

**INOVASI PEMBELAJARAN MUSIK
MENUJU PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN
PENGALAMAN MUSIKAL**

oleh

Suwarta Zebua

Prodi Pendidikan Seni Musik FBS UNY

e-mail: suwarta_z@uny.ac.id

Abstrak

Inti pembelajaran musik adalah pengalaman akan bunyi musik itu sendiri. Pengalaman musikal didapatkan melalui mendengarkan, bernyanyi, bermain alat musik, berkreasi, dan merespons musik yang melibatkan intelektual, emosi, dan kinestetik peserta didik. Oleh karena itu, seluruh upaya inovasi yang dilakukan bertujuan untuk menumbuhkan dan mengembangkan pembelajaran musik yang menantang, menyenangkan, dan menggairahkan peserta didik melalui sumber belajar yang dialami dalam proses pembelajaran. Upaya inovasi pembelajaran yang berbasis pada rasa musikal perlu dilakukan agar keberhasilan peserta didik dalam ranah pengetahuan, afektif, dan psikomotor dapat tercapai.

Kata kunci: Pembelajaran Musik, Inovasi, Pengalaman Musikal

PENDAHULUAN

Pada tahun 2022 ini, Pemerintah melalui Kemendikbudristek berdasarkan berita yang disampaikan oleh pemerintah akan memberlakukan kurikulum baru pada tingkat Sekolah Menengah dan Dasar. Demikian juga adanya rencana Pemerintah bersama Legislatif akan meninjau UU Sisdiknas tahun 2003. Kedua rencana kebijakan tersebut apabila diterapkan, maka akan berdampak pada proses pembelajaran di kelas, tak terkecuali kelas musik di sekolah-sekolah demi tercapainya tujuan pendidikan yang diharapkan. Telah dikeluarkan juga ciri-ciri peserta didik sebagaimana telah dituangkan dalam Profil Pelajar Pancasila (tahun 2021).

Salah satu profil peserta didik yang dirumuskan dalam Profil Pelajar Pancasila adalah kreatif. Kreatif bermakna pelajar yang “mampu memodifikasi dan menghasilkan sesuatu yang orisinal, bermakna, bermanfaat, dan berdampak. Elemen kunci dari kreatif terdiri dari menghasilkan gagasan yang orisinal serta menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal” (Kemendikbudristek 2021: 66). Untuk memenuhi harapan tersebut, tampaknya pembelajaran musik dapat memberikan sumbangan yang berarti bagi pengembangan potensi diri peserta didik

melalui aktivitas bermusik, baik melalui kegiatan apresiasi, rekreatif (*re-creation*) maupun kreativitas musik (penciptaan musik).

Pada saat ini, pembelajaran di kelas musik masih menggunakan K 13 (Kurikulum tahun 2013 yang telah dibaharui melalui Permendikbud 2018). Pembelajaran di kelas musik berpedoman pada kompetensi yang telah ditetapkan. Kompetensi Pengetahuan (KI 3) dan Kompetensi Keterampilan (KI 4) yang selanjutnya dirumuskan dalam bentuk Kompetensi Dasar (KD) menjadi dasar penyusunan silabus tiap mata pelajaran yang diimplementasikan di kelas berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang langsung digunakan oleh pendidik. RPP yang telah disusun merupakan pedoman dasar interaksi guru dengan siswa dan sumber belajar. Dari interaksi guru dengan peserta didik dan sumber belajar inilah diharapkan peserta didik mendapatkan pengalaman musikal secara langsung, yaitu pengalaman musikal yang terarah untuk pengembangan potensi peserta didik sesuai dengan tujuan dan kompetensi yang telah ditetapkan.

Berdasarkan pengamatan di lapangan, pembelajaran di kelas musik belum sepenuhnya dapat memberikan pengalaman musikal secara langsung kepada peserta didik. Pandemi covid-19 yang masih berlangsung hingga saat ini, dengan pembelajaran secara daring (*on-line*) menjadi penghambat untuk memberikan pengalaman musikal secara langsung di kelas-kelas musik. Namun, sebelum pandemi covid-19 terjadi bukan berarti masalah pembelajaran di kelas musik telah berlangsung dengan baik. Kurangnya peralatan musik dan prasarana yang tersedia di sekolah sering dikeluhkan guru. Demikian juga kompetensi guru musik yang belum sepenuhnya terpenuhi, sering muncul ke permukaan.

Permasalahan-permasalahan di atas menuntut pemecahan yang melibatkan berbagai pihak. Namun, makalah ini memfokuskan pada upaya guru mengatasi permasalahan yang dihadapi dalam aktivitas sehari-hari di kelas musiknya. Untuk itu, inovasi pembelajaran di kelas musik yang berpusat pada pemberian pengalaman musikal secara langsung kepada peserta didik dianggap relevan pada permasalahan yang akan dibahas kali ini.

Terdapat empat komponen yang dapat dipertimbangkan oleh guru dalam melakukan inovasi pembelajaran di kelas musik. Keempat komponen tersebut merupakan bangunan dasar lingkungan belajar kelas musik. Pusat dari seluruh

lingkungan belajar yang hendak diperbaharui adalah pengalaman musikal peserta didik. Pusat itu bertumpu pada rasa musikal yang dapat dilihat pada gambar berikut.



Pada gambar tersebut, terlihat keterkaitan antar komponen yang berpusat kepada pengalaman musikal peserta didik. Oleh karena itu, sebagai pendidik yang berinteraksi secara langsung dengan peserta didik dapat memulai dari melihat permasalahan-permasalahan yang dialami peserta didik di kelas musik sebagai langkah awal sebelum melakukan inovasi. Masalah seperti kesulitan membedakan nada (tinggi-rendah dan irama), kepekaan terhadap harmoni (tingkat, kualitas, dan progresi akor) atau kesulitan membidik nada yang tepat saat bernyanyi dapat menjadi permasalahan yang dapat dicari solusinya secara inovatif.

Peran pendidik musik di sekolah masih sangat dominan. Apakah mungkin pembelajaran music di kelas dapat berlangsung tanpa guru? Dalam kajian yang dilakukan oleh Dabler (2007) menunjukkan bukti bahwa hal ini dapat

terjadi dengan memanfaatkan pedagogi musik populer dalam kelas konservatorium musik di Australia. Namun demikian, dalam konteks pembelajaran musik di Indonesia kelas musik masih di bawah bimbingan pendidik/guru. Pembahasan berikut ini lebih bertumpu pada pengalaman pembelajaran di kelas musik.

Enam Aktivitas Pembelajaran Musik di Sekolah

Salah satu bagian dari tujuan Pendidikan adalah mengembangkan potensi siswa (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003). Potensi tersebut ditumbuhkembangkan melalui pembelajaran di sekolah. Mata pelajaran di sekolah yang berhubungan dengan pembelajaran musik adalah Pendidikan Seni Budaya. Secara garis besar pembelajaran musik di sekolah terdiri dari kegiatan rekreasi musik dan berkreasi.

Jamalus (1991: 7) menyebutkan bahwa pengalaman musik dilakukan melalui kegiatan mendengarkan musik, bernyanyi, bermain musik, bergerak mengikuti musik, membaca dan menulis musik. Sejalan dengan Jamalus, Dinham (2019:293) menyebutkan kegiatan yang melibatkan peserta didik dapat berupa kegiatan bernyanyi, bermain, bergerak, mendengarkan, mencipta, membaca dan menulis.

Dalam kegiatan menyanyikan nada, Kodaly melakukan inovasi dengan metode yang dikenal *hand-sign*. Metode ini pada awalnya diaplikasikan pada anak-anak guna membantu memahami tinggi rendah nada dengan pola-pola tangan yang sesuai dengan sebutan nama nada (*solfege*).

Banyak penelitian tentang metode ini dan menunjukkan hasil yang baik pada berbagai tingkatan usia. Pada permainan angklung, metode *hand-sign* Kodaly ini telah diujicobakan oleh Ryan Hidayatullah (2019) pada mahasiswa dengan hasil yang lebih efektif dalam materi melodi dan ritmik dibandingkan dengan metode membaca notasi balok. Selain Kodaly, dikenal juga beberapa nama lainnya yang telah berhasil melakukan pembaruan dalam pembelajaran music. Suzuki dikenal dengan metode bahasa ibu (*mother-tongue*). Demikian juga Dalcroze dengan salah satu pusat dari temuan metodenya yang disebut *Eurhythmic* (Anderson, 2012), yaitu suatu metode merespons musik dengan

gerakan tubuh. Bagian lain dari metode Dalcroze adalah latihan mendengar/solfege (*fixed-do*) dan improvisasi.

Dalam hal penyediaan alat musik bagi peserta didik, dikenal nama Carl Orff. Orff menggunakan alat musik perkusi dalam pembelajaran musiknya. Dan, yang menarik adalah digunakannya alat musik gambang yang berasal dari gamelan Jawa (Velásquez, 1990: 100) yang digabungkan dengan alat musik perkusi lainnya. Dan, untuk penyesuaian dengan alat musik Barat lainnya, gambang tidak secara langsung digunakan tetapi disesuaikan (ditala) secara kromatis sehingga dapat dimainkan secara bersama-sama dengan alat musik kromatis lainnya.

Dari beberapa deskripsi di atas, terlihat bahwa inovasi dalam pembelajaran kelas musik tidak hanya terbatas pada pendekatan, metode, atau alat musik tetapi tentu dapat dilakukan pada aspek pembelajaran musik lainnya. Inovasi tersebut berpusat pada peserta didik guna mendapatkan pengalaman musikal yang menyenangkan dan bermakna.

Belajar musik akan menyenangkan bila disertai aktivitas, bahkan dalam pembelajaran teori musik sekali pun harus dengan aktivitas mengalami musik secara langsung. Jadi kegiatan membaca notasi musik dapat menjadi salah satu pengalaman musikal jika disertai dengan bunyi musik. Tanpa bunyi, pembelajaran musik di kelas kehilangan kebermaknaannya bagi peserta didik.

Membuat “kelas music yang hidup” barangkali masih merupakan harapan. Bergerak mengikuti musik di kelas-kelas awal (TK-SD) merupakan kegiatan musik yang bermakna apabila karya musik yang dinyanyikan atau didengarkan terkait dengan kehidupan anak-anak. Kegiatan bergerak mengikuti musik ini bagi remaja tentu disesuaikan dengan perkembangan psikis dan sosial anak remaja. Demikian juga bagi dewasa-muda hal ini dapat diwujudkan, misalnya tarian berdasarkan iringan musik. Dalam pertunjukan musik dangdut, sebagai contoh, selalu disertai dengan tarian. Pada konteks pendidikan di kelas musik, tentu gerakan tarian sebagai bentuk respons atas bunyi musik yang didengarkan perlu dilakukan penataan baru sehingga kesan yang kurang baik (dalam anggapan masyarakat secara umum) dapat ditingkatkan pada nilai-nilai yang sesuai dan berkembang dalam masyarakat.

Inovasi tentu bukan hal asing dalam pembelajaran musik. Inovasi adalah hasil pemikiran, penelitian, pengembangan, pengkajian, dan/atau penerapan,

yang mengandung unsur kebaruan dan telah diterapkan serta memberikan kemanfaatan, ekonomi dan/atau sosial (Undang-undang tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi nomor 11 Tahun 2019 ps 1. Butir 13). Dalam KBBI inovasi diartikan (1) pemasukan atau pengenalan hal-hal yang baru; pembaharuan; (2) penemuan baru yang berbeda dari yang sudah ada atau yang sudah dikenal sebelumnya (gagasan, metode, atau alat). Dari ke dua sumber ini terdapat hal yang sama yaitu adanya kebaruan.

Dalam pembelajaran di kelas musik, inovasi dapat dilakukan berdasar pada pemecahan masalah-masalah yang dihadapi dalam kegiatan pembelajaran musik akibat tidak berjalannya interaksi pendidik – peserta didik – sumber belajar. Solusi pada kebuntuan interaksi tersebut adalah dihasilkannya kebaruan yang menjadikan proses pembelajaran menjadi “bergairah”.

Salah satu inovasi dalam pembelajaran di kelas music, sebagai contoh adalah pembelajaran gitar (MK Gitar Dasar) di Prodi Pendidikan Seni Musik, FBS UNY dalam pembuatan video yang diberi label (CD) Gitar I. Gagasan ini muncul ketika dosen gitar mengalami kendala pada perkembangan permainan Gitar Dasar sebagai MK wajib bagi mahasiswa semester I dan II. Adapun tujuan MK ini agar mahasiswa dapat bermain gitar dengan baik dan dapat mengajar di sekolah, baik secara solo maupun gitar iringan.

Masalah utama yang dihadapi adalah ketiadaan kesiapan mahasiswa bermain gitar. Mahasiswa yang diterima di UNY pada umumnya tidak memiliki kemampuan membaca notasi musik.

Demikian juga keterampilan gitar mahasiswa, sama sekali tidak punya dasar yang mumpuni. Berbeda dengan mahasiswa yang diterima di PT Jurusan Musik yang mensyaratkan calon mahasiswa yang akan diterima telah memiliki keterampilan tertentu untuk dapat diterima sebagai mahasiswa gitar. Masalah ini telah dialami dosen-dosen yang mengajar gitar di UNY selama bertahun-tahun tanpa menemukan solusi yang tepat hingga tahun 2003. Upaya yang dilakukan hanya “memaksa” mahasiswa untuk berlatih secara rutin di luar jam tatap muka kuliah. Namun, memaksa mahasiswa saja untuk berlatih mandiri belum menunjukkan hasil yang memuaskan.

Melalui diskusi dengan dosen pengampu gitar pada tahun 2004 muncul suatu gagasan untuk menyediakan media yang dapat membantu mahasiswa sehingga lebih cepat membaca notasi (gitar) dengan baik dan menguasai materi latihan- latihan teknik, etude, dan karya musik gitar. Pada tahap awal ini, solusi masih samar-samar.

Pada waktu itu muncul gagasan untuk mengambil video yang tersedia/dijual namun, hal ini tidak dapat terwujud mengingat materi video yang dijual tidak sesuai dengan materi kuliah gitar. Pada waktu itu, ada beberapa video permainan repertoar gitar namun notasi (gitar) tidak tersedia pada video tersebut. Permasalahan membaca notasi (gitar) masih belum ada solusinya.

Diskusi selanjutnya adalah bagaimana membuat video pembelajaran gitar yang di dalamnya terdapat contoh permainan sekaligus notasi musik gitar. Tujuannya agar dengan melihat contoh permainan gitar (audio dan video) disertai notasi musik akan mempercepat mahasiswa mengenali letak jari dan mengingat notasinya sehingga dapat belajar mandiri selain mendapatkan bimbingan dosen setiap kuliah tatap muka. Pada tahap ini yang dilakukan adalah mencari referensi yang mendukung terwujudnya gagasan tersebut.

Setelah ide pembuatan video pembelajaran sendiri ditetapkan, selanjutnya menyiapkan pemain dan repertoar sebagai materi video serta menyusun urutan-urutan sesuai dengan materi perkuliahan. Berikutnya adalah menyiapkan tempat dan alat rekaman. Yang diutamakan dalam perekaman gambar dan audio adalah menonjolkan tangan kiri dan kanan sehingga dapat diikuti oleh mahasiswa. Pada tahap proses *editing* baru dimasukkan notasi sesuai dengan momen video dan audio.

Pada tahun 2004 video tersebut diujicobakan dalam kelas pembelajaran Gitar Dasar. Secara kualitatif dapat dikatakan bahwa video tersebut dapat membantu proses belajar mahasiswa gitar yang hingga kini masih digunakan di kelas Gitar Dasar.

Berdasarkan pengalaman tersebut dapat disimpulkan bahwa inovasi pembelajaran kelas musik dapat dilakukan dengan menyadari adanya masalah dalam interaksi antar pendidik – peserta didik – sumber belajar. Berdasarkan masalah yang dihadapi langkah selanjutnya adalah menetapkan solusi yang dapat

membantu peserta didik mendapatkan pengalaman belajar di kelas musik yang hendak diperbaiki.

PENUTUP

Pembelajaran musik akan selalu berhadapan dengan kendala-kendala mengingat perubahan yang terjadi dalam lingkungan peserta didik selalu mempengaruhi kelas musik. Oleh karena itu, pendidik diharapkan melakukan inovasi pada pembelajaran di kelas musik yang di ampunya. Inovasi pembelajaran musik selayaknya dilakukan potensi peserta didik dapat dikembangkan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Inovasi pembelajaran musik mencakup aktivitas mendengarkan, bernyanyi/memainkan alat musik, membaca dan menulis (kegiatan kreativitas) dan merespons musik. Inovasi pada aktivitas pengalaman musikal dapat memberikan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik.

Inovasi pada aspek media, pendekatan, strategi, metode, dan sumber belajar dapat dilakukan dengan terlebih dahulu menyadari adanya masalah. Langkah-langkah ilmiah dalam merumuskan masalah dan mencari solusinya dengan berorientasi pada pengembangan kepekaan musikal peserta didik diharapkan dapat membantu berkembangnya potensi peserta didik kelak.

REFERENSI

- Anderson WT. 2012. *The Dalcroze Approach to Music Education: Theory and Applications*. General Music Today. 2012;26(1):27-33.
- Dinham, J. (2011). *Delivering authentic arts education*. South Melbourne: Cengage.
- Hidayatullah, Ryan. 2019. Bahasa Musik dalam Pembelajaran : Metode Kodály sebagai Alat untuk Berkomunikasi dalam Ansambel. *AKSARA Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 20(1), 25–34.
- Jamalus. 1991. *Pendidikan Kesenian I (Musik)*. Jakarta: Depdikbud.
- Velásquez. 1990. *Tuned Idiophones in the Music Education of Children: The History of Orff Instruments*. *Journal of Historical Research in Music Education* 1990 Vol. 11 Pages 109 – 93