

GEMBIRA BERMAIN MUSIK: PENERAPAN MODEL QUANTUM LEARNING DALAM PEMBELAJARAN SENI MUSIK DI SEKOLAH DASAR

Karsono

PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret
Jalan Slamet Riyadi 449 Kleco Surakarta
Email: karsono@fkip.uns.ac.id

ABSTRACT	ABSTRAK
<p>The purpose of this study was to improve the quality of learning music in elementary school, particularly in promoting a fun learning atmosphere for students. Subjects were students in grade IV SDN Baturetno 1 Wonogiri. This study uses classroom action research, which combines both of quantitative approach and qualitative, to determine the level of students' affective reactions on the application as a quantum learning model. Source of data is collected by the technique of giving questionnaires, observations, and interviews. Test the validity use the technique of source triangulation and methods. Analysis was done by descriptive-comparative. From the findings, it seemed that the application of quantum learning on music class in elementary school, could increase fun learning atmosphere for students. Level affective reactions experienced by students showed 97% of students to the level of pleasure, 3% of students to the level of mediocre, and there is no reaction was not happy. However, the development still needs to be done primarily in the addition to the use of learning media to be combined with quantum models.</p> <p>Keywords: affective reactions, learning music, quantum models.</p>	<p>Tujuan penelitian ini adalah untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran seni musik di sekolah dasar (SD), khususnya dalam meningkatkan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Subjek penelitian adalah siswa di kelas IV SDN Baturetno 1 Wonogiri. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan pendekatan kuantitatif dengan kualitatif, untuk mengetahui level reaksi afektif siswa atas penerapan model <i>quantum learning</i>. Sumber data dikumpulkan dengan teknik memberi angket, observasi, dan wawancara. Uji validitas menggunakan teknik triangulasi sumber dan triangulasi metode. Analisis dilakukan secara deskriptif-komparatif. Dari hasil penelitian terlihat bahwa bahwa penerapan model <i>quantum learning</i> dalam pembelajaran seni musik di sekolah dasar, dapat meningkatkan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Taraf level reaksi afektif yang dialami siswa menunjukkan 97% siswa berada di level senang, 3% siswa di level biasa saja, dan tidak muncul reaksi tidak senang. Namun demikian pengembangan tetap perlu dilakukan utamanya dalam penambahan penggunaan media pembelajaran untuk dikombinasikan dengan model quantum.</p> <p>Kata Kunci: reaksi afektif, belajar musik, model quantum.</p>

How to Cite: Karsono. (2016). GEMBIRA BERMAIN MUSIK: PENERAPAN MODEL QUANTUM LEARNING DALAM PEMBELAJARAN SENI MUSIK DI SEKOLAH DASAR. *Mimbar Sekolah Dasar*, 3(2), 209-221. doi:<http://dx.doi.org/10.17509/mimbar-sd.v3i2.4286>.

PENDAHULUAN ~ Pendidikan seni merupakan muatan pelajaran yang hingga kini tetap ada di dalam kurikulum pendidikan sekolah dasar (SD). Di dalam standar isi kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP), pendidikan seni muncul

dengan nama mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan yang disingkat SBK (BSNP, 2006). Di dalam pemetaan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) kurikulum 2013 yang baru saja disempurnakan tahun 2016, muatan

pendidikan seni di sekolah dasar muncul dengan nama Seni Budaya dan Prakarya yang disingkat SBdP (Lampiran 30 Permendikbud No. 24 Tahun 2016). Kebijakan pendidikan tersebut menunjukkan bahwa pendidikan seni merupakan muatan yang penting dalam konstruksi pendidikan di Indonesia, khususnya pendidikan dasar hingga menengah.

Dalam kenyataannya sebagai mata pelajaran SBK maupun SBdP, pendidikan seni di SD memuat materi antara lain: (1) seni rupa/murni; (2) seni musik; (3) seni tari; dan (4) prakarya (kriya/seni rupa terapan). Dari pemetaan tersebut terlihat bahwa pendidikan seni di SD memiliki kelemahan terutama dalam keragaman bidang kajian dan keluasan cakupan materi. Dengan keragaman bidang seni dan keluasan materi yang diajarkan, tentu mengurangi fokus siswa dalam memperdalam materi suatu bidang seni. Kurangnya fokus dalam memperdalam materi tentu akan berimbas pada kebermaknaan seni itu sendiri bagi siswa SD. Strateginya tentu bisa saja dilakukan dengan membagi cakupan materi dalam waktu yang berbeda. Namun dengan terbatasnya jam pembelajaran seni di SD tentu kedalaman siswa dalam mempelajari aspek seni yang disajikan tetap saja kurang.

Selain itu, keragaman bidang seni memberikan beban yang lebih kepada personal pendidik (guru). Harus diakui bahwa tidak semua guru SD memiliki

kompetensi dalam bidang seni. Padahal, untuk mentransfer pengetahuan maupun keterampilan seni kepada siswa, tentu dibutuhkan penguasaan materi dengan mendalam oleh para guru. Sayangnya, guru di SD adalah guru kelas, yang memiliki beban kompetensi profesionalitas yang kompleks. Artinya, guru di SD dihadapkan pada sekian banyak materi bidang studi yang harus dikuasainya dalam rangka melaksanakan pendidikan di suatu kelas tertentu. Faktor inilah yang menyebabkan kompetensi bidang seni para guru kelas SD kurang mantap.

Dalam kondisi tertentu terkadang ada guru kelas dengan bakat, minat, pengetahuan, dan kompetensi di bidang seni yang sangat baik, akan tetapi hal tersebut seringkali merupakan berkah tak terduga (*unexpected blessings*). Kenyataan pada umumnya memang guru kelas SD dipersiapkan untuk mengajarkan multi bidang, tidak hanya bidang seni sehingga penguasaan bidang seni bukanlah prioritas. Bahkan dalam proses penyiapannya sebagai guru SD di program studi pendidikan guru sekolah dasar (PGSD), mahasiswa calon guru kelas SD juga mendapatkan porsi perkuliahan seni yang lebih sedikit jika di banding porsi mata pelajaran lain, seperti halnya materi lima bidang studi. Berbagai hal yang telah dipaparkan di atas merupakan faktor yang menyebabkan pendidikan seni di SD berada dalam situasi yang problematis. Di satu sisi eksistensi muatannya dipertahankan oleh pemerintah, namun di

sisi lain implementasi transfer muatannya di lapangan banyak mengalami hambatan yang menantang.

Tantangan transfer muatan seni dalam pembelajaran terjadi pada hampir semua bidang seni. Mengambil contoh di bidang seni musik, guru SD dihadapkan paling tidak pada 2 muatan utama penyampaian materi seni musik, yaitu musik sebagai materi apresiatif dan musik sebagai materi kreatif. Dalam materi apresiasi musik, guru dapat memiliki kemungkinan untuk mengembangkan dan mengemas pembelajaran berbasis informasi di berbagai media. Misalnya dengan mengumpulkan berbagai gambar atau video alat musik, lagu, dan penyajian musik dari berbagai daerah untuk disajikan di kelas. Namun berbeda kondisinya jika materi yang harus ditransfer adalah materi kreatif, artinya musik sebagai bidang seni yang harus dialami dan diproduksi oleh siswa SD. Untuk materi tersebut tentu saja dibutuhkan pengemasan pembelajaran yang kreatif, efektif, sekaligus memotivasi siswa untuk dapat mengalami bermain musik meskipun sederhana. Pada ranah pengemasan pembelajaran musik kreatif inilah yang seringkali menjadi masalah serius bagi guru kelas. Di satu sisi mungkin kemampuan bermusik guru kurang, kemampuan dan bakat juga siswa bervariasi, sementara di sisi lain materi harus tetap disajikan dalam waktu yang terjadwal secara ketat.

Permasalahan pengemasan materi musik kreatif dalam pembelajaran terjadi juga di

kelas IV SDN Baturetno 1 Wonogiri. Dalam materi pembelajaran musik ansambel (penyajian bersama), ditemukan kelemahan antara lain: (1) siswa tidak diarahkan untuk memproduksi musik, namun cenderung lebih dominan mempelajari notasi musik; (2) siswa lebih sering diajak melafalkan notasi dan membaca teks dibanding memainkannya dalam penyajian irama dan melodi; (3) sumber belajar berupa ragam lagu kurang variatif; dan (4) media pembelajaran yang digunakan juga sangat minim. Hal tersebut juga telah disadari guru dan diperbaiki dengan mengajak anak belajar alat musik, namun manajemen kelas yang kurang optimal menyebabkan kekurangan waktu di kelas. Akhirnya guru menugaskan siswa berlatih di rumah dengan bimbingan orang tua.

Proses pembelajaran musik ansambel di SDN Baturetno 1 di atas menyebabkan rendahnya motivasi siswa dalam bermain musik. Dari pengamatan terlihat siswa kehilangan fokus belajar, mengganggu teman, bersenda gurau, tidak memperhatikan penjelasan guru dan tidak memiliki semangat belajar lagu dan musik. Dari hasil isian angket respon perasaan sebagai reaksi atas pembelajaran yang berlangsung, diperoleh gambaran dari 30 siswa 5 siswa yang memiliki reaksi senang atas pembelajaran yang berlangsung, 5 siswa berada dalam level biasa saja, dan sisanya 20 siswa berada dalam level tidak merasa senang. Artinya, kegembiraan mengikuti pembelajaran musik dialami oleh

16,5 % siswa saja, sementara level biasa saja juga dialami 16,5% siswa dan 67% siswa merasakan tidak senang. Permasalahan rendahnya reaksi kegembiraan dalam pembelajaran musik di atas tentu dapat menyebabkan kurangnya minat mengikuti kelas musik, dan akhirnya dapat menyebabkan rendahnya kecerdasan musik siswa SDN Baturetno 1. Oleh karena itulah penelitian ini dilakukan dengan tujuan meningkatkan kualitas proses pembelajaran musik, khususnya meningkatkan suasana belajar menjadi menggembirakan untuk siswa.

Thomas sejalan dengan Gardner menyatakan bahwa kecerdasan musikal merupakan salah satu kecerdasan yang penting dikembangkan pada fase awal kehidupan, utamanya pada masa anak-anak. Melalui pelibatan anak-anak dalam pengalaman bermusik yang intensif, selain dapat mengembangkan kecerdasan musikalnya, juga dapat mengembangkan kecerdasan lainnya. Hal ini dapat terjadi misalnya ketika anak bernyanyi mereka mengembangkan aspek verbalnya, ketika memainkan melodi mereka berfikir spasial tentang naik turun gerak nada, bahkan berfikir matematis ketika memainkan panjang pendek irama (Thomas, 2008, p. 15). Pentingnya aktivitas musik untuk anak-anak dapat dikonstruksikan dalam bentuk bermain musik, baik itu bermain musik interaktif dalam satu kelompok maupun bermain musik fungsional dalam bentuk eksplorasi berbagai macam alat musik. Aktivitas musik dalam wujud permainan

musik interaktif memberikan peluang bagi anak-anak untuk menikmati kegembiraan dan menumbuhkan minat yang kuat pada musik (Niland, 2009 p. 18). Mahadevan (2013) dalam websitenya menyatakan sepuluh alasan terbaik mengapa setiap orang perlu bermain musik, di mana dua alasan di antaranya bahwa bermain musik dapat mengurangi stres, dan dapat menimbulkan perasaan gembira. Berdasarkan pendapat di atas, dapat dikonstruksikan asumsi penelitian ini bahwa salah satu upaya memperbaiki pembelajaran musik di kelas IV SDN Baturetno 1 dapat dilakukan melalui pengemasan pembelajaran musik berbasis pada permainan musik bersama sehingga menumbuhkan kegembiraan dalam interaksi sosial maupun musikal.

Berlandaskan pada asumsi penelitian, pertimbangan pilihan model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk menumbuhkan atmosfer pembelajaran musik menjadi lebih menggembirakan adalah model pembelajaran quantum. DePorter, et.all (2007, p. 5) mengibaratkan model quantum dalam pembelajaran sebagai interaksi yang mengubah energi menjadi cahaya. Wena (2009, pp. 160-161) menjelaskan kembali pendapat De Porter dan Hernacki bahwa pembelajaran quantum fokus pada pembelajaran yang meriah, yang dibentuk oleh interaksi dalam perbedaan, sehingga membentuk ruang yang dinamis bagi siswa untuk belajar. Pendapat tersebut dikuatkan oleh

pandangan Kosasih dan Sumarna (2013, pp. 75-76) yang menganalogikan pembelajaran quantum sebagai "menata pentas belajar" hingga dapat menumbuhkan kegembiraan dalam belajar.

Model pembelajaran quantum dalam pembelajaran seni musik diterapkan sesuai dengan sintak dasar kegiatan pembelajaran yang menurut A'la (2010, pp. 34-35) terdiri dari: (1) tumbuhkan; (2) alami; (3) namai; (4) demonstrasikan; (5) ulangi; dan (6) rayakan. Dengan demikian, penelitian ini memandang penting untuk menerapkan model pembelajaran quantum sesuai dengan sintak tersebut, dengan tujuan menumbuhkan kegembiraan siswa dalam belajar musik di kelas IV SDN Baturetno 1.

METODE

Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan kelas. Implementasi penelitian disusun dalam desain yang diawali dengan pengambilan data kondisi awal, dilanjutkan dengan penerapan tindakan, dan dilanjutkan dengan pengukuran kondisi pasca tindakan. Secara terperinci pelaksanaannya berlangsung secara siklik yang meliputi kegiatan perencanaan tindakan, dilanjutkan penerapan tindakan, kemudian dilakukan observasi kesesuaian tindakan dengan perencanaan, dan diakhiri dengan refleksi atas hasil dari tindakan yang dilakukan. Penelitian ini

menggunakan 3 siklus di mana setiap siklus terdiri atas 2 pertemuan.

Penelitian dilakukan di kelas IV SDN Baturetno 1 dengan subjek penelitian guru dan siswa. Siswa kelas IV berjumlah 30 orang yang terdistribusi dalam 17 orang siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2016-2016, berlangsung selama 7 bulan. Penelitian diawali bulan Desember 2015 dan berakhir pada bulan Juni 2016.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tiga teknik yaitu observasi, wawancara, dan penyebaran angket. Observasi dilakukan terhadap proses pembelajaran yang berlangsung untuk mengumpulkan informasi situasi, kondisi, dan suasana pembelajaran. Wawancara dilakukan terhadap guru dan siswa untuk menggali pendapat dan informasi mengenai suasana atau kesan pembelajaran. Penyebaran angket dilakukan pada siswa kelas IV SDN Baturetno 1, untuk mendapatkan gambaran mengenai kesan perasaan sebagai reaksi atas pembelajaran yang berlangsung.

Dalam penelitian digunakan angket sederhana yang bentuknya gambar ekspresi perasaan (*emoticon*). Gambar *emoticon* yang digunakan ada 5 yaitu: (1) gambar tersenyum lebar untuk pilihan perasaan sangat senang; (2) gambar tersenyum untuk pilihan perasaan senang;

(3) gambar ekspresi datar untuk reaksi biasa saja; (4) gambar ekspresi tertidur untuk perasaan bosan; dan (5) gambar ekspresi sedih untuk perasaan tidak suka/tidak menikmati. Pemilihan penggunaan angket dengan gambar tersebut didasari pertimbangan bahwa siswa SD masih dalam usia anak-anak, sehingga dengan angket model memilih gambar akan lebih dekat dengan dunia mereka dibanding dengan pertanyaan tertulis.

Analisis terhadap data dilakukan menggunakan model analisis deskriptif interaktif. Data reaksi siswa yang terkumpul ditabulasikan dan dicari kecenderungannya. Selanjutnya data tersebut dibandingkan dengan data-data lain secara berkesinambungan dengan tujuan diperoleh data yang jenuh. Selanjutnya data yang jenuh dideskripsikan dan dikaitkan dengan data lainnya. Selanjutnya data tersebut dijelaskan secara kritis menggunakan kerangka teoritis yang telah ditetapkan. Penjelasan berbasis kerangka teoritis menjadi penyajian data akhir dari proses penelitian yang berlangsung.

HASIL

Pada awal penelitian, dilakukan observasi terhadap pembelajaran seni materi bermain musik ansambel di kelas IV SDN Baturetno 1. Hasil observasi memperlihatkan bahwa pembelajaran belum mengaktifkan siswa untuk bermain musik. Pembelajaran didominasi

membaca teks lagu, mendiskusikan notasi dan tanda baca dalam notasi. Selain itu, pembelajaran justru lebih fokus pada tanya jawab mengenai makna lagu. Hal ini menyebabkan siswa terlihat tidak bersemangat mengikuti pembelajaran musik. Beberapa siswa yang kebetulan membawa alat musik lebih senang bermain-main sendiri, sedangkan siswa yang tidak membawa alat musik mendengarkan penjelasan guru sambil melakukan berbagai kegiatan sampingan seperti bersenda gurau, membaca buku lain, dan bermain dengan teman terdekatnya.

Berdasarkan informasi dari guru, kenyataan atmosfer pembelajaran yang kurang aktif disebabkan kesulitan guru untuk menemukan metode yang tepat dalam mengajar musik. Ketersediaan waktu yang ada (2X35 menit) dianggap terlalu singkat untuk mengajarkan musik dengan metode latihan/*drill*. Akhirnya pembelajaran lebih diarahkan mempelajari "pengetahuan tentang musik" dibanding "pengalaman bermusik". Guru sebenarnya sudah menguasai lagu dalam bentuk keterampilan bernyanyi, meskipun keterampilan memainkan alat musik belum terlalu mahir. Akan tetapi, potensi tersebut tidak dioptimalkan dalam pembelajaran untuk berproses musik bersama siswa. Alasannya waktu menyampaikan materi dengan bermain musik dapat memerlukan durasi yang panjang, yang dapat mengganggu jadwal mata pelajaran lainnya.

Dengan model pembelajaran kelas musik ansambel yang diterapkan guru tersebut, menimbulkan reaksi perasaan yang tidak menggembirakan bagi siswa. Reaksi tersebut terbaca dari hasil isian angket

respon perasaan sebagai reaksi atas pembelajaran dalam bentuk angket 1 (*emoticon*). Secara garis besar gambaran hasil tersebut seperti pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Reaksi Perasaan Siswa dalam Pembelajaran Musik Pada Kondisi Pra Tindakan

Deskripsi perasaan siswa				
Sangat Senang	Senang	Biasa saja	Bosan	Tidak Senang/Sedih
0	5	5	11	9

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa jika level kegembiraan pembelajaran adalah akumulasi dari level sangat senang dan senang, maka pada kondisi pra siklus level tersebut berada pada kisaran 16,5 % saja. Selanjutnya, jika level tidak gembira adalah akumulasi bosan dan tidak senang, maka level tersebut mencapai 67 %. Sedangkan level datar atau biasa saja berada dalam kisaran 16,5%.

Dari hasil yang diperoleh pada kondisi awal, selanjutnya dilakukan perbaikan dengan menerapkan model pembelajaran quantum. Model quantum dilaksanakan dalam 3 siklus, di mana setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Pada siklus 1 materi difokuskan pada belajar bermain musik ansambel untuk lagu berbirama 3/4. Pada siklus 2 materi difokuskan pada lagu berbirama 4/4. Selanjutnya pada siklus 3 siswa diajak mengulang berlatih dan menyajikan secara berkelompok lagu berbirama 3/4 dan 4/4.

Dalam kegiatan pembelajaran musik, sintak model quantum diterapkan dalam alur penyajian yang runtut yaitu: (1) tumbuhkan: siswa diajak menyanyikan lagu model yang akan dimainkan musiknya; (2) alami: siswa memainkan alat musik ritmik dan melodi berkelompok sesuai notasi dibimbing guru; (3) namai: siswa dan guru berdiskusi menamai bagian alat musik, teknik memainkan alat, dan bagian notasi; (4) demonstrasi: guru memberi contoh memainkan alat musik dan menyajikan notasi; (5) ulangi: siswa bersama guru menyajikan musik dari lagu yang sudah dikuasai; (6) rayakan: siswa secara kelompok menyajikan hasil latihan secara bersama sama dan diapresiasi oleh kelompok yang lain, selanjutnya diberi reward.

Setelah dilakukan pembelajaran dengan model quantum seperti runutan di atas, diperoleh hasil observasi yang menunjukkan bahwa suasana belajar menjadi aktif dan meriah. Keaktifan tidak lagi terjadi pada guru namun terjadi juga pada siswa. Dengan penerapan

pembelajaran quantum, siswa aktif melakukan kegiatan memainkan alat musiknya. Selain itu, para siswa tidak lagi takut untuk bertanya pada gurunya. Dalam kegiatan belajar, siswa berani bertanya mengenai bagian lagu yang tidak dipahami cara memainkannya. Siswa juga bertanya mengenai teknik memainkan alat musik yang dimainkannya.

Kegiatan bermusik dalam kelompok-kelompok juga menyebabkan terbangunnya suasana kompetitif. Siswa giat berlatih di dalam kelompoknya untuk dapat menjadi penyaji musik yang terbaik. Di dalam kelompok juga terjadi interaksi positif antar siswa untuk saling memberi pengertian dan membantu kesulitan yang dialami teman di kelompoknya. Interaksi tersebut menumbuhkan suasana belajar yang penuh perhatian dan penuh keceriaan.

Pada setiap akhir proses pembelajaran dilakukan refleksi dengan guru kelas. Refleksi dilakukan dalam bentuk diskusi dan

wawancara dengan guru mengenai kelebihan dan kekurangan pembelajaran yang sudah dilakukan. Guru kelas menyatakan bahwa dengan penerapan model pembelajaran quantum suasana pembelajaran menjadi menyenangkan bagi siswa maupun bagi guru. Namun demikian, guru mengalami kesulitan pada saat awal menerapkan model quantum, terutama dalam mengimplementasikan urutan sintaknya. Kesulitan utamanya pada sintak menumbuhkan minat siswa pada materi pembelajaran. Dalam prosesnya, kesulitan ini dapat dipecahkan dengan mengembangkan beragam teknik seperti memutar video penyajian musik, memutar video gerak dan lagu, dan penyajian gambar skema alat musik ritmis dan melodis.

Selain hasil observasi dan wawancara, hasil angket juga menunjukkan gambaran adanya peningkatan pada reaksi siswa atas pembelajaran. Hasil reaksi siswa tersebut seperti terlihat pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Reaksi Perasaan Siswa dalam Pembelajaran Musik Pada Siklus 1, Siklus 2, dan Siklus 3

Siklus	Deskripsi perasaan siswa				
	Sangat Senang (SS)	Senang (S)	Biasa Saja (BS)	Bosan (Bn)	Tidak Senang/Sedih (TS)
1	12	15	0	0	3
2	20	8	0	0	2
3	28	1	1	0	0

Berdasarkan hasil dalam tabel 3 di atas dapat dilihat bahwa pada siklus 1 terdapat 12 siswa atau 40 % menyatakan sangat senang dan 15 siswa atau 50% siswa menyatakan senang. Artinya sudah 90% dari siswa di kelas berada pada perasaan senang dalam mengikuti pembelajaran. Sisanya, 3 siswa atau 10% masih berada dalam kondisi tidak senang.

Pada siklus 2 terjadi perubahan kondisi reaksi perasaan siswa dengan kenyataan adanya 20 siswa atau 66,6% siswa berada dalam level sangat senang, dan 8 siswa atau 26,6% berada dalam level senang. Artinya, terdapat 28 siswa atau 93,3% siswa di kelas berada pada perasaan senang dalam mengikuti pembelajaran. Masih terdapat 2 siswa atau 6,7% siswa yang belum berada dalam kondisi senang, atau masih dalam kondisi tidak senang.

Pada siklus 3 terjadi lagi perubahan kondisi reaksi perasaan siswa dengan kenyataan adanya 28 siswa atau 93,3% dalam level sangat senang, dan 1 siswa atau 3,3% berada dalam level senang. Dengan demikian dapat diartikan bahwa terdapat 29 siswa atau 97% siswa di kelas berada pada perasaan senang dalam mengikuti pembelajaran. Masih terdapat 1 siswa atau 3% siswa yang belum berada dalam kondisi senang, namun dalam kondisi biasa saja. Dari ketiga siklus tersebut, tidak ditemukan siswa yang berada dalam level perasaan bosan.

PEMBAHASAN

Dari data hasil penelitian yang sudah dipaparkan di atas, dapat dilihat bahwa terjadi kecenderungan meningkatnya reaksi pembelajaran dari tidak senang menjadi senang. Pada kondisi pra tindakan, perbandingan persentase antara siswa yang merasa senang (S), biasa saja (BS) dan tidak senang (TS) dalam mengikuti pembelajaran musik adalah: 16,5%: 16,5%: 67%. Kondisi tersebut mengalami perubahan pada siklus 1. Pada siklus 1 perbandingan antara reaksi perasaan S:BS:TS menjadi 90%: 0%:10%. Dengan demikian terjadi peningkatan level perasaan senang dari siswa di kelas tersebut sebesar 73,5% dan terjadi penurunan level tidak senang sebesar 57%.

Pada siklus 2, perbandingan persentase antara siswa dengan perasaan S, BS dan TS dalam mengikuti pembelajaran musik menjadi: 93,3%: 0%: 6,7%. Selanjutnya pada siklus 3 perbandingan persentase menjadi 96,6%: 3,3%: 0%. Selanjutnya dapat dipetakan bahwa peningkatan level reaksi perasaan siswa terhadap pembelajaran musik setelah menggunakan model pembelajaran quantum, dari kondisi pra siklus dibanding kondisi setelah siklus 3 (akhir) mengalami peningkatan yang signifikan. Level reaksi S meningkat sebesar 80,4% dari 16,6 menjadi 97%. Level reaksi perasaan TS menurun sekitar 67% dari 67% menjadi 0%. Level reaksi BS turun sekitar 13,5% dari 16,5% menjadi 3%.

Besaran peningkatan level senang dan penurunan level perasaan tidak senang secara signifikan tersebut, memperlihatkan keberhasilan penerapan model pembelajaran quantum dalam kelas musik. Dapat dijelaskan, penerapan model pembelajaran quantum memberikan peluang kepada siswa untuk berinteraksi dengan guru maupun dengan siswa yang lain. Artinya terjadi interaksi multi arah. Proses interaksi tersebut terjadi dalam setiap sintak model quantum yang disajikan guru di kelas.

Dalam sintak penumbuhan minat, guru pada awalnya mengalami kesulitan memotivasi siswa untuk tertarik pada kelas musik. Hal ini terjadi karena biasanya kelas musik diawali oleh ceritera dan ceramah oleh guru. Di siklus 1, metode ceramah ini menyulitkan guru untuk memulai kelas yang menarik. Namun dengan modifikasi metode dengan demonstrasi guru memainkan lagu dengan pianika sambil meminta siswa bernyanyi dan bergerak bersama, maka hambatan interaksi antara guru dan siswa dapat di atasi. Karena pada dasarnya, dengan metode demonstrasi perhatian siswa dapat lebih dipusatkan kepada proses belajar mengajar (Sagala, 2013, p. 211). Modifikasi metode tersebut selanjutnya justru memotivasi siswa untuk memunculkan beragam pertanyaan mengenai susunan nada pianika, teknik memegang pianika, dan cara membunyikan pianika. Dengan demikian, terlihat bahwa sintak model quantum sesungguhnya tidak harus

dilakukan secara ketat namun dapat luwes disajikan di kelas, seperti contoh di atas dengan secara simultan menyajikan penumbuhan minat dengan demonstrasi.

Dengan tumbuhnya keingintahuan siswa, maka guru dapat dengan mudah masuk pada sintak berikutnya yaitu memfasilitasi siswa mengalami bermain musik, baik itu bermain alat musik melodis pianika maupun alat musik ritmis yaitu gendang dari galon. Pada sintak ini demonstrasi guru tetap menjadi metode yang penting. Selain itu siswa dapat berinteraksi musikal antar siswa dengan membagi peran siswa sebagai pemain irama dengan gendang dan pemain melodi dengan pianika. Proses bermain bersama inilah yang membuat siswa merasa senang. Para siswa seolah sedang bermain bersama temannya dalam situasi bermain yang sesungguhnya. Eksplorasi memainkan alat musik dan improvisasi bebas menyajikan berbagai unsur musik memberikan kesenangan pada siswa yang masih dalam taraf ingin mengetahui berbagai hal.

Proses mengalami musik yang “bebas” namun terarah, mendorong siswa memiliki banyak pertanyaan kepada guru. Pertanyaan tersebut ada yang berupa pertanyaan berkaitan dengan teknis permainan alat maupun berkaitan dengan cara menyajikan notasi lagu. Pada proses inilah guru mengajak siswa mengelaborasi notasi lagu maupun teknik bermain musik dengan memberikan nama-nama pada gejala yang dipelajari. Kegiatan merinci ini

dilakukan dengan menamai konsep-konsep dari gejala musik. Misalnya konsep tempo untuk mengganti kecepatan memainkan musik. Juga konsep lain seperti birama, ketukan/beat, kalimat lagu, susunan nada, penjarian, dan sebagainya. Melalui kegiatan ini para siswa menginternalisasikan pengetahuan musik bersamaan dengan keterampilan proses bermusik yang dijalani.

Kegiatan dalam model quantum yang menantang siswa adalah sintak mendemonstrasikan apa yang diketahui dan mampu dilakukannya. Keterampilan ritmik menjadi keterampilan yang lebih mudah dikuasai sebagian besar siswa di kelas IV SDN Baturetno 1. Hal ini karena memainkan pola ritmik memiliki tingkat kerumitan yang lebih rendah dari unsur melodi. Namun demikian, suasana kompetitif dan kegembiraan menyebabkan mereka terkadang berebut untuk saling mendahului dalam menyajikan semua unsur musik yang dikuasainya. Dari kenyataan tersebut terlihat bahwa kepercayaan diri siswa sudah tumbuh pada sintak demonstrasi ini. Kepercayaan tersebut tumbuh seiring dilaluinya sintak sebelumnya yaitu pada saat proses penumbuhan, mengalami, dan menamai konsep musik.

Kepercayaan diri semakin berkembang lagi dalam diri siswa pada saat kegiatan mengulangi apa yang mereka sudah capai. Dalam kegiatan mengulangi kemampuan melalui penugasan

berkelompok menyajikan musik, para siswa pada awalnya terhambat oleh kemauan bekerja sama dalam kelompok. Hambatan tersebut dipecahkan guru melalui menjanjikan reward bintang bagi kelompok yang berhasil menyajikan musik dengan baik. Sebagai cara menjaga kepercayaan diri, maka reward tetap diberikan juga kepada kelompok yang kualitas penampilan musiknya kurang baik. Intinya terdapat gradasi reward sesuai capaian penyajian kelompok. Strategi ini dilakukan agar pada saat perayaan akhir semua kelompok dapat merayakan prestasi masing-masing.

Dalam kegiatan mengulangi penyajian musik ke depan kelas, secara tidak langsung terbangun sikap apresiatif siswa terhadap karya kelompok lain. Sikap tersebut terlihat dari kesediaan para siswa untuk saling memberi pujian dan bertepuk tangan setelah penyajian kelompok lain selesai. Sikap saling menghargai karya teman ini memuncak pada saat perayaan dengan melakukan *jam session* (penyajian musik bersamaan) semua kelompok di akhir pembelajaran. Siswa di kelas menyajikan musik dengan bersemangat secara bersamaan, dan memainkan peran musikalnya masing-masing dengan penuh kesungguhan. Di akhir penyajian secara bersamaan para siswa bertepuk tangan atas prestasi yang telah dicapai pada hari tersebut. Dengan demikian, kegiatan ini telah memunculkan salah satu perilaku yang disebut oleh Bessom, Tatarunis & Forcucci (Gunara, 2008; Julia, 2014, p. 40)

sebagai kemampuan berpikir kritis dalam musik.

Dengan penerapan model pembelajaran quantum dalam kelas musik di kelas IV SDN Baturetno 1 telah mendorong peningkatan kualitas proses pembelajaran. Peningkatan proses paling tidak terjadi pada perbaikan atmosfer kelas musik yang awalnya siswa pasif menjadi siswa aktif. Perubahan dari kelas yang awalnya siswa diberi tahu berbagai hal tentang musik, menjadi kelas yang senang mencari tahu berbagai hal yang berkaitan dengan musik. Peningkatan proses dari siswa yang awalnya mendengar "cerita tentang" musik menjadi siswa yang "menjadi bagian" dari musik. Berbagai perubahan inilah yang menyebabkan meningkatnya perasaan senang dalam diri siswa kelas SDN Baturetno 1 pada saat mengikuti kelas musik bermodel quantum. Dengan demikian, keberadaan PTK pun turut memberi jalan bagi guru untuk mengembangkan diri sebagai seorang peneliti (*teacher as researcher*) (Maulana, 2009), di samping berdampak langsung pada perbaikan kualitas pembelajaran, di mana masalah kinerja guru, aktivitas belajar, dan hasil belajar siswa pun dapat ditingkatkan (Pranswari, 2016, p. 53).

SIMPULAN

Perubahan atmosfer belajar musik dengan meningkatnya aktivitas siswa, sebagai dampak dari penerapan model quantum, telah menjadikan siswa kelas IV SDN Baturetno 1 merasa lebih senang berada

dalam kelas musik. Sintak dalam model quantum telah menghantarkan siswa pada kegembiraan bermain musik. Para siswa secara tidak sadar telah dibawa pada proses belajar musik sambil bermain-main musik. Situasi dan kondisi bermain-main yang dibentuk oleh model quantum menempatkan siswa dalam zona nyaman untuk belajar musik. Artinya, model quantum membuat siswa menganggap musik bukan lagi sekumpulan konsep abstrak yang asing, membingungkan, dan membuat bosan untuk dipelajari. Lebih jauh dari itu musik menjadi fenomena bunyi menarik, yang menantang sifat keingintahuan siswa SD, untuk menemukan berbagai hal misterius yang melingkupinya. Dengan model quantum dalam kelas musik, para siswa kelas IV SDN Baturetno 1 seolah dibawa pada "pentas belajar" dan "belajar pentas" yang menyenangkan.

REFERENSI

- A'la, Miftahul. (2010). *Quantum Teaching (Buku Pintar dan Praktis)*. Yogyakarta: Diva Press.
- BSNP. (2006). *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar SD/MI*. Jakarta: BSNP.
- DePorter, B., Reardon, M., & Singer-Nourie, S. (2007). *Quantum Teaching*. Bandung: Kaifa.
- Julia. (2014). *Pendidikan Musik Permasalahan dan Pembelajarannya*. UPI Press: Bandung.
- Kosasih, N., & Sumarna, D. (2013). *Pembelajaran Quantum dan Optimalisasi Kecerdasan*. Bandung: CV Alfabeta.

- Mahadevan, Shankar. (2013). "Ten Reasons Why Everyone Should Learn To Play Musical Instrument". (<http://www.shankarmahadevanacademy.com/blog/Ten-Reasons-Why-Everyone-Should-Learn-To-Play-Musical-Instrument/>) diakses 10 Agustus 2016.
- Maulana. (2009). *Memahami Hakikat, Variabel, dan Instrumen Penelitian Pendidikan dengan Benar: Panduan Sederhana bagi Mahasiswa dan Guru Calon Peneliti*. Bandung: Learn2Live 'n Live2Learn.
- Niland, Amanda. (2009). "The Power of Musical Play: The Value of Play-Based, Child-Centered Curriculum in Early Childhood Music Education". *General Music Today* 23(1) 17–21 © 2009 MENC: The National Association for Music Education DOI: 10.1177/1048371309335625 <http://gmt.sagepub.com>. Downloaded from <http://gmt.sagepub.com> by KARSONO Jawul on October 21, 2009.
- Permendikbud No. 24 Tahun 2016, Lampiran 30: Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Seni Budaya dan Prakarya SD/MI.
- Pramswari, L. (2016). ELEMENTARY SCHOOL TEACHERS' PERCEPTIONS TOWARDS CLASSROOM ACTION RESEARCH. *Mimbar Sekolah Dasar*, 3(1), 50-56. doi:<http://dx.doi.org/10.17509/mimbar-sd.v3i1.2356>.
- Sagala, Syaiful. (2013). *Konsep dan Makna Pembelajaran: Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar (Cet. 11)*. Bandung: Alfabeta.
- Thomas, E. Amy. (2008). "Growing Young Musicians: Ways Music Educators Can Reach Their Littlest Learners and Those Who Care for Them". *General Music Today* Volume 22 Number 1 October 2008 13-18 © 2008 MENC: The National Association for Music Education 10.1177/1048371308323145. Downloaded from <http://gmt.sagepub.com> by KARSONO Jawul on October 21, 2009.
- Wena, Made. (2009). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Bandung: Bumi Aksara.