

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pendidikan Sekolah Dasar

1. Pengertian Pendidikan

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003

Pasal 1 Ayat (1) menjelaskan bahwa :

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara” (Nugraha dkk., 2020:8).

Definisi ini menegaskan bahwa pendidikan merupakan proses humanisasi yang bertujuan untuk mengoptimalkan seluruh potensi manusia, sehingga dapat membentuk pribadi yang ideal sesuai dengan karakter manusia Indonesia yang berlandaskan Pancasila. Selain itu, pendidikan juga memberikan bekal pengetahuan yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai landasan bagi individu dalam memenuhi berbagai kebutuhan hidupnya.

Pendidikan tidak hanya berlangsung di persekolah (pendidikan formal) saja, tetapi pendidikan sebagaimana dalam tiga pilar pendidikan yang diungkapkan oleh Ki Hajar Dewantara, bahwa pendidikan itu berlangsung dalam tiga lingkungan, yaitu lingkungan keluarga (informal),

lingkungan persekolahan (formal) dan lingkungan masyarakat atau sosial (non formal). Ketiga pilar tersebut harus memiliki hubungan erat dan tidak boleh terpisahkan karena setiap lingkungan saling mempengaruhi dengan lingkungan lainnya. Pendidikan menjadi tanggung jawab semua manusia bukan satu individu saja dan setiap orang berhak untuk mendapatkan atau memperoleh pendidikan (Nugraha dkk., 2020:9).

2. Pengertian Sekolah

Sekolah adalah institusi pendidikan yang berperan dalam menampung peserta didik serta membimbing mereka agar memiliki kemampuan, kecerdasan, dan keterampilan. Sekolah juga merupakan salah satu komponen penting dalam pendidikan yang berperan dalam membentuk karakter anak serta meningkatkan kualitas pendidikan mereka. Jika sekolah dikelola dengan baik oleh lembaga pendidikan yang memiliki komitmen tinggi, serta menerapkan metode yang tepat, maka akan lahir generasi yang memiliki kesadaran dan keyakinan terhadap cita-cita bangsa (Simanjorang & Naibaho, 2023:9).

Purwanto (dalam Simanjorang & Naibaho, 2023:10), menjelaskan bahwa sekolah merupakan lembaga sosial yang berperan dalam memberikan layanan pendidikan kepada masyarakat. Sebagai institusi pendidikan yang penting setelah keluarga, sekolah juga berfungsi mendukung peran keluarga dalam mendidik anak-anak. Di sekolah, anak-anak memperoleh pendidikan yang mungkin tidak dapat mereka peroleh di lingkungan keluarga, terutama jika orang tua tidak memiliki kesempatan

untuk memberikan pengajaran secara langsung. Oleh karena itu, tugas guru di sekolah menjadi kelanjutan dari tanggung jawab pendidikan yang harus dijalankan dengan baik, sekaligus menjadi teladan bagi para siswa.

3. Pengertian Sekolah Dasar

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (dalam Nugraha dkk., 2020) menyatakan bahwa sekolah dasar adalah pendidikan yang paling dasar dalam suatu pendidikan formal yang ada di Indonesia. Sekolah dasar berperan membantu semua manusia Indonesia untuk mencapai tujuan hidupnya. Udin Syaefudin Sa'ud (dalam Nugraha dkk., 2020) menyatakan bahwa tingkat pendidikan dasar adalah jenjang pendidikan terbawah dari sistem pendidikan Nasional Indonesia, seperti yang diterapkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2023 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan dasar adalah pendidikan formal yang diselenggarakan selama 9 tahun yang umumnya 6 tahun untuk jenjang Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI) dan 3 tahun untuk Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah (SMP/MTS) atau satuan pendidikan yang sederajat.

Dalam proses pendidikan di sekolah dasar, peserta didik mempelajari berbagai macam pengetahuan yang termuat dalam beberapa mata pelajaran, seperti matapelajaran Agama, Pendidikan Kewarganegaraan, Bahasa, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial, Seni, Olahraga, dan berbagai macam bidang keilmuan lainnya.

4. Fungsi Sekolah Dasar

Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan dalam sekolah dasar memiliki tujuan dan fungsi untuk mengembangkan potensi peserta didik secara optimal dan menyeluruh, mencakup berbagai dimensi, baik spiritual, intelektual, maupun keterampilan praktis. Simanjorang & Naibaho, (2023:10), berpendapat bahwa sekolah berfungsi sebagai wadah untuk peserta didik menjadi lebih baik dan berguna bagi bangsa, lingkungan dan dirinya sendiri. Secara umum sekolah berfungsi sebagai wadah yang mampu memberikan pengetahuan umum, memberikan ketampilan, membentuk pribadi sosial, mewujudkan cita-cita, menyediakan sumber daya manusia, alat transformasi kebudayaan, menciptakan pribadi yang berakhlak dan berbudi pekerti.

B. Media pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Jalmur., (2016:2) berpendapat bahwa media merupakan bentuk jamak dari kata medium, berasal dari bahasa Latin "*Medius*," yang berarti "tengah," "perantara," atau "pengantar". Oleh karena itu, media dapat diartikan sebagai sarana yang menghubungkan pesan antara pengirim dan penerima. Media bisa berupa bahan (*software*) atau alat (*hardware*). Media, secara umum, mencakup manusia, materi, atau peristiwa yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan,

keterampilan, atau sikap. Dengan pengertian ini, guru, teman sebaya, buku teks, serta lingkungan sekolah dan luar sekolah, semuanya bisa dianggap sebagai media bagi siswa. Pemahaman ini sejalan dengan definisi Gagne (dalam Jalmur, 2016) yang menyebutkan bahwa media adalah komponen-komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang proses pembelajaran.

Hasan dkk., (2021:27) menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran, terjadi interaksi komunikasi antara guru dan siswa. Guru berperan sebagai penyampai informasi, sementara siswa berperan sebagai penerima. Keberhasilan proses pembelajaran ini bergantung pada kelancaran komunikasi di antara keduanya, di mana guru dapat menyampaikan informasi dengan jelas, dan siswa mampu memahami serta menerima informasi tersebut dengan baik. Untuk meningkatkan efektivitas komunikasi antara penyampai dan penerima informasi, diperlukan sarana atau media komunikasi yang mendukung. Secara lebih spesifik, media dalam proses belajar mengajar sering diartikan sebagai alat grafis, fotografis, atau elektronik yang digunakan untuk menangkap, mengolah, dan menyajikan kembali informasi, baik dalam bentuk visual maupun verbal.

Azikiwe (dalam Hasan dkk., 2021:28) menyatakan bahwa media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang digunakan oleh guru untuk melibatkan seluruh pancaindra, seperti penglihatan, pendengaran, peraba, penciuman, dan pengecap dalam proses penyampaian materi. Media

pembelajaran berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi yang dirancang khusus untuk mencapai tujuan dalam situasi belajar-mengajar.

Berdasarkan pendapat di atas, media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang berfungsi sebagai perantara atau penghubung antara guru sebagai pemberi informasi dan siswa sebagai penerima informasi. Tujuan utama penggunaan media ini adalah untuk merangsang motivasi siswa agar mereka dapat mengikuti proses pembelajaran secara menyeluruh dan bermakna.

2. Komponen Media Pembelajaran

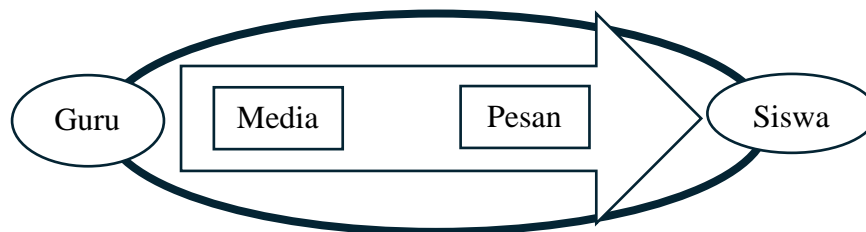
Hasan dkk., (2021) menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki lima komponen utama, yaitu:

- a. Media pembelajaran berperan sebagai perantara dalam menyampaikan pesan atau materi pembelajaran.
- b. Media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar.
- c. Media pembelajaran menjadi alat bantu untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.
- d. Media pembelajaran sebagai sarana efektif dalam mencapai hasil pembelajaran yang komprehensif dan bermakna.
- e. Media pembelajaran sebagai alat untuk memperoleh serta meningkatkan keterampilan.

Ketika kelima komponen ini berfungsi secara optimal dan saling mendukung, maka keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran dapat lebih mudah diwujudkan sesuai dengan target yang diharapkan.

3. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam pembelajaran, media sangat berperan penting dalam dunia pendidikan. Media pembelajaran pada dasarnya telah menjadi bagian penting dalam memberikan pengalaman yang bermakna dalam proses belajar. Secara umum, media pembelajaran berperan sebagai sarana pendukung komunikasi dalam kegiatan pembelajaran (Hasan dkk., 2021:31). Bentuk ilustrasi fungsi media pembelajaran dapat dilihat pada bagan 2.1 di bawah ini.



Sumber: Hasan dkk., (2021: 33).

Bagan 2. 1 Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran

Kemp & Dayton (dalam Hasan dkk., 2021 : 33) menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki tiga fungsi utama yang dapat diterapkan dalam pembelajaran individu, kelompok kecil, maupun kelompok besar. Berikut ini tiga fungsi utama media pembelajaran:

a. Memotivasi Minat dan Tindakan Peserta Didik

Media pembelajaran dapat dirancang dengan pendekatan dramatik atau hiburan untuk menarik perhatian serta mendorong siswa agar lebih terlibat dalam pembelajaran. Agar efektif, media harus dirancang sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran, sehingga tidak

hanya menyenangkan tetapi juga memberikan pengalaman yang bermakna serta memenuhi kebutuhan peserta didik secara personal.

b. Sebagai Sarana Penyajian Informasi

Media pembelajaran dapat digunakan untuk menyampaikan materi kepada sekelompok peserta didik dalam berbagai bentuk, seperti pengantar, ringkasan laporan, atau latar belakang pengetahuan. Penyajian informasi ini dapat dikemas dalam bentuk hiburan, drama, atau teknik yang bersifat memotivasi.

c. Sebagai Alat untuk Mencapai Tujuan Pembelajaran

Media pembelajaran harus mampu melibatkan peserta didik baik secara mental maupun dalam aktivitas nyata, sehingga proses belajar dapat berlangsung secara optimal. Oleh karena itu, materi yang disampaikan melalui media pembelajaran harus dirancang secara sistematis agar mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Ramli (dalam Hasan dkk., 2021:35) menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki tiga fungsi, yaitu:

a. Mendukung Tugas Guru

Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dapat membantu guru mengatasi keterbatasan dalam mengajar. Dalam kajian teknologi pendidikan, media pembelajaran dinilai mampu menyampaikan materi secara efektif, sehingga lebih efisien dalam penggunaan waktu serta mengurangi beban kerja guru.

b. Membantu Peserta Didik dalam Proses Belajar

Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat mempercepat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Selain itu, media pembelajaran mampu merangsang berbagai aspek psikologis siswa, seperti pengamatan, respons, daya ingat, emosi, pemikiran, imajinasi, dan kecerdasan, karena memiliki daya tarik serta rangsangan yang lebih kuat.

c. Meningkatkan Kualitas Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan materi dapat meningkatkan hasil belajar. Dengan pemanfaatan berbagai jenis media secara optimal, penyampaian informasi menjadi lebih efektif, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan berbagai pendapat yang telah dikemukakan, secara umum fungsi media pembelajaran dapat disimpulkan sebagai alat penyampai informasi, sarana untuk mengatasi hambatan dalam proses belajar, pemicu motivasi bagi siswa dan guru, serta sebagai pendukung dalam mengoptimalkan jalannya pembelajaran.

4. Penggunaan dan Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk memfasilitasi penyampaian materi dari pengajar kepada peserta didik, sehingga lebih mudah dipahami, menarik, dan menyenangkan. Sadiman (dalam Hasan dkk., 2021) menjelaskan bahwa penggunaan media

pendidikan yang tepat dan bervariasi dapat mengurangi sikap pasif peserta didik. Selain itu, media pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi belajar, mendorong kemandirian, serta memungkinkan peserta didik berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitarnya. Media pembelajaran memiliki berbagai manfaat, antara lain memperjelas penyampaian materi agar tidak terkesan monoton hanya dengan kata-kata tertulis atau lisan. Media juga dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera. Sebagai contoh, materi tentang tata surya yang tidak bisa dilihat langsung oleh manusia bisa digantikan dengan gambar atau video, sementara peristiwa masa lalu, seperti letusan gunung merapi, bisa ditampilkan melalui foto atau rekaman video.

Rahadi (dalam Hasan dkk., 2021:43) menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki berbagai kegunaan, antara lain untuk menyampaikan materi, membuat proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik sehingga lebih efisien dan efektif dalam hal waktu dan tenaga, serta dapat meningkatkan hasil belajar. Media pembelajaran juga memungkinkan proses belajar dilakukan di mana saja dan kapan saja serta dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses pembelajaran.

Hasan dkk., (2021:44) mengungkapkan beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran, yaitu meningkatkan kemauan belajar yang menarik, sehingga memotivasi siswa untuk belajar kreatif. Selain itu, media membantu membuat materi pembelajaran lebih mudah dipahami dan

memungkinkan siswa untuk mengontrol serta mencapai tujuan pembelajaran.

Dari pendapat para ahli yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran memiliki kegunaan praktis sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran membantu penyajian pesan agar lebih jelas dan mudah dipahami oleh pengajar, sehingga memudahkan siswa dalam menerima materi, yang berdampak positif pada proses belajar yang bisa dilakukan kapan saja, termasuk saat menunggu atau sebelum melakukan aktivitas lainnya.
- b. Media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa terhadap materi ajar, yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera manusia serta ruang dan waktu, memungkinkan materi yang sulit dijangkau oleh indera atau waktu tertentu dapat disampaikan dengan lebih efektif.
- d. Media pembelajaran dapat mengurangi perbedaan cara siswa menerima pelajaran, karena stimulasi yang diberikan oleh media dapat mengaktifkan berbagai indera tubuh, sehingga meningkatkan efektivitas penerimaan pembelajaran.
- e. Media pembelajaran dapat mendorong siswa untuk belajar secara mandiri, mengingat banyak media pembelajaran yang kini dapat diakses kapan saja dan di mana saja, memberi kemudahan bagi siswa untuk mengatur waktu belajar mereka.

5. Keterbatasan Media Pembelajaran

Ramli (dalam Hasan dkk., 2021:53) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses pembelajaran yang juga memiliki beberapa keterbatasan, antara lain:

- a. Media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu, bukan sebagai pengganti guru.
- b. Media yang memerlukan listrik sangat bergantung pada pasokan listrik, dan ada media tertentu yang membutuhkan pengaturan ruangan khusus.
- c. Menyiapkan beberapa media pembelajaran dapat memakan waktu yang cukup lama.
- d. Jika terjadi kerusakan mendadak, media tersebut dapat mengganggu proses pembelajaran dan tidak bisa digunakan lebih lanjut.
- e. Media, terutama yang bersifat elektronik, memerlukan pemeliharaan yang sangat hati-hati agar dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama.

C. Pembelajaran Seni Musik

1. Pengertian Pembelajaran Seni Musik

Pendidikan seni musik merupakan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk mengekspresikan dan mengapresiasi seni secara kreatif guna mengembangkan kepribadian serta membentuk keseimbangan emosional. Melalui pendidikan seni musik, siswa dapat

mengembangkan disiplin, toleransi, kemampuan bersosialisasi, serta sikap demokratis dengan meningkatkan kepekaan terhadap lingkungan. Dengan demikian, pendidikan seni musik memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan individu yang berpengaruh pada pertumbuhan intelektual, sosial, dan emosional. Selain itu, pendidikan seni musik juga berfungsi sebagai sarana bagi seseorang untuk mengekspresikan ide dan gagasan yang muncul dari pengalaman lingkungan, dengan memanfaatkan unsur-unsur musik. Proses ini memungkinkan terciptanya karya musik yang mengandung unsur estetika dan keindahan (Desyandri, 2019:224).

Musik merupakan bunyi yang diterima oleh manusia, yang bervariasi berdasarkan sejarah, budaya, lokasi, dan preferensi individu. Definisi musik pun beragam, antara lain: (1) musik sebagai bunyi yang ditangkap oleh pendengaran, (2) musik sebagai karya seni yang memiliki unsur pokok dan pendukung, serta (3) musik sebagai segala bunyi yang dihasilkan secara sadar oleh individu atau kelompok yang disajikan sebagai musik. Berdasarkan definisi tersebut, musik dapat dipahami sebagai bunyi yang sengaja diciptakan dan dipersembahkan dalam bentuk musikal (Fitriani, 2023:98).

Pendidikan seni di sekolah merupakan bagian dari penerapan pembelajaran yang merdeka dan dilakukan secara sadar, dimana siswa didorong untuk berpikir secara bebas. Pendidikan seni juga merupakan upaya yang dilakukan secara sadar untuk membekali peserta didik melalui proses pengajaran, bimbingan, dan latihan, sehingga mereka dapat menguasai

keterampilan dalam bidang seni sesuai dengan peran yang harus dijalankan. Pelaksanaan pembelajaran pendidikan seni dalam jenjang pendidikan formal mencakup seni musik, seni tari, dan seni rupa. Dalam pembelajaran seni musik, misalnya, peserta didik diwajibkan untuk mempraktikkan keterampilan bermusik, sebagai contohnya adalah latihan bermain musik atau bernyayi. Melalui kegiatan ini, peserta didik tidak hanya belajar mengapresiasi musik, tetapi juga dapat mengekspresikan diri saat melalui keterampilan yang mereka miliki. Selain itu, mereka juga berkesempatan untuk berkreasi dalam menginterpretasikan kemampuan yang mereka miliki (Almanda, 2020:28).

Pembelajaran seni musik di sekolah dasar berperan dalam meningkatkan semangat belajar siswa serta membantu membentuk karakter yang positif. Musik merupakan suara yang dapat didengar dan diatur sedemikian rupa untuk menghasilkan nada yang harmonis dan menyenangkan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), musik adalah ilmu atau seni dalam menyusun nada atau bunyi melalui kombinasi yang menciptakan suatu komposisi dengan keseimbangan dan kesatuan. Musik terdiri dari nada dan suara yang selaras, sehingga membentuk ritme, melodi, dan harmoni. Selain itu, musik juga berfungsi sebagai media simbolis untuk mengekspresikan pikiran dan perasaan seseorang. Melalui musik, anak-anak memiliki kesempatan untuk mengekspresikan emosi dan gagasannya dengan menari atau bergerak mengikuti irama (Fitriani, 2023:96).

2. Fungsi dan Peran Pembelajaran Seni Musik

Fungsi seni musik dalam pembelajaran di kelas dapat membantu meningkatkan semangat siswa sekaligus mendukung efektivitas pencapaian tujuan belajar. Selain itu, belajar melalui musik, belajar dengan musik, maupun mempelajari musik sendiri memberikan berbagai manfaat yang berkontribusi pada perkembangan fisik dan mental siswa. Sejak zaman dahulu, pendidikan seni, khususnya musik, telah menjadi bagian dari sistem pembelajaran di berbagai belahan dunia. Kepekaan dan kreativitas anak dalam seni musik menjadi salah satu indikator keberhasilan pendidikan serta pencapaian prestasi mereka.

Banyak penelitian menunjukkan pentingnya pendidikan seni, terutama musik, dalam perkembangan anak. Beberapa temuan yang dirangkum dalam *Bulletin of the Council for Research in Music Education* (dalam Fitriani., 2023:07) mengungkapkan bahwa:

- a. Pendidikan musik dan seni dapat mendukung perkembangan bahasa serta meningkatkan kecepatan membaca anak.
- b. Kegiatan bermusik dan berkesenian memberikan pengalaman berharga dalam berekspresi.
- c. Partisipasi dalam aktivitas musik dan seni berkontribusi pada sikap positif terhadap sekolah serta menurunkan tingkat ketidakhadiran siswa.
- d. Keterlibatan dalam musik dan seni secara langsung dapat meningkatkan kreativitas.

- e. Pendidikan musik dan seni juga berperan dalam perkembangan sosial, kemampuan beradaptasi, serta aspek intelektual anak.

Pendidikan musik tidak hanya melibatkan penguasaan keterampilan bermusik, tetapi juga mengajarkan nilai-nilai etika dan estetika, serta mendorong ekspresi dan kreativitas anak. Selain itu, pembelajaran seni musik memberikan pengalaman berharga yang membantu siswa dalam mengaplikasikan musik dalam kehidupan sehari-hari. Di sekolah, pelajaran musik diajarkan dengan pendekatan yang unik dan bermakna, sehingga sangat bermanfaat bagi perkembangan siswa. Pembelajaran musik menawarkan pengalaman estetika melalui kegiatan ekspresif, kreatif, dan apresiatif, yang dapat diakses melalui tiga pendekatan utama: "Belajar melalui seni," "Belajar dengan seni," dan "Belajar dari seni." (Fitriani., 2023:01).

Kecerdasan musik siswa dapat ditingkatkan melalui beberapa metode, seperti (1) memperkenalkan musik di dalam kelas, (2) mendengarkan musik, dan (3) menciptakan musik instrumental dalam pembelajaran. Pengintegrasian musik ke dalam kelas dengan berbagai cara dapat meningkatkan kegembiraan siswa dalam belajar serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang lebih efektif. Selain itu, belajar melalui musik, belajar dengan musik, serta belajar tentang musik memberikan manfaat yang besar bagi perkembangan fisik dan mental siswa (Desyandri, 2019:224).

D. Ansambel Musik

1. Pengertian Ansambel Musik

Sunardi (dalam Respati & Fuadah, 2018:32) berpendapat bahwa “Ansambel secara umum diartikan sebagai bentuk bermain musik bersama-sama”. Kata Ansambel berasal dari bahasa Prancis yaitu *Ensemble* yang memiliki arti “bersama-sama”. Dari definisi Ansambel di atas dapat disimpulkan bahwa ansambel musik adalah permainan musik yang dimainkan dengan cara bersama-sama dengan menggunakan beberapa alat musik sejenis maupun campuran. Contoh ansambel musik adalah perpaduan antara orkestra, band, duet, paduan suara, trio, vokal grup, dan sebagainya.

Gunara (dalam Respati & Fuadah, 2018:32) menjelaskan bahwa pendidikan musik memiliki fungsi bagi yaitu menolong anak dalam mencapai keberhasilan dalam berkomunikasi dan bersosialisasi dalam kehidupannya. Hal ini dapat terwujud salah satunya adalah dengan bermain ansambel musik. Banyak sekali manfaat dalam bermain ansambel musik seperti menumbuhkan sikap tanggung jawab, kerja sama dan menumbuhkan hubungan yang harmonis antar siswa.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Hartati (dalam Respati & Fuadah, 2018:32), sesudah belajar tentang bermain musik secara ansambel, sikap anak yang sering mementingkan diri sendiri mulai berkurang kemudian berganti dengan sikap saling bekerja sama yang harmonis dalam satu tim musik ansambel. Tidak hanya di tim musik ansambel saja akan tetapi hal ini berdampak pada kepribadian anak di lingkungan masyarakat. Praktik

ansambel musik merupakan salah satu metode dalam mengimplementasikan pencapaian proses pembelajaran seni. Misalnya, dalam kegiatan ansambel musik dari botol kaca ini, siswa terlibat secara langsung dalam memainkan alat musik secara menyeluruh.

2. Jenis-jenis Ansambel Musik

Respati & Fuadah, (2018:33) berpendapat bahwa dalam penyajiannya, ansambel dibagi menjadi dua bagian, yaitu ansambel musik sejenis dan ansambel musik campuran/gabungan. Perbedaan ansambel musik ini dibedakan oleh jenis alat musik yang digunakan, berikut penjelasan dari kedua jenis ansambel musik.

a. Ansambel Sejenis

Ansambel sejenis adalah jenis pertunjukan musik ansambel yang menggunakan alat musik yang sama. Dalam ansambel ini, sejumlah pemain memainkan sebuah lagu secara bersama-sama dengan satu jenis instrumen yang seragam. Contohnya, jika seluruh pemain memainkan gitar, maka disebut ansambel gitar, sedangkan jika semua memainkan pianika, maka disebut ansambel pianika. Agar ansambel sejenis menghasilkan alunan musik yang indah dan harmonis, diperlukan koordinasi dan kekompakan yang baik di antara para pemain. Contohnya seperti ansambel rekorder, ansambel pianika, ansambel perkusi dan sebagainya. Ansambel ini biasanya berisi instrumen ritmis dan melodis.

b. Ansambel Campuran

Ansambel campuran merupakan adalah musik yang dalam bentuk penyajiannya menggunakan beberapa jenis alat musik. Dalam ansambel campuran, beragam instrumen digunakan untuk membawakan lagu-lagu tertentu. Beberapa contoh alat musik yang sering digunakan antara lain pianika, gitar, kastanyet, triangle, tamborin, cymbal, dan recorder. Kolaborasi dalam ansambel campuran dapat menciptakan harmoni antara alat musik melodis yang berpadu dengan pola ritmis, sehingga menghasilkan penyajian musik yang lebih menarik. Misalnya, dalam sebuah pertunjukan ansambel campuran, recorder berfungsi untuk memainkan melodi, pianika dapat dibagi menjadi dua suara, gitar mengiringi dengan akor lagu, dan marakas berperan sebagai pengiring ritmik.

Dalam permainan musik ansambel, alat musik yang digunakan dapat dikelompokkan menjadi tiga berdasarkan peran dan fungsinya, yaitu alat musik melodis, alat musik ritmis dan alat musik harmonis. Sementara di sekolah dasar lebih banyak belajar alat musik melodis dan ritmis saja. Hal ini karena alat musik harmonis memiliki kesulita dalam memainkannya, diperlukan pengetahuan yang lebih memadai dan kompleks untuk bisa memainkannya (Respati & Fuadah, 2018).

3. Manfaat Ansambel Musik

Bermain ansambel musik di sekolah memberikan banyak manfaat bagi siswa, salah satunya adalah melatih kerja sama, karena ansambel musik

bukan permainan individu melainkan permainan dengan cara berkelompok dan memerlukan kerja sama untuk menghasilkan bunyi yang harmonis. Dalam kelompok yang terdiri dari beberapa pemain, siswa belajar bekerja dalam tim, mengajarkan rasa bertanggung jawab atas tugas yang diberikan, serta mengerjakannya dengan tekun, teliti, penuh semangat, dan berkualitas. Selain itu, mereka akan mengembangkan kepekaan sosial, kepedulian terhadap lingkungan sekitar, serta empati terhadap kesulitan dan perasaan orang lain.

Melalui kebiasaan bermain Ansambel Musik, siswa akan terbiasa dengan disiplin tinggi, termasuk dalam hal merawat dan memainkan musik dari hati dan penuh dengan perasaan, yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari di rumah dan lingkungan sekitar. Selain itu, mereka juga belajar bersikap sportif, seperti mengakui kesalahan dan menerima pendapat orang lain terutama arahan dari guru atau pembimbing dalam bermain ansambel musik, yang menjadi bagian dari pembelajaran dalam bermain musik secara kelompok (Sofiyanti, 2016 : 2).

4. Ciri-ciri Ansambel Musik

- a. Musik dimainkan secara bersama-sama oleh sejumlah pemain dengan satu atau beberapa jenis alat musik.
- b. Harmoni tercipta dari perpaduan bunyi berbagai instrumen yang dimainkan secara selaras.
- c. Biasanya disajikan di ruangan tertutup dan tenang agar lebih optimal dinikmati.

- d. Durasi musik ansambel cenderung singkat, dengan lagu serta lirik yang tidak terlalu panjang atau pendek.
- e. Formasi pemainnya bersifat tetap, karena perubahan anggota dapat menyulitkan proses penyesuaian dalam permainan ansambel. Akan tetapi bisa fleksibel tergantung pada kesepakatan dan materi pembelajaran musik yang dipelajari.

5. Proses Belajar Ansambel Musik

Kurniawati (dalam Lestari, 2018: 34) menjelaskan bahwa proses pembelajaran ansambel terdiri dari tiga tahapan utama, yaitu:

a. Pembagian Kelompok

Guru seni musik menentukan pembagian kelompok ansambel, misalnya setiap kelompok terdiri dari tujuh hingga delapan siswa dengan formasi tiga pemain pianika, dua pemain recorder, satu pemain gitar akustik, satu pemain triangle, dan satu pemain kastanyet

b. Penempatan dan Pemilihan Alat Musik

Guru menyesuaikan penempatan alat musik berdasarkan keahlian dan potensi masing-masing siswa.

c. Pembelajaran Instrumen

Setiap kelompok mendapatkan bimbingan dari guru dalam mempelajari alat musik yang dimainkan. Siswa diberi arahan mengenai cara membaca partitur lagu, teknik posisi jari yang benar, memperhatikan tempo, serta aspek teknis lainnya untuk menghasilkan permainan yang harmonis.

E. Botol kaca

Alat musik dapat dibuat dari berbagai bahan yang berasal dari barang bekas. Barang bekas merupakan material sisa yang tidak lagi diinginkan atau dibutuhkan setelah digunakan atau setelah suatu proses selesai. Banyak orang menganggap barang bekas sebagai sesuatu yang tidak memiliki nilai guna dan harus dibuang. Akibatnya, mereka sering mengabaikan serta membiarkan sampah menumpuk tanpa mencari tahu manfaat lain yang bisa didapatkan dari bahan bekas yang sudah di buang tersebut. Namun, bagi sebagian orang, barang bekas justru memiliki potensi untuk dimanfaatkan kembali sesuai dengan kebutuhan, dan diolah kembali sehingga memberikan fungsi baru yang lebih bernilai baik dibidang pendidikan, ekonomi dan di dalam bidang lainnya (Shenita dkk., 2022:157).

Limbah botol kaca adalah salah satu jenis sampah yang memiliki karakteristik sulit terurai secara alami. Hal ini disebabkan oleh sifat material kaca yang tidak dapat diuraikan oleh mikroorganisme yang biasanya berperan dalam proses dekomposisi alami. Botol kaca memerlukan waktu yang sangat lama, yaitu hingga 1.000.000 tahun, untuk dapat terurai secara sempurna di alam. Dalam kurun waktu tersebut, botol kaca tetap bertahan di lingkungan tanpa mengalami perubahan signifikan, sehingga berkontribusi pada masalah lingkungan yang serius (Rizali dkk., 2022:46).

F. Kajian Penelitian yang Relevan

Dalam penelitian ini, peneliti mengacu pada penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilaksanakan saat ini. Berikut ini adalah penelitian yang relevan yang dijadikan bahan telaah bagi peneliti.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Noviyanti dkk., (2021) yang berjudul “Pengembangan Multimedia Tangga Nada Diatonis untuk Pembelajaran Seni Musik di Sekolah Dasar”. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya rancangan multimedia tangga nada diatonis untuk pembelajaran seni musik di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk rancangan multimedia tangga nada diatonis untuk pembelajaran seni musik di sekolah dasar. Media yang sering digunakan dalam pembelajaran seni musik di sekolah dasar berupa audio MP3, atau video materi dari internet. Video materi tersebut masih dalam bentuk sederhana, yakni menayangkan materi secara umum, tidak menayangkan contoh konkret penggunaan tangga nada dalam musik, tidak terdapat latihan-latihan penyesuaian vokal terhadap bunyi nada yang sesuai dengan tangga nada tertentu, dan tidak terdapat menu evaluasi pembelajaran. Begitupun dengan media audio MP3, disana tidak menjelaskan jenis tangga nada yang digunakan dalam suatu lagu, sehingga saat bernyanyi siswa mengalami kesulitan menyesuaikan suara vokal dengan bunyi nada. Multimedia tangga nada diatonis ini merupakan bagian integral dalam proses pembelajaran seni musik, sebagai perantara atau alat bantu guru dalam menyampaikan pesan pembelajaran seni musik secara teori maupun praktik kepada siswa. Dengan

multimedia ini diharapkan pembelajaran seni musik di sekolah dasar dapat dilaksanakan secara optimal. Penelitian ini menggunakan metode *Design Based Research* (DBR). Data dikumpulkan dengan teknik wawancara, dan studi dokumentasi. Produk multimedia tangga nada diatonis divalidasi oleh para ahli, terdiri dari ahli musik, ahli media, dan ahli pedagogic.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Respati & Fuadah, (2018) yang berjudul “Pembelajaran Ansambel Musik untuk Siswa Kelas Tinggi Sekolah Dasar”. Tujuan penelitian ini untuk mengekspresikan dan mengapresiasi seni secara kreatif guna mengembangkan kepribadian siswa, sikap emosional, serta melatih kreativitas melalui berbagai elemen musik. Salah satu materi yang dipelajari adalah ansambel. Di lapangan, banyak guru yang masih menghadapi kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran ansambel, yang disebabkan oleh berbagai faktor, seperti bahan ajar, model pembelajaran, alat musik, dan motivasi. Artikel ini membahas pembelajaran ansambel musik untuk siswa kelas tinggi SD dengan model pembelajaran dan bahan ajar yang inovatif dan menyenangkan. Model pembelajaran yang digunakan adalah *cooperative learning tipe jigsaw*, sedangkan bahan ajar dirancang melalui tahap penelitian, disesuaikan dengan kemampuan siswa SD, mudah dipahami, dan telah teruji kelayakannya. Berdasarkan hasil kegiatan pembelajaran yang dilakukan dalam penelitian, siswa menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan dalam bermain ansambel musik.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Azizah dkk., (2024) yang berjudul “Pengembangan Media Musik Digital pada Pembelajaran Nada, Irama, dan

Melodi Kelas II Sekolah Dasar". Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media musik digital berupa video pembelajaran dengan durasi 17 menit 43 detik yang memanfaatkan platform seperti Canva, Flaticon, YouTube, Adobe Express, dan Sibelius. Media ini dirancang berdasarkan teori Audiasi oleh Edwin Gordon, konstruktivisme oleh Jean Piaget, dan teori kognitif multimedia oleh Sweller. Penelitian menggunakan metode penelitian dan pengembangan model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*) dengan pendekatan kualitatif. Tahap analisis kebutuhan menunjukkan kekurangan bahan ajar terstruktur di SDN Cibunigeulis 2, di mana penggunaan konten dari YouTube belum sepenuhnya sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Media musik digital yang dikembangkan dirancang untuk memenuhi kriteria ACTION (*Access, Cost, Technology, Interactivity, Organization, Novelty*) dan dinilai oleh validator ahli dalam aspek isi, penyajian, grafika, dan kebahasaan. Hasil validasi menunjukkan bahwa media ini layak digunakan dengan skor rata-rata 90%, dengan kategori sangat layak dalam aspek grafika dan kebahasaan, serta layak sebagian dalam aspek isi dan penyajian. Implementasi di kelas II menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran seni musik, dan evaluasi guru menunjukkan bahwa media ini tidak hanya memenuhi tetapi juga melampaui standar kelayakan yang ditetapkan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan bahan ajar digital yang efektif untuk pembelajaran seni musik di sekolah dasar

4. Penelitian yang dilakukan oleh Shenita dkk., (2022) yang berjudul “Pembelajaran Seni Musik Botol Kaca Berbasis Proyek dengan Pendekatan Steam untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran mengenai penerapan pembelajaran yang bertujuan untuk (1) memberikan pengetahuan baru kepada peserta didik, (2) meningkatkan keterampilan dan kreativitas peserta didik terkait seni botol kaca, serta (3) memberikan wawasan mengenai pemanfaatan barang bekas yang dapat menghasilkan bunyi atau melodi musik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode statistik deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan praktik lapang. Analisis data dilakukan melalui pengumpulan data, reduksi data, pengelompokan data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran *Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics* (STEAM) melalui metode proyek di SD Negeri Medalem dapat mengembangkan aktivitas pembelajaran peserta didik dan meningkatkan kreativitas siswa.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Fuadah dkk., (2017) yang berjudul “Bahan Ajar Musik Ansambel untuk Siswa SD”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan perancangan, kelayakan, dan implementasi bahan ajar musik ansambel bagi siswa kelas tinggi sekolah dasar di Kota Tasikmalaya. Penelitian ini menggunakan metode *Design-Based Research* (DBR) dengan prosedur penelitian menurut Reeves. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi wawancara, Expert Judgement, angket, dan studi

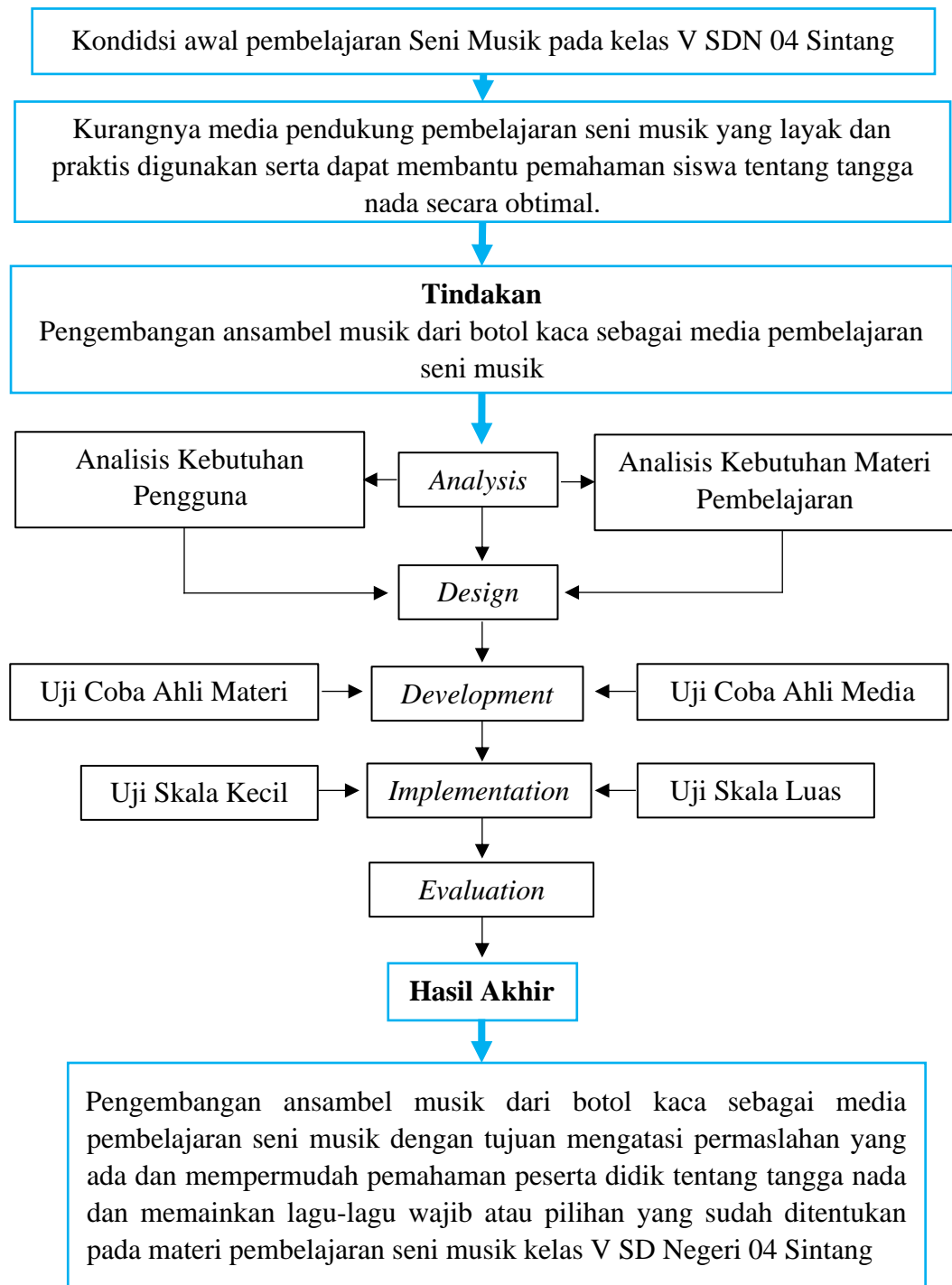
dokumentasi. Penelitian ini menghasilkan produk bahan ajar berupa modul yang berjudul "Ansambel untuk Siswa Sekolah Dasar." Kerangka bahan ajar terdiri dari: (1) deskripsi tujuan, (2) petunjuk belajar, (3) uraian materi, dan (4) tugas atau latihan yang telah divalidasi dan direvisi sesuai dengan saran dari para ahli. Latihan praktik dalam bahan ajar mencakup latihan memainkan nada sederhana serta lagu hasil aransemen. Lagu aransemen dilengkapi dengan full score dan partitur untuk memudahkan siswa dalam membaca notasi sesuai instrumen musik yang dimainkan. Bahan ajar juga dilengkapi dengan CD yang berisi instrumen musik pengiring lagu. Hasil uji coba menunjukkan bahwa bahan ajar ini dapat digunakan oleh siswa dan membantu mereka dalam melaksanakan kegiatan ansambel, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

G. Kerangka Berpikir

Sebuah pemahaman yang paling mendasar dan melandasi semua pemahaman lainnya dikenal sebagai kerangka berpikir. Kerangka berpikir merupakan proses berpikir yang didasarkan pada perpaduan teori, fakta, pengamatan, dan studi literatur sebagai landasan dalam memahami atau menyelesaikan suatu permasalahan. Dalam kehidupan, setiap individu akan selalu dihadapkan pada berbagai masalah. Oleh karena itu, memilih kerangka berpikir yang tepat sangat diperlukan agar proses penyelesaian masalah menjadi lebih efektif dan solusi dapat ditemukan dengan lebih mudah (Hidayat dkk., 2023:39).

Berdasarkan pra-observasi salah satu permasalahan dalam mewujudkan pembelajaran seni musik yang efektif dan menarik kreativitas belajar siswa adalah kurangnya upaya dalam pengembangan media pembelajaran sebagai pendukung dalam proses pembelajaran. Pengaruh dari kurangnya media pembelajaran ini adalah rendahnya kreativitas belajar dan sulitnya memahami materi pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran tidak cukup hanya dengan mengandalkan materi dengan metode pembelajaran saja, melainkan harus ada media pembelajaran agar proses pembelajaran mengalami peningkatan baik dari segi pengetahuan maupun keterampilan guna meningkatkan pembelajaran seni musik lebih baik dan menyenangkan. Dalam proses pembelajaran peserta didik juga sangat antusias dalam belajar seni musik terutama dalam pengenalan tangga nada, namun untuk memperjelas pemahaman peserta didik terhadap seni musik kurang efektif karena kurangnya media pendukung dalam proses pembelajaran, hal ini menjadi salah satu faktor penghambat proses belajar tersebut.

Berdasarkan uraian permasalahan pembelajaran di atas, maka peneliti berupaya mengembangkan sebuah produk berupa “Pengembangan Media Ansambel Musik Dari Botol Kaca Sebagai Media Pembelajaran Seni Musik Kelas V SD Negeri 04 Sintang”. Pengembangan produk ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan yang ada terkait pembelajaran seni musik. Untuk memperjelas kerangka berpikir, berikut skema visual dari kerangka berpikir yang menunjukkan hubungan antara masalah, solusi, dan hasil yang diharapkan dalam penelitian ini dapat dilihat pada bagan berikut ini.



Bagan 2. 2 Kerangka Berpikir