

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Musik ansambel merupakan salah satu mata pelajaran seni budaya yang ada di kelas VII. Musik ansambel ini dimainkan secara berkelompok dan dimainkan dengan berbagai alat musik. Bermain secara berkelompok tentu membutuhkan latihan yang rutin agar hasil atau musik yang kita mainkan kompak dengan kelompok. Selain juga membutuhkan kekompakan, dalam musik ansambel juga harus memahami jenis alat musik yang kita gunakan dalam permainan musik tersebut.

Munurut Suharto (2004:8) “Musik ansambel yaitu suatu bentuk permainan musik yang dilakukan secara bersama dengan menggunakan alat musik yang seragam atau beragam”. Berdasarkan penyajiannya musik ansambel dibagi menjadi 2 :

- 1) Musik Ansambel Sejenis adalah musik yang dimainkan secara berombongan atau bersama-sama dan alat musik yang dimainkan adalah alat musik yang sama, misalnya ansambel recorder, berarti seluruh pemain memainkan recorder.
- 2) Musik Ansambel Campuran merupakan permainan alat musik dari berbagai jenis yang dimainkan oleh beberapa orang pemain, seperti alat musik petik, tiup, dan perkusi.

Berdasarkan hasil observasi kepada guru Seni Budaya Bapak Achmad Mumtakini, S.Pd (1 Agustus 2017), ada metode pembelajaran yang telah

digunakan oleh guru seni budaya dalam pembelajaran seni musik adalah ceramah. Namun dengan menggunakan metode yang disebutkan diatas tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran Seni Budaya (Seni Musik) masih belum tercapai dengan baik, hal ini dapat dilihat dari masih banyak siswa yang belum mencapai KKM 75 dan kurang aktifnya siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil tes awal atau uji coba yang telah dilakukan terdapat 3 hasil penilaian yaitu penilaian kognitif yaitu (22.23%), penilaian afektif (27.78%), dan penilaian psikomotoik yaitu (19.44%). Pembelajaran seni musik tepatnya pada materi bermain musik ansambel sejenis (Recorder) di MTS Al-Ihsan Buluh Rampai ini terdapat permasalahan yang dihadapi, diantaranya adalah : 1) Siswa kurang mengerti tentang teknik dalam memainkan musik recorder. 2) Siswa lebih banyak bercerita sendiri (ribut) dan tidak memperhatikan guru. 3) Guru tidak menggunakan metode (*drill*) dalam pembagian kelompok. 4) Hasil belajar siswa masih rendah dibawah KKM yaitu 75. Oleh Karena itu, yakni belum optimalnya hasil belajar siswa terhadap pembelajaran seni musik tersebut, maka penulis berupaya menerapkan metode *drill* yang ditujukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran seni musik, sehingga terjadi perubahan proses pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran dengan baik.

Salah satu hal yang sangat mendasar dipahami guru adalah bagaimana memahami kedudukan metode sebagai salah satu komponen bagi keberhasilan kegiatan belajar mengajar sama pentingnya dengan komponen-komponen lain dalam keseluruhan komponen kependidikan. Penggunaan metode pembelajaran yang tepat disadari oleh banyak praktis pendidikan dapat membantu aktivitas

pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas, terutama membantu peningkatan hasil belajar. Omer Hamalik (2002:45) mengatakan bahwa hasil belajar itu dapat terlihat dari terjadinya perubahan dan persepsi dan perilaku, termasuk juga perbaikan perilaku. Misalnya pemuasan kebutuhan masyarakat dan pribadi secara utuh. Belajar merupakan proses yang kompleks dan terjadinya perubahan perilaku pada saat proses belajar diamati pada perubahan perilaku siswa setelah dilakukan penelitian.

Menurut Syaiful Bahri Djamarah (2013) metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Proses kegiatan belajar mengajar, metode dipergunakan oleh guru dan penggunaannya bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai setelah pengejaran berakhir. Seorang guru tidak akan melaksanakan tugasnya bila dia tidak menguasai satu pun metode mengajar yang dirumuskan dan dikemukakan para ahli psikologi dan pendidikan.

Menurut Syaiful dan Aswan Zain (2013:95) metode (*drill*) adalah metode latihan, atau metode training yang merupakan suatu cara mengajar guru yang baik untuk menanamkan kebiasaan-kebiasaan tertentu. Juga sebagai sarana untuk memperoleh suatu ketangkasan, ketepatan, kesempatan dan keterampilan. Siswa melaksanakan kegiatan-kegiatan latihan, agar siswa memiliki ketangkasan dan keterampilan yang lebih baik dari pada yang telah dipelajari. Sejalan dengan pendapat di atas, Rostiyah N K (2008:125) menguraikan bahwa metode *drill* adalah suatu teknik yang dapat diartikan sebagai suatu cara mengajar dimana siswa melaksanakan kegiatan latihan-latihan, agar siswa memiliki ketangkasan atau keterampilan yang lebih tinggi dari apa yang dipelajarinya. Latihan yang

praktis, mudah dilakukan secara teratur melaksanakannya membina anak dalam meningkatkan penguasaan keterampilan itu, bahkan mungkin siswa dapat meningkatkan kemampuan siswa itu dengan sempurna.

Adapun kelebihan metode (*drill*) ialah : 1) Untuk memperoleh kecakapan motorik, seperti menulis, melafalkan huruf, kata-kata atau kalimat, membuat alat-alat menggunakan alat-alat (mesin dan permainan), 2) Untuk memperoleh kecakapan mental seperti dalam perkalian, menjumlahkan, pengurangan, pembagian, tanda-tanda (simbol) dan sebagainya, 3) Untuk memperoleh kecakapan dalam bentuk asosiasi yang dibuat, seperti hubungan huruf-huruf dalam ejaan, penggunaan simbol, membaca symbol dan sebagainya, 4) Pembentukan kebiasaan yang dilakukan dan menambah ketepatan pelaksanaan, 5) Pemanfaatan kebiasaan-kebiasaan yang tidak memerlukan konsentrasi dalam pelaksanaannya, 6) Pembentukan kebiasaan-kebiasaan membuat gerakan-gerakan yang kompleks, rumit menjadi otomatis. (Syaiful dan Aswan Zain, (2006:96).

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat kita katakan bahwa kelebihan utama dari metode (*drill*) ini pada umumnya adalah digunakan untuk memperoleh sesuatu ketangkasan atau keterampilan dari apa yang telah dipelajari.

Kekurangan dari metode (*drill*) ialah : 1) Menghemat bakat dan inisiatif siswa karena siswa lebih banyak dibawa kepada penyesuaian dan diarahkan jauh dari pengertian, 2) Menimbulkan penyesuain secara statis kepada lingkungan, 3) Kadang-kadang latihan yang dilaksanakan secara berulang-ulang merupakan hal yang monoton, mudah membosankan, menimbulkan penyesuain secara statis

kepada lingkungan, 4) Membentuk kebiasaan yang kaku, karena bersifat otomatis, 5) Dapat menumbuhkan verbalisme, (Syaiful dan Aswan Zain, (2006:96).

Berdasarkan silabus pelajaran Seni Budaya untuk siswa kelas VII. Kompetensi Dasar (KD) yang dilaksanakan yaitu 3.4 Memahami konsep dasar ansamble musik dan 4.4 Memainkan musik ansamble sejenis dan campuran.. Diajarkan kepada siswa kelas VII.a MTS Al-Ihsan Buluh Rampai dengan disesuaikan pada ketentuan yang berlaku. Berdasarkan KD yang telah dijelaskan diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Seni Budaya Bermain Musik Ansambel Sejenis (Recorder) Melalui Metode *Drill* dikelas VII.a MTS Al-Ihsan Buluh Rampai Kec. Seberida Kab. Indragiri Hulu Provinsi Riau Tahun Ajaran 2017-2018”.

Langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti yaitu melakukan II siklus pada penelitian ini, yaitu siklus I terdiri dari 3 kali pertemuan, dimana setiap pertemuannya 3 x 40 menit (3JP). Pertemuan I, peneliti akan menjelaskan terlebih dahulu konsep dari musik ansambel sejenis (recorder). Pertemuan II, peneliti menginstruksikan kepada seluruh siswa untuk berlatih bermain musik recorder sesuai dengan kelompok yang telah ditetapkan. Pertemuan III yaitu melakukan tes atas hasil latihan yang telah dilakukan siswa pada pertemuan II (berakhir siklus I). Pada siklus II terdiri dari 3 kali pertemuan juga , dimana setiap pertemuannya 3 x 40 menit (3JP). Pertemuan IV, peneliti menerangkan kembali tentang materi musik ansambel yang belum dipahami siswa dan menginstruksikan kepada seluruh siswa untuk melakukan latihan pada masing-masing kelompok. Pertemuan V, peneliti menginstruksikan siswa untuk berlatih dimasing-masing

kelompok yang telah ditentukan. Pertemuan VI, melakukan tes akhir pada siklus II.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Guru tidak menggunakan metode (*drill*) dalam pembagian kelompok, melainkan masih menggunakan metode ceramah.
- 2) Siswa kurang mengerti tentang teknik dalam memainkan musik recorder.
- 3) Siswa lebih banyak bercerita sendiri (ribut) dan tidak memperhatikan guru.
- 4) Hasil belajar siswa masih rendah dibawah KKM yaitu 75.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, maka peneliti mengambil batasan masalah yang diteliti yaitu Kompetensi Dasar (KD) yaitu 3.4 Memahami konsep dasar ansamble musik dan 4.4 Memainkan musik ansamble sejenis dan campuran.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah : Apakah Ada Peningkatan Hasil Belajar Seni Budaya Bermain Musik Ansambel Sejenis (Recorder) Melalui Metode *Drill* dikelas VII.a MTS Al-Ihsan Buluh Rampai Kec. Seberida Kab. Indragiri Hulu Provinsi Riau Tahun Ajaran 2017-2018?

1.5 Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan data dan memecahkan masalah yang dikemukakan dalam penelitian ini, secara khusus

penelitian ini bertujuan sebagai berikut : Untuk mengetahui apakah ada Peningkatan Hasil Belajar Seni Budaya Bermain Musik Ansambel Sejenis (Recorder) Melalui Metode *Drill* dikelas VII.a MTS Al-Ihsan Buluh Rampai Kec. Seberida Kab. Indragiri Hulu Provinsi Riau Tahun Ajaran 2017-2018.

1.6 Manfaat Penelitian

1) Bagi Penulis

Sebagai bahan masukan untuk memperdalam ilmu pengetahuan dan untuk meneliti lebih lanjut tentang hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran, serta penelitian ini dapat menambah pengetahuan penulis dan juga menjadi langkah dasar dalam menulis karya ilmiah yang lebih baik.

2) Bagi Guru

Bagi guru dapat memberikan masukan dan pertimbangan untuk menentukan strategi pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan siswa juga dapat digunakan untuk memperbaiki proses pembelajaran dikelas VII.a MTS Al-Ihsan Buluh Rampai.

3) Bagi Siswa

Bagi siswa agar dapat memahami proses pelajaran lebih mudah dengan menggunakan metode ini.

4) Bagi Sekolah

Bagi sekolah hasil penelitian ini diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang aktif, efektif, kreatif, dan menyenangkan sehingga berdampak pada peningkatan mutu pendidikan.

5) Bagi Mahasiswa

Hasil penelitian ini kedepannya diharapkan dapat menjadi acuan bagi mahasiswa dalam pelaksanaan metode *Driil*.

6) Bagi Program Studi Sendratasik

Penulisan dalam penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber ilmiah dan kajian akademik, khususnya dilembaga pendidikan seni.

