya. Maka media berbasis lingkungan bisa diterapkan dalam kegiatan ekstrakurikuler perkusi di SDI Al-Azhar 36 Bandung.

Peneliti akan mengembangkan ekstrakurikuler musik perkusi dengan memanfaatkan media berbasis lingkungan dengan tujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa dan kesadaran lingkungan. Kegiatan ini disusun selama satu bulan, untuk anak SD di Al-Azhar 36 Bandung, untuk melihat apakah ide-ide ini bisa diimplementasi dan bisa mencapai yang diharapkan maka dilakukan penelitian evaluasi. Evaluasi bertujuan untuk mengumpulkan data-data yang membuktikan

kemajuan peserta didik dalam pencapaian hasil dari tujuan yang diharapkan, serta menilai aktivitas pembelajaran dan metode yang digunakan.

Pembelajaran ekstrakurikuler perkusi menggunakan pendekatan pembelajaran *Cooperative Learning*, dan *Scientific learning*. Pembelajaran perkusi dilakukan secara berkelompok dan menekankan kerjasama kelompok, serta membuat siswa mencari sendiri benda yang bisa dijadikan alat musiknya dan menemukan cara untuk membunyikan alat yang mereka temukan dalam kegiatan ekstrakurikuler perkusi di SDI Al-Azhar 36 Bandung.

Siswa yang mengikuti ekstrakurikuler perkusi akan diberi stimulus berupa karya musik yang menggunakan media berbasis lingkungan. Diharapkan siswa yang mengikuti ekstrakurikuler perkusi mampu memanfaatkan media lingkungan sekitar dalam berkarya musik.

Pada saat barang-barang di lingkungan sekitar sekolah digunakan oleh siswa, dapat terdengar bunyi-bunyian khas, misalkan bunyi kertas, bunyi plastik, dan bunyi-bunyian unik lainnya. Jika aktivitas itu dihubungkan dengan pembelajaran musik perkusi, maka bunyi-bunyian yang dihasilkan dari aktivitas siswa mengapresiasi bunyi dari lingkungan dapat dijadikan sebagai bahan utama untuk menciptakan komposisi musik. Hal itu dinilai sebagai langkah yang efektif dan efisien, karena mengolah bunyi dari benda-benda di lingkungan sekitar membutuhkan kreativitas tersendiri. Pembelajaran musik dapat lebih efektif karena dapat menjawab persoalan bahwa pembelajaran ekstrakurikuler perkusi dapat dilaksanakan tanpa bergantung pada keterbatasan alat musik dan bisa mendidik siswa untuk lebih peduli pada lingkungannya.

Aktivitas siswa dalam merasakan bunyi di sekitar lingkungan, mengolah, dan menggunakan imajinasinya untuk menciptakan bunyi yang lain, kemudian menganalisisnya merupakan aktivitas pembelajaran musik yang kreatif. Oleh karena itu maka perlu dikembangkan kegiatan ekstrakurikuler musik perkusi di SDI Al-azhar 36 Bandung yang mempertimbangkan nilai-nilai positif dan keuntungan suatu kegiatan ekstrakurikuler. Untuk itu melalui penelitian yang akan dilakukan berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis mencoba memfokuskan penelitian

ini dengan judul “**Pemanfaatan Media Berbasis Lingkungan Dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Perkusi (Penelitian Evaluasi Partisipan Naturalistik Di SDI Al-Azhar 36 Bandung)**”.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latarbelakang masalah di atas penulis memfokuskan penelitian tentang kelebihan dan kekurangan kegiatan ekstrakurikuler perkusi dengan pemanfaatan media berbasis lingkungan. Agar pembahasan terfokus, maka peneliti menuangkan rumusan masalah dalam bentuk pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimanakah desain kegiatan ekstrakurikuler perkusi di SDI Al-Azhar 36 Bandung?
2. Bagaimana implementasi kegiatan ekstrakurikuler perkusi di SDI Al-Azhar 36 Bandung?
3. Bagaimanakah kemampuan siswa setelah mengikuti kegiatan ekstrakurikuler perkusi di SDI Al-Azhar 36 Bandung?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengevaluasi desain kegiatan ekstrakurikuler perkusi di SDI Al-Azhar 36 Bandung.
2. Mengevaluasi proses implementasi kegiatan ekstrakurikuler perkusi di SDI Al-Azhar 36 Bandung.
3. Mengevaluasi kemampuan siswa setelah mengikuti kegiatan ekstrakurikuler perkusi di SDI Al-Azhar 36 Bandung.

D. Manfaat/ Signifikansi Penelitian.

1. Manfaat/Signifikansi dari Segi Teori

Hasil penelitian diharapkan dapat memperkaya teori terkait *Cooperative Learning*, dan pendekatan *Scientific learning* dalam pendidikan musik bagi anak usia SD khususnya kelas 3 sampai kelas 5.

2. Manfaat/ Signifikansi dari Segi Kebijakan

Hasil penelitian diharapkan mampu memberi sumbangan pemikiran untuk mensesiasati keterbatasan alat musik disekolah. pelaksanaan kegiatan musik perkusi bisa menggunakan media berbasis lingkungan.

3. Manfaat/Signifikansi dari Segi Praktik

Sebagai masukan untuk pengajar yang akan melaksanakan program perkusi di SD, agar kiranya bisa lebih baik lagi dalam melaksanakan kegiatan ekstrakurikuler perkusi, dengan memperhatikan kondisi belajar dan manajemen waktu yang baik

4. Manfaat/Signifikansi dari Segi Ieu Serta Aksi Sosial

Pelatihan perkusi dengan menggunakan media berbasis lingkungan dapat menjadi media untuk mendidik karakter, dimana karakter siswa SD yang susah diatur, kurang disiplin, susah bekerja sama dan membuang sampah sembarangan dapat diminimalisir dengan mengikuti kegiatan ekstrakurikuler perkusi dengan memanfaatkan media berbasis lingkungan.

E. Struktur Organisasi Tesis

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang pendahuluan dan merupakan bagian awal dari penulisan tesis pemanfaatan media berbasis lingkungan dalam pelatihan ekstrakurikuler perkusi (penelitian evaluasi partisipan naturalistik di SDI Al-azhar 36 bandung). Pendahuluan berisi: A. Latar belakang penelitian, B. Rumusan masalah penelitian, C. Tujuan penelitian, D Manfaat/Signifikansi penelitian dan E. Struktur organisasi tesis.

BAB II KAJIAN PUSTAKA/LANDASAN TEORI

Kajian pustaka sebagai landasan teoretis memberikan konteks yang jelas terhadap topik atau permasalahan.yang diangkat dalam penelitian pemanfaatan media berbasis lingkungan dalam kegiatan ekstrakurikuler perkusi (penelitian evaluasi partisipan naturalistik di SDI Al-azhar 36 bandung), yaitu : A. Ekstrakurikuler, B. Kreativitas, C. Karakteristik Anak Usia SD, D. Pemanfaatan lingkungan dalam pembelajaran musik, E. Pembelajaran Perkusi, F. Pendekatan Pembelajaran, G. Tahapan Pembelajaran, H. Metode Pembelajaran dan I. Media atau alat pembelajaran.

BAB III METODE PENELITIAN

Memaparkan lebih rinci mengenai metode penelitian, yang berisi : A. Lokasi dan Subjek Penelitian, B. Desain Penelitian, C. Teknik Pengumpulan Data, D. Instrument Penelitian, E. Tahap-Tahap Penelitian, F. Pengolahan data.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyampaikan dua hal utama, yakni A. Temuan Penelitian yang berisi 1. Desain Kegiatan, 2. Implementasi, 3. Hasil, B. Pembahasan, berisi 1. Desain Program, 2. Implementasi, 3. Hasil.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI

Berisi tentang : A. kesimpulan, B. Implikasi dan C. Rekomendasi, yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian. Sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut.