

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Sebagaimana tercantum dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 pasal 1 (Sisdiknas 2009, hlm.33):

*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.*

Terkait pada pendidikan di Indonesia, kurikulum yang digunakan pada saat ini di sekolah dasar yaitu kurikulum 2013 namun belum semua kelas dan sekolah menerapkannya dan sebagian masih menggunakan kurikulum 2006. Kurikulum 2013 adalah kurikulum berbasis kompetensi. Di dalamnya dirumuskan secara terpadu kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang harus dikuasai peserta didik. Juga dirumuskan proses pembelajaran dan penilaian yang diperlukan peserta didik untuk mencapai kompetensi yang diinginkan..

Pembelajaran kurikulum 2013 (K13) menggunakan pendekatan saintifik atau pendekatan berbasis proses keilmuan, pendekatan saintifik dapat menggunakan beberapa strategi seperti pembelajaran kontekstual. Model pembelajaran merupakan suatu bentuk pembelajaran yang memiliki nama, ciri, sintak, pengaturan, dan budaya misalnya discovery learning, project-based learning, problem-based learning, inquiry learning. Kurikulum 2013 (K13) menggunakan modus pembelajaran langsung (direct instructional) dan tidak langsung (indirect nstructional). Pembelajaran langsung adalah pembelajaran yang

Arif Nur Muhammad, 2019

**PEMBELAJARAN IMPROVISASI UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA PAKET KEAHLIAN SAXOPHONE DI KELAS XI SMKN 10 BANDUNG**

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

mengembangkan pengetahuan, kemampuan berpikir dan keterampilan menggunakan pengetahuan peserta didik melalui interaksi langsung dengan sumber belajar yang dirancang dalam silabus dan RPP, dalam pembelajaran langsung peserta didik melakukan kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/ mencoba, menalar/ mengasosiasi, dan mengomunikasikan.

Tidak terkecuali dengan pendidikan musik, tentunya tujuan pendidikan musik adalah untuk mengembangkan potensi yang ada dalam diri peserta didik supaya yang tadinya tidak bisa menjadi bisa dan yang sudah bisa menjadi terampil dalam hal bermusik. Didalam pendidikan musik diperlukan pemahaman rasa musikalitas pada peserta didik yang dalam kurikulum biasa disebut dengan *Higher Order Thinking Skill (HOTS)*.

*Higher Order Thinking Skills* merupakan suatu proses berpikir peserta didik dalam level kognitif yang lebih tinggi yang dikembangkan dari berbagai konsep dan metode kognitif dan taksonomi pembelajaran seperti metode problem solving, taksonomi bloom, dan taksonomi pembelajaran, pengajaran, dan penilaian (Saputra, 2016, hlm.91). *Higher order thinking skills* ini meliputi di dalamnya kemampuan pemecahan masalah, kemampuan berpikir kreatif, berpikir kritis, kemampuan berargumen, dan kemampuan mengambil keputusan.

High order thinking skills termasuk di dalamnya berpikir kritis, logis, reflektif, metakognitif, dan kreatif, menurut Abu hamdani dan Widodo (2013, hlm.162) dengan high order thinking peserta didik akan dapat membedakan ide atau gagasan secara jelas, berargumen dengan baik, mampu memecahkan masalah, mampu mengkonstruksi penjelasan, mampu berhipotesis dan memahami hal-hal kompleks menjadi lebih jelas. Menurut Vui (Kurniati, 2014, hlm.62) high order thinking skills akan terjadi ketika seseorang mengaitkan informasi baru dengan informasi yang sudah tersimpan di dalam ingatannya dan mengaitkannya dan/atau menata ulang serta mengembangkan informasi tersebut untuk mencapai suatu tujuan atau menemukan suatu penyelesaian dari suatu keadaan yang sulit dipecahkan

Untuk mensukseskan kegiatan belajar mengajar seorang pendidik selayaknya membuat strategi pengajaran yang tepat, yang di sesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Seperti yang di ungkapkan oleh Djamarah (2002, hlm.85),

“Metode adalah salah satu alat untuk mencapai tujuan. Dengan memanfaatkan metode secara akurat, guru akan mampu mencapai tujuan pengajaran”.

Seorang guru dalam memberikan materi pengajaran selayaknya dapat menggunakan beberapa metode. Melalui hal ini peserta didik tidak akan merasa jenuh dan bosan, oleh karena tidak semua siswa memiliki kemampuan menerima pelajaran dengan kapasitas yang sama. Setiap siswa memiliki perbedaan dalam hal gaya belajar, minat, bakat secara psikologis, untuk itu setiap guru dituntut untuk memiliki berbagai strategi dalam mengatasinya. Seperti yang diungkapkan Djamarah (2002, hlm.53) beliau mengemukakan sebagai berikut:

“Dalam belajar mengajar, guru tidak harus terpaku dengan mengemukakan satu metode, tetapi guru sebaiknya menggunakan metode yang bervariasi agar jalannya pengajaran tidak membosankan, tetapi menarik perhatian anak didiknya. Tetapi juga menggunakan metode yang bervariasi tidak akan menguntungkan kegiatan belajar mengajar bila penggunaannya tidak tepat dan sesuai dengan situasi yang mendukungnya dan kondisi psikologis anak didik”.

Salah satu sekolah formal yang mengkhususkan musik dalam pelajarannya adalah Sekolah Menengah Kejuruan Negeri (SMKN) 10 Bandung Jurusan Seni Musik. Berdasarkan pengamatan di lapangan, SMKN 10 Bandung adalah sekolah kejuruan seni di bidang pertunjukan. Sekolah ini memiliki metode pembelajaran yang dikembangkan oleh guru masing-masing dari tahun ke tahun. Sampai saat ini guru lazim memberikan materi pelajaran dengan menggunakan metode demonstrasi. Melalui metode ini siswa meniru permainan yang dilakukan oleh guru. Hal ini bersifat lazim karena proses pembelajaran di sekolah kejuruan, tujuan pembelajarannya lebih menekankan pada keahlian. Oleh sebab itu proses belajar mengajar di SMKN 10 BANDUNG, lebih banyak menggunakan metode imitasi.

Siswa dalam mengikuti setiap materi saxophone yang di berikan oleh guru, hanya melakukan latihan materi saxophone secara berulang-ulang. Seperti yang diungkapkan W.Gulo (2002, hlm.10) “meniru adalah kemampuan untuk melakukan sesuatu sesuai dengan contoh yang diamati walaupun belum mengerti hakikat atau makna keterampilan itu”. Tujuan pembelajaran seni musik di SMKN 10

BANDUNG adalah untuk menghasilkan seniman dan pekerja seni yang handal dan bisa menyesuaikan dengan perkembangan zaman.

DI SMKN 10 BANDUNG siswa tidak distimulus untuk mengungkapkan apa yang ada dalam setiap materi saxophone tersebut misalkan improvisasi. Setiap siswa tentunya memiliki karakter berbeda-beda dalam memandang, meramu dan membuat musik, sesuai dengan perkembangan zaman, siswa diharapkan tidak hanya cerdas dalam ranah kinestetis, namun harus memiliki kemampuan yang lain seperti cerdas dalam berfikir dan peka terhadap rasa bermusik. Oleh sebab itu, untuk menyiapkan kompetensi di pelajari oleh siswa.

Metode pembelajaran yang selama ini dipakai dalam pembelajaran saxophone adalah ceramah dan latihan, sehingga kurang melibatkan siswa untuk aktif dan kreatif menuangkan ide/gagasan, karena siswa hanya diperintahkan untuk mengikuti apa yang dicontohkan tanpa diberi kesempatan untuk bereksplorasi. Masalah yang terjadi di dalam penelitian ini, yaitu mengenai pelaksanaan pembelajaran saxophone di SMKN 10 Bandung khususnya berkenaan dengan ; (1) materi pembelajaran yang kurang menarik dan inovatif dan bervariasi (2) pembelajaran yang dilakukan lebih menekankan pada kemampuan psikomotor (3) apabila melihat tujuan kompetensi dasarnya siswa dituntut agar dapat bereksplorasi dan berimprovisasi pada permainan saxophone. Hal tersebut terjadi karena pada awalnya metode yang dipakai guru kurang begitu biasa menghidupkan suasana kelas dan memberi kenyamanan, keleluasaan bagi siswa untuk mengemukakan ide/gagasan baru. Faktanya pembelajaran saxophone di SMK Negeri 10 Bandung dilakukan secara bergantian, siswa tidak semuanya dilibatkan bersama-sama dalam pembelajaran saxophone tersebut, lebih kepada belajar masing-masing (individu) sehingga pembelajaran sangat membosankan dan tidak efektif untuk perkembangan kreativitas siswa di SMK Negeri 10 Bandung.

Dalam penelitian ini peneliti merasa perlu untuk mengungkap apa saja materi yang diberikan dalam pembelajaran saxophone khususnya di kelas XI. Dengan demikian, maka perlu dilakukan konsep pembelajaran improvisasi sebagai terobosan pembelajaran untuk merangsang siswa agar mampu berpikir cerdas dan mengungkapkan ide serta gagasan dalam bermusik sehingga dapat menciptakan musik kreatif, baik dalam komposisi, aransemen, serta berimprovisasi.

Pembelajaran kreatif merupakan proses pembelajaran yang mengharuskan guru untuk dapat memotivasi dan memunculkan kreativitas peserta didik selama pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan beberapa metode dan strategi bervariasi, misalnya kerja kelompok bermain peran, dan memecahkan masalah. Untuk itu guru dituntut mampu merangsang kreativitas peserta didik dalam hal menghasilkan sebuah kegiatan atau aktivitas yang baru yang diperoleh dari hasil berfikir kreatif dengan mewujudkan dalam bentuk sebuah hasil karya yang baru.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti memandang perlu untuk melakukan penelitian, dan kajian secara menyeluruh tentang proses pembelajaran saxophone di SMKN 10 Bandung. Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang model pembelajaran saxophone bagi guru musik untuk memahami bagaimana salah satu proses belajar yang cukup tepat, serta evaluasi yang didapat. Berkaitan dengan hal tersebut dalam penelitian ini peneliti akan mengambil judul **“Pembelajaran Improvisasi Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Paket Keahlian Saxophone Kelas XI di SMKN 10 Bandung.”** , dengan harapan bahwa penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pembelajaran musik, khususnya dalam pembelajaran saxophone.

## **B. Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti menemukan permasalahan mendasar yakni rendahnya kemampuan memainkan saxophone pada pembelajaran musik di SMK Negeri 10 Bandung. Hal ini disebabkan karena kurang bervariasinya model dan media pembelajaran. Untuk membatasi ruang lingkup penelitian, maka peneliti memfokuskannya dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut :

- 1) Bagaimana desain pembelajaran improvisasi pada keahlian saxophone yang di implementasikan di kelas XI DI SMK Negeri 10 Bandung?
- 2) Bagaimana proses pembelajaran improvisasi pada keahlian saxophone di kelas XI DI SMK Negeri 10 Bandung?
- 3) Bagaimana efektivitas pembelajaran improvisasi pada keahlian saxophone di kelas XI SMK Negeri 10 Bandung?

### C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian, diantaranya adalah :

1. Menjelaskan dan memberikan desain pembelajaran improvisasi pada pembelajaran saxophone yang di implementasikan di kelas XI SMK Negeri 10 Bandung.
2. Mendeskripsikan dan memberikan proses pembelajaran improvisasi pada pembelajaran saxophone yang di implementasikan di kelas XI SMK Negeri 10 Bandung.
3. Memaparkan hasil efektivitas pada pembelajaran saxophone di kelas XI SMK Negeri 10 Bandung.

### D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan konsep dan prinsip baru tentang pembelajaran alat musik saxophone untuk meningkatkan minat dan kemampuan siswa dalam belajar saxophone.

#### 1. Bagi peneliti

Sebagai penambah wawasan atau ilmu pengetahuan tentang efektifitas pembelajaran saxophone dalam meningkatkan kreatifitas siswa pada pembelajaran saxophone. Memiliki pengetahuan yang cukup sebagai dasar dalam melakukan penelitian dan mengembangkan penelitian tindakanselanjutnya.

#### 2. Bagi guru

Diharapkan hasil penelitian ini menambah wawasan ilmiah dalam meningkatkan kompetensi diri menuju profesional. Pembelajaran improvisasi menjadi acuan guru dalam menstimulus siswa untuk meningkatkan hasil belajar pada pelajaran seni music kompetensi dasar memainkan alat musik saxophone.

#### 3. Bagi sekolah

Sebagai bahan kajian dan masukan untuk meningkatkan kualitas sekolah, dan mewujudkan visi dan misi sekolah sebagai institusi yang selalu berupaya untuk meningkatkan prestasi akademik.

## **E. Variabel penelitian**

### **1. Improvisasi**

Improvisasi adalah memainkan melodi secara spontan / instan berdasarkan progresi akor yang tersusun, pada dasarnya improvisasi bukan sebuah tindakan yang bebas dan asal-asalan, akan tetapi spontanitas yang terukur, yang senantiasa seiring jalan dengan kerangka komposisi, seperti yang diungkapkan Mack (2004, hlm.165) bahwa improvisasi tidak dilakukan secara bebas, melainkan secara terkontrol dan terarah melalui berbagai ketentuan struktur (ukuran) formal.

Selain itu seorang musisi dalam berimprovisasi harus mampu menyeimbangkan antara otak kiri dan otak kanan, menggabungkan antara pengetahuan tentang struktur chord dan melodi serta dieksplorasi terhadap sebuah karya musik sehingga menjadi musik yang kreatif.

Begitu pula halnya improvisasi dalam permainan saxophone diperlukan adanya *scale* (skala) pola langkah melodi dalam improvisasi yang bisa di terapkan dalam sebuah lagu atau akor, serta permainan posisi jari pada saxophone, posisi jari tersebut agar improvisasi lebih luas dan bervariasi range (jarak nada) yang dimainkan.

### **2. Saxophone**

Saxophone merupakan alat musik jenis aerophone dalam kategori woodwind. Oleh karena itu instrumen ini memiliki sumber bunyi yang dihasilkan dari udara yang masuk dan bergetar melalui *reed* melekat pada *mouthpiece*. Instrumen ini tergolong dalam instrumen tiup kayu walaupun bahan dasar instrument tersebut terbuat dari logam. Popularitas saxophone dalam masyarakat kita, termasuk dalam alat tiup kayu yang tergolong alat musik yang masih muda dibandingkan dengan flute, clarinet, oboe, dan lainnya, tetapi semenjak penciptanya, saxophone telah memenangkan kalangan pencipta musik karena suara yang dihasilkannya suasana yang romantis dengan suara yang halus dan lembut. Instrumen saxophone umumnya berorientasi pada musik Barat, sehingga karya-karya yang digunakan banyak mengacu dari karya-karya lagu Barat. Beberapa musisi Barat yang menekuni saxophone, seperti Coleman, Randolph Hawkins, Stanley William

Turrentine, Charles Parker dan Joe Henderson. Sekarang ini pemain saxophone yang lebih dikenal masyarakat yakni Dave Koz, Kenny G dll.

*Saxophone* berasal dari Belgia, dibuat oleh seorang pemain *clarinet* dan pembuat alat musik bernama *Adolphe Sax* pada awal tahun 1840. Sedangkan menurut penelitian *Saxophone* lahir pada tahun 1841, namun lebih tepat jika tahun kelahirannya adalah pada saat Sax mempatenkan ciptaannya itu pada tahun 1846. Hak paten Sax mencakupi 2 keluarga *Saxophone* yaitu keluarga orkestra (in C dan in F) dan keluarga band (in Bb dan in Eb).

Instrumen yang lahir pada tahun 1846 ini pertamakali dibuat oleh adolf sax dan diberi hak paten pada tahun 1846, 4 tahun setelah beliau mendirikan bisnis pembuatan alat musik di Paris (Sadie, 1980, hlm.534). Di sepanjang tubuh Saxophone terdapat 18 sampai 21 lubang nada dengan ukuran yang berbeda-beda. Pada bagian neck (leher) saxophone terdapat satu lubang kecil yang dapat membantu mengeluarkan suara pada bagian atas atau biasa disebut oktaf. Kemudian alat yang dapat menghasilkan suara pada saxophone disebut mouthpiece. Mouthpiece saxophone pada awalnya terbuat dari kayu, namun saat ini banyak mouthpiece terbuat dari bahan ebonit dan terkadang metal atau logam.

Seiring perkembangan jaman terdapat *mouthpiece* yang terbuat dari kaca, plastik, dan kayu. Namun *mouthpiece* tidak akan bisa menghasilkan suara jika tidak dilengkapi dengan *reed*. Pemain saxophone harus memilih *reed* dengan cermat agar dapat menghasilkan suara yang bagus. Kualitas suara yang dihasilkan sangat tergantung pada kualitas *reed* yang dipakai.

Selain kualitas suara yang dihasilkan dari sebuah *mouthpiece*, karakter suara saxophone juga sangat dipengaruhi dari *mouthpiece* yang digunakan. Pada umumnya karakter yang dihasilkan dari sebuah *mouthpiece* adalah dark, warm, dan bright. Selain itu ukuran *reed* yang dipakai juga sangat mempengaruhi kualitas suara. Semakin tebal ukuran *reed* yang dipakai, maka suara yang dihasilkan akan semakin tebal, namun juga akan semakin berat di tiup. Sama seperti *mouthpiece*, *reed* juga dapat mempengaruhi karakter suara yang di hasilkan, tergantung dari jenis dan ukuran *reed* yang digunakan. Ligature juga sangat berperan dalam pemasangan antara *reed* dan *mouthpiece*. Tanpa adanya ligature (pengikat), *reed* tidak akan bisa menempel atau menyatu dengan *mouthpiece*. Saat ini ligature



memiliki beragam jenis, ada yang terbuat dari besi, kayu, karet, dan plastik. Sama halnya seperti *mouthpiece* dan *reed*, ligature juga mempengaruhi karakter suara yang dihasilkan saxophone. Setelah *mouthpiece* dirangkai dengan *reed* dan ligature, dimasukan ke dalam neck saxophone.

### **3. Kreativitas**

Kreativitas adalah suatu proses yang menghasilkan sesuatu yang baru, apakah suatu gagasan atau suatu objek dalam suatu bentuk atau susunan yang baru (Hurlock 1978) proses kreatif sebagai “ munculnya dalam tindakan suatu produk baru yang tumbuh dari keunikan individu di satu pihak, dan dari kejadian, orang-orang, dan keadaan hidupnya di lain pihak” (rogers, 1982).

### **4. Metode Penelitian**

Dalam sebuah penelitian diperlukan adanya metode yang tepat guna mempermudah dalam memperoleh pemecahan masalah yang sedang diteliti. Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode Action Reseach. Penelitian tindakan menuntut adanya perkembangan. Menurut Arikunto (2002, hlm. 18), penelitian tindakan adalah penelitian tentang hal-hal yang terjadi di masyarakat atau kelompok sasaran, dan hasilnya langsung dapat dikenakan pada masyarakat yang bersangkutan. Karakteristik utama penelitian ini adalah partisipasi dan kolaborasi antara peneliti dengan anggota sasaran. Penelitian tindakan adalah salah satu strategi pemecahan masalah yang memanfaatkan tindakan nyata dalam bentuk proses pengembangan inovatif yang ‘dicoba sambil jalan’ dalam mendeteksi dan memecahkan masalah.

### **F. Metode Penelitian**

Dalam sebuah penelitian diperlukan adanya metode yang tepat guna mempermudah dalam memperoleh pemecahan masalah yang sedang diteliti. Dalam penilaian ini peneliti menggunakan metode (action research) dimana tindakan ini merupakan intervensi praktik dunia nyata yang yang ditunjukan untuk meningkatkan situasi praktis. Tentunya penelitian tindakan yang dilakukan oleh peneliti ditunjukan untuk meningkatkan situasi pembelajaran yang menjadi tanggung jawab peneliti. Penelitian tindakan bersifat situasional, kontekstual, berskala kecil, telalokasi dan secara langsung (relevan) dengan situasi nyat dalam dunia kerja. Selanjutnya diolah berdasarkan pendekatan kualitatif.

