

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran di sekolah dasar merupakan suatu pondasi bagi peserta didik dalam mengikuti pendidikan formal, disekolah dasar wajib mengajarkan seluruh mata pelajaran yang ada dalam kurikulum. Termasuk didalamnya mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP). Pelajaran SBDP diberikan di sekolah karena keunikan 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.

Dalam pembelajaran SBDP di dalamnya ada terdapat bagian pembelajaran musik, yang mana pembelajaran musik merupakan pembelajaran yang memberikan kemampuan mengekspresikan dan mengapresiasi seni secara kreatif untuk pengembangan kepribadian peserta didik dan memberikan sikap-sikap atau emosional yang seimbang. Pembelajaran seni musik juga merupakan pembelajaran materi yang memegang peranan penting untuk membantu pengembangan individu peserta didik yang nantinya akan berdampak pada pertumbuhan akal, pikiran, sosialisasi, dan emosional.

Pembelajaran seni musik di sekolah dasar hendaknya diberikan secara bertahap menurut tingkat perkembangan peserta didik. Pembelajaran seni musik dapat melatih fungsi otak anak yang berhubungan dengan daya nalar dan intelektual, juga dapat mengoptimalkan perkembangan intelektual dan membangun rasa percaya diri dan kemandirian.

Pembelajaran seni musik merupakan aktivitas pembelajaran yang menyenangkan. Jika peserta didik mulai tertarik dengan musik, maka akan sangat baik bagi perkembangannya. Bermain musik tidak hanya untuk bersenang-senang, tetapi dapat dijadikan sebagai pembelajaran yang dapat

mengembangkan keterampilan bermain musik peserta didik. Mempelajari musik bagi peserta didik memiliki beberapa keuntungan, di antaranya dapat mengasah daya ingat karena peserta didik akan mengenal dan berusaha menghafal nada-nada dari musik tersebut. Selain itu musik juga dapat mengembangkan imajinasi sehingga membuat peserta didik lebih kreatif.

Bermain musik merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela tanpa paksaan menyusun nada atau suara yang diutamakan kombinasi dan hubungan temporal untuk menghasilkan komposisi (suara) yang mempunyai keseimbangan dan kesatuan, nada atau suara. dalam hal ini dapat dikembangkan melalui modul berbasis *Experiential Learning* yaitu model yang mengacu berdasarkan pengalaman yang merupakan cara yang mudah dan menyenangkan untuk mengembangkan keterampilan bermain musik peserta didik, Pengalaman-pengalaman yang telah dialami peserta didik mempunyai peranan penting dalam pembentukan pengetahuan kognitif dalam pikiran peserta didik. Peserta didik merefleksikan pengalamannya pada sebuah pengetahuan baru. Selain itu, juga akan membentuk perilaku dan sikap peserta didik menjadi berani, mandiri, bertanggung jawab, disiplin, kreatif, dan peka terhadap lingkungan.

Mengingat dari pentingnya pendidikan musik, kita hendaknya berupaya memperkenalkan musik kepada peserta didik melalui pendidikan Seni Musik di sekolah dasar. Tujuan pembelajaran Seni Musik dapat tercapai dengan baik apabila guru memahami prinsip-prinsip dasar musik dan dapat mengajarkannya sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Pemilihan metode yang tepat sangat membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Dalam pembelajaran seni musik di sekolah dasar pembelajaran musik selama ini masih termasuk kedalam pembelajaran konvensional. Metode yang sering dilaksanakan di lapangan diantaranya metode tanya jawab dan penugasan. Guru hanya mengajarkan apa yang mereka kuasai

tanpa persiapan pembelajaran yang matang ,menggunakan acuan buku teks yang ada saja dan hanya didominasi dengan kegiatan tunggal yaitu menyanyi. Hal ini menyebabkan peserta didik memiliki sedikit kemampuan dalam memainkan alat musik.

Hal ini didukung juga berdasarkan hasil observasi dari beberapa sekolah dasar yaitu SDN Nagreg 04,SDN magung 03 dan beberapa SD di kaupaten bandung tentang pembelajaran musik di sekolah dasar masih tidak efisien, guru sebagai pendidik tidak memanfaatkan aspek-aspek didalam seni salah satunya bermain musik ,guru hanya mengajarkan pembelajaran seni yang mereka kuasai diantaranya bernyanyi sehingga membawa pembelajaran SBDP menjadi monoton padahal didalam kurikulum pembelajaran, seni musik sangat bisa diberikan kepada peserta didik mengingat guru sebagai pendidik harus dapat bisa mengembangkan potensi-potensi peserta didiknya salah satunya adalah dengan pembelajaran seni musik.

Salah satu alat musik yang sangat cocok diajarkan pada siswa tingkat sekolah dasar adalah alat musik pianika.Alat musik pianika adalah alat musik yang cara memainkannya dengan menggunkan teknik tiup dengan permainan menekan notasi-notasi pada not yang ada mengikuti irama pada tiupan ,alat musik pianika sangat baik diajarkan pada siswa sekolah dasar mengingat alat musik ini mudah untuk dipelajari dan sangat baik dalam melatih kemampuan siswa dalam permainan alat musik,kerativitas siswa dalam bermain musik serta mengenalkan satu hal estetik dalam pengenalan nada dan notasi pada lagu yang dimainkan yang dapat membuat pembelajaran seni budaya dan prakarya menjadi sangat menyenangkan.

Metode pembelajaran seperti yang telah dijelaskan diatas menyebabkan kemampuan bermain musik belum terasah secara optimal kemampuan bermain musik merupakan salah satu aspek penting dari kegiatan pembelajaran seni yang dapat melatih daya kreativitas peserta didik didalam pembelejaran musik, hal ini dapat di optimalkan dengan

adanya inovasi penggunaan modul seni budaya dan prakarya berbasis *Experiential Learning*.

Model pembelajaran *Experiential Learning* merupakan model pembelajaran yang mengacu pada pengalaman, peserta didik dibawa secara langsung mengalami suatu proses pembelajaran yang diberikan sehingga dapat menjadikan suatu pembelajaran menjadi bermakna.

Pembelajaran Seni Musik melalui modul berbasis *experiential learning* merupakan salah bahan ajar yang sangat cocok dalam belajar musik agar mencapai tujuan pembelajaran musik yang relevan. Belajar musik melalui sebuah pengalaman memperhatikan penambahan kemampuan, perkembangan sikap estetis, dan keterampilan musik dengan memperhatikan kesenangan dan keterpaduan dengan kehidupan anak sehari-hari. Pengalaman-pengalaman musik hendaknya selalu bervariasi, karena pengalaman musik dapat menjadi dasar bagi perkembangan mental peserta didik.

Berdasarkan tinjauan di atas, diperlukan modul pembelajaran seni budaya dan prakarya dengan materi kemampuan bermain musik dengan memasukan atau memadukan pembelajaran *experiential learning* yang membawa pembelajaran siswa mengalami langsung dengan nyata. Maka dalam hal ini, penelitian ini bertujuan untuk membuat suatu modul pembelajaran seni budaya dan prakarya berbasis *experiential learning* untuk meningkatkan kemampuan bermain musik bagi siswa Sekolah dasar. Model pembelajaran *Experiential learning* didalamnya memiliki beberapa tahapan, yaitu yang pertama peserta didik diarahkan untuk mengalami langsung, kedua mengalami secara reflektif, ketiga menggabungkan dan menyatukan teori yang telah didapat, dan terakhir melakukan percobaan secara aktif. Modul yang dibuat berisi tentang bagaimana pembelajaran musik dan tahapan-tahapan dalam pembelajaran musik yang dipadukan berdasarkan model pembelajaran *experiential learning*. Didalamnya mencakup pembelajaran teori dasar musik, pembelajaran secara praktek, serta materi-materi yang dibuat dapat

memotivasi siswa untuk belajar serta meningkatkan kemampuan siswa dalam hal bermain alat musik. Modul yang dihasilkan diharapkan dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran kemampuan bermain musik.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Buku ajar yang ada hanya sedikit yang berisi pembelajaran seni musik karena secara keseluruhan disatukan menjadi satu tema dalam suatu pembelajaran rematik tidak ada buku khusus tentang bagaimana pembelajaran kemampuan bermain musik,
2. Buku ajar yang ada cenderung meyajikan teori-teori yang sangat minim dan kurang menyekuruh,tidak ada pembelajaran melatih praktik kemampuan bermain musik,
3. Kurangnya kemampuan guru dalam menggali dan memiliki keterampilan dalam pembelajaran musik,
4. Rendahnya pengembangan potensi kemampuan siswa dalam pembelajaran seni budaya dan prakarya khususnya dalam kemampuan bermain musik,
5. Perlu adanya buku pembelajaran khusus secara terpisah dalam pembelajaran seni budaya dan prakarya khususnya materi kemampuan bermain musik,
6. Diperlukannya modul pembelajaran kemampuan bermain musik dengan menyatukan pembelajaran *experiential learning* yang pada praktiknya akan memberikan pengalaman belajar secara nyata khusus dikemas untuk siswa SD.

1.3 Cakupan Masalah

1. Mengkaji pembelajaran yang masih terkesan konvensional dalam pembelajaran seni budaya dan prakarya dengan memberikan pembelajaran yang lebih mendalam serta inovatif dalam kajian pembelajaran kemampuan bermain musik.
2. Mengembangkan pembelajaran seni budaya dan prakarya dengan membuat modul pembelajaran seni budaya dan prakarya khususnya pembelajaran kemampuan bermain musik.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas rumusan masalah yang dapat dikemukakan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana analisis kebutuhan modul seni musik berbasis *experiential learning* untuk meningkatkan seni budaya dan prakarya pada siswa sekolah dasar kelas VI ?
2. Bagaimana kelayakan modul seni musik berbasis *experiential learning* untuk meningkatkan seni budaya dan prakarya pada siswa sekolah kelas VI ?
3. Bagaimana efektifitas modul seni musik berbasis (*experiential learning*) untuk meningkatkan seni budaya dan prakarya pada siswa sekolah dasar kelas VI?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Menganalisis kebutuhan modul seni musik berbasis *experiential learning* untuk meningkatkan seni budaya dan prakarya pada siswa sekolah dasar kelas VI
2. Menganalisis kelayakan modul seni musik berbasis *experiential learning* untuk meningkatkan seni budaya dan prakarya pada siswa sekolah dasar kelas VI
3. Menganalisis keefektifan modul seni musik berbasis *experiential learning* untuk meningkatkan seni budaya dan prakarya pada siswa sekolah dasar kelas VI

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari dari penelitian ini diharapkan :

- a. Bagi Siswa
 - 1) Modul yang dibuat diharapkan akan menambah pengetahuan baru secara mendalam dalam pembelajaran seni budaya dan prakarya.

2) Dapat mendorong dan meningkatkan kemampuan bermain musik siswa.

b. Bagi guru

1) Sebagai acuan pembelajaran lain yang dapat membantu guru serta menambah referensi pembelajaran baru dalam pembelajaran seni budaya dan prakarya

2) Membantu guru mengembangkan kemampuan-kemampuan siswa dalam nilai-nilai seni pada mata pelajaran seni budaya dan prakarya

1.7 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk pengembangan modul pembelajaran seni musik berbasis *experiential learning* untuk siswa Sekolah Dasar adalah sebagai berikut :

1. Materi yang disajikan sangat menyeluruh dari mulai dasar sampai praktik dalam materi pembelajaran musik,
2. Modul pembelajaran tentang pembelajaran kemampuan bermain musik.
3. Tahapan pembelajaran musik pada modul yang dibuat memadukan dan berkesenambungan dengan model pembelajaran *experiential learning* yang sangat baik untuk perkembangan anak.
4. Isi keseluruhan modul yang dibuat sangat menarik dari mulai sampul, peta kedudukan modul sampai daftar pustaka.
5. Isi keseluruhan modul yang dibuat yaitu: (1) pengenalan pengetahuan dasar seni, (2) kemampuan bermain musik, dan (3) tahapan dalam pembelajaran secara *experiential learning*.
6. Modul pembelajaran yang dibuat akan dapat dijadikan sebagai buku acuan pembelajaran yang baru untuk siswa dan guru dalam pembelajaran kemampuan bermain musik.