

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seni adalah sebuah bentuk yang menggambarkan ekspresi setiap manusia yang tertuang dalam sebuah karya nyata yang bisa dilakukan dan dirasakan setiap orang. Seni juga bisa diartikan sebagai suatu tempat ataupun wadah untuk berkomunikasi dan berkreasi. Seni merupakan segala bentuk penciptaan karya melalui rasa manusia yang didalamnya terdapat keindahan dan keharmonisan yang membuat orang lain bisa menikmatinya (Wisnawa, 2020;2).

Seni bisa diperoleh baik di dunia pendidikan maupun dunia non Pendidikan. Seni dalam Pendidikan bisa didapatkan di sekolah. Pendidikan seni disekolah bisa dimanfaatkan untuk tempat anak-anak berkreasi secara aktif mengembangkan bakat dan kemampuannya dalam berseni. Mengekspresikan dunia anak-anak dalam seni cukup menarik dan menciptakan hasil yang baik bagi perkembangan motorik anak.

Pendidikan seni bertujuan untuk memunculkan karakter yang inovatif dan kreatif, memunculkan sebuah pengetahuan yang menarik, serta mengembangkan karya cipta secara terampil dalam mewujudkan sebuah karya (Sugiarto, 2019).

Untuk mengembangkan dan meningkatkan pendidikan seni di Sekolah dibutuhkan kontribusi pendidik. Pendidik yang kreatif dan professional dalam mengembangkan metode pembelajaran mendukung aktivitas pembelajaran menjadi semakin menyenangkan. Seorang guru yang professional, dan

menyenangkan dalam hal mengajar wajib memilih serta mengembangkan pendekatan model pembelajaran yang sesuai. (Fathorrahman, 2018; Kadir, 2018). Pembelajaran seni budaya khususnya dalam seni musik di sekolah merupakan wadah bagi anak-anak untuk berkreativitas. Pembelajaran musik perlu diseimbangkannya antara praktek dan teori, dimana sebelum melakukan praktek, guru akan menjelaskan terlebih dahulu pengertian dasar musik dan menjelaskan tentang materi musik sederhana seperti tangga nada, not angka, dan materi musik lainnya.

Banyak guru sekolah dasar yang pada umumnya bukan guru di bidang mata pelajarannya, misalnya seni budaya khususnya dalam bidang musik, oleh karena itu sebabnya guru bidang tersebut tidak terlalu kompeten dan detail mengajar mengenai seni musik.

Guru seni budaya di SDN 060913 Kec. Tembung merupakan guru yang bukan berasal dari guru seni musik, tapi memiliki pemahaman dasar yang cukup untuk mengajarkan materi musik yang sederhana melalui instrumen pianika. Tetap saja guru tersebut hanya mengajarkan materi yang umum mengenai pembelajaran seni musik dan tidak mendalami materinya. Hal itu yang menyebabkan siswa di SDN 060913 belum bisa memahami sepenuhnya materi pembelajaran, dan proses pembelajaran seni musik di dalam kelas belum berjalan dengan maksimal.

Instrumen pianika adalah salah satu alat pendukung pembelajaran seni budaya khususnya dalam seni musik di SD Negeri 060913 Kec. Tembung. Instrumen pianika termasuk instrumen dasar yang mudah untuk dimainkan oleh

anak-anak, dan instrumen yang bisa didapatkan dengan mudah karena sebagian besar siswa juga memiliki alat musik pianika ini.

Keberlangsungan pembelajaran seni budaya khususnya dalam seni musik di SDN 060913 Kec. Tembung belum berjalan dengan baik. Hal itu disebabkan karena siswa belum paham sepenuhnya mengenai not dalam setiap lagu, siswa juga belum memiliki pemahaman yang cukup luas mengenai materi pembelajaran, teknik memainkan pianika, dan belum memahami sepenuhnya apa itu musik, bunyi-bunyian dan yang berkaitan dengan musik. Oleh karena itu siswa juga belum memahami bagaimana mengaplikasikannya kedalam instrumen pianika. Salah satu faktor yang menyebabkan adalah karena materi yang diajarkan oleh guru tidak dapat ditangkap oleh siswa. Guru hanya menerangkan materi yang seadanya menggunakan metode pengajaran diskusi dan metode *Drill*, namun demikian metode yang lebih mendominasi untuk sering dilakukan adalah metode diskusi. Hamdayama (2015), berpendapat bahwa metode diskusi merupakan sebuah langkah dalam pembelajaran, dimana siswa diberikan suatu kendala yang dapat berupa pernyataan ataupun pertanyaan untuk dibahas bersama. Metode *drill* menurut Sujana dalam Noviyana dan Maryatun (2016: 70) digunakan untuk memperoleh suatu ketangkasan atau keterampilan dari apa yang telah dipelajari.

Metode diskusi yang lebih mendominasi menyebabkan kurangnya keterampilan siswa dalam memainkan instrumen pianika, ditambah dengan keterbatasan jam pelajaran dalam seminggu untuk melakukan pembelajaran menggunakan instrumen pianika dan tidak adanya ekstrakurikuler pianika di sekolah sehingga minim siswa

untuk melatih keterampilannya. Menurut Zahri et al (2017) bahwa keterampilan merupakan ketangkasan dalam melaksanakan suatu pekerjaan dengan cepat dan benar, yang meliputi perbuatan, berpikir, berbicara, melihat, mendengar, dan lain sebagainya. Pembelajaran yang berpusat pada guru, guru sebagai pusat dalam menyajikan materi, materi yang diajarkan juga hanya berfokus pada buku pembelajaran, dan kegiatan praktek jarang dilakukan saat pembelajaran berlangsung. Saat mengajar pendidik cenderung hanya sebatas saja dalam mengajar, pendidik hanya mengamati dan menirukan tanpa adanya penambahan inovasi maupaun kreativitas dalam pengajarannya. Hal itu menyebabkan siswa juga hanya menerima pengajaran yang diajarkan namun tidak memahami serta mengerti maksud dari pembelajaran tersebut.

Pemahaman mengenai musik perlu di tingkatkan di SDN 060913 Kec. Tembung, siswa SD yang berumur 11 atau 12 tahun merupakan anak yang sudah bisa dikatakan mampu berfikir secara logis. Hal ini didukung oleh teori *Piaget* yang mengatakan setiap hal yang di bayangkan oleh anak-anak usia sekolah dasar disebut pemikiran operasional konkret (*concrete operational*) (Desmita, 2015: 156). Dalam hal ini anak-anak sudah bisa berfikir secara logis dengan pengaplikasian suatu materi pembelajaran berupa tindakan yang dilakukan secara nyata.

Keberlangsungan pembelajaran seni budaya khususnya dalam seni musik merupakan salah satu pembelajaran yang penting bagi siswa SD untuk mengoptimalkan kebutuhan berkesenian siswa sesuai bakat dan minat siswa.

Utomo (2017:13) mengatakan “tujuan Pendidikan seni di sekolah bukan hanya sekedar pelestarian budaya dalam seni, melainkan penerapan sebagai pelengkap dalam Pendidikan agar seimbang.”

Dari beberapa permasalahan yang ada di atas, penulis menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan anak SD usia 11 atau 12 tahun. Metode pembelajaran yang menarik dan menumbuhkembangkan minat serta keinginan siswa untuk belajar seni musik sehingga pembelajaran seni budaya khususnya seni musik tidak membosankan.

Metode yang diterapkan adalah metode *Dalcroze*, dimana metode ini diciptakan oleh *Dalcroze* sendiri. Metode *Dalcroze* adalah salah satu metode pembelajaran seni yang dibuat untuk anak-anak dengan melibatkan seluruh anggota tubuh, tidak hanya menggunakan anggota tubuh tetapi juga menggunakan peralatan-peralatan sederhana yang mendukung pembelajaran musik menggunakan instrument pianika. *Dalcroze* mengembangkan sebuah metode di mana tubuh memainkan peranan sebagai perantara antara bunyi dengan pikiran maupun perasaan (*Dalcroze*, 1921:4). Pembelajaran seni musik menggunakan metode *Dalcroze* menerapkan tiga tahap yaitu latihan kepekaan tubuh terhadap ritme musik, latihan pendengaran dan reaksi tubuh terhadap nada-nada dan kreasi komposisi lagu & gerak dengan cepat dan spontan (Jamalus dan Mahmud 1982: 17-20).

Metode *Dalcroze* dapat digambarkan sebagai metode, pendekatan, pedagogi, dan filosofi karena sifatnya yang beragam (Juntunen 2019). Biasanya, siswa bekerja dalam kelompok di ruang kelas yang cukup luas, dengan guru yang

mengimprovisasi di piano atau menggunakan rekaman musik. Mereka menemukan cara-cara untuk menunjukkan apa yang mereka dengar dan rasakan, baik secara individu maupun kelompok, mengoordinasikan tindakan mereka, dan berbagi ruang (Habron, 2021; 32). Tidak kalah penting adalah menciptakan musik (instrumental) sebagai respons terhadap tindakan orang lain. Dengan demikian, kegiatan tersebut menarik perhatian dan bertujuan untuk memperdalam pengalaman fisik, sosial, dan emosional siswa (Habron 2021; 32). Dengan bergerak dalam berbagai cara, seperti mengikuti denyut nadi, melangkah mengikuti pola ritme, atau menggunakan gerakan tubuh, peserta memanifestasikan elemen-elemen ritme yang berbeda, menjadikannya nyata dan terlihat. Penggunaan notasi, terutama solfeggio, juga terkait dengan gerakan yang mengundang eksplorasi nada dan harmoni melalui tindakan.

Latihan-latihan ini disusun sedemikian rupa sehingga tingkat tantangan meningkat secara bertahap, memungkinkan peserta terlibat dengan materi musik secara multimodal, yaitu melalui gerakan, pendengaran, penglihatan, sentuhan, dan suara.

Metode ini sangat cocok diterapkan untuk anak di SDN 060913 Kec. Tembung, karena metode yang menerapkan pembelajaran seni sambil bermain, memahami dasar-dasar musik menggunakan anggota tubuh dan menuangkan kreativitas dalam bermusik menggunakan instrumen pianika.

Dari berbagai permasalahan diatas, penulis melakukan penelitian dengan mengangkat judul “Penerapan Metode *Dalcroze* Dalam Pembelajaran Instrumen Pianika Di Kelas V SDN 060913 Kec. Tembung”.

1.2 Identifikasi Masalah

Bagian identifikasi masalah ini dituliskan berbagai masalah yang ada pada objek yang akan diteliti. Identifikasi masalah ini bertujuan untuk membuat cakupan masalah menjadi terarah atau tidak terlalu luas.

Sejalan dengan pendapat ahli Sugiyono (2018:32) bahwa masalah merupakan tindakan yang menyimpang dari apa yang sudah di rencanakan dengan apa yang sedang terjadi, dari aturan yang telah di tentukan dengan apa yang dilaksanakan.

Dari pendapat diatas identifikasi masalah merupakan suatu hal yang diluar dari apa yang telah di rencanakan sehingga menimbulkan ketidaksesuaian.

Berdasarkan uraian yang terdapat di dalam latar belakang masalah, maka permasalahan penulis dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Guru yang mengajar tidak terlalu mendalami materi tentang musik karena bukan bidangnya.
2. Kurangnya keterampilan siswa dalam pembelajaran seni musik memainkan instrumen pianika.
3. Metode yang dipakai adalah metode diskusi dan metode *drill*, hanya metode diskusi yang mendominasi pembelajaran instrumen pianika.
4. Tidak menerapkan ekstrakurikuler pianika disekolah.

5. Pendidik cenderung hanya sebatas mengamati dan menirukan materi tanpa adanya inovasi dan kreativitas.
6. Siswa menyukai pembelajaran seni budaya khususnya karena merupakan pelajaran yang menyenangkan, namun mereka belum memahami dan menguasai materi pembelajaran sepenuhnya.

1.3 Batasan Masalah

Banyaknya masalah yang terjadi, serta waktu yang terbatas dan kemampuan teoritis penulis, maka masalah perlu dibatasi agar peneliti fokus dengan masalah yang akan dikaji.

Hal ini sejalan dengan pendapat ahli Hardani, dkk (2020:223) mengatakan bahwa “batasan masalah merupakan fokus penelitian”.

Penulis membatasi setiap masalah yang ada agar dapat lebih fokus dengan masalah yang benar-benar akan diteliti, dan permasalahan yang akan diteliti juga akan dibahas lebih mendalam sesuai dengan waktu penelitian. Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka penulis membatasi ruang lingkup permasalahan sebagai berikut:

1. Proses penerapan metode *Dalcroze* dalam pembelajaran instrumen pianika di kelas V SDN 060913 Kec. Tembung.
2. Keterampilan siswa dalam pembelajaran seni musik memainkan instrumen pianika di kelas V SDN 060913 Kec. Tembung.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan fokus utama dalam sebuah penelitian yang akan di lakukan. Menurut pendapat ahli Sugiyono (2018:35) bahwa “rumusan masalah adalah sebuah pertanyaan yang jawabannya didapatkan melalui data-data yang di dapatkan”.

Dari penjelasan latar belakang, identifikasi masalah, serta pembatasan masalah yang dijelaskan maka permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses penerapan metode *Dalcroze* dalam pembelajaran instrumen pianika di kelas V SDN 060913 Kec. Tembung?
2. Bagaimana keterampilan siswa dalam pembelajaran seni musik memainkan instrumen pianika di kelas V SDN 060913 Kec. Tembung?

1.5 Tujuan Penelitian

Sasaran yang akan dicapai dari sebuah penelitian merupakan hal yang penting dalam penelitian yang akan dilakukan sebagai tujuan dari penelitian tersebut.

Hal ini diperkuat oleh ahli Hardani, dkk (2020:270) mengatakan bahwa “tujuan penelitian adalah hasil dari pada apa yang telah di targetkan sebagai fokus utama yang telah di rumuskan sebelumnya”.

Maka tujuan yang akan dicapai adalah:

1. Untuk mengetahui proses penerapan metode *Dalcroze* dalam pembelajaran instrumen pianika di kelas V SDN 060913 Kec. Tembung.

2. Untuk mengetahui keterampilan siswa dalam pembelajaran seni musik memainkan instrumen pianika di kelas V SDN 060913 Kec. Tembung.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari sebuah penelitian adalah sebagai pengembangan dari penelitian yang akan di lakukan selanjutnya, dimana hal tersebut merupakan sumber dari informasi.

Menurut Sugiyono (2018;291) “manfaat dapat di buat secara teoritis, dan praktis untuk pengembangan ilmu. Namun ada juga manfaat yang bersifat praktis untuk memecahkan kendala yang ada. Manfaat dalam penelitian ini adalah:

1.6.1 Manfaat Teoritis:

- 1). Penulis berharap penelitian ini memberikan informasi dan kontribusi dalam peningkatan kualitas dari Pendidikan termasuk dalam mata pelajaran yang ada di sekolah seperti seni budaya (seni musik), dan bisa menambah pengetahuan guru untuk mengembangkan metode pembelajaran serta menjadi inspirasi bagi sekolah yang belum menggunakan metode *Dalcroze* dalam mata pelajaran seni budaya (seni musik) di kelas V SDN 060913 Kec. Tembung.
- 2). Sebagai tautan informasi untuk penulis dan sebagai bahan referensi untuk penulis selanjutnya.

1.6.2 Manfaat praktis:

- 1). Guru: sebagai suatu masukan terhadap pendidik untuk memberikan variasi metode-metode pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas, dengan menerapkan metode *Dalcroze* dengan melibatkan peserta didik agar dapat terciptanya pembelajaran yang aktif dan efisien di dalam kelas.
- 2). Siswa: Siswa mendapatkan pembelajaran yang inovatif dan kreatif dengan menggunakan metode *Dalcroze*, hal itu dapat membuat siswa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran seni budaya (seni musik).
- 3). Penulis: menambah pengalaman dalam penyusunan sebuah proposal, meningkatkan kemampuan penulis serta mampu menerapkan ilmu yang dipelajari selama perkuliahan

