

Media Papan Magnet untuk Pembelajaran Ritmis Siswa Sekolah Dasar

Nurhayati¹, Aan Kusdiana², Resa Respati³

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya
nrhayati966@gmail.com¹, aankusdiana55@yahoo.co.id², respati.upi.edu³

Abstract

This research is motivated by the importance of musical development of students in learning music in elementary school. Learning music that is held generally has not been able to develop student musicality. In addition, there is no instructional media designed specifically in the learning of music in elementary school. For example in the learning pattern of rhythm, teachers generally fill the learning by singing without teaching the student's sense of rhythm first. Learning media in rhythmic learning plays an important role as the function and role of the media that greatly assist students in learning. In all the music of all cultures, the rhythm is essential for musical experience and understanding. Studying patterns of rhythm or rhythm is very useful for students in fostering musicality to music. Students' sensitivity to special music of rhythm can be developed through rhythmic exercises. Rhythmic is the sound produced from a musical instrument or not a musical instrument and forms a patterned sound or an un patterned sound. The purpose of this study is to describe the aspects needed in product development, product design /design, product feasibility test, so as to gain reflection from product development in the form of magnet board media for rhythmic learning of elementary school students. The method used is design based research method. The study involved experts, elementary school teachers, and elementary school students. The developed product can be used to practice the shape and variation of rhythm pattern. This research produces magnetic board media for rhythmical learning of elementary school students. In conclusion, the design of magnet board media for rhythmical learning of elementary school students deserves to be used as a support in learning rhythm pattern.

Keywords: *Learning Media, Magnet Board, Music, Rhythmic, Design Based Research.*

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya pengembangan musikalitas siswa dalam pembelajaran seni musik di Sekolah Dasar. Pembelajaran musik yang dilaksanakan umumnya belum mampu mengembangkan musikalitas siswa. Selain itu, belum ada media pembelajaran yang didesain khusus dalam pembelajaran seni musik di Sekolah Dasar. Misalnya dalam pembelajaran pola irama, umumnya guru mengisi pembelajaran dengan bernyanyi tanpa mengajarkan terlebih dahulu rasa irama siswa. Media pembelajaran dalam pembelajaran ritmis sangat berperan penting sebagaimana fungsi dan peran media yang sangat membantu siswa dalam pembelajaran. Dalam semua musik dari semua budaya, irama sangat penting bagi pengalaman dan pemahaman musikal. Mempelajari pola irama atau ritme sangat bermanfaat bagi siswa dalam menumbuhkan musikalitas terhadap musik. Sensitifitas siswa terhadap musik terkhusus irama dapat dikembangkan melalui latihan ritmis. Ritmis adalah bunyi yang dihasilkan dari alat musik atau pun bukan alat musik dan membentuk suatu bunyi berpola atau pun bunyi tidak berpola. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan aspek-aspek yang dibutuhkan dalam pengembangan produk, desain/rancangan pengembangan produk, uji kelayakan produk, sehingga memperoleh refleksi dari pengembangan produk berupa media papan magnet untuk pembelajaran ritmis siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah metode *design based research*. Penelitian ini melibatkan ahli, guru sekolah dasar, dan siswa sekolah dasar. Produk yang dikembangkan dapat digunakan untuk latihan bentuk dan variasi pola irama. Penelitian ini menghasilkan media papan magnet untuk pembelajaran ritmis siswa sekolah dasar. Kesimpulannya, rancangan media papan magnet untuk pembelajaran ritmis siswa sekolah dasar layak digunakan sebagai penunjang dalam pembelajaran pola irama.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran, Papan Magnet, Seni Musik, Ritmis, Design Based Research*

PENDAHULUAN

Pembelajaran seni di Sekolah Dasar menjadi salah satu bagian dalam usaha membentuk siswa menjadi pribadi yang utuh. Pendidikan seni termasuk pada kelompok mata pelajaran estetika sesuai dengan yang tercantum dalam Badan Standar Nasional Pendidikan (2006, hlm 8). Kelompok mata pelajaran ini dimaksudkan untuk meningkatkan kreativitas dan sensitifitas dalam mencipta sebuah karya seni dan mengapresiasi sebuah karya seni secara optimal. Selain itu menurut Arslan (2013) "Pendidikan seni bertujuan untuk membuat anak-anak memiliki pikiran kreatif, peneliti, harga diri, produktif dan dengan persepsi dan selera estetika yang dikembangkan".

Pelaksanaan pembelajaran seni musik di sekolah dilakukan berdasarkan Kompetensi Dasar sesuai standar isi pada kurikulum. Pencapaian Kompetensi Dasar berarah pada aspek untuk mengembangkan kognitif, afektif dan psikomotor. Salah satu muatan materi pendidikan seni musik yang terdapat pada kompetensi dasar yakni mengenai pola irama. Pola irama menjadi materi yang harus dikuasai siswa baik dalam KTSP maupun dalam kurikulum 2013.

Latihan pola ritmis bukan sekedar memukul sebuah benda atau membunyikan sesuatu secara sembarangan, melainkan membentuk sebuah pola yang membangun

musik menjadi lebih hidup. Menurut Kurdi (2011) "dengan adanya irama, musik akan terasa lebih hidup dan seolah mempunyai kekuatan gerak yang menggetarkan perasaan. Irama merupakan unsur mutlak dalam seni musik". Musik yang terasa lebih hidup dengan adanya ritmis akan membuat seseorang lebih menikmati dalam mengapresiasi sebuah karya musik. Motivasi siswa dalam belajar musik pun akan lebih tinggi dengan penguasaan pola irama melalui pembelajaran ritmis yang dikemas dengan menyenangkan. Aktivitas pada latihan ritmis seperti tepuk tangan, petikan jari atau memukul sebuah benda yang menghasilkan bunyi apabila membentuk sebuah pola tertentu akan sangat menyenangkan jika dipelajari.

Namun berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan, peneliti menemukan beberapa fakta terkait pembelajaran seni musik terutama pada pembelajaran materi pola irama di Sekolah Dasar. Pertama, pembelajaran musik yang dilaksanakan hanya dengan menyanyikan sebuah lagu kemudian pembelajaran usai. Guru dalam prakteknya kurang mampu mengembangkan dan menyampaikan materi terkhusus pola irama menjadi sebuah pembelajaran ritmis yang menarik dikarenakan keterbatasan pada kemampuan guru dalam pemahaman materi ritmis sehingga pengembangan media

pembelajaran untuk pembelajaran ritmis yang bisa dilakukan pun tidak dilaksanakan guru. Kedua, beberapa guru ditemukan merasa kebingungan bagaimana membelajarkan materi ritmis kepada siswa agar pembelajaran mudah disampaikan, dipahami dan motivasi belajar siswa menjadi tinggi, salah satunya dikarenakan karena tidak tersedianya media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi. Pada prakteknya guru hanya sampai pada tahap imitasi dimana siswa hanya meniru pola ritmis (pola tepukan) yang guru contohkan. Ketiga, siswa yang berada di kelas tinggi merasa kesulitan dalam menyesuaikan tempo ketika memainkan alat musik, hal tersebut dikarenakan musikalitas siswa kurang dikembangkan dikelas sebelumnya dalam artian penguasaan pola irama terkhusus pada pembelajaran ritmis kurang maksimal.

Dari kenyataan di lapangan tersebut, perlu adanya pengembangan media yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa, sehingga tercipta situasi pembelajaran yang aktif, multiarah, dan menumbuhkan antusiasme siswa dalam belajar. Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yakni dengan menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi lebih dari itu sesuai

pendapat Hernawan, dkk (2007, hlm. 11) "Media pembelajaran memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif".

Media pembelajaran yang disajikan terkhusus untuk materi ritmis yakni berupa papan magnet. Media papan magnet menurut Rohani (1997, hlm.23) yaitu "Bentuk media papan yang dilapisi logam, agar pada papan tersebut dapat ditempelkan benda-benda yang ditempel magnet pada salah satu sisinya". Papan magnet tersebut dapat ditempel dengan beragam item magnetik. Item magnetik yang dibuat sebagai tempelan yakni berupa simbol dari notasi. Penyimbolan ini berdasarkan pada salah satu teori pembelajaran musik Edwin Gordon (dalam Respati, 2012 hlm. 24) yaitu *Discrimination Learning* pada tahap ke 4 yakni *the symbolic association level of learning*. Media papan magnet ritmis ini memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi ritmis pada tahap *literacy* (literasi atau kemampuan membaca simbol musik) secara mudah, praktis sekaligus menarik bagi siswa dalam melakukan pembelajaran latihan pola irama.

Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk: 1) Mendeskripsikan aspek yang dibutuhkan untuk pengembangan media papan magnet untuk pembelajaran ritmis siswa sekolah dasar; 2)

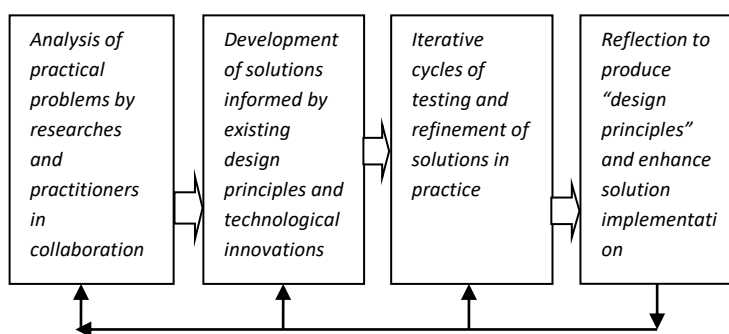
Mendeskripsikan rancangan pengembangan media papan magnet untuk pembelajaran ritmis siswa sekolah dasar; 3) Mendeskripsikan proses uji kelayakan media papan magnet untuk pembelajaran ritmis siswa sekolah dasar; 4) Mendeskripsikan hasil refleksi penggunaan media papan magnet untuk pembelajaran ritmis siswa sekolah dasar

Secara umum, penelitian ini bermanfaat untuk memberikan sumbangan pemikiran berupa pengembangan media papan magnet untuk pembelajaran ritmis siswa sekolah dasar, menambah wawasan dan pengetahuan berupa pengembangan media papan magnet untuk pembelajaran ritmis siswa sekolah dasar, guru mendapatkan kemudahan berupa menyampaikan materi pembelajaran ritmis, meningkatkan motivasi belajar siswa melalui media papan magnet untuk pembelajaran ritmis.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini akan dilaksanakan di SDN 1 Nagarawangi dan SDN 2 Karangsambung yang terletak di Kota Tasikmalaya, dengan subjek penelitian guru dan siswa kelas rendah di dua sekolah tersebut. Solusi untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran ritmis seperti yang dijelaskan sebelumnya akan diteliti menggunakan metode desain berbasis penelitian atau *design based research* (DBR), karena sesuai

dengan tujuan penelitian yaitu merancang, mengembangkan, dan menguji kelayakan suatu produk untuk mengatasi masalah dalam pembelajaran. Prosedur penelitian yang digunakan adalah prosedur penelitian yang dijelaskan oleh Reeves (dalam Lidinillah, 2012). Prosedur tersebut terdiri dari empat langkah yaitu: 1) identifikasi dan analisis masalah; 2) pengembangan *prototype* atau rancangan produk; 3) melakukan uji coba dan revisi; 4) refleksi *prototype*. Prosedur model Reeves dijelaskan pada gambar 2.1.



Gambar 1
Prosedur DBR Model Reeves

Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, *expert judgment* (penilaian ahli), observasi, dan studi dokumentasi. Analisis data mengacu pada model analisis interaktif yang digagas oleh Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2013, hlm. 337), "aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya jenuh". Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam analisis data pada penelitian ini ialah *data reduction* (mengorganisir data),

data display (membuat uraian terperinci), dan *conclusion drawing/verification* (melakukan interpretasi dan kesimpulan).

HASIL DAN PEMBAHASAN

I. Identifikasi dan Analisis Masalah

Kegiatan identifikasi dan analisis masalah diperoleh berdasarkan data hasil wawancara, studi dokumentasi dan observasi. Wawancara dilakukan kepada ahli media pembelajaran, ahli musik dan ahli pedagogik. Wawancara dilakukan dengan berpedoman pada lembar wawancara yang berisi pertanyaan yang disesuaikan dengan bidang keahlian setiap narasumber. Studi dokumentasi dilakukan dengan menganalisis kurikulum, buku siswa yang biasa dijadikan sebagai sumber ajar dan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran dikelas. Observasi dilaksanakan di kedua sekolah sebagai tempat penelitian, yakni SDN 1 Nagrawangi dan SDN 2 Karangsambung. Observasi difokuskan untuk melihat pembelajaran ritmis yang biasa dilaksanakan, terutama penggunaan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis dan identifikasi masalah yang telah dilakukan, peneliti menemukan beberapa permasalahan dan temuan yang terjadi di lapangan. Permasalahan tersebut berkaitan dengan pengembangan media papan magnet untuk pembelajaran ritmis siswa sekolah dasar. Peneliti menemukan tiga fokus permasalahan

1) Pembelajaran seni musik yang kurang diperhatikan sehingga esensi dari seni musik itu sendiri belum diterapkan kepada siswa sekolah dasar 2) Keterbatasan kualitas pengembangan pada pembelajaran seni musik di sekolah dasar terkhusus pada media pembelajaran ritmis 3) Siswa kelas tinggi kesulitan dalam mengikuti irama dalam permainan musik.

II. Pengembangan Desain Produk

Tahap rancangan desain produk ini meliputi analisis Kompetensi Dasar (KD), indikator, tujuan pembelajaran, materi, pemaparan tentang komponen media papan magnet untuk pembelajaran ritmis siswa sekolah dasar. Dilanjutkan dengan menyusun *storyboard* dan melakukan pembuatan *prototype* (produk). Standar kompetensi yang digunakan adalah 3.2 Mengenal pola irama sederhana melalui lagu anak-anak. dan 4.2 Menampilkan pola irama sederhana melalui lagu anak-anak. Berdasarkan KD tersebut, peneliti menyusun indikator dan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang dirancang dijelaskan pada poin berikut.

1. Dengan mengamati media papan magnet ritmis, siswa dapat memahami panjang pendek bunyi dengan simbol secara cermat.
2. Dengan membaca pola ritmis lagu anak-anak pada media papan magnet ritmis,

siswa dapat memainkan pola ritmis lagu anak-anak dengan percaya diri.

Menyusun storyboard merupakan tahapan lanjutan setelah melakukan analisis terhadap Kompetensi Dasar (KD), indikator, tujuan pembelajaran, materi, dan media yang divisualisasikan. Storyboard yaitu gambaran umum atau sketsa mengenai media pembelajaran yang akan dibuat. Isi dari storyboard ini adalah visualisasi hasil analisis yang telah dikaji sebelumnya seperti materi dan tampilan yang digunakan. Storyboard yang dibuat didasarkan pada 4 unsur utama media papan magnet ritmis, yakni identitas media, penempatan notasi, garis birama dan notasi.

Tahapan berikutnya yaitu pembuatan *prototype* (produk) yang dikembangkan oleh peneliti, berbentuk media papan magnet untuk pembelajaran ritmis siswa sekolah dasar. Pembuatan produk ini didasarkan pada *storyboard* yang telah dirancang peneliti dan divisualisasikan menjadi sebuah media media papan magnet ritmis. Bahan utama dari media ini yakni papan triplek, besi tipis, stiker *graftek outdoor*, dan magnet. Semua bahan tersebut merupakan komponen bahan penyusun dalam media papan magnet untuk pembelajaran ritmis yang peneliti kembangkan. Secara singkat proses pembuatan media papan magnet untuk pembelajaran ritmis ini dari awal yakni

tahap pengukuran, pemotongan bentuk, penyusunan, pewarnaan sampai pada *finishing* agar tampilan media lebih rapi dan bersih.

Berikut cara penggunaan media papan magnet ritmis :

1. Siapkan *stand* kayu sebagai tempat sandaran media papan magnet agar dapat terlihat oleh seluruh siswa.
2. Buka media papan magnet kemudian letakkan pada *stand* kayu. Sebagai alternatif, media papan magnet dapat digantung pada dinding.
3. Siapkan kotak item magnetik
4. Letakkan garis birama pada titik sesuai dengan birama yang ingin dimainkan
5. Tempelkan notasi (item magnetik) sesuai dengan pola ketukan yang ingin dimainkan atau mengikuti pola ritmis pada lagu
6. Apabila merubah pola ketukan, geser item magnetik sesuai dengan perubahan pola ketukan yang diinginkan

III. Uji Validasi dan Uji Coba Produk

Uji validitas produk ditempuh dengan melakukan penilaian produk yang telah dibuat oleh ahli (*expert judgment*). Validasi ahli dilakukan oleh ahli yang berpengalaman dalam bidangnya masing-masing, dalam penelitian ini, ahli yang dilibatkan adalah ahli dalam bidang media pembelajaran, ahli dalam bidang musik, dan ahli dalam bidang

pedagogik. Ahli dalam bidang media pembelajaran mengkaji dan menganalisis tentang keseluruhan media pembelajaran yang telah dibuat, dari segi bahan, dan tampilan keseluruhan; ahli dalam bidang musik mengkaji dan menganalisis tentang konten penggunaan media dalam latihan pola ritmis; dan ahli dalam bidang pedagogik mengkaji dan menganalisis dari segi kebermanfaatan serta kesesuaian media pembelajaran bagi siswa kelas pada pembelajaran ritmis. Hasil dari uji validasi memberikan penilaian bahwa media papan magnet ritmis perlu adanya penambahan alternatif warna pada notasi dan cara penyimpanan. Selain itu, perubahan redaksi pada buku petunjuk penggunaan media agar lebih jelas dan tidak rancu.

Peneliti melakukan uji coba produk ke sekolah dasar setelah melakukan perbaikan sesuai saran yang diberikan validator. Uji coba pertama dilakukan dikelas II SDN 1 Nagarawangi dengan jumlah siswa 20. Dari hasil observasi dan angket siswa pembelajaran ritmis dengan media papan magnet ini terlihat sangat berpengaruh, observer menuturkan penggunaan media sudah membantu guru dalam menyampaikan materi ritmis namun perlu ada penambahan item magnetik agar ketika ditematikan dengan KD Matematika dapat digunakan lebih luas lagi. Sedangkan dari hasil angket

siswa secara keseluruhan siswa menunjukkan respon yang baik.

Sebelum dilakukan uji coba kedua, produk diperbaiki sebagaimana saran pada uji coba pertama. Uji coba kedua dilaksanakan dikelas II SDN 2 Karangsembung dengan jumlah siswa 25. Pada uji coba kedua berdasarkan hasil observasi dan respon siswa media papan magnet ritmis telah layak dan dapat digunakan untuk pembelajaran ritmis siswa sekolah dasar.

IV. Refleksi Produk

Tahapan pengembangan dalam membuat produk telah dilalui, mulai dari identifikasi dan analisis masalah, pengembangan desain produk meliputi proses pembuatan, validasi produk oleh validator ahli hingga uji coba produk. Refleksi dari tahapan yang telah dilalui tersebut yakni menghasilkan sebuah media papan magnet untuk pembelajaran ritmis yang dilengkapi buku panduan penggunaan media.

Kelebihan yang dimiliki oleh media papan magnet untuk pembelajaran ritmis siswa sekolah dasar yakni media memvisualisasikan pola ketukan birama, media dapat digunakan untuk memainkan birama $2/4$, $3/4$ dan $4/4$, media dapat digunakan untuk memainkan bentuk dan variasi pola irama, notasi yang digunakan merepresentasikan notasi konvensional (angka, balok), media memfasilitasi tahap belajar musik pada *sight*

reading/literacy, dan media dapat ditekankan dengan pembelajaran lain

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat ditarik simpulan yakni sebagai berikut:

- 1) Dalam proses pengembangan dibutuhkan aspek-aspek yang harus diperhatikan guna mendukung peneliti dalam pengembangan media papan magnet untuk pembelajaran ritmis tersebut. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, studi dokumentasi dan wawancara ahli guna memperoleh data mengenai aspek-aspek yang dibutuhkan selama proses pengembangan. Secara umum aspek yang dibutuhkan dalam pengembangan media papan magnet untuk pembelajaran ritmis yakni media dirancang berdasar pada standar kompetensi yang sesuai, tampilan memperhatikan karakteristik siswa kelas rendah sekolah dasar, kegunaan media memperhatikan tahap belajar, keluasan materi pola irama disesuaikan dengan siswa kelas rendah sekolah dasar dan memperhatikan kemudahan serta keefektifan dalam penggunaan media.
- 2) Media papan magnet untuk pembelajaran ritmis menggunakan material yang aman dan mudah didapat. Ukuran media memperhatikan kebutuhan akan luas

ruangan dikelas. Media papan magnet ritmis dapat digunakan untuk memainkan pola ketukan birama 2/4, 3/4 dan 4/4. Notasi yang digunakan yakni bangun datar dengan bentuk persegi, segitiga dan lingkaran. Notasi tersebut digunakan untuk simbol warna suara. Notasi memiliki variasi warna yang menarik. Media dapat digunakan untuk latihan bentuk dan variasi pola irama bagi siswa.

- 3) Uji kelayakan dilaksanakan dengan cara *expert judgement* dan uji coba dilapangan. Aspek yang diujikan berbeda tergantung masing-masing bidang ahli. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli, secara keseluruhan media sudah layak untuk kemudian digunakan pada uji coba di Sekolah Dasar. Beberapa revisi yang dilakukan yakni pada redaksi dibuku panduan, warna pada notasi dan alternatif penyimpanan media agar dapat digantung. Semua saran validator tersebut digunakan peneliti sebagai perbaikan terhadap produk sebelum di uji cobakan ke Sekolah Dasar. Uji coba pertama dilaksanakan dengan revisi produk terletak pada jumlah notasi (item magnetik) yang perlu adanya penambahan. Setelah dilaksanakan revisi kedua peneliti melaksanakan uji coba produk kedua pada sekolah dasar yang berbeda. Setelah melalui proses validasi ahli dan uji coba produk maka secara

keseluruhan produk telah layak dan siap digunakan.

- 4) Keseluruhan proses pengembangan mulai dari tahap awal sampai produk siap pakai dapat direfleksi bahwa rancangan dari produk telah layak digunakan. Adapun hasil refleksi dari penggunaan media papan magnet untuk pembelajaran ritmis ini diantaranya media memvisualisasikan pola ketukan birama, dapat digunakan untuk memainkan birama 2/4, 3/4 dan 4/4, dapat digunakan untuk memainkan bentuk dan variasi pola irama, notasi yang digunakan merepresentasikan notasi konvensional (angka, balok), memfasilitasi tahap belajar musik pada *sight reading/literacy* serta dapat ditematkan dengan pembelajaran lain.

Tasikmalaya: Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

Respati, R. (2012). *Pengembangan Bahan Ajar Solfeggio untuk Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. (Tesis). Sekolah Pascasarjana, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.

Rohani, Ahmad. (1997). *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.

DAFTAR PUSTAKA

- Arslan, A.A. (2013). A Study Into The Effects Of Art Education on Children at The Socialisation Process. *Procedia Social and Behavioral Sciences*. 116, 4114 – 4118. doi: <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.01.900>
- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2006). *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: BSNP.
- Hernawan, dkk. (2007). *Media Pembelajaran Sekolah Dasar*. Bandung: UPI Press
- Kurdi, A. (2011). *Bahan Diklat Seni Budaya*. Tanjung: SMK Negeri 1 Tanjung
- Lidinillah, D. A. M. (2012). *Design Research Sebagai Model Penelitian Pendidikan*.