Pengembangan bahan ajar SBdP bidang musik berbasis pendekatan saintifik untuk SD kelas V

A W Setiawan1, Karsono2, dan J Daryanto2

1Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sebelas Maret, Jl Brigjend Slamet Riyadi No. 449 Surakarta, 57146, Indonesia

2Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sebelas Maret, Jl Brigjend Slamet Riyadi No. 449 Surakarta, 57146, Indonesia

[\*](mailto:*adibwahyusetiawan@student.uns.ac.id)[adibwahyusetiawan@student.uns.ac.id](mailto:*adibwahyusetiawan@student.uns.ac.id)

***Abstract****.* *The purposes of this research were: 1) to describe the teacher's need about music (SBdP) teaching material based on scientific approach for the 5th grade of elementary school student; 2) to develop the initial design of music (SBdP) teaching materials based on scientific approach for the 5th grade of elementary school student; and 3) to explain the form of a music (SBdP) teaching material based on scientific approach prototype (initial draft) for the 5th grade of elementary school student. The research method that used in this research was Research & Development (R & D). This research method consisted of two stages, that were Stage I (preliminary studies) and stage II (development). The preliminary studies stage was carried out in eight elementary schools in the Laweyan district Surakarta by using some technique which were questionnaire, interviews and document analysis. After getting data from the preliminary studies, then the data would process by using qualitative descriptive analysis. The development stage consisted of product design preparation, product design validation and product testing. The results of this research explained that there was a teacher’s need to develop music (SBdP) teaching materials. Teaching material was a companion that could help teachers to optimize music learning. The product that had developed was music (SBdP) teaching materials based on the scientific approach. The design of this product (teaching material prototype) got a very good assessment from the expert. The results of limited trials showed that tcount<ttable (1,71791 < 1,7291) which means it was at the 95% confidence level, and the average of the student’s test score that had used music (SBdP) teaching materials based on the scientific approach was not equal to 75.*

**Keywords:** *Teaching material, SBdP, scientific approach, elementary school*

1. Pendahuluan

Mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) merupakan program kurikuler yang bertujuan mengembangkan kompetensi sikap, pengetahuan dan ketrampilan peserta didik sebagai penguatan dan dasar kemampuan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara [1]. Oleh karena itu, SBdP merupakan mata pelajaran yang tidak bisa dikesampingkan dalam pelaksanaan pendidikan di Indonesia. Salah satu materi yang termuat dalam mata pelajaran SBdP adalah tangga nada. Materi tersebut termuat dalam KD 3.2 *Memahami tangga nada* pada mata pelajaran SBdP bidang musik.

Temuan dari hasil analisis dokumen yang dilakukan terhadap bahan ajar di lapangan menunjukan bahwa materi tangga nada di SD kelas V yang termuat dalam buku tematik kurikulum 2013 belum mendukung terciptanya pembelajaran yang melatih peserta didik untuk membangun pengetahuannya. Hasil angket yang diberikan kepada 8 wali kelas V SD di wiliayah Kecamatan Laweyan, Surakarta menunjukan bahwa bahan ajar SBdP untuk peserta didik kelas V yang tersedia masih belum ideal. Kemudian berdasarkan kritik dan saran yang dituliskan oleh responden angket dapat disimpulkan bahwa bahwa wali kelas V membutuhkan referensi tambahan terkait bahan ajar SBdP mengingat keterbatasan wawasan dari wali kelas tentang SBdP. Sejalan dengan penjelasan tersebut, hasil wawancara terhadap 8 wali kelas V SD di kecamatan Laweyan Surakarta mengungkapkan fakta bahwa guru membutuhkan adanya bahan ajar yang dapat dijadikan referensi pembelajaran seni musik sesuai dangen kurikulum 2013.

Bahan ajar SBdP bidang musik di SD diharapkan dapat mendorong meningkatnya kualitas pembelajaran musik mengingat keterbatasan guru terkait pengetahuan musik. Peneliti menyusun produk berupa bahan ajar SBdP bidang musik yang dirancang dengan menerapkan langkah-langkah pendekatan saintifik. Langkah-langkah tersebut adalah mengamati, menanya, mencoba, mengolah informasi dan mengkomunikasikan [2,3,4]. Pembelajaran dengan pendekatan saintifik dirancang agar peserta didik dapat membangun temuannya sendiri dan menekankan pada keterampilan proses[3,5]. Selain itu, keuggulan pendekatan saintifik adalah relevan dengan beberapa teori belajar yaitu Teori Bruner, Teori Piaget dan Vygotsky[3,5,6].

1. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau *Research & Development (R & D)* yang bertujuan mengembangkan suatu produk [7,8]*.* Tahapan penelitian ini terdiri dari tahap I (studi pendahuluan) dan tahap II (pengembangan). Tahap studi pendahuluan dilakukan di delapan SD wilayah Kecamatan Laweyan, Surakarta. Informasi yang dikumpulkan pada tahap ini terkait kebutuhan guru terhadap pengembangan bahan ajar SBdP bidang musik. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket, wawancara dan analisis dokumen.

Kemudian tahap pengembangan dilakukan dengan tujuan menguji kualitas produk yang dikembangkan. Tahap ini terdiri dari pengembangan produk, validasi desain oleh ahli dan uji coba produk. Ahli penilai pada validasi desain merupakan ahli materi musik, ahli Bahasa Indonesia dan ahli kegrafikan. Kemudian uji coba produk dengan uji coba terbatas dilakukan di SD N Tunggulsari 01 dengan subjek penelitian guru dan 20 peserta didik kelas V. Data dikumpulkan dengan menggunakan teknik tes, angket dan observasi. Sebelum digunakan, instrumen terlebih dahulu divalidasi menggunakan ahli *(experts judgement).* Data hasil angket dan observasi diolah menjadi deskripsi kualitatif. Sedangkan data tes dianalisis dengan uji beda menggunakan *one sample t-test.*

1. Hasil dan Pembahasan

a. Tahap I (studi pendahuluan)

Butir pertanyaan yang termuat dalam lembar angket tersebut meliputi ketersediaan bahan ajar, kesesuaian dengan kurikulum, kedalaman dan keluasan materi serta proporsi materi apresiasi dan praktik bermusik. Tabulasi data angket menunjukan adanya kebutuhan guru terhadap pengembangan bahan ajar SBdP bidang musik. Kemudian simpulan dari komentar yang diberikan responden terkait pengembangan bahan ajar menjelaskan bahwa guru memerlukan buku pendamping SBdP yang diharapkan dapat membantu guru dalam pembelajaran musik di SD mengingat keterbatasan pengetahuan musik yang dimiliki guru.

Selain angket, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara. Wawancara dilaksanakan dengan delapan narasumber yang merupakan wali kelas V SD. Hasil wawancara menjelaskan bahwa terdapat bantuan tenaga pendidik bidang musik di salah satu sekolah. Akan tetapi mayoritas pembelajaran seni musik dilaksanakan langsung oleh wali kelas masing-masing. Narasumber menjelaskan terdapat upaya dari pemerintah terkait pembelajaran seni musik yaitu dengan pengadaan alat berupa pianika. Namun penggunaan alat tersebut masih terbatas pada ekstrakurikuler di beberapa sekolah. Hasil wawancara menjelaskan perlunya pengembangan bahan ajar SBdP mengingat pentingnya penguasaan materi musik bagi peserta didik. Bahan ajar SBdP bidang musik idealnya dilengkapi dengan panduan yang dapat memudahkan pelaksanaan pembelajaran.

Kemudian peneliti melakukan analisis dokumen terhadap bahan ajar yang digunakan guru dalam pembelajaran SBdP bidang musik yaitu buku tematik terpadu kurikulum 2013. Hasil analisis dokumen menunjukan perlunya pengembangan bahan ajar SBdP bidang musik. hal ini dikarenakan muatan materi musik dalam buku tersebut belum memungkinkan terciptanya pembelajaran musik yang mendorong peserta didik membangun pengetahuannya. Materi musi banyak disajikan utuh tanpa memberikan pengalaman musikal bagi peserta didik.

b. Tahap II (pengembangan)

Tahap pengembangan dimulai dari penyusunan prototype bahan ajar. Bahan ajar disusun dengan fokus materi musik khususnya tangga nada. Bahan ajar dirancang dengan menerapkan pendekatan saintifik pada kegiatan-kegiatan yang termuat di dalamnya. Penyusunan bahan ajar tersebut dilakukan dengan menggunakan langkah-langkah pengembangan bahan ajar yang terdiri dari analisis kebutuhan belajar, penyusunan peta bahan ajar, penyusunan bahan ajar dan evaluasi serta revisi [9].

Prototype bahan ajar yang telah tersusun kemudian dimintakan penilaian kepada tiga ahli penilai yaitu ahli materi musik, ahli Bahasa Indonesia dan ahli seni rupa (kegrafikan). Penilaian prototype meliputi aspek kelayakan isi, kebahasaan, kegrafikan dan keterlaksasnaan pendekatan saintifik. Berikut penilaian yang diberikan oleh ahli.

Tabel 2. Hasil penilaian ahli terhadap prototype

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Aspek penilaian** | **Skor** | **Kualitas** |
| Kelayakan Isi | 3,67 | Sangat baik |
| Kebahasaan | 3,67 | Sangat baik |
| Kegrafisan | 3,61 | Sangat baik |
| Pendekatan Saintifik | 3,53 | Sangat baik |

Beberapa kekurangan yang ditemukan pada prototype bahan ajar berdasarkan penilaian ahli adalah penggunaan bahasa, pemberian jarak konten ke tepi halaman dan pemilihan warna footer. Kekurangan-kekurangan dijadikan fokus utama perbaikan prototype bahan ajar berdasarkan penilaian ahli. Prototype yang telah diperbaiki kemudian dilanjutkan ke tahapan berikutnya.

Setelah melewati tahap validasi desain dengan memintakan penilaian ahli terhadap prototype bahan ajar, tahap selanjutnya adalah uji coba produk. Uji coba produk menghasilkan data hasil tes, data hasil angket dan data hasil observasi. Data yang didapatkan terlebih dahulu dilakukan uji normalitas kolmogorov-smirnov. Hasil uji normalitas menunjukan data yang diambil berdistribusi normal. Data yang sudah dinyatakan berdistribusi normal kemudian dilakukan uji beda menggunakan one sample t-test dengan rumus sebagai berikut:

[10]

Pengujian ini membandingkan nilai rata-rata skor tes peserta didik dengan nilai pembanding (KKM) yaitu 75. Berikut tabel hasil pengujian tersebut.

Tabel 3. Pengujian *one sample t-test*

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| µ0 | N | Df | ẍ | ẍ - µ0 | S |  | T |
| 75 | 20 | 19 | 77,75 | 2,75 | 7,15891 | 1,600781 | 1,71791 |

Hipotesis uji:

Ho : rata-rata skor tes peserta didik adalah 75.

Ha : rata-rata skor tes peserta didik adalah bukan 75.

Dasar pengambilan keputusan adalah apabila thitung < ttabel, makaHo diterima dan Ha ditolak. Kemudian apabila thitung > ttabel, makan Ho ditolak dan Ha diterima. Hasil uji yang dilakukan menunjukan bahwa nilai thitung sebesar 1,71791, sedangkan ttabel dengan α = 0,05; df = 19 sebesar 1,7291. Nilai t tersebut menunjukan bahwa thitung < ttabel dengan 1,71791 < 1,7291. Hasil tersebut membuktikan bahwa dengan taraf kepercayaan 95%, rata-rata skor tes peserta didik dengan menggunakan bahan ajar SBdP bidang musik berbasis pendekatan saintifik tidak sama dengan 75.

Sejalan dengan hasil data tes, data hasil observasi menjelaskan bahwa pelaksanaan pembelajaran SBdP bidang musik telah berjalan dengan baik. Tahapan-tahapan pendekatan saintifik telah terlaksana sesuai bahan ajar yang digunakan. Kegiatan tersebut mendapatkan respon baik dari peserta didik sehingga pembelajaran berjalan interaktif.

Kemudian bahan ajar dimintakan penilaian kepada guru dan peserta didik. hasil penilaian peserta didik terhadap bahan ajar menunjukan bahan ajar sudah berkualitas baik dengan sedikit kekurangan pada bagian diskusi. Penilaian tersebut sesuai dengan penilaian bahan ajar oleh guru yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Penilain bahan ajar oleh guru

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No. | Aspek | Skor | Kualitas |
| 1. | Kelayakan isi | 3,5 | Sangat baik |
| 2. | Kebahasaan | 3,34 | Sangat baik |
| 3. | Kegrafisan | 3,67 | Sangat baik |
| 4. | Pendekatan saintifik | 3,2 | Baik |

Penilaian pada aspek kelayakan isi sesuai dengan pendapat Syawaluddin [11] bahwa tahap berpikir peserta didik usia SD adalah operasional konkret. Sehingga perlu banyak hal yang dapat memudahkan dan menarik perhatian peserta didik. selain itu, Yuni dan Andani [12], [13] menjelaskan bahwa pembelajar musik idealnya dilaksanakan dengan memunculkan pengalaman musikal yang meliputi mendengarkan, bermain musik, bernyanyi, membaca musik dan bergerak mengikuti musik. Kemudian penilaian pada aspek kebahasaan didukung dengan pendapat Ikawira dkk [14] yang menjelaskan bahwa anak cenderung lebih mudah memahami bahasa Indonesia sederhana yang diperjauh dari kesan formal. Penilaian pada aspek kegrafikan sesuai dengan pendapat Irsa dkk [15] yang menjelaskan bahwa karakter hewan yang dikenali dapat mengatasi kurangnya minat belajar anak. Secara lebih lanjut Ikawira dkk [14] menjelaskan bahwa penggunaan warna biru muda, coklat tua dan coklat muda dapat memberi kesan ceria dan elegan.

Hasil tersebut menunjukan bahwa bahan ajar sudah sesuai dengan pandangan guru dan peserta didik. Kekurangan dalam tahap diskusi diperbaiki dengan lebih memperjelas dan memperdalam tahapan tersebut. Perbaikan tersebut merupakan perbaikan terakhir yang dilakukan terhadap prototype bahan ajar SBdP bidang musik berbasis pendekatan saintifik.

1. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitan ini adalah adanya kebutuhan guru akan pengembangan bahan ajar pendamping SBdP bidang musik yang dapat membantu guru dalam pembelajaran SBdP bidang musik di SD kelas V. Kebutuhan tersebut dikarenakan keterbatasan guru terkait pengetahuan musik dan waktu pembelajaran. Bahan ajar yang dikembangkan idealnya berisi panduan pembelajaran yang mudah dipahami guru dan peserta didik dengan kemasan yang menarik dan interaktif.

Bahan ajar dikembangkan dengan menggunakan bahasa interaktif yang dekat dengan anak dan dilengkapi ilustrasi bertemakan fabel musikal. Materi seni musik khususnya tangga nada dirancang dengan menerapkan langkah-langkah pendekatan saintifik. Desain bahan ajar dalam bentuk prototype tersebut telah mendapat nilai “sangat baik” yang menunjukan bahwa sudah sesuai dengan pandangan ahli penilai.

Hasil uji coba produk menjelaskan bahwa prototype bahan ajar tersebut telah sesuai dengan pandangan guru dan peserta didik. Prototype bahan ajar diperbaiki dalam bentuk buku materi SBdP bidang musik khususnya materi tangga nada. Hasil perbaikan tersebut menunjukan bahwa pengembangan bahan ajar telah melewati persyaratan yang telah sudah ditentukan. Oleh karena itu bahan ajar SBdP bidang musik berbasis pendekatan saintifik layak untuk digunakan dan atau dikembangkan lebih lanjut.

1. Referensi

[1] PERMENDIKBUD, *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: PERMENDIKBUD, 2014.

[2] T. Citra Hapsari, “Penggunaan Media Benda Konkrit Berbasis Pendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi,” *Diktatika Dwija Indria*.

[3] Hosnan, *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2014.

[4] L. Saantje Tamaela, “The Development of Enviromental Song-Based Materials Using a Scientific Approach for Teaching English,” *J. Educ. Pract.*, vol. 7, no. 10, pp. 145–151, 2016.

[5] Daryanto, *Pendekatan Pembelajaran Saintifik Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Media, 2014.

[6] A. Saefuddin, *Pembelajaran Efektif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014.

[7] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta, 2010.

[8] N. Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013.

[9] DEPDIKNAS, *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, 2008.

[10] Sudjana, *Metoda Statistika*. Bandung: PT Tarsito Bandung, 2005.

[11] A. Syawaludin, “Pengembangan Lembar KErja Siswa (LKS) IPA Berbasis Model Predict, Observe, Explain (POE) di Sekolah Dasar,” *Diktatika Dwija Indria*.

[12] Q. Fitra Yuni, “Kreativitas Dalam Pembelajaran Seni Musik di Sekolah Dasar: Suatu Tinjauan Konseptual,” *Pendidikan*, vol. 4, no. 1, pp. 55–77, 2016.

[13] T. Firdausa Andani, “Peningkatan Keterampilan Memainkan Alat Musik Melodis Melalui Penerapan Quantum,” *Diktatika Dwija Indria*.

[14] E. Yudha Ikawira, “Penciptaan Buku Ilustrasi Lengend Reog Ponorogo Sebagai Upaya Mengenalkan Budaya Lokal Kepada Anak-anak,” *J. Art Noveau*, vol. 3, no. 1, 2014.

[15] D. Irsa, “Perancangan Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Linear Congruent Method (LCM) Berbasis Android,” *J. Inform. Glob.*, vol. 6, no. 1, pp. 7–14, 2015.