

Penerapan Metode Demonstrasi dalam Bermain Gamolan pada Ekstrakurikuler Musik Di SMKS Muhammadiyah 1 Kota Agung

M. Maulana Yusuf¹⁾, Prisma Teja Permana²⁾, Agung Hero Hernanda³⁾
Jurusan Pendidikan Bahasa Dan Seni, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lampung
email: muhammadyucup218@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan metode demonstrasi dalam bermain gamolan pada ekstrakurikuler musik tradisional di SMKS Muhammadiyah 1 Kota Agung, dengan berdasarkan pada ketiga unsur dalam konsep penerapan yaitu 1) adanya program, 2) adanya kelompok sasaran, 3) adanya pelaksanaan. Metode yang digunakan yaitu jenis penelitian kualitatif dengan teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dan dokumentasi dan dianalisis menggunakan 3 tahapan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode Demonstrasi dalam bermain Gamolan pada ekstrakurikuler musik di SMKS Muhammadiyah 1 Kota Agung sudah sesuai dengan unsur – unsur dalam konsep penerapan yaitu adanya program kegiatan yang dilaksanakan oleh SMK Muhammadiyah 1 Kota Agung, adanya sasaran yaitu siswa-siswa dan adanya pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler. Hal ini dilihat dari perkembangan belajar siswa-siswi yang saat ini lebih mudah dalam memahami pembelajaran alat musik gamolan karena dapat melihat langsung prosesnya.

Kata Kunci: Penerapan, Metode Demonstrasi, Gamolan

Abstract

This study aimed to find out how to apply the demonstration method in playing Gamolan in traditional music extracurricular at SMKS Muhammadiyah 1 Kota Agung, based on the three elements in the concept of application, namely 1) the existence of a program, 2) the existence of a target group, 3) the implementation. The method used is a type of qualitative research with data collection techniques of observation, interviews, and documentation and analyzed using 3 stages, namely data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The result showed that the application of the Demonstration method in playing Gamolan on extracurricular music at SMKS Muhammadiyah 1 Kota Agung was in accordance with the elements in the concept of application, namely the existence of an activity program which carried out by SMKS Muhammadiyah 1 Kota Agung, the existence of targets, namely students and the implementation extracurricular activities. It could be seen from the learning development of students, who are currently easier to understand learning Gamolan musical instrument because they could see the process directly.

Keywords: Application, Demonstration Method, Gamolan.

PENDAHULUAN

Provinsi Lampung merupakan salah satu Provinsi di Indonesia yang banyak memiliki ragam budaya dan kesenian, hal ini dikarenakan banyak daerah di Lampung yang masih memegang erat budaya nenek moyang sehingga budaya dan tradisi terus mengalami pelestarian. Lampung memiliki dua adat yaitu adat *Pepadun* dan *Saibatin*, adat *Pepadun* sendiri merupakan masyarakat Lampung yang menggunakan bahasa dengan dialek "O" berbeda dengan masyarakat *Saibatin* yang menggunakan bahasa dengan dialek "A". Pelestarian seni dan budaya di

daerah Lampung biasanya dilakukan dengan penerapan kebiasaan adat dan budaya di lingkungan sekitar, kemudian biasanya diterapkan melalui sistem pembelajaran formal yaitu di sekolah. Tidak sedikit sekolah di daerah Lampung yang sudah memiliki sistem pembelajaran seni dan budaya yang biasanya masuk dalam bidang ekstrakurikuler.

Menurut Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 060/U/1993 dan Nomor 080/U/1993, kegiatan atau aktivitas ekstrakurikuler merupakan kegiatan atau aktivitas yang diselenggarakan di luar jam pelajaran

yang tercantum di dalam susunan program sesuai dengan keadaan serta kebutuhan sekolah, serta dirancang dengan secara khusus supaya sesuai dengan faktor minat serta bakat siswa. Ekstrakurikuler ini merupakan sebuah bagian internal dari sebuah proses belajar yang menekankan pada pemenuhan kebutuhan dari anak didik. Antara kegiatan atau aktivitas intrakurikuler serta ekstrakurikuler tersebut aslinya itu tidak bisa dipisahkan, bahkan kegiatan atau aktivitas ekstrakurikuler itu merupakan perpanjangan pelengkap atau juga suatu penguat kegiatan atau aktivitas intrakurikuler untuk dapat menyalurkan bakat atau juga sebagai pendorong perkembangan potensi siswa untuk dapat mencapai taraf maksimum.

Sekolah Menengah Kejuruan Swasta Muhammadiyah 1 Kota Agung adalah salah satu lembaga sekolah yang ada di kabupaten Tanggamus yang memiliki kegiatan ekstrakurikuler seni musik di sekolah. Sekolah sebagai sebuah lembaga yang menjadi tempat untuk melakukan kegiatan belajar mengajar dan mendidik anak, mempunyai tanggung jawab untuk membantu setiap siswa dalam mengembangkan semua kemampuan, termasuk salah satunya adalah mengembangkan musikalnya. Untuk mencapai hal yang maksimal dan sesuai dengan harapan, sekolah membutuhkan tenaga pengajar atau guru yang memadai dan *professional*.

Menurut Bagus (2021: 26) Guru merupakan salah satu orang yang berpengaruh dalam perkembangan potensi anak. Guru mempunyai dampak yang besar tidak hanya pada prestasi pendidikan anak, tetapi juga pada sikap anak terhadap sekolah terhadap belajar pada umumnya. Namun juga guru dapat melumpuhkan rasa ingin tahu alamiah anak, merusak motivasi, harga diri, dan kreativitas anak. Bahkan guru-guru sangat baik (atau yang sangat buruk) dapat mempengaruhi anak lebih kuat daripada orang tua. Hal ini disebabkan karena guru lebih banyak kesempatan untuk merangsang atau menghambat kreativitas anak daripada orang tua

SMKS Muhammadiyah 1 Kota Agung mendukung siswa-siswi yang mempunyai minat di bidang musik, hal ini dibuktikan dengan adanya beberapa prestasi yang dihasilkan oleh para siswa-siswinya dengan bermain musik. Namun dalam pelaksanaan pengajaran

masih banyak siswa yang kurang memahami dan menguasai unsur-unsur teori musik. Tujuan pelajaran teori musik adalah agar siswa mengerti dan menguasai tentang unsur-unsur dasar teori musik yang terkandung didalamnya seperti: unsur irama, melodi, harmoni, bentuk/struktur lagu dan ekspresi.

Menurut Suryobroto (dalam Rita, 2014: 80) metode adalah cara, yang dalam fungsinya sebagai alat mencapai tujuan. Makin tepat metode yang digunakan, diharapkan makin efektif pencapaian tujuan tersebut. Tetapi khususnya dalam bidang pembelajaran disekolah, ada beberapa faktor lain yang ikut berperan dalam menentukan efektifitas metode pembelajaran, antara lain adalah faktor guru atau pembimbing itu sendiri, faktor anak dan faktor situasi. Secara umum metode pembelajaran dapat diartikan sebagai salah satu cara atau strategi untuk mencapai tujuan dan kegunaan tertentu.

Salah satu cara yang digunakan dalam mengajarkan musik di SMKS Muhammadiyah 1 Kota Agung adalah dengan menggunakan metode demonstrasi. Menurut Roestiyah (2012: 83) metode demonstrasi adalah salah satu metode mengajar dimana guru atau narasumber menunjukkan atau memperagakan suatu proses kepada siswa-siswi. Metode demonstrasi adalah metode mengajar dengan cara memperagakan barang, kejadian, aturan, dan urutan melakukan suatu kegiatan, baik secara langsung maupun melalui penggunaan media pengajaran yang *relevan* dengan pokok bahasan atau materi yang sedang disajikan. SMKS Muhammadiyah 1 Kota Agung menggunakan metode demonstrasi salah satunya sebagai bentuk penunjang ketika bermain alat musik gamelan. Seperti yang kita ketahui gamelan peking atau disebut juga cetik adalah instrumen musik dari Lampung Barat.

SMKS Muhammadiyah 1 Kota Agung menjadi salah satu lembaga pendidikan formal yang cukup memperhatikan pendidikan musik bagi siswanya. Hal ini terbukti dengan adanya fasilitas alat musik tradisional, alat-alat perkusi, dan sarana pendukungnya (studio/ruang musik dan pentas/panggung) sehingga sangat mendukung dalam pelajaran bermain gamelan. Setijadi (dalam Rita,

2014 : 81) berpendapat bahwa pembelajaran ialah suatu kombinasi dari komponen instruksional dengan komponen lainnya, dengan pola pengelolaan yang telah tersusun dan terprogram agar langsung proses belajar yang bertujuan dan terkendali. Dalam kegiatan pembelajaran alat musik gamelan hal yang perlu diperhatikan untuk dapat memahami dan mencapai kemampuan siswa yaitu dengan proses belajar yang teratur dan metode yang digunakan tepat. Berdasarkan uraian di atas, peneliti ingin meneliti terkait penerapan metode demonstrasi dalam bermain gamelan pada ekstrakurikuler musik di SMKS Muhammadiyah 1 Kota Agung.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini akan memaparkan bagaimana penerapan metode demonstrasi dalam bermain Gamelan di SMKS Muhammadiyah 1 Kota Agung. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Menurut Sugiyono, metode penelitian kualitatif sering juga disebut metode penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah. Teknik pengumpulan data dilakukan secara gabungan, analisis data nya bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari genearisasi (Sugiyono.2016 : 14)

Menurut Prof. Dr. Nana Syaodih Sukmadinata (2016 : 29) mengemukakan bahwa penelitian kualitatif ditujukan untuk memahami fenomena-fenomena sosial dari sudut atau perspektif partisipan. Partisipan adalah orang-orang yang diajak berwawancara, diobservasi, diminta memberikan data, pendapat, pemikiran dan persepsi. Pemahaman diperoleh melalui analisis berbagai keterkaitan dari partisipan, dan melalui penguraian “pemaknaan partisipan” tentang situasi-situasi dan peristiwa-peristiwa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian akan disesuaikan dengan konsep penerapan yang menjadi fokus penelitian ini sendiri, dimana konsep penerapan mengandung 3 unsur, yaitu:

1. Adanya program yang dapat dilaksanakan
Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya program yang

dilaksanakan oleh SMKS Muhammadiyah 1 Kota Agung melalui kegiatan ekstrakurikuler musik ini, program yang telah dilaksanakan seperti dibawah ini:

- a) Program tahunan pada acara perpisahan sekolah
 - b) Mengisi acara instansi setempat
 - c) Mengisi acara pernikahan
 - d) Penyambutan Kepala Dinas Pendidikan provinsi lampung di SMKS Muhammadiyah 1 Kota Agung
2. Adanya kelompok target, yaitu masyarakat yang menjadi sasaran dan diharapkan akan menerima manfaat dari program tersebut
Pada dasarnya target dan sasaran didalam penerapan metode demonstrasi ini masih dalam lingkup kecil yaitu siswa-siswi SMKS Muhammadiyah 1 Kota Agung, yang mana tujuan dari penerapan metode demonstrasi ini sebagai bentuk upaya memudahkan siswa-siswi dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler khususnya pada permainan musik gamelan.
 3. Adanya pelaksanaan, baik atau organisasi yang bertanggung jawab dalam pengelolaan, pelaksanaan maupun pengawasan dari proses penerapan tersebut.
Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler alat musik gamelan dengan menerapkan metode demonstrasi ini telah cukup baik dilaksanakan, melihat dampak baik yang dirasakan oleh siswa-siswi dan pihak yang terlibat dalam kegiatan ini seperti pembina ekstrakurikuler dan pihak lainnya secara langsung maupun tidak langsung.

Dampak yang diperoleh dari penerapan metode demonstrasi yang dirasakan oleh siswa-siswi setelah menerapkan metode demonstrasi pembelajaran jadi lebih mudah dan tentunya lebih efektif dari sebelumnya yang hanya menggunakan teori pembelajaran. Hal ini juga disampaikan oleh Bapak Saipi selaku Kepala Sekolah SMKS Muhammadiyah 1 Kota Agung, yang mana beliau menyampaikan bahwa kemajuan dalam menerapkan metode

demonstrasi memberikan kemudahan bagi siswa – siswi, dan dapat dilihat hasil yang siswa – siswi peroleh dengan seringnya mengikuti proyek dan kegiatan antar sekolah hingga tingkat nasional.

Menurut Bapak Aryo selaku pembina ekstrakurikuler di SMKS Muhammadiyah 1 Kota Agung, beliau menyampaikan bahwa terdapat hambatan dalam penerapan metode demonstrasi ini, yang pertama yaitu hambatan yang berasal dari siswa – siswinya dimana para siswa – siswa tidak hanya mengikuti 1 ekstrakurikuler di sekolah, namun mengikuti beberapa kegiatan ekstrakurikuler lainnya sehingga waktu latihan kurang maksimal. Disamping itu juga kendala yang paling utama yaitu terkait jumlah alat musik gamolan yang memang hanya berjumlah 2 buah saja. Keterbatasan jumlah alat musik ini membuat proses belajar terhambat dikarenakan siswa – siswi harus bergantian dalam melaksanakan latihan di sekolah.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Penerapan Metode Demonstrasi dalam Bermain Gamolan pada Ekstrakurikuler Musik di SMKS Muhammadiyah 1 Kota Agung yang peneliti dapatkan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa penerapan metode Demonstrasi dalam bermain Gamolan pada ekstrakurikuler musik di SMKS Muhammadiyah 1 Kota Agung sudah sesuai dengan unsur – unsur dalam konsep penerapan yaitu dengan adanya program kegiatan yang dilaksanakan oleh SMK Muhammadiyah 1 Kota Agung, adanya sasaran yaitu siswa-siswi dan adanya pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler musik. Hal ini juga dilihat dari perkembangan belajar siswa-siswi yang saat ini lebih mudah dalam memahami pembelajaran alat musik gamolan karena dapat melihat langsung prosesnya. Namun disamping itu proses pembelajaran gamolan ini masih memiliki kendala dengan adanya keterbatasan alat musik gamolan yang ada di SMKS Muhammadiyah 1 Kota Agung.

SARAN

Pihak sekolah SMKS Muhammadiyah 1 Kota Agung khususnya

stakeholder terkait dapat mengupayakan untuk menambahkan jumlah alat musik gamolan, hal ini yang tentunya menjadi kendala dalam proses pembelajaran. Disamping itu juga pihak sekolah dapat menambah pelatih untuk ekstrakurikuler musik agar siswa-siswi dapat belajar lebih efektif dan efisien. Siswa-siswi SMKS Muhammadiyah 1 Kota Agung dapat meningkatkan kemampuan belajar musik gamolan dengan tetap melakukan praktek melalui media *online* diluar latihan di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Bagus, P. (2021). Pengembangan Kreativitas Anak Dalam Bermain Musik Melalui Metode Demonstrasi Di Tk Al Ilyas Desa Babalan Tahun 2020/2021 . 10-15.
- Rita, N. (2014). Metode Pembelajaran Alat Musik Keyboard Pada Anak Penyandang Tunanetra Di Yaketunis Yogyakarta. 80-81.
- Roestiyah. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif*, Bandung : Alfabeta.