

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pandeglang adalah sebuah Kabupaten bagian dari Provinsi Banten yang dinyatakan berdiri pada tahun 1874, secara administratif kabupaten ini terbagi atas 35 kecamatan, 322 desa dan 13 kelurahan. Kabupaten Pandeglang dengan mottonya Pandeglang BERKAH (Bersih Elok Ramah Kuat Aman dan Hidup) terkenal dengan sejuta santri seribu ulama, merupakan sebuah daerah yang memiliki keberagaman kesenian tradisional yang bersifat religi. Pengaruh kebudayaan Islam sebagai proses akulturasi pada masa lampau, melalui penyebaran agama dan kebudayaan yang dibawa oleh negara-negara arab atau timur tengah, menjadikan daerah ini sangat kental dengan kesenian tradisi religinya.

Kesenian tradisi religi yang tersebar di daerah Pandeglang diantaranya adalah *Rampak Bedug*, *Qasidah Rebana (tradisional)*, *Dzikir Saman*, *Angklung Dodod*, *Gedebus*, *Gendreh*, *patingtung/turumbu*, *rudat*, *terbang ngarak*, *Ubrug*, *Terebang dekem*, *Maca Syekh/wawacan*, *calung renteng*, *rudat* dan banyak lainnya.

Dari sekian banyak kesenian tradisi religi yang ada di Pandeglang, *Rampak Bedug* merupakan salahsatu kajian peneliti yang dijadikan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran seni budaya di sekolah. Sanggar-sanggar seni *rampak bedug* yang tersebar didaerah Pandeglang berjumlah 32 sanggar berdasarkan data yang diambil dari Buku Rencana Induk Pelestarian Kebudayaan Daerah (RIPKD) Provinsi Banten Tahun 2013, sedangkan sekolah-sekolah yang mengembangkan seni tradisional *rampak bedug* kurang lebih sebanyak 15 sekolah yang tersebar di empat kecamatan yang ada di kabupaten Pandeglang yaitu kecamatan Pandeglang, Kecamatan Karangtanjung, Kecamatan Cadasari, Kecamatan Koroncong dan Kecamatan Kaduhejo (data observasi peneliti).

Rampak Bedug merupakan kesenian khas dari Kabupaten Pandeglang yang mulai berkembang sekitar tahun 1950, dan sering dimainkan di bulan Ramadhan.

Dadan Johari, 2013

Meningkatkan Kreativitas Musik Siswa SMP Negeri 1 Kaduhejo Pandeglang Melalui Eksplorasi Permainan *Rampak Bedug*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Bedug sebagai alat komunikasi sebagai penanda tibanya waktu shalat dalam agama Islam, telah memberikan inspirasi bagi seniman di Kabupaten Pandeglang untuk dijadikan sebagai bentuk kesenian yang disebut dengan *Ngadu Bedug*. Pada awalnya bedug yang mereka mainkan dengan cara dipikul berkeliling kampung sampai pada lapangan luas, dalam hal ini disebut *bedug nanjor* artinya bedug yang dipikul.

Ngadu Bedug saat ini berkembang menjadi *Rampak Bedug* yang sudah dimodifikasi dengan memasukkan unsur gerak tari. *Ngadu bedug* memiliki banyak pola-pola tabuhan yang menurut istilah mereka disebut dengan *lagu*. Pola tabuhan ini sangat variatif secara ritmis bahkan dapat dikatakan unik yang tanpa disadari oleh para pencipta atau pemainnya.

SMP Negeri 1 Kaduhejo merupakan sekolah yang berjarak tujuh kilometer dari pusat pemerintahan Kabupaten Pandeglang secara letak geografis, salah satu sekolah yang mengembangkan seni tradisional dalam ekstrakurikulerinya. Pembelajaran musik yang dikembangkan di SMP Negeri 1 Kaduhejo sesuai dengan kompetensi dasar dalam kurikulum mata pelajaran seni budaya adalah mengapresiasi karya seni musik daerah setempat. Apresiasi seni daerah setempat yang berada di daerah Banten diantaranya adalah kesenian *rampak bedug*.

Pembelajaran seni *rampak bedug* seharusnya dalam proses kegiatannya berlangsung dengan aktif, kreatif dan menyenangkan, karena *rampak bedug* merupakan salah satu materi pembelajaran yang menuntut keaktifan, kreativitas siswa sekaligus menyenangkan, berkaitan dengan nada bunyi-bunyian yang mengandung unsur keindahan selain mempunyai nilai kearifan lokal daerah.

Kondisi yang terjadi dalam proses pembelajaran seni *rampak bedug* mengalami sebuah hambatan, pembelajaran yang diharapkan seperti tersebut di atas belum terwujud di SMPN 1 Kaduhejo, khususnya di kelas IX A. Indikatornya siswa kurang aktif dalam pembelajaran, motivasi siswa termasuk rendah, siswa nampak kurang bergairah dan tidak menunjukkan kegembiraan yang pada akhirnya hasil kreativitas siswa rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil ulangan harian siswa dari 40 siswa, yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) hanya 8 orang (20

Dadan Johari, 2013

Meningkatkan Kreativitas Musik Siswa SMP Negeri 1 Kaduhejo Pandeglang Melalui Eksplorasi Permainan Rampak Bedug

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

%) dan yang tidak mencapai KKM 32 orang (80%).

Sebagai guru, peneliti menduga bahwa hal tersebut terjadi karena pembelajaran belum berpusat pada siswa tetapi lebih berpusat pada guru. Guru memberikan sebuah pembelajaran secara konvensional, bahan ajar mengambil dari sampel lagu atau pola tabuhan *rampak bedug* yang sudah ada seperti halnya pola tabuhan atau lagu *nantang* sebagai pola tabuhan asli atau buhun dalam permainan *rampak bedug* dengan motif ritmis dan pakem tabuhan yang sudah terpola. Siswa dalam proses pembelajarannya lebih banyak mendengar, menirukan dan memainkan sehingga dirasakan kurang aktif, padahal pembelajaran *rampak bedug* menuntut aktivitas dan kreativitas siswa.

Melihat fenomena yang terjadi dari kondisi secara nyata tersebut, sebagai guru, peneliti merasa bertanggung jawab untuk mencari jalan keluarnya dan harus dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Adapun upaya yang peneliti lakukan adalah mencoba meningkatkan kreativitas musik siswa melalui eksplorasi permainan *rampak bedug*. Peneliti berkeyakinan bahwa dengan upaya ini, siswa dapat meningkatkan kreativitas pada materi permainan *rampak bedug*.

Pola permainan *rampak bedug* yang bersifat tradisi saat ini sudah jarang dimainkan bahkan terlupakan, sehingga kreasi permainan *ngadu bedug* mengarah kepada pola ritmis yang di luar tradisi *ngadu bedug* itu sendiri. Hal ini justru membuat ketertarikan tersendiri bagi anak-anak atau siswa yang secara psikologis sesuai dengan jiwa mereka saat ini. Keberadaan tradisi *ngadu bedug* masih belum dapat mereka apresiasi secara serius, dikarenakan keberadaan musik tradisi *ngadu bedug* itu sendiri masih terpaku pada aturan-aturan atau pakem yang menyebabkan ketidak tertarikan pada tradisi *ngadu bedug* tersebut. Minat dan motivasi siswa terhadap seni daerah secara umum tidak direspon dengan baik, mereka sangat enggan untuk mengenal bahkan mengetahui lebih jauh tentang seni daerah tersebut. Hal ini terjadi ketika Peneliti mencoba memberikan apresiasi seni daerah khususnya *rampak bedug* melalui kaset rekaman dan sekaligus melontarkan pertanyaan mengenai musik apa yang didengarkan. Mereka dengan polosnya menjawab tidak mengenal musik tersebut, padahal apabila kita kaji musik tersebut

Dadan Johari, 2013

Meningkatkan Kreativitas Musik Siswa SMP Negeri 1 Kaduhejo Pandeglang Melalui Eksplorasi Permainan Rampak Bedug

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

harusnya dapat dikenal lebih dekat oleh mereka, tetapi justru sebaliknya mereka sangat asing bahkan menjadi tamu di negerinya sendiri.

Musik *Rampak bedug* tersebut tidak dekat dengan mereka disebabkan kesenian ini sudah jarang dipentaskan, sehingga jarang pula diapresiasi siswa pada acara-acara tertentu dengan waktu yang terbatas. Bahkan, sebenarnya kesenian *rampak bedug* ini sering dilombakan setiap tahun setelah hari raya Idul Fitri dan menjadi agenda tetap Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Pandeglang dengan tujuan untuk melestarikan dan mengembangkan kesenian daerah, namun tidak banyak diapresiasi oleh siswa, disebabkan kurangnya informasi dan publikasi yang disebarkan dalam penyelenggaraanya.

Musik-musik yang mereka konsumsi sehari-hari lebih didominasi oleh musik populer yang banyak mereka dengar, lihat, dari media televisi maupun radio. Kendala yang dialami siswa dalam kurangnya mengapresiasi kesenian tradisional *rampak bedug* ini yang menyebabkan mereka tidak dekat dengan kesenian *rampak bedug* tersebut.

Rampak Bedug sebagai media kreativitas permainan musik yang dalam inti pertunjukannya mengutamakan pada kekompakkan menabuh bedug. Bagi siswa mengandung filosofi yang sangat mendalam, karena dapat membangun karakter siswa dalam kekompakkan, kebersamaan, kerjasama, sikap menghargai, dan satu rasa. Diharapkan nilai-nilai tersebut akan tertanam dalam aplikasi kehidupan siswa secara lebih jauh lagi ketika mereka memasuki pergaulan di masyarakat.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti mencoba untuk meneliti dengan konsep mengeksplorasi dan mengembangkan kreativitas anak melalui sebuah komposisi musik. Metodologi yang digunakan adalah *Action Research classroom* artinya penelitian tindakan kelas dengan menggunakan metode studi dokumentasi dan apresiasi dari pengalaman musikal siswa sebagai inspirasi musik lingkungan mereka sehari-hari. Salah satu jenis kegiatan yang dilakukan adalah eksplorasi, melalui proses ini siswa mencari dan menemukan motif-motif ritmis yang akan dijadikan bahan untuk komposisi musik, kemudian kegiatan lainnya adalah observasi dan wawancara, serta sekaligus mendokumentasikan lagu-lagu atau pola

Dadan Johari, 2013

Meningkatkan Kreativitas Musik Siswa SMP Negeri 1 Kaduhejo Pandeglang Melalui Eksplorasi Permainan Rampak Bedug

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

tabuhan *rampak bedug*, menjadi sebuah *lagu* atau motif tabuhan baru yang merupakan hasil dari kreativitas siswa di SMP Negeri I Kaduhejo Pandeglang.

B. Identifikasi dan Perumusan Masalah

Dari latar belakang permasalahan di atas, dirumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pembelajaran eksplorasi permainan *rampak bedug* untuk meningkatkan kreativitas musik siswa SMP Negeri 1 Kaduhejo?
2. Bagaimana hasil karya siswa SMP Negeri 1 Kaduhejo sebagai proses pembelajaran kreativitas musik melalui eksplorasi permainan *rampak bedug*?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari Penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui proses pembelajaran eksplorasi permainan *rampak bedug* dalam meningkatkan kreativitas musik siswa SMP Negeri 1 Kaduhejo .
2. Untuk mengetahui hasil karya siswa sebagai proses pembelajaran kreativitas musik melalui eksplorasi permainan *rampak bedug*.

D. Manfaat/Signifikansi Penelitian

1. Bagi Siswa
 - a. Meningkatkan taraf partisipasi dan inovatif peserta didik dalam mempelajari musik daerah.
 - b. Meningkatkan kualitas dan hasil belajar serta produktivitas Pembelajaran Musik.
 - c. Meningkatkan kreativitas peserta didik untuk belajar membuat komposisi musik.

Dadan Johari, 2013

Meningkatkan Kreativitas Musik Siswa SMP Negeri 1 Kaduhejo Pandeglang Melalui Eksplorasi Permainan Rampak Bedug

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Bagi Guru

- a. Meningkatkan kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran.
- b. Meningkatkan pengembangan diri dan profesi guru.
- c. Mengembangkan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi tentang metode pembelajaran musik
- d. Mengembangkan dan menanamkan pendidikan karakter pada pesertadidik.

3. Bagi Sekolah:

- a. Mengembangkan potensi peserta didik sebagai manusia dan warganegara yang memiliki nilai-nilai karakter bangsa.
- b. Mengembangkan dan menggali potensi kesenian daerah untuk dijadikan sebagai nilai kearifan lokal.
- c. Melestarikan seni budaya daerah sebagai wahana pemberdayaan sekolah.

4. Bagi Seniman

- a. Memberikan kontribusi baru mengenai pengembangan komposisi musik *Rampak bedug* di daerah Pandeglang.
- b. Menambah Perbendaharaan lagu atau motif tabuhan baru dalam kesenian *Rampak bedug*.

E. Struktur Organisasi Tesis

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Penelitian
- B. Identifikasi dan Perumusan Masalah
- C. Tujuan Penelitian
- D. Manfaat/Signifikansi Penelitian
- E. Struktur Organisasi Tesis

Dadan Johari, 2013

Meningkatkan Kreativitas Musik Siswa SMP Negeri 1 Kaduhejo Pandeglang Melalui Eksplorasi Permainan Rampak Bedug

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

BAB II KAJIAN PUSTAKA

- A. Kreativitas
- B. Komposisi Musik
- C. Rampak Bedug

BAB III METODE PENELITIAN

- A. Lokasi dan Subjek Populasi/Sampel Penelitian
- B. Desain Penelitian
- C. Metode Penelitian
- D. Definisi Operasional
- E. Instrumen Penelitian
- F. Teknik Pengumpulan Data
- G. Analisis Data

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

- A. Hasil Penelitian
 - 1. Proses Pembelajaran Kreativitas Musik
 - 2. Analisis Komposisi Musik Hasil Karya Siswa
- B. Pembahasan

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

- A. Kesimpulan
- B. Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Dadan Johari, 2013

Meningkatkan Kreativitas Musik Siswa SMP Negeri 1 Kaduhejo Pandeglang Melalui Eksplorasi Permainan Rampak Bedug

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Dadan Johari, 2013

Meningkatkan Kreativitas Musik Siswa SMP Negeri 1 Kaduhejo Pandeglang Melalui Eksplorasi Permainan Rampak Bedug

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Dadan Johari, 2013

Meningkatkan Kreativitas Musik Siswa SMP Negeri 1 Kaduhejo Pandeglang Melalui Eksplorasi Permainan Rampak Bedug

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu