

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Musik merupakan media estetis yang dapat mengungkapkan gejolak jiwa, sehingga dapat menjadi kebutuhan manusia. Hal tersebut diungkapkan oleh Sugiyanto, dkk (2004:4) bahwa “seni musik adalah ungkapan gagasan atau perasaan yang estetis dan bermakna yang diwujudkan melalui media suara (manusia maupun alat) yang ditata dengan prinsip-prinsip tertentu.”

Kegiatan bermusik tidak pernah lepas dari kehidupan masyarakat. Remaja sebagai bagian dari lapisan masyarakat banyak yang berminat untuk bermain musik karena bagi mereka hal tersebut merupakan kebutuhan dan merupakan salah satu alternatif pengisi waktu pada saat mereka berkumpul bersama atau pada saat mereka menikmati masa-masa remaja dalam kehidupannya. Hal ini terbukti bahwa semua suku bangsa manapun mengenal musik, bahkan sekarang musik merupakan salah satu cabang kesenian yang dipelajari baik di sekolah sebagai lembaga pendidikan formal maupun di lingkungan pendidikan non formal (di lingkungan masyarakat) berupa sanggar seni atau kursus musik.

Dalam lingkungan pendidikan formal Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 tahun 2006 tentang Standar Isi untuk pendidikan Dasar dan Menengah, menyatakan bahwa terdapat pengelompokan mata pelajaran diantaranya ;

Kelompok mata pelajaran agama dan akhlak mulia; kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian; kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan dan teknologi; kelompok mata pelajaran estetika; kelompok mata

pelajaran jasmani, olahraga dan kesehatan. Sedangkan cakupan dari kelompok mata pelajaran estetika dimaksudkan untuk meningkatkan sensitivitas, kemampuan mengekspresikan dan kemampuan mengapresiasi keindahan dan harmoni. Kemampuan mengapresiasi dan mengekspresikan keindahan serta harmoni mencakup apresiasi dan ekspresi, baik dalam kehidupan individu sehingga mampu menikmati dan mensyukuri hidup, maupun dalam kehidupan kemasyarakatan sehingga mampu menciptakan kebersamaan yang harmonis.

Hal ini jelas bahwa di dalam kurikulum tiap persekolahan terdapat mata pelajaran seni, termasuk didalamnya adalah seni musik. Sedangkan di dalam pendidikan non formal (pendidikan di lingkungan masyarakat), pembelajaran seni musik khususnya banyak diselenggarakan di sanggar seni atau kursus seni. Pendidikan non formal diselenggarakan oleh masyarakat yang tergerak untuk ikut ambil bagian dalam rangka meningkatkan keterampilan masyarakat. Khusus bagi sanggar seni atau kursus seni mereka ambil bagian dalam hal tersebut, karena banyak sekali ragam keterampilan yang diselenggarakan dalam pendidikan non formal.

Di era globalisasi sekarang ini terutama di kota-kota besar sekolah musik, sanggar seni, atau privat musik diselenggarakan dan sangat diminati oleh berbagai kalangan masyarakat. Kita ambil contoh di kota Bandung, banyak sekolah musik yang diselenggarakan oleh masyarakat, misalnya yang penulis ketahui Braga Musik Studio, Nada Musik, Purwacaraka, Tiga Negeri Musik Studio, dan Gema Parahiangan Studio (GP Studio). Sekolah musik tersebut rata-rata menyelenggarakan kursus pembelajaran keyboard. Tetapi yang sangat menarik bagi peneliti untuk melakukan penelitian adalah kursus keyboard di Gema Parahiangan Studio (GP Studio), karena di GP Studio memiliki kurikulum sendiri yang membedakan dengan kursus di tempat lainnya yang menerapkan kurikulum

baku, sebagai contoh Yamaha dengan model kurikulum Yamaha berbasis grade 1, 2, 3.

Gema Parahiangan (GP) Studio merupakan tempat kursus keterampilan untuk mahir memainkan alat musik keyboard. Kursus keyboard di GP Studio tersebut meliputi kursus *two in one* dalam pengertian kursus keyboard, vocal dan kursus *three in one* dalam pengertian kursus keyboard, vocal, midi komputer. Lamanya pendidikan di Kursus *two in one* adalah tiga bulan mahir memainkan 30 lagu dan yang *three in one* lamanya pendidikan adalah empat bulan mahir memainkan 70 lagu. GP Studio menggunakan sistem not angka bukan not balok. Karena melalui sistem tersebut banyak sekali peminatnya dan tercatat sampai awal tahun 2011 siswanya berjumlah sekitar 423 orang, dari berbagai kalangan, pelajar (TK, SD, SMP, SMA), mahasiswa, karyawan (Swasta, Bank), Pegawai Negeri (Dosen, Dokter, Guru), pengusaha dan kalangan professional lainnya, dari usia 4 tahun sampai usia 60 tahun dengan rincian sebagai berikut : terdiri dari, Siswa SD : 71 orang, SMP : 64 orang, SMA/SMK : 72 orang, Mahasiswa : 112 orang PNS/Karyawan/Wiraswasta : 104 orang. pemula sampai bulan Mei 2011 sebanyak 300 orang dan 123 orang termasuk siswa tingkat mahir, pemula yang 300 tersebar sebagai berikut : Siswa SD : 12 orang, SMP : 64 orang, SMA/SMK : 54 orang, Mahasiswa : 69 orang, Karyawan/PNS/Wiraswasta : 101 orang. (hasil wawancara tanggal 18 Januari 2011). Melalui karakteristik perbedaan inilah GP Studio telah mendapatkan penghargaan dari : Menteri Dalam Negeri, Menteri Pemberdayaan Perempuan, Gubernur Jawa Barat, Walikota Bandung, Indonesian

Book Of Records, MURI (Museum Rekor Indonesia), dan dari Guruh Soekarno Putra.

Di kursus musik GP studio pembelajaran keyboard didukung oleh fasilitas alat yang lengkap, guru yang memadai, materi disesuaikan dengan tingkatan usia, serta metode yang dianggap praktis. Melalui metode yang praktis ini diharapkan siswa betul-betul dapat memainkan keyboard dan memahami cara bermain keyboard yang baik.

Terkait dengan latar belakang tersebut, peneliti sangat tertarik untuk menganalisa, dan mendeskripsikan pembelajaran keyboard di kursus musik GP Studio Bandung . Dalam penelitian ini peneliti hanya akan meneliti pembelajaran keyboard bagi pemula. Yang dimaksud dengan Pemula menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001: 761) yaitu “Orang yang mulai/ mula-mula melakukan sesuatu”, dalam hal ini adalah siswa yang baru belajar memainkan alat musik keyboard, baik itu anak-anak, remaja atau dewasa tanpa batas usia, tetapi yang peneliti ambil sebagai sasaran penelitian hanyalah pemula kelompok anak-anak yang berusia antara 6 sampai 12 tahun, karena penulis memprediksi pemula kelompok usia 6 sampai 12 tahun atau kelompok anak-anak akan cukup refresentatif atau mewakili populasi yang akan dijadikan sampel dalam penelitian ini. Selain itu sistem pembelajaran, materi pembelajaran, tahapan-tahapan pembelajaran, serta evaluasi yang dilakukan akan sama bagi pemula tanpa memilah usia. Yang berbeda hanyalah usia dan cara menghadapinya saja.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah tersebut, maka peneliti mengajukan rumusan masalah yang akan diteliti adalah:

1. Bagaimanakah sistem pembelajaran keyboard bagi pemula di Gema Parahiangan Studio Bandung ?
2. Bagaimana materi pembelajaran keyboard bagi peserta kursus pemula ?
3. Bagaimana tahapan pembelajaran keyboard bagi pemula ?
4. Bagaimana evaluasi yang digunakan untuk mengetahui perkembangan kemampuan siswa dalam memainkan keyboard ?

C. Asumsi Penelitian

Berpijak dari latar belakang masalah, serta perumusan masalah yang diajukan, maka peneliti berasumsi bahwa :

Sistem pembelajaran keyboard di GP Studio Bandung memiliki keunikan tersendiri karena sistem kursus melalui paket two in one dan three in one serta penyajian materi dengan notasi angka, tahapan pembelajaran dan evaluasi yang berencana dapat mempercepat para siswa untuk terampil memainkan alat musik keyboard.

D. Tujuan Penelitian

Mengacu kepada latar belakang masalah dan rumusan masalah, maka peneliti memiliki tujuan dalam penelitian ini adalah ingin mengetahui bagaimana system pembelajaran keyboard bagi pemula yang diberikan di GP Studio Bandung, serta melalui system yang digunakan tersebut apakah siswa cepat terampil memainkan keyboard.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian yang akan peneliti lakukan diharapkan memiliki manfaat bagi peneliti, bagi instruktur dalam kursus musik dan juga bagi para siswanya.

1. Manfaat bagi peneliti jelas akan menambah wawasan bagaimana pemberian materi, metoda dan langkah-langkah yang harus dilakukan dalam melatih keterampilan bermain keyboard terutama bagi pemula, terutama anak yang berusia 6 sampai 12 tahun.
2. Manfaat bagi instruktur/pelatih keterampilan keyboard adalah dapat lebih mengembangkan langkah-langkah praktis, metoda, materi yang disesuaikan dengan kondisi psikologis anak usia 6 sampai 12 tahun agar mereka lebih cepat terampil dalam memainkan alat musik keyboard.
3. Manfaat bagi siswa yang berlatih keterampilan keyboard agar mereka lebih cepat terampil serta dengan langkah-langkah yang disajikan dalam pelatihan tidak menjadikannya bosan tetapi lebih terdorong untuk cepat terampil memainkan alat musik keyboard.

F. Metode Penelitian

Untuk memperoleh data yang peneliti perlukan, maka peneliti akan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, maksudnya adalah suatu cara untuk memperoleh data atau mengumpulkan data dengan cara mendeskripsikan atau menguraikan tentang keadaan, fenomena, dalam hal ini adalah pembelajaran keyboard bagi pemula di GP Studio Bandung.

Bogdan dan Taylor dalam Moleong (2001 : 23), menyatakan :

Penelitian Kualitatif berperan sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan serta perilaku dari orang-orang yang di amati. Penelitian kualitatif lebih mementingkan

proses dari pada hasil, hal ini disebabkan karena hubungan antara bagian-bagian yang akan diteliti akan jauh lebih jelas jika diamati dalam proses, karena proses dalam penelitian kualitatif sangatlah besar perannya bila dibandingkan dengan hasil.”

G. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Sesuai perumusan masalah dan pertanyaan penelitian, penelitian mencoba untuk menguraikan definisi istilah yang penulis gunakan dalam judul penelitian ini, diantaranya :

1. Konsep pembelajaran sebagai sistem maksudnya pembelajaran yang merupakan suatu proses yang memiliki tujuan, yaitu membelajarkan siswa. Proses pembelajaran merupakan rangkaian kegiatan yang melibatkan berbagai komponen. Setiap guru atau instruktur agar memahami tujuan pembelajaran, proses kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan, pemanfaatan setiap komponen dalam proses kegiatan untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai dan bagaimana mengetahui keberhasilan pencapaian tujuan tersebut.
2. Materi adalah bahan yang akan disampaikan guru untuk dipelajari oleh siswa agar tujuan dapat tercapai. Menurut Wina Sanjaya (2009:60) “materi pembelajaran adalah merupakan inti dalam proses belajar yang harus dipelajari siswa yang direncanakan sesuai dengan tujuan pembelajaran”.
3. Tahapan maksudnya adalah langkah-langkah atau alur yang ditempuh dalam pembelajaran keyboard. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001:1120) tahapan adalah “tingkatan; jenjang, bagian sesuatu yang ada awal dan akhirnya”. Tahapan dalam pembelajaran biasanya dimulai dari *kegiatan awal*, yang meliputi; doa, absensi dan apersepsi, *kegiatan inti*, yang meliputi penyajian

materi melalui berbagai kegiatan siswa tergantung metode yang digunakan oleh guru dan *kegiatan penutup* yang biasanya diakhiri dengan kesimpulan materi serta evaluasi.

4. Evaluasi adalah penilaian yang merupakan tahapan penting dalam suatu pembelajaran yang merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memberikan informasi secara berkesinambungan dan menyeluruh dari hasil yang dicapai oleh siswa tentang proses pembelajarannya.

H. Teknik Pengumpulan data dan analisis data

Untuk memperoleh data yang akurat dan dapat dipertanggungjawabkan, penulis menggunakan teknik pengumpulan data melalui teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisa data yang akan peneliti lakukan adalah pendekatan deskriptif yaitu suatu pendekatan yang berusaha untuk menggambarkan sesuatu hal yang sesuai dengan gambaran sebenarnya melalui langkah pengklasifikasian data, mendeskripsikan dan menginterpretasikan data menurut kontek/isinya, atau dengan kata lain penulis akan melalui langkah reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

I. Lokasi Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menentukan lokasi penelitian hanya di GP Studio Bandung yang beralamat di Jln. Merdeka No. 64 tepatnya di Gedung Gelanggang Generasi Muda Bandung. Untuk memfasilitasi lancarnya pembelajaran tersedia empat ruang belajar yang dapat digunakan untuk ruang belajar vocal, dua ruangan untuk belajar keyboard dan ruang belajar midi, selain itu ada ruang administrasi yang merangkap sebagai ruang tamu.

J. Sistematika Penulisan Laporan Hasil Penelitian

Agar pembaca mudah untuk mengkaji isi laporan penelitian ini maka peneliti menyajikan sistematika penulisan laporan penelitian ini sebagai berikut :

Bab I. Pendahuluan, yang memuat latar belakang masalah, perumusan masalah, asumsi penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metoda penelitian, definisi operasional variable penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik analisa data, lokasi penelitian, dan sistematika laporan penelitian.

Bab II. Dalam bab ini disajikan tentang tinjauan teoritis yang menyajikan tentang konsep pembelajaran, pengertian musik, konsep pembelajaran musik keyboard dan pembelajarannya.

Bab III. Dalam bab ini dipaparkan tentang metoda penelitian yang menjelaskan seputar jenis dan pendekatan penelitian, lokasi dan sasaran penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisa data, serta teknik keabsahan data.

Bab IV. Dalam bab ini peneliti menyajikan pembahasan hasil penelitian, yang memaparkan bagaimana pembelajaran keyboard dasar bagi pemula yang disajikan di GP Studio Bandung.

Bab V. Kesimpulan dan Rekomendasi, serta tidak lupa disertakan juga daftar pustaka serta lampiran-lampiran yang dapat mendukung laporan penelitian ini.