

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Musik memiliki peran penting dalam perkembangan kognitif, emosional, dan sosial peserta didik. Salah satu alat musik yang sering digunakan dalam pembelajaran musik di sekolah menengah pertama adalah *recorder*. *Recorder* dipilih karena mudah dipelajari, harganya terjangkau, dan mampu membantu siswa memahami dasar-dasar musik, seperti nada, irama, dan dinamika. Pembelajaran seni musik pada umumnya merupakan pelajaran yang menyenangkan dan membuat peserta didik lebih aktif, inovatif, kreatif, dan bersemangat dalam proses belajar. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa SMP Negeri 6 Kupang Tengah mengalami kesulitan dalam memainkan alat musik *recorder*. Kesulitan tersebut meliputi kesulitan dalam mempraktikkan teknik dasar bermain recorder, kemampuan membaca notasi musik, serta kurangnya motivasi dan percaya diri dalam bermain alat musik di depan teman-teman sekelas. Penyelenggaraan pendidikan Seni Budaya khususnya musik instrumental di SMP Negeri 6 Kupang Tengah masih kurang, pembelajaran seni musik lebih cenderung kepada musik vokal yakni paduan suara.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di SMP Negeri 6 Kupang Tengah ditemukan beberapa permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran Seni Budaya di kelas VII tersebut adalah: (1) dalam proses pembelajaran bidang seni musik terlihat bahwa guru yang lebih aktif, keterlibatan siswa dalam pembelajaran kurang merespon; (2) masih banyak siswa yang kesulitan dalam memainkan alat

musik recorder; (3) kemandirian siswa dalam berlatih recorder kurang. Sehingga pembelajaran seni budaya dengan Kurikulum Merdeka masih kurang membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran.

Pembelajaran Seni Musik pada umumnya merupakan pelajaran yang menyenangkan dan membuat peserta didik lebih aktif, inovatif, kreatif, dan bersemangat dalam pembelajaran. Berdasarkan observasi peneliti SMP Negeri 6 Kupang Tengah, pembelajaran Seni Budaya dengan Kurikulum 2013 pada kompetensi dasar 4.4 memainkan ansamble musik sejenis dan campuran di sekolah tersebut, masih kurang menarik minat peserta didik, sehingga peserta didik cenderung pasif pada saat pembelajaran. Khususnya pada materi bermain alat musik *recorder* terdapat permasalahan pada hasil dan proses pembelajarannya. Permasalahan di atas akan berdampak pada ketuntasan atau hasil belajar siswa. Hal utama yang harus dicermati oleh guru adalah bagaimana membuat suasana pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan siswa dalam mencapai hasil belajar. Ada beberapa prosedur yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut, antara lain adalah dengan menerapkan metode *modelling* dalam pembelajaran. Peneliti memilih metode *modelling* untuk pemecahan masalah yang sesuai dalam pembelajaran praktik memainkan alat musik *recorder* di SMP Negeri 6 Kupang Tengah.

Metode *modeling* diyakini dapat memberikan beberapa keuntungan dalam pembelajaran musik. Pertama, siswa dapat melihat secara langsung bagaimana teknik bermain yang benar, sehingga memudahkan mereka untuk meniru dan mempraktikkan. Kedua, metode ini dapat meningkatkan motivasi dan rasa percaya

diri siswa karena mereka mendapatkan contoh yang konkret dari guru atau model. Ketiga, melalui pengamatan dan praktik berulang, siswa dapat memperbaiki kesalahan-kesalahan yang mereka lakukan dan meningkatkan keterampilan bermain recorder secara bertahap. Nurhadi (2020) mengungkapkan metode *modelling* sebagai salah satu dari tujuh komponen pembelajaran kontekstual dalam sebuah pembelajaran keterampilan. *Modelling* pada dasarnya membahasakan gagasan yang dipikirkan, mendemonstrasikan bagaimana guru inginkan agar siswanya melakukan. Metode *modelling* dalam pembelajaran ini guru bukan satu-satunya model, model dapat dirancang dengan melibatkan siswa.

De Porter (2021) dalam bukunya *Quantum Learning* mengatakan bahwa: “Jika Anda mengenal seseorang yang menampilkan perilaku yang Anda kagumi, atau mencapai sesuatu yang telah Anda lakukan, Anda dapat menggunakan orang itu sebagai model dan anda dapat meniru keberhasilan orang itu dengan mengatur pola berpikir dan tubuh anda seperti dia, para ilmuwan peneliti tentang perilaku menyebut ini sebagai pemodelan (*modelling*).

Metode *modelling* dalam kegiatannya merupakan teknik pembelajaran dengan menghadirkan model untuk dicontoh sebagai sumber belajar. Model yang digunakan dalam metode ini dapat dirancang dengan melibatkan siswa, sehingga siswa ikut bermain peran sesuai materi yang diajarkan (Komalasari, 2010). Sesuai dengan Kurikulum 2013 yang mengharuskan keterlibatan siswa untuk aktif dalam pembelajaran dan guru hanya sebagai fasilitator, maka dapat dikatakan metode *modelling* cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran Seni Budaya pada Kurikulum 2013.

Berdasarkan pada uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ PEMBELAJARAN PERMAINAN ANSAMBEL REKORDER DENGAN METODE MODELING PADA SISWA MINAT REKORDER DI SMP NEGRI 6 KUPANG TENGAH “

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijelaskan di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Bagaimana proses pembelajaran permainan ansambel *rekorder* dengan metode *modeling* pada siswa SMP Negeri 6 Kupang Tengah?
2. Bagaimana hasil pembelajaran permainan ansambel *rekorder* dengan metode *modeling* pada siswa SMP Negeri 6 Kupang Tengah?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, antara lain :

1. Untuk mengetahui proses pembelajaran permainan ansambel *rekorder* dengan metode *modeling* pada SMP Negeri 6 Kupang Tengah.
2. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan hasil pembelajaran permainan ansambel *rekorder* dengan metode *modeling* pada SMP Negeri 6 Kupang Tengah.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran di bidang musik, khususnya dalam menggunakan metode *modeling*. Penggunaan metode ini dapat dievaluasi secara teoritis untuk memahami bagaimana cara terbaik untuk mengajarkan keterampilan bermain alat musik kepada siswa.
- b. Memberikan bukti empiris mengenai efektivitas metode *modeling* dalam meningkatkan kemampuan bermain alat musik recorder. Ini dapat menjadi sumbangan penting dalam literatur tentang pendidikan musik, khususnya dalam konteks pengajaran alat musik khususnya recorder.
- c. Memberikan masukan bagi pengembangan kurikulum musik SMP Negeri 6 Kupang Tengah atau di sekolah lainnya. Informasi ini dapat membantu penyusunan kurikulum yang lebih efektif dalam mengintegrasikan metode pembelajaran yang inovatif.
- d. Memberikan wawasan tentang aspek psikologis dari pembelajaran musik. Ini termasuk motivasi siswa, persepsi terhadap pembelajaran, dan pengaruh metode instruksional terhadap hasil belajar mereka.

2. Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada peningkatan kemampuan siswa dalam memainkan alat musik recorder. Dengan menerapkan metode *modeling* yang efektif, diharapkan siswa dapat mengembangkan keterampilan bermain alat musik secara lebih baik dan efisien.

- b. Guru dan staf pengajar di SMP Negeri 6 Kupang Tengah dapat memperoleh manfaat langsung dalam hal pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif. Mereka dapat belajar dan mengimplementasikan pendekatan baru dalam mengajar alat musik recorder, yang dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran.
- c. Dengan pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif melalui metode *modeling*, diharapkan proposal ini dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan berlatih bermain alat musik. Hal ini dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih positif dan membangun minat yang berkelanjutan terhadap musik di kalangan siswa.
- d. Memberikan masukan berharga bagi pihak sekolah untuk mengevaluasi kurikulum musik yang ada. Informasi ini dapat digunakan untuk menyempurnakan kurikulum dan meningkatkan kualitas pendidikan musik yang diberikan kepada siswa.
- e. Memberikan bukti empiris mengenai efektivitas metode *modeling* dalam konteks pembelajaran alat musik recorder di sekolah menengah. Bukti ini dapat menjadi dasar untuk pengambilan keputusan yang lebih baik dalam implementasi metode pembelajaran di sekolah.