

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Dalam pembinaan siswa di sekolah, banyak wadah program yang dijalankan demi menunjang proses pendidikan, yang kemudian atas prakarsa sendiri dapat meningkatkan minat dan bakat serta keterampilan yang lebih maju. Salah satu wadah pembinaan siswa di sekolah adalah kegiatan ekstrakurikuler kegiatan yang dilaksanakan di lingkungan sekolah diluar mata pelajaran, Salah satunya pengembangan dalam minat bermusik melalui ekstrakurikuler *marchingband*

Hal ini menunjukkan bentuk nyata partisipasi pemerintah dan masyarakat pada *marchingband* di sekolah. Dalam rangka proses pengembangan pembelajaran musik, mulai dikembangkan pembelajaran *marchingband* pada ekstrakurikuler di SD, SMP, dan SMA. Menurut uzer dan lilis (1993:22) ekstrakurikuler adalah pembentukan dan pengembangan kreatifitas pada peserta didik. Pengembangan pada peserta didik melalui kegiatan ekstrakurikuler yang ditawarkan masing-masing sekolah, selain meningkatkan minat dan bakat peserta didik dalam bidang non akademik, juga sebagai sarana aktivitas yang positif sehingga peserta didik bisa terhindar dari kegiatan yang merugikan, melalui kegiatan ekstrakurikuler peserta didik dapat lebih memiliki rasa percaya diri.

*Marchingband* merupakan komposisi dari beberapa alat musik yang cukup lengkap seperti perkusi, alat tiup logam dan kayu. Pada umumnya, *marching band* di pimpin oleh satu atau dua orang komandan dan dilakukan di lapangan terbuka maupun lapangan tertutup dalam barisan yang membentuk formasi dengan pola yang senantiasa berubah-ubah sesuai dengan alur koreografi atau lagu yang dimainkan.

Salah satu yang dipelajari di *marchingband* adalah *glockenspiel*. Dalam pembelajaran *glockenspiel* ini memiliki keunikan tersendiri yaitu tingkat kesulitan pada saat proses pembelajaran sehingga peserta didik mendapatkan sebuah tantangan dan motivasi untuk menguasai permainan *glockenspiel* ini, keunikan yang dimiliki oleh *glockenspiel* adalah dimana alat musik ini menggunakan bilahan

M Rizky Ramadhan, 2019

PEMBELAJARAN GLOCKENSPIEL PADA EKSTRAKURIKULER MARCHINGBAND SMP IT YASPIDA SUKABUMI.

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

yang terbuat dari baja atau metal sehingga suara yang dihasilkanpun cukup berbeda dari suara yang ditimbulkan oleh alat musik pada umumnya sehingga banyak peserta didik yang tertarik dalam mempelajarinya, dalam pembelajaran *glockenspiel*, peserta didik dituntut untuk benar-benar menguasai permainan alat musik ini diantaranya dalam teknik memukul, teknik memukul ini dapat menentukan artikulasi serta hasil suara yang di keluarkan oleh alat musik tersebut.

Pembelajaran *Glockenspiel* bisa ditemukan di beberapa ekstrakurikuler *marchingband* di sukabumi, seperti *Marchingband* Gita Swara Spansami, *Marchingband* GSKKS, *Marchingband* Victoria, *Marchingband* SMP IT YASPIDA Sukabumi dan Beberapa *Marchingband* lainnya. Begitupun dengan metode pembelajaran *glockenspiel*, masing-masing *marchingband* memiliki panduan dan pendekatan materi yang menerapkan beberapa sistem pembelajaran, agar peserta didik dapat menguasai materi *glockenspiel* dengan beberapa metode dan pendekatan yang disusun secara terstruktur pada materi yang diterapkan.

Berbagai metode pembelajaran *glockenspiel* dikembangkan di *marchingband* dengan berbagai desain pembelajaran, sebagai upaya agar pembelajaran tersebut dapat berjalan efektif dan diterima baik oleh peserta didik. Pembelajaran yang efektif sangat diperlukan dalam penerapan metode pembelajaran *glockenspiel*, hal tersebut diperlukan agar peserta didik dapat menguasai permainan *glockenspiel* sesuai yang diharapkan.

Untuk melaksanakan program pembelajaran, pengajar harus memiliki berbagai cara yang efektif, agar siswa dapat dengan mudah mengikuti materi yang di ajarkan dan tentunya kreatif, mengingat pada umumnya banyak peserta didik masih sering mengalami masalah, yang di sebabkan kurangnya pengetahuan tentang musik, dan kurangnya konsentrasi pada saat belajar.

Ekstrakurikuler *marchingband* SMP IT YASPIDA Sukabumi merupakan wadah para peserta didik untuk menyalurkan bakat melalui kegiatan *marchingband*. *marchingband* ini didirikan pada tanggal 27 oktober 2017 di Jl. Parungseah No.43, Kab. sukabumi, Jawa Barat. Sebagai ekstrakurikuler *marchingband* yang berkualitas ekstrakurikuler *marchingband* SMP IT YASPIDA Sukabumi adalah wadah bagi peserta didik yang ingin mengembangkan bakat khususnya dalam bermusik. Dalam pembelajaran *glockenspiel* pada ekstrakurikuler *marchingband*

SMP IT YASPIDA Sukabumi membagi beberapa tahap. Diantaranya tahap awal, dalam tahap ini banyak yang harus dipelajari mulai dari pengenalan *glockenspiel*, tatacara perawatan, posisi *band on up* dan PBB, teknik dasar pengenalan notasi, memainkan etude dan permainan karya sederhana. Sedangkan tahap selanjutnya lebih terpaku kepada penguasaan karya gabungan dengan *section marchingband* lainnya.

Ekstrakurikuler *marchingband* SMP IT YASPIDA Sukabumi memiliki beberapa pengalaman dan prestasi yaitu juara 1 dan juara umum pada lomba *street parade* pada ajang Kejuaraan Sukabumi *MarchingBand Championship* tahun 2017 yang diadakan di Gor Merdeka Sukabumi dan menjadi juara 2 dalam kejuaraan *Marchingband* sukabumi pada taun 2019 yang di selenggarakan Dinas Pendidikan Kab.Sukabumi bertempat di lapangan Dinas Pendidikan Kab.Sukabumi.

Peneliti beranggapan bahwa tahapan awal dan seterusnya merupakan faktor terpenting dalam pembelajaran *Glockenspiel* sehingga peserta didik siap untuk mengikuti ajang perlombaan selanjutnya. Berdasarkan latar belakang di atas peneliti ingin mengetahui proses pembelajaran *Glockenspiel* yang terdapat pada Ekstrakurikuler *MarchingBand* SMP IT YASPIDA Sukabumi, . Dan peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengambil judul **“PEMBELAJARAN GLOCKENSPIEL PADA EKSTRAKURIKULER MARCHINGBAND SMP IT YASPIDA SUKABUMI”**. Hal ini dimaksudkan agar hasil penelitian ini dapat menambah wawasan serta ilmu yang berguna bagi peneliti dan juga berbagai pihak lainnya.

## **1.2 Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka peneliti menyusun rumusan masalah dalam penelitian adalah “Bagaimana Pembelajaran *glockenspiel* pada ekstrakurikuler *marchingBand* SMP IT YASPIDA Sukabumi”. Agar penelitian ini lebih terarah, maka peneliti menyusun rumusan masalah tersebut ke dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana materi Pembelajaran *glockenspiel* yang diterapkan di ekstrakurikuler *marchingBand* SMP IT YASPIDA Sukabumi?
2. Bagaimana metode pembelajaran *glockenspiel* yang di gunakan pada ekstrakurikuler *marchingBand* SMP IT YASPIDA Sukabumi?
3. Bagaimana hasil pembelajaran *glockenspiel* pada ekstrakurikuler *marchingBand* SMP IT YASPIDA Sukabumi?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini diharapkan dapat menjawab berbagai permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini, diantaranya:

#### **1.3.1 Tujuan Umum**

Untuk mengetahui metode apa saja yang dilakukan pengajar agar anggota dapat mengikuti materi yang diberikan oleh pengajar, mengetahui bagaimana proses pembelajaran, dan mengetahui hasil dari metode tersebut.

#### **1.3.2 Tujuan Khusus**

Untuk mengetahui materi, dan metode serta hasil dari pembelajaran *glockenspiel* pada ekstrakurikuler *marchingBand* SMP IT YASPIDA Sukabumi

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Dengan melaksanakan penelitian pembelajaran *glockenspiel* pada ekstrakurikuler *marchingBand* SMP IT YASPIDA Sukabumi diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat bagi kemajuan musik Indonesia pada umumnya, guru musik pada khususnya dan beberapa pihak lainnya yaitu : manfaat yang diperoleh dari penelitian ini yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis.**

Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk pengembangan pembelajaran *glockenspiel* dan menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya yang akan melaksanakan penelitian di bidang yang sama.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis.**

1.4.2.1 Manfaat bagi peneliti.

1.4.2.1.1 Mendapat pengetahuan tentang pembelajaran *Glockenspiel*

1.4.2.1.2 Menambah wawasan dan pengetahuan tentang aspek yang harus diperhatikan dalam pembelajaran *glockenspiel*

1.4.2.1.3 Menjadi ilmu yang bermanfaat bagi orang banyak.

1.4.2.2 Manfaat bagi pengajar.

1.4.2.2.1 sebagai pengetahuan yang akan menjadi inovasi dan menjadi referensi dalam pembelajaran *glockenspiel*

1.4.2.2.2 Dapat menciptakan pembelajaran yang menarik inovatif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi peserta didik

1.4.2.3 Manfaat bagi peserta didik

1.4.2.3.1 Membantu peserta didik mengatasi kesulitan dalam pembelajaran *glockenspiel*

1.4.2.4 Lembaga UPI

Menjadi bahan literatur serta tambahan referensi bagi perpustakaan, baik universitas maupun departemen, tentang pembelajaran *glockenspiel* dan menjadi acuan bagi peneliti-peneliti yang akan meneliti dengan bidang yang sama.

## 1.5 Struktur Organisasi

Struktur organisasi pada penelitian ini terdiri dari beberapa bab diantaranya :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada BAB 1, Berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, struktur organisasi.

### **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

Pada BAB II, Berisi tentang kajian-kajian teori yang berkaitan dengan fakta serta kasus yang sedang di bahas. Disamping itu juga ada beberapa pendapat yang bermanfaat sebagai bahan untuk melakukan analisis terhadap fakta atau kasus yang sedang di teliti pada BAB V.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Pada BAB III, Peneliti membahas tentang langkah-langkah penelitian yang mengungkapkan Metode dan Desain, Subjek Penelitian, Definisi Oprasional, Instrument Penelitian, Prosedur Penelitian teknik Pengumpulan Data, Dan Teknik Analisis Data

### **BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN**

Pada BAB IV, Peneliti menyampaikan dua hal utama, yakni : (1) pembahasan mengenai temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dan (2) pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan yang telah di rumuskan sebelumnya

### **BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI**

Pada BAB V, Peneliti memaparkan simpulan, implikasi, dan rekomendasi yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat di manfaatkan dari hasil penelitian tersebut dan juga DAFTAR PUSTAKA, LAMPIRAN-LAMPIRAN, RIWAYAT HIDUP.