

BAB I

P E N D A H U L U A N

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan seni berperan penting dalam pengembangan kecerdasan bangsa. Istilah pendidikan seni berarti pemanfaatan seni sebagai alat pendidikan untuk menyiapkan anak menjadi seorang yang mandiri dalam kehidupannya di masa yang akan datang. Jadi, pendidikan seni tidak semata-mata hanya mencetak anak agar meraih nilai tinggi, tetapi merupakan pembentukan individu untuk mencapai kebahagiaan hidupnya di hari tua (Djohan, 2003:141).

Proses pendidikan seni di sekolah diarahkan untuk mencapai tujuan pendidikan seni yaitu meningkatkan sensitivitas, kemampuan berekspresi dan kemampuan apresiasi, sehingga individu lebih memahami budaya sebagai salah satu tujuan dari pendidikan. Untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan, pendidik harus kompeten dalam melaksanakan perannya sebagai guru. Dalam proses pembelajaran diperlukan guru yang memberikan keteladanan, membangun kemauan, serta mengembangkan potensi dan kreativitas peserta didik (Rusman 2010).

Proses pembelajaran menurut Rusman (2010) berarti sebagai kegiatan yang dilakukan oleh pengajar dalam menyampaikan pengetahuan yang dimilikinya kepada peserta didik. Pembelajaran berlangsung sebagai suatu proses yang saling mempengaruhi antara pengajar dan peserta didik. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pengajar dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran diartikan juga usaha pengajar untuk

menciptakan suasana yang menyenangkan untuk belajar, yang memikat peserta didik merasa terpanggil untuk belajar.

Di dalam Undang-undang no 20 tahun 2003 bab 1 pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan diartikan sebagai 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. Pendidikan diselenggarakan sebagai proses pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik yang berlangsung sepanjang hayat.

Pendidikan seni budaya dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan tidak hanya terdapat dalam satu mata pelajaran karena budaya itu sendiri meliputi berbagai aspek kehidupan. Dalam mata pelajaran Seni Budaya, aspek budaya tidak dibahas secara tersendiri tetapi tergabung dengan seni. Karena itu, mata pelajaran Seni Budaya pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya. Pendidikan Seni Budaya diberikan di sekolah karena keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatannya terhadap kebutuhan perkembangan peserta didik, yang terletak pada pemberian pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berekspresi/berkreasi dan berapresiasi melalui pendekatan belajar dengan seni, belajar melalui seni, dan belajar tentang seni. Peran ini tidak dapat diberikan oleh mata pelajaran lain.

Pendidikan Seni Budaya memiliki peranan dalam pembentukan pribadi peserta didik yang harmonis dengan memperhatikan kebutuhan perkembangan anak dalam mencapai kecerdasan multilingual yang terdiri atas kecerdasan intrapersonal, interpersonal, musikal, linguistik, logik matematik, naturalis, kecerdasan kreativitas, kecerdasan spiritual dan moral, dan kecerdasan emosional ([http://litbangkemdiknas.net/content/12_%20SENI%20BUDAYA%20\(B\).pdf](http://litbangkemdiknas.net/content/12_%20SENI%20BUDAYA%20(B).pdf))

Di dalam proses pembelajaran seni harus terlibat tiga aspek, yaitu: aspek psikomotorik, kognitif, dan afektif, karena ketiga aspek tersebut merupakan inti dari tujuan pembelajaran. Bloom dan Krathwohl (Rita Milyartini 2009: 20) mengungkapkan tentang pendidikan bahwa tujuan pembelajaran diklasifikasikan menjadi tiga ranah atau domain, yaitu: (1) *cognitive domain* (aspek kognitif), yang berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi; (2) *affective domain* (aspek afektif) berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri, serta memiliki lima tingkatan dari rendah sampai tinggi, yaitu: penerimaan, responding, penilaian, pengorganisasian, dan karakterisasi; dan (3) *psychomotor domain* (aspek psikomotor) berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek keterampilan motorik atau gerakan-gerakan fisik, seperti tulisan tangan, mengetik, berenang, seni (musik, rupa, tari), dan olahraga.

Aspek kognitif difasilitasi melalui aktivitas penalaran dengan tujuan terbentuknya penguasaan intelektual atau pengetahuan. Aspek afektif dilakukan lewat aktivitas pengenalan dan kepekaan lingkungan dengan tujuan terbentuknya

kematangan emosional. Sedangkan aspek psikomotorik dapat difasilitasi lewat adanya praktikum-praktikum dengan tujuan terbentuknya keterampilan praktis. Ketiga aspek tersebut bila dapat dijalankan dengan baik akan membentuk kemampuan berfikir kritis dan munculnya kreativitas. Dua kemampuan inilah yang mendasari kemampuan mengatasi masalah yang diharapkan terwujud dalam diri peserta didik. Pengklasifikasian tujuan pendidikan yang dilakukan oleh Bloom dan Krathwohl ini dimaksudkan untuk mengetahui perilaku ideal peserta didik dalam mengikuti proses pendidikan. Salah satu manfaat klasifikasi ini adalah memberikan kejelasan arah bagi penilaian atau evaluasi pendidikan (Rita Milyartini, 2009: 36).

Demikian juga yang terjadi pada pembelajaran seni di sekolah menengah pertama (SMP) Negeri 1 Rancakalong Kabupaten Sumedang. Di SMP tersebut pembelajaran seni diselenggarakan sebagai upaya penanaman nilai-nilai budaya. Berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pembelajaran seni di SMP Negeri 1 Rancakalong Kabupaten Sumedang, wujud dari penanaman nilai-nilai budaya yaitu pembelajaran kesenian tradisional seperti *tarawangsa* dan *gamelan koromong*.

Gamelan koromong sebagai materi pembelajaran menurut Heins (1977: 72) merupakan kesenian yang termasuk pada jenis *goong renteng* atau *goong koromong*, yakni jenis kesenian tradisional yang hidup dan berkembang di Cikubang Sumedang yang digunakan dalam konteks upacara adat untuk menghormati Dewi Padi yang disajikan dalam bentuk perpaduan antara musik dan tari, sehingga membentuk suatu pertunjukan yang utuh. Alat yang dipergunakan dalam kesenian *koromong* adalah seperangkat *gamelan* yang dinamakan *gamelan*

koromong yang terdiri dari *bonang* sebanyak 3 *ancak*. *Waditra* lainnya adalah seperangkat *kendang* dan *goong* sebanyak 2 buah.

Gamelan koromong yang terdapat di Cikubang Sumedang ini merupakan salah satu kesenian yang termasuk pada jenis *goong renteng*. Namun, penduduk setempat lebih mengenalnya dengan sebutan *gamelan koromong*. Kesenian *koromong* mempunyai arti tersendiri bagi masyarakat Cikubang, karena di samping sebagai sebuah kesenian tradisional yang tergolong cukup tua ini, kesenian *koromong* dijadikan sebagai sebuah sarana ritual untuk menghormati atau memuja *Dewi Sri* agar pertanian khususnya pada tanaman padi tidak mengalami kegagalan panen dan tetap mendapatkan kesuburan. Demikian ritual ini telah dilaksanakan secara turun-temurun oleh masyarakat setempat hingga saat sekarang setiap tanggal 14 *Maulud* tahun Islam (Mariko Sasaki, 2007: 55).

Nilai-nilai budaya yang terdapat dalam kesenian *koromong* ini dianggap sebagai hal yang penting untuk diwariskan. Nilai kearifan lokal yang terkandung di dalamnya sangat berguna sekali untuk membendung pengaruh negatif dari arus perubahan zaman. *Gamelan koromong* memiliki nilai-nilai yang tinggi seperti gotong royong, kerja kolektif, kebersamaan, tanggung jawab, disiplin, toleransi, dan menghargai orang lain. Hal ini terjadi karena, *gamelan koromong* adalah jenis kesenian yang melibatkan banyak orang, sehingga di dalamnya terdapat komunikasi dan interaksi sosial diantara sesamanya. Nilai-nilai tersebut diharapkan dapat diwariskan pada generasi muda di wilayah Rancakalong melalui pembelajaran seni dengan materi *gamelan koromong*. (http://repository.upi.edu/operator/upload/s_sdt_040503_chapter1.pdf).

Namun, agar proses pewarisan nilai budaya lokal dapat berjalan lebih optimal, maka diperlukan pengkajian yang lebih mendalam terhadap pembelajaran *gamelan koromong* yang memenuhi kriteria sesuai dengan tujuan pendidikan. Pernyataan ini berimplikasi bagi perlunya inovasi pembelajaran *gamelan koromong* yang dapat diaplikasikan dalam kerangka pewarisan nilai-nilai budaya lokal pada peserta didik di SMP tersebut. Dengan demikian, penelitian ini terfokus pada studi kasus tentang aplikasi pembelajaran *gamelan koromong* sebagai upaya pewarisan nilai-nilai budaya lokal Di SMP N 1 Rancakalong Kabupaten Sumedang.

B. Rumusan Masalah

Latar belakang tersebut di atas, menggambarkan fenomena-fenomena tentang pembelajaran *gamelan koromong* sebagai upaya pewarisan nilai-nilai budaya. Adapun, permasalahan utama penelitian ini adalah, "Bagaimana pembelajaran *gamelan koromong* sebagai upaya pewarisan nilai-nilai budaya lokal di SMP Negeri 1 Rancakalong Kabupaten Sumedang?"

Permasalahan bagaimana pembelajaran *gamelan koromong* sebagai upaya pewarisan nilai-nilai budaya di SMP Negeri 1 Rancakalong Kabupaten Sumedang, diturunkan ke dalam rumusan pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana kondisi objektif kesenian *koromong* di Kampung Cikubang, Kecamatan Rancakalong Kabupaten Sumedang?
2. Bagaimanakah pembelajaran *gamelan koromong* yang dilaksanakan di SMP Negeri 1 Rancakalong Kabupaten Sumedang?

3. Bagaimanakah dampak aplikasi pembelajaran *gamelan koromong* sebagai upaya pewarisan nilai-nilai budaya lokal terhadap peserta didik di SMP Negeri 1 Rancakalong Kabupaten Sumedang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan utama penelitian ini adalah diperolehnya fakta empirik tentang aplikasi pembelajaran *gamelan koromong* yang dilaksanakan sebagai upaya pewarisan nilai-nilai budaya lokal di SMP Negeri 1 Rancakalong Kabupaten Sumedang. Adapun tujuan khusus penelitian ini yaitu mendeskripsikan fakta empirik tentang:

1. Kondisi objektif kesenian *koromong* Cikubang Kecamatan Rancakalong Kabupaten Sumedang.
2. Aplikasi pembelajaran *gamelan koromong* yang dilaksanakan di SMP Negeri 1 Rancakalong Kabupaten Sumedang.
3. Dampak aplikasi pembelajaran *gamelan koromong* sebagai upaya pewarisan nilai-nilai budaya lokal di SMP Negeri 1 Rancakalong Kabupaten Sumedang.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini bermanfaat bagi pemerintah dalam hal ini Dinas Pendidikan dan Kebudayaan, guru pendidikan seni budaya, dan Program Studi Pendidikan Seni Pasca Sarjana UPI, terutama untuk pengembangan penelitian seni dan budaya serta pengembangan keilmuan.

1. Dinas Pendidikan dan Kebudayaan

Hasil penelitian ini bermanfaat sebagai data empirik atau literatur mengenai salah satu kesenian tradisional khususnya di Kabupaten Sumedang. Data empirik tersebut berguna untuk mempermudah pendataan kesenian-kesenian tradisional yang ada di Indonesia. Manfaat lainnya adalah untuk bahan kajian penelitian dalam rangka memperkaya khasanah kebudayaan nusantara.

2. Guru pendidikan seni budaya

Hasil penelitian ini bermanfaat sebagai bahan pembelajaran untuk mendukung tercapainya tujuan pendidikan. Terkait dengan pendidikan, hasil penelitian bermanfaat sebagai bahan kajian pembelajaran seni budaya, dan sebagai bahan pengembangan kurikulum. Sampai saat ini beberapa lembaga pendidikan formal mulai dari pra sekolah sampai tingkat perguruan tinggi bahkan lembaga pendidikan yang menghasilkan calon-calon pendidik, dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan alat *gamelan* khususnya *gamelan koromong* belum memiliki acuan yang dijadikan sebagai bahan pembelajaran. Oleh karena itu, hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi guru sebagai bahan pembelajaran tentang *gamelan koromong* bagi peserta didiknya.

3. Program Studi Pendidikan Seni Pasca Sarjana UPI

Hasil penelitian ini bermanfaat bagi pengembangan ilmu pendidikan terutama dalam bidang seni dan budaya. Manfaat lainnya yaitu sebagai sumbangan data karya ilmiah yang bisa dijadikan rujukan bagi penelitian-penelitian sejenis.

E. Asumsi Penelitian

Pembelajaran *gamelan koromong* pada mata pelajaran pendidikan seni budaya di SMP Negeri 1 Rancakalong Kabupaten Sumedang merupakan upaya pewarisan nilai-nilai budaya lokal yang terdapat pada kesenian *koromong*.

F. Metode Penelitian

Metode yang digunakan adalah studi kasus melalui pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Studi kasus merupakan suatu penelitian yang dilakukan terhadap suatu kesatuan sistem. Kesatuan ini dapat berupa program kegiatan, peristiwa, atau sekelompok individu yang terkait oleh tempat, waktu, dan ikatan tertentu. Studi kasus adalah suatu penelitian yang diarahkan untuk menghimpun data, mengambil makna, memperoleh pemahaman dari kasus tersebut. Kasus dapat satu orang, satu kelas, satu sekolah, beberapa sekolah tetapi dalam satu lingkungan masyarakat tertentu (Sukmadinata, 2010: 64). Tujuan dari penelitian studi kasus adalah untuk mempelajari secara intensif tentang latar belakang keadaan sekarang, dan interaksi lingkungan suatu unit sosial, baik itu secara individu, kelompok, lembaga, atau masyarakat.

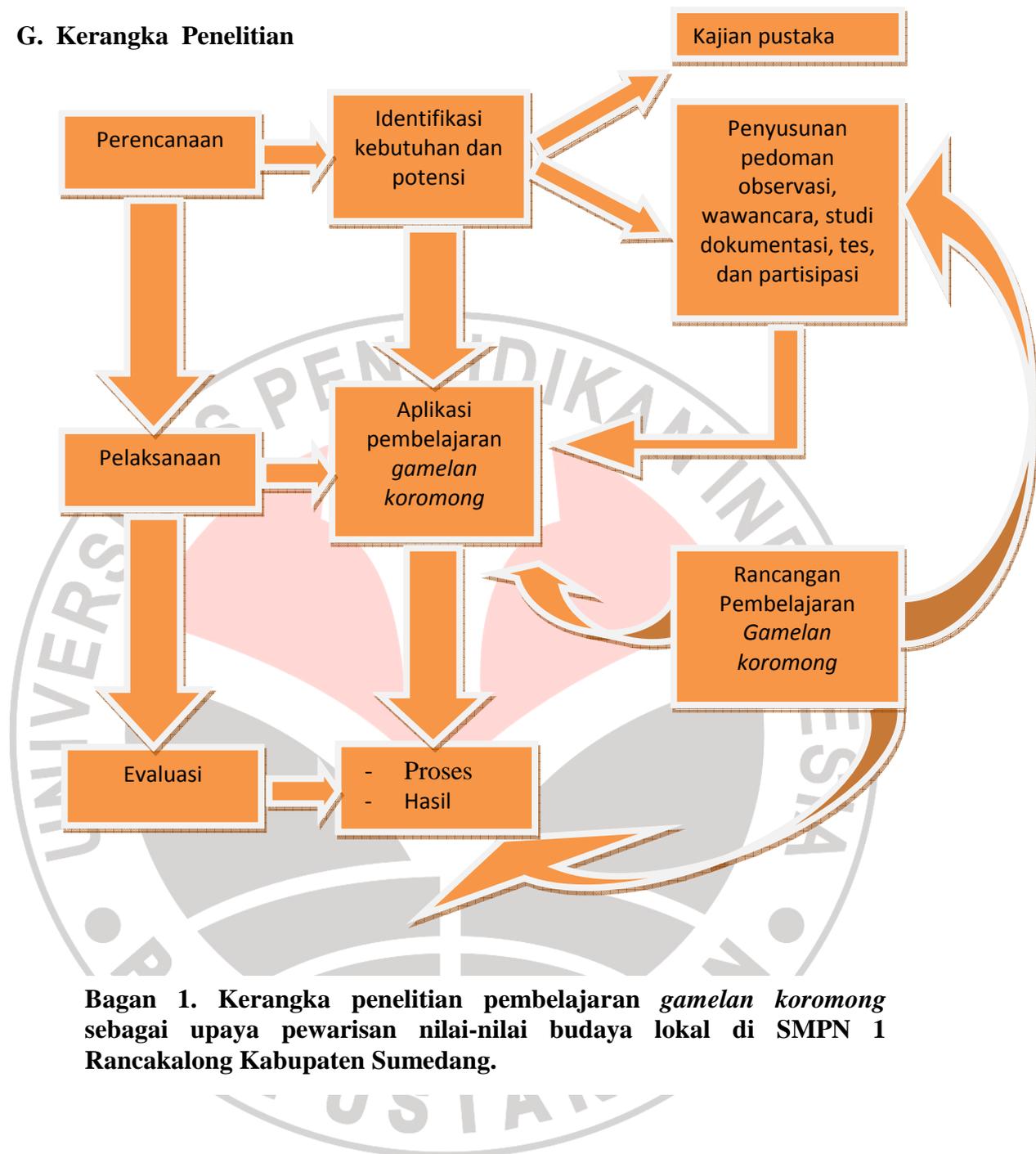
Penelitian studi kasus mengkaji lebih mendalam mengenai unit sosial tertentu yang hasilnya merupakan gambaran yang lengkap dan terorganisasi dengan baik mengenai unit tersebut. Ruang lingkup penelitian mencakup keseluruhan siklus kehidupan atau hanya segmen-segmen tertentu saja yang mengkonsentrasikan diri pada faktor-faktor khusus atau mencakup keseluruhan faktor (Sumadi Suryabrata, 2003: 80).

Kasus yang dijadikan objek studi penelitian ini adalah aplikasi pembelajaran *gamelan koromong* sebagai upaya pewarisan nilai-nilai budaya lokal di SMP Negeri 1 Rancakalong Kabupaten Sumedang. Adapun, subjek penelitian meliputi: (1) seniman *koromong* di Kampung Cikubang, Kecamatan Rancakalong; (2) tenaga pendidik; dan (3) peserta didik kelas 8 SMP Negeri 1 Rancakalong Kabupaten Sumedang.

Tujuan penelitian biasanya berkaitan dengan hal-hal yang bersifat praktis. Pendekatan kualitatif berfokus pada verifikasi dalam pembentukan sebuah teori dan definisi a priori dari konsep dasar atau hipotesis atau teori dasar yang berdasarkan pada data seutuhnya di lapangan (*grounded theory*). Pendekatan ini ditempuh dengan strategi analisis komparatif secara berulang-ulang untuk menemukan konsep dan hipotesis (A. Chaedar Alwasilah, 2009:44). Selanjutnya melalui pendekatan kuantitatif, hipotesis atau konsep dasar yang ditemukan akan diuji kelayakannya sehingga ditemukan sebuah kesimpulan yang utuh dan reliabel.

Pendekatan kuantitatif bertujuan untuk memperoleh informasi yang merupakan perkiraan bagi informasi yang dapat diperoleh dengan eksperimen yang sebenarnya dalam keadaan yang tidak memungkinkan untuk mengontrol atau memanipulasi semua variable yang relevan. Pendekatan ini ditandai dengan kontrol parsial berdasar pada indentifikasi secara hati-hati mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi *internal validity* dan *external validity* (Sumadi Suryabrata, 2003: 93).

G. Kerangka Penelitian



Bagan 1. Kerangka penelitian pembelajaran *gamelan koromong* sebagai upaya pewarisan nilai-nilai budaya lokal di SMPN 1 Rancakalong Kabupaten Sumedang.