

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada zaman sekarang, anak-anak SD sudah hampir tidak mengenal apa yang namanya pupuh. Terlebih sekarang anak-anak SD sudah mengenal budaya-budaya luar, seperti lagu-lagu ke barat-baratan dengan bahasa Inggris, maupun mode penampilan yang sudah mempunyai ciri khas pergaulan zaman sekarang. Tetapi, sekarang ini sudah diperkenalkan lagi budaya kita sendiri khususnya adat Sunda, seperti setiap hari rabu harus memakai baju pangsi dan memakai bahasa daerah yaitu bahasa Sunda dengan istilah “ Rebo nyunda “. Upaya tersebut bertujuan untuk mengenalkan kembali budaya Sunda yang hampir kurang dikenal lagi oleh anak muda zaman sekarang.

Pupuh menurut Iskandar Sali, dkk (2002, hlm. 1) adalah bentuk rumpaka lagu yang terikat oleh aturan-aturan dan mempunyai makna seperti sifat manusia. Pupuh itu terikat oleh patokan (aturan) pupuh berupa guru wilangan, guru lagu, dan watek. Guru wilangan adalah jumlah engang (suku kata) tiap padalisan (larik/baris). Guru lagu adalah sora panungtung (bunyi vokal akhir) tiap padalisan. Sedangkan watek adalah karakteristik isi pupuh. Terdapat 17 jenis pupuh yang terbagi ke dalam dua kategori, yaitu: Sekar Ageung (4 jenis pupuh) dan Sekar Alit (13 jenis pupuh). Pupuh sekar ageung dapat dinyanyikan (ditembangkeun) dengan menggunakan lebih dari satu jenis lagu, sedangkan pupuh sekar alit hanya bisa dinyanyikan dengan satu jenis lagu. Setiap pada (bait) ke-17 jenis memiliki jumlah padalisan yang berbeda, begitu pun dengan patokan pupuh berupa guru wilangan, guru lagu, dan watek-nya pun berbeda.

Asmarandana, bertemakan birahi, cinta kasih seseorang kepada kekasih, sahabat, maupun keluarga. Balakbak, bertemakan lawak, banyol tentang kehidupan sehari-hari. Dangdanggula, bertemakan ketenteraman, keagungan, kegembiraan. Durma, bertemakan kemarahan, kesombongan, semangat. Gambuh, bertemakan kesedihan, kesusahan, kesakitan. Gurisa, bertemakan khayalan seseorang. Jurudemung, bertemakan kebingungan, masalah kehidupan. Kinanti, bertemakan penantian seseorang. Lambang, bertemakan lawak dengan aspek renungan. Magatru, bertemakan penyesalan. Maskumambang, bertemakan kesedihan yang mendalam, rasa prihatin. Mijil, bertemakan kesedihan yang menimbulkan harapan. Pangkur,

bertemakan perasaan sebelum mengemban sebuah tugas berat. Pucung, bertemakan rasa marah pada diri sendiri. Sinom, bertemakan kegembiraan. Wirangrong, bertemakan rasa malu akan tingkah laku sendiri. Ladrang, bertemakan sindiran.

Pupuh bisa dikategorikan sebagai pelajaran yang dianggap gampang-gampang susah, karena didalam sebuah lagu pupuh terdapat notasi, cengkok atau ornamentasi vokal dan isi kandungan syairnya. Banyak guru-guru yang merasa kesulitan dalam mengajarkan lagu-lagu pupuh karena kemampuannya terutama secara musikal dan teknik vokal yang masing guru sangat terbatas. Ornamentasi pupuh tersebut pada setiap pupuh berbeda.

Selain ornamentasi, terdapat patokan-patokan yang harus diperhatikan oleh setiap guru dalam mengajarkan lagu pupuh. Notasi lagu pun bisa berpengaruh kepada lagu pupuh itu sendiri. Seorang guru yang salah membaca notasi lagu pupuh, akan berakibat hasil pembelajaran pupuh yang dikuasai oleh siswa didiknya.

Pupuh yang diajarkan kepada siswa-siswi di SDN Jatiroke II khususnya di kelas 3 yaitu pupuh sekar alit, diantaranya pupuh maskumambang, wirangrong, dan mijil. Pupuh tersebut cocok untuk di kelas 3 karena pupuh tersebut tidak terlalu sulit dan sesuai dengan karakter anak-anak usia kelas 3 SD. Pupuh Maskumambang, bertemakan kesedihan yang mendalam, rasa prihatin. Dengan mengajarkan pupuh maskumambang yang mempunyai tema atau watak sedih, diharapkan anak-anak bisa merasakan hal tersebut sesuai dengan apa yang dimaksudkan di dalam syair pupuh tersebut. Anak-anak bisa mengerti isi kandungan yang terdapat pada lirik atau rumpaka pupuh tersebut dan mempunyai pepatah yang sangat penting untuk anak-anak. Pupuh Wirangrong, bertemakan rasa malu akan tingkah laku sendiri. Jadi anak-anak akan malu apabila mereka mengerjakan apa yang dilakukannya yang tidak sesuai dengan seharusnya.

Pembelajaran pupuh di SDN Jatiroke II yaitu dilakukan dengan tahap-tahap sebagai berikut, yakni mendengarkan (apresiasi) lagu-lagu pupuh satu persatu oleh guru. Setelah itu guru mengajarkan lagu pupuh perbait beserta teknik vokal yang baik. Setelah dikuasai, kemudian ditambah ornamentasi. Kemudian diulang-ulang

materi-materi yang telah dipejari sebelumnya. Setelah semua beres tinggal evaluasi dengan cara mengecek satu orang satu orang ke depan kelas..

Keberhasilan guru dalam pembelajaran pupuh di SDN Jatiroke II yakni pada tahun 2011, seorang siswi perempuan di SDN Jatiroke II dalam mengikuti perlombaan pupuh di FLS2N berhasil menjadi juara sampai tingkat provinsi. Memang vokal siswi tersebut awalnya tampak biasa-biasa saja, tetapi setelah mengikuti bimbingan dan pelatihan oleh guru tersebut, maka siswa tersebut dapat berhasil dengan baik.

Berdasarkan pengalaman tersebut, maka dapat dinyatakan bahwa pembelajaran pupuh yang diterapkan oleh guru di SDN Jatiroke II dapat berhasil dengan baik. Kendati demikian terdapat aspek-aspek yang sangat penting yang menunjang keberhasilan pembelajaran serta dalam upaya mengatasi hambatan-hambatan dalam proses PBM yang dapat diatasi oleh guru yang bersangkutan. Berdasarkan wawancara dengan guru tersebut, masih ada hambatan proses pembelajaran pupuh. Misalnya keadaan kelas yang kurang kondusif. Solusi yang tepat untuk mengurangi hambatan tersebut yaitu dengan diadakan kelas tambahan atau ekstrakurikuler yang diadakan setelah jam pelajaran selesai. Dengan kelas tambahan atau ekstrakurikuler tersebut situasi kelas akan kondusif karena terhindar dari gangguan-gangguan tertentu yang membuat kondisi ruang kelas tidak kondusif. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka strategi guru dalam mengkaji pembelajaran pupuh di SDN Jatiroke II sangat menarik perhatian peneliti. Dengan dasar tersebut, maka peneliti membuat sebuah penelitian dengan judul "*Pembelajaran Pupuh di Kelas 3 SDN Jatiroke II Kabupaten Sumedang*".

Berdasarkan pengamatan awal di lapangan, proses pembelajaran pupuh di sekolah tersebut belum pernah diteliti oleh peneliti lain sehingga karya tulis ini bersifat original dan terhindar dari plagiatisme.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah di dalam penelitian ini, yakni: "Bagaimana Pembelajaran Pupuh di kelas 3 SDN Jatiroke II Kabupaten Sumedang?". Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka disusun pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran pupuh di kelas 3 SDN Jatiroke II?
2. Bagaimana proses pembelajaran pupuh di kelas 3 SDN Jatiroke II?
3. Bagaimana hasil pembelajaran pupuh di kelas 3 SDN Jatiroke II?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah:

1. Mengetahui perencanaan pembelajaran pupuh di kelas 3 SDN Jatiroke II.
2. Mengetahui proses pembelajaran pupuh di kelas 3 SDN Jatiroke II.
3. Mendeskripsikan hasil pembelajaran pupuh di kelas 3 SDN Jatiroke II.

1.4 Manfaat dan Signifikansi Penelitian

Setelah penelitian ini selesai dilaksanakan, diharapkan dapat berguna dan memberikan kontribusi serta masukan bagi:

1.4.1 Secara Umum

Mendeskripsikan dan menganalisis Pembelajaran Pupuh di Kelas 3 SDN Jatiroke II Kabupaten Sumedang.

1.4.2 Secara Khusus

a. Peneliti

Sebagai pengalaman untuk menambah wawasan tentang pembelajaran pupuh di kelas 3 SDN Jatiroke II Kabupaten Sumedang.

b. Institusi/lembaga UPI

Dapat memperkaya kajian ilmiah dalam bidang seni, khususnya dalam bidang musik, yaitu dalam Pembelajaran Pupuh di Kelas 3 SDN Jatiroke II Kabupaten Sumedang.

1.4.3 Masyarakat

Sebagai informasi dan bahan bacaan untuk menambah wawasan dan pengetahuan masyarakat, khususnya dalam pembelajaran pupuh di kelas 3 SDN Jatiroke II Kabupaten Sumedang.

1.5 Struktur Organisasi

Struktur organisasi skripsi berisi tentang urutan penulisan dari setiap bab dan bagian bab dalam skripsi, mulai dari bab I sampai bab V.

BAB I PENDAHULUAN: berisi tentang pendahuluan dan merupakan bagian awal dari skripsi yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat dan struktur organisasi. Isi dari subbab latar belakang adalah membahas mengenai alasan dasar penelitian atau suatu yang melatarbelakangi mengapa penelitian ini diteliti. Perumusan masalah berisi rumusan dan analisis masalah yang dinyatakan dalam bentuk kalimat tanya. Pada subbab selanjutnya yaitu tujuan penelitian. Pada bagian ini menyajikan suatu hasil yang ingin dicapai setelah penelitian dilakukan. Selanjutnya adalah manfaat penelitian yang didalamnya terdapat beberapa harapan untuk dapat memberikan pencerahan dengan gambaran setelah melakukan penelitian ini. Subbab yang terakhir dari bab ini adalah struktur organisasi skripsi yaitu tentang sistematika penulisan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORETIS: berisi tentang konsep, dalil, kerangka pemikiran dan hipotesis mengenai hal-hal yang akan diteliti, diantaranya pupuh, teknik vokal, dan konsep dasar karawitan.

BAB III METODE PENELITIAN: bab ini menjabarkan metode yang digunakan untuk mengupas masalah yang diteliti. Di dalamnya juga terdapat beberapa komponen lain yaitu desain penelitian, subjek atau tempat penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data dan instrumen penelitian.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN: setelah melakukan penelitian, pada bab ini peneliti membahas dan memaparkan data mengenai hasil dari penelitian. Pembahasan hasil penelitian pun dianalisis kaitannya dengan teori yang digunakan dalam bab landasan teoritis.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI: Setelah melakukan pengumpulan, pengolahan, menganalisis data dan membahas penelitian, pada bab inilah kesimpulan dibuat. Dengan cara penulisan berupa uraian padat, setelah itu dibuat implikasi dan rekomendasi untuk subjek yang diteliti.