



Pembelajaran Pianika sebagai Media Pemahaman Pembelajaran Seni Musik untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 6 Semarang

Septian Cipto Nugroho¹, Muhammad Rifki²

DOI: 10.37368/tonika.v7i1.707

Program Studi Pascasarjana, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang
septianbrass@students.unnes.ac.id¹

Abstrak

Pemahaman siswa tentang notasi musik masih berbeda-beda satu dengan yang lain. Musik sendiri memiliki satuan penyebutan penulisan dan pengucapan notasi yang pakem. Penyampaian materi pendidikan seni musik seharusnya dapat menjadi tempat untuk memberi pemahaman yang tepat kepada siswa. Tujuan penelitian yaitu untuk memberi pemahaman teori musik sesuai pakem melalui instrumen pianika pada siswa di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 6 Semarang. Sistem Among yaitu asah, asih, dan asuh, menjadi pisau bedah dalam artikel ini. Metode kualitatif dengan *pre test*, observasi terlibat, wawancara, dokumentasi dan *post test* di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 6 Semarang dilakukan peneliti untuk penulisan penelitian. Data-data direduksi untuk menyaring penyajian data dalam artikel ini. Hasil penelitian melalui *pre test* masih banyak siswa yang bingung tentang penyebutan nada dan unsur musik lainnya. Observasi terlibat menunjukkan keinginan siswa untuk dapat memahami teori musik dengan benar untuk bisa berkreaitivitas musik yang lebih baik lagi. *Post test* menghasilkan hasil yang baik dengan indikator siswa dapat memahami berbagai macam teori musik yang penulis sampaikan melalui materi. Simpulan dari penelitian ini sumber daya manusia dalam hal ini siswa untuk memahami teori musik menjadi salah satu hal penting untuk meningkatkan kreativitas siswa di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 6 Semarang.

Kata Kunci: kreativitas; pemahaman notasi; pembelajaran pianika; pendidikan seni musik

Abstract

Students' understanding of musical notation still varies from one another. Music itself has standard units of writing and pronunciation of notation. The delivery of music education material should be a place to provide proper understanding to students. The aim of the research is to provide an understanding of music theory according to standard standards through the Pianika instrument to students at State Vocational High School 6 Semarang. Among's system, namely asah, asih, and asuh, is the scalpel in this article. Qualitative methods using pre-test, participative observation, interview, documentation, and post-test at State Vocational High School 6 Semarang were carried out by researchers to write research. The data was reduced to refine the presentation of the data in this article. The results of research through the pre-test still show that many students are confused about the mention of notes and other musical elements. Participative observations show students' desire to be able to understand music theory correctly in order to be able to create better musical creativity. The post test produced good results with indicators that students could understand various kinds of music theories that the author conveyed through the material. The conclusion of this research is that human resources, in this case students, to understand music theory are one of the important things to increase student creativity at State Vocational High School 6 Semarang.

Keywords: creativity; understanding notation; pianika's lesson; music arts education

How to Cite: Nugroho, Septian Cipto & Rifki, Muhammad. (2024). Pembelajaran Pianika sebagai Media Pemahaman Pembelajaran Seni Musik untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 6 Semarang. *Tonika: Jurnal Penelitian dan Pengkajian Seni*, 7(1), 62-78.

ISSN 2685-1253 (Online)

ISSN 2579-7565 (Print)

Pendahuluan

Pendidikan berasal dari bahasa Yunani dari kata *pedagogik* berarti ilmu petunjuk bagi anak. Bangsa Romawi memandang pendidikan layaknya *educare*, berarti mengeluarkan dan menunjukkan sebagai aksi mewujudkan potensi anak yang dibawa disaat dilahirkan di dunia. Bangsa Jerman memandang pendidikan layaknya *Erziehung* memiliki arti yang sama dengan *educare*, yaitu menumbuhkan kekuatan terpendam atau mengaktifkan kekuatan potensi anak. Bahasa Jawa, pendidikan memiliki maksud mengolah, memperbaiki kejiwaan, mendewasakan perasaan, pikiran, kemauan, dan watak, bertujuan mengubah kepribadian anak (Yatimah, 2017, p. 1). Pendidikan formal menjadi salah satu hal penting bagi masyarakat yang telah dibiayai dan masuk dalam APBN. Pendidik dan peserta didik dilembaga pendidikan formal tercatat dibawah naungan Kementerian Pendidikan.

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 6 Semarang salah satu lembaga pendidikan formal. SMK Negeri 6 Semarang berawal dari lembaga pendidikan bernama Sekolah Kesejahteraan Keluarga Atas (SKKA). Alamat SKKA ada di Jl. Sidodadi Barat No. 8, Semarang dimana SKKA ini dibangun bersebelahan dengan SKKP Negeri Semarang yang berlangsung sampai tahun 1971. SKKA atau SMK 6 Semarang berpindah ke Jl. Imam Bonjol 191 A Semarang. Selanjutnya 4 tahun berikutnya pada tanggal 1 Januari 1973 SKKA dipersiapkan menjadi sekolah Negeri, namanya diubah menjadu SKKA Negeri Semarang. Seiring berubahnya kurikulum tahun 1969 ke kurikulum tahun 1977, nama SKKA Negeri berubah menjadi SMKK (Sekolah Menengah Kesejahteraan Keluarga) Negeri Semarang terhitung ditetapkan sejak 1 Januari 1977 (dikutip dari blog resmi <https://smkn6smg.sch.id/>).

Dokumentasi sekolah berdasarkan wawancara peneliti dengan Wakil Kepala Sekolah bidang kesiswaan menjelaskan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) 6 Semarang terdapat dua jurusan yaitu Tata Boga dan Tata Busana. Berkembang pada tahun 1987/1988 menambah satu jurusan yaitu jurusan Tata Rias Kecantikan. Tepatnya 20 tahun kemudian, disampaikan SK Mendikbud RI No. 036/0/1997 tertanggal 7 Maret 1997, berisi pergantian nama SMKK Negeri Semarang menjadi SMK Negeri 6 Semarang, yang dikenal sampai sekarang. Terhitung tahun 2024, SMK Negeri 6 Semarang menawarkan enam kompetensi jurusan, yaitu jurusan Akomodasi Perhotelan, Jasa Boga, Patiseri, Busana Butik, Kecantikan Kulit, dan Kecantikan Rambut.

Pendidikan bagi keberlangsungan hidup manusia merupakan kebutuhan primer yang harus ada selama hidupnya, tanpa pendidikan sama sekali tidak mungkin manusia akan berkembang memiliki cita-cita untuk menggapai mimpinya, nyaman dan bahagia sesuai konsep pandangan hidupnya. Pendidikan beserta prosesnya bersangkutan dengan kegiatan memanusiakan manusia (humanisasi) dengan sendirinya setiap proses pendidikan berporos dan berlandaskan pada sebuah konsep tentang manusia atau antropologi manusia (Hasibuan, 2018, p. 3). Pendidikan bisa dikatakan proses yang dialami manusia sepanjang hayat. Pendidikan tidak dibatasi ruang, karena dimanapun kita bisa memperoleh pendidikan. Jadi pendidikan dapat diterima dari apa yang terlihat, terdengar, terasa, dan terjamah. Memahami nilai pendidikan membutuhkan waktu, karena ada sesuatu yang harus ditangkap panca indera yang kemudian diolah oleh otak untuk dijadikan satu paradigma pemikiran. Pendidikan dapat memacu pengembangan kreativitas melalui pengalaman-pengalaman empiris yang didapatkan siswa.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 6 Semarang mendorong siswa untuk dapat menuangkan kreativitasnya sesuai dengan bidang ilmu yang dipelajari, sebagai wujud sekolah menjadi wadah kreativitas. Kreativitas adalah tindakan manusia membuahkan hasil yang memiliki perbedaan dengan sebelumnya dan memiliki nilai serta makna. Kreativitas adalah suatu hal fundamental dalam aspek antropologi maupun sosial, kemudian dapat diwujudkan dengan memahami karya yang sebelumnya sudah ada, sehingga bisa mengembangkan dan terdapat hal baru yang sebelumnya belum ada. Berikutnya kreativitas merupakan kemampuan guna memandang atau memikirkan hal-hal yang berbeda, yang tidak lazim, menyingkronkan informasi yang tampaknya tidak berhubungan dan memunculkan solusi-solusi baru atau ide-ide baru, yang menunjukkan kelancaran, kelenturan, dan keaslian dalam berpikir (Munandar, 1999, p. 168).

Usaha pemerintah untuk membentuk satu sistem pendidikan yang kreatif dan inovatif terus dikembangkan. Berbagai perubahan dan perbaikan dilakukan pemerintah dengan memoles kurikulum pendidikan. Berbagai gagasan dari filsuf-filsuf telah berusaha diimplementasikan dalam penerapan kurikulum pendidikan di Indonesia. Bongkar pasang strategi pelaksanaan dan perubahan kurikulum sudah menjadi hal yang biasa di Indonesia, apalagi ketika ganti kepemimpinan.

Kreativitas adalah sebuah ciri kehidupan manusia. Kemampuan kreatif ini dapat dipupuk dan dikembangkan salah satunya melalui media pendidikan (Kusumastuti, 2010, p. 1). Sependapat dengan Kusumastuti menurut (Clausse, 1962, p. 18) Kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasi diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk

berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan organisme. Begitu juga dengan pendapat (Budiarti, 2015, p. 61). Kreativitas merupakan pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, alam, dan orang lain. Kreativitas dapat berupa kegiatan imajinatif atau sintesis buah pikir yang memberi hasil bukan hanya perangkuman, tetapi mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya dan pencangkakan hubungan lama ke situasi baru dan mungkin mencakup pembentukan korelasi baru (Pamungkas, 2015, p. 598).

Pendidikan kesenian sebagai salah satu media untuk mengemukakan gagasan kreatif. Menurut Munandar (1999, p. 24) yang mengatakan orang-orang kreatif yang mengaktualisasikan dirinya adalah sehat mental, hidup sepenuhnya dan produktif, cenderung menghadapi semua aspek kehidupannya secara satu bidang khusus seperti seni atau sains. Menurut Suyadi (dalam Miskawati, 2019, p. 46) menyatakan bahwa keterlibatan diri dalam seni dapat meningkatkan spontanitas dan ekspresi diri, mengontrol efek-efek pembatasan dari inhibisi dan menghasilkan karya-karya kreatif.

Pendidikan seni musik menjadi materi pembelajaran di SMK Negeri 6 Semarang, masuk dalam mata pelajaran seni budaya dan keterampilan. 6 jurusan di SMK Negeri 6 Semarang yaitu Akomodasi Perhotelan, Jasa Boga, Busana Butik, Patiseri, Kecantikan Kulit, dan Kecantikan Rambut merupakan pendidikan seni dan keterampilan, hal ini menjadi alasan peneliti menulis artikel melalui pembelajaran seni musik dengan alat musik sederhana pianika di SMK Negeri 6 Semarang guna meningkatkan kreativitas siswa.

Pentingnya kreativitas dalam pendidikan seni tidak lepas dari perubahan-perubahan yang terjadi secara dinamis. Kreativitas menjadi modal utama untuk menyiasati berbagai masalah yang muncul dalam dunia pendidikan. Menurut Purhanudin (2016, p. 23) untuk meningkatkan perkembangan kreativitas peserta didik agar tumbuh optimal, pendidikan seni memegang peranan yang sangat penting yaitu sebagai sarana yang dapat memfasilitasi peserta didik dalam mengekspresikan pikiran dan jiwa mereka. Peserta didik bebas untuk berimajinasi, karena pada dasarnya seni merupakan dunia imajinasi.

Apabila dalam proses pendidikan lebih menekankan kepada tujuan yang ingin dicapai, maka hal-hal yang dibicarakan lebih banyak mengungkapkan sistem nilai yang diharapkan melalui pendidikan (Nurmalita, 2018, p. 3). Nilai-nilai pendidikan seni musik tidak lepas dari hukum dan teori yang ada dalam musik. Pentingnya siswa memahami penamaan, simbol, dan pemaknaan yang digunakan dalam teori musik yang benar,

diperlukan untuk peningkatan sumber daya, sehingga kreativitas yang dibuat terkonsep lebih baik.

Melalui latar belakang dalam pendahuluan, masalah digali dari pendidikan seni musik dengan instrumen musik pianika di SMK Negeri 6 Semarang. Masalah yang akan menjadi bahasan dalam artikel ini yaitu bagaimana pemahaman teori musik siswa di SMK Negeri 6 Semarang? Masalah penelitian dianalisis dengan menggunakan media instrumen musik pianika.

Sistem among Ki Hadjar Dewantara digunakan penulis untuk pisau bedah artikel. Konsep Ki Hadjar Dewantara diterapkan dalam sebuah proses pendidikan, singkatnya memberi teladan dahulu, lalu didampingi, dan diawasi dari belakang. Pola yang digunakan dalam menerapkan konsep pendidikan Ki Hadjar Dewantara menggunakan tiga cara yang disebut sistem among yaitu (1) Asah (mengasah, mengembangkan aspek intelek, sosial, dan emosional), (2) Asih (kasih sayang, mengembangkan sikap hidup bersama dengan sikap saling menghormati), (3) Asuh (merawat, pendidik menjadi pembimbing anak menuju kedewasaan pemikiran) (Made Sugiarta et al., 2019, pp. 127-128).

Metode Penelitian

Metode penelitian dalam artikel ini yaitu metode kualitatif berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian kualitatif merupakan proses berpikir menggunakan metode yang dilihat dari satu fenomena di masyarakat, dimana tentunya berkaitan langsung dengan problem manusia. Penelitian ini, peneliti membuat suatu uraian yang kompleks, meneliti kata-kata, laporan terinci dari pandangan informan sebagai narasumber, dan menggunakan kajian pada situasi yang dialami (Furchan, 2007, p. 445). Metode penelitian juga akan memberi ketentuan-ketentuan dasar untuk mendekati suatu masalah dengan tujuan menemukan jawaban yang presisi dan akurat (Sofyan & Susetyo, 2017, p. 6).

Metode kualitatif dibantu dengan *pre test* dan *post test* sebagai alat bantu peneliti melihat pemahaman siswa. *Pre test* berupa lima belas butir soal diberikan, kemudian observasi terlibat selama 2 bulan. Menurut Rohidi (2011, p. 189) observasi terlibat yaitu bentuk observasi dimana peneliti terlibat langsung dalam kehidupan objek penelitian. Dalam observasi terlibat, penulis tidak hanya melihat, bertanya, dan mendengarkan, tetapi penulis juga memberikan materi terkait teori musik setelah melakukan *pre test*. Wawancara

dan dokumentasi dilakukan langsung kepada narasumber, guru seni budaya dan wakil kepala sekolah bidang kesiswaan.

Pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber. Singkronisasi yang koheren sehingga data benar-benar teruji validitasnya. Peneliti mendapatkan data dari sumber-sumber primer yang didapatkan, kemudian dianalisis untuk selanjutnya membuat satu pijakan reduksi terkait data-data apa saja yang penting untuk dianalisis dan dipakai untuk mendeskripsikan hasil penelitian

Analisis data adalah sebuah proses yang sistematis. Analisis data digunakan untuk mencari makna dan memahami secara keseluruhan. Analisis adalah satu tahapan reflektif, artinya menggerakkan data menuju ke tahapan konseptual (Sugiyono, 2014, p. 319). Tahapan analisis yang pertama yaitu reduksi yaitu memilih, memilah, mengatur, dan memusatkan perhatian dari data-data yang telah terkumpul. Kedua penyajian data kualitatif yaitu teks naratif dari informasi yang tersusun dengan batasan penyajian terkait rumusan masalah dan teori. Ketiga simpulan yaitu jawaban atas rumusan masalah dan tujuan penelitian berupa teks informasi final. Reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan merupakan suatu pola jalin-menjalin proses penulisan dari awal hingga akhir penelitian (Rohidi, 2011, pp. 233–238).

Pembelajaran Seni Musik di SMK Negeri 6 Semarang

Materi pembelajaran seni musik di SMK Negeri 6 Semarang sebagai bagian dari mata pelajaran seni budaya dan keterampilan. Seperti layaknya lembaga pendidikan sekolah lainnya, pembelajaran seni musik di SMK Negeri 6 Semarang mengikuti petunjuk dan arahan berdasarkan kurikulum pendidikan yang sedang berlaku. Secara garis besar kurikulum pembelajaran seni musik kelas 10-12 terdapat satu sub materi yaitu mengeksplorasi bunyi dalam musik. Peserta didik diberikan wadah untuk eksplorasi bunyi, artinya peserta didik diberi kesempatan untuk berkreativitas melalui bunyi.

Eksplorasi bunyi dalam musik dapat dilakukan peserta didik berdasar pengalamannya baik pengalaman di sekolah maupun pengalaman bermusik diluar sekolah. Pengalaman belajar adalah berbagai kegiatan yang dialami siswa sebagai usaha guru membelajarkan siswa. Menurut Eliza (2013, p. 94) pengalaman belajar juga merupakan aktivitas ajar yang harus dilakukan ajar yang harus dikerjakan oleh siswa dalam rangka mencapai penguasaan standar kompetensi, kemampuan dasar dan kemampuan dasar dan materi pembelajaran. Cara yang bisa diperkirakan untuk memberikan memberikan

pengalaman belajar pengalaman kepada siswa yaitu dengan membentuk model pembelajaran yang memungkinkan siswa melakukan berbagai tugas dan berkomunikasi untuk menguasai kompetensi tertentu.

Pendidik diharapkan mampu aktor untuk peserta didik dapat berkreasi (Soesanto et al., 2020, p. 482). Peserta didik harus memiliki pengetahuan dan pengalaman terhadap sesuatu sebelum membuat satu kreativitas untuk mengeksplorasinya, sehingga kreativitas eksplorasi terhadap sesuatu tidak asal-asalan. Bidang pembelajaran musik eksplorasi bunyi yang baik dapat dilakukan ketika peserta didik sudah memiliki pengetahuan berdasarkan pengalaman belajar sebelumnya, sehingga dalam berkreaitivitas mengeksplorasi bunyi menjadi lebih baik dan tidak asal-asalan.

a. Pre Test

Pre test penulis mendasarkan pada sistem among Ki Hadjar Dewantara pada konsep yang pertama yaitu asah, memiliki arti mengasah kemampuan. *Pre test* lakukan kepada siswa-siswa di SMK Negeri 6 Semarang dengan tujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa tentang teori musik. Menurut Damayanti et al., (2017, p. 144-145) penggunaan metode *pre test* dapat menjadi indikator keberhasilan kegiatan observasi awal. Seberapa tingkat pengetahuan pada masing-masing responden dapat dilihat. *Pre test* diberikan sebelum penyampaian materi dan bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan responden tentang materi yang akan diberikan, fungsi *pre test* untuk melihat efektivitas tahap awal.

Pemberian *pre test* dalam kegiatan belajar mengajar, *pre test* ini oleh guru dijadikan pengatur kemajuan belajar (*Advance Organizations*) berguna sebagai penghubung yang menghubungkan antara apa yang sedang dipelajari siswa "saat ini" dengan apa yang akan dipelajari, sehingga siswa akan lebih mampu memahami bahan belajar secara mudah, yang bisa mengukur sejauhmana kesiapan siswa terhadap materi yang akan diajarkan dan juga melihat sejauhmana hasil atau kemampuan yang sudah dicapai siswa dalam belajar (Effendy, 2016, p. 85).

Tahapan *pre test* melalui pemberian kuis berupa pertanyaan-pertanyaan seputar teori musik yang implementasikan melalui instrumen musik Pianika sebagai medianya. Pemilihan instrumen musik Pianika bukan semata-mata keinginan penulis, tetapi berdasarkan diskusi bersama guru seni budaya di SMK Negeri 6 Semarang. Berikut pernyataan guru seni budaya di SMK Negeri 6 Semarang.

“Alat musik yang menurut saya cocok untuk bahan pengujian awal Pianika atau Rekorder, supaya pasca pengujian awal, penyampaian materi setelahnya bisa diberikan lebih efektif kepada siswa, mengingat alatnya ringkas dan anak-anak bisa memainkan semuanya”

Pianika instrumen musik yang penulis dan guru seni budaya sepakati untuk digunakan sebagai media untuk menyampaikan kegiatan *pre test*. Pertimbangannya penyampaian materi saat observasi terlibat akan lebih mudah diterima, karena jarak setiap nada terakomodir, tidak seperti rekorder yang perlu usaha lebih untuk meniup nada-nada kromatisnya.

Pre test penulis berikan dalam bentuk soal kuis sejumlah 15 soal. Materi soal dibagi dalam kelompok soal seputar pemahaman penyebutan nada yang benar, soal seputar pemahaman akord, dan soal seputar jenis alat musik. Materi merupakan rangkuman yang harusnya didapatkan selama SMP, sehingga materi dasar pengetahuan musik ini seharusnya sudah diketahui dan dipahami peserta didik SMK sederajat.

Aplikasi Wordwall digunakan penulis untuk melakukan kegiatan *pre test*. Wordwall merupakan satu aplikasi yang bisa digunakan untuk media pembelajaran, sumber belajar atau alat penilaian berbasis daring yang menarik bagi siswa. Kekuatan dari aplikasi Wordwall adalah mempunyai banyak template yang dapat dibuat oleh guru. Aplikasi Wordwall tidak berbayar untuk pilihan dasar dengan pilihan 5 jenis *template*. Permainan yang sudah dibuat dapat langsung dibagikan melalui tautan yang dikirimkan dengan aplikasi Whatsapp, Google Classroom maupun Email. Selain itu, kelebihan lainnya dari aplikasi ini adalah permainan yang sudah dirancang dapat dicetak dalam bentuk PDF sehingga memudahkan siswa yang terkendala jaringan. Banyak jenis permainan yang ditawarkan oleh *software* evaluasi pembelajaran ini, termasuk permainan klasik seperti Quiz (kuis) dan *Crossword* (teka-teki silang). Ada juga tipe permainan seperti; *Find the Match* (Mencari padanan), *Random Wheel* (Roda acak), *Missing Word*, *Random cards* (Kartu acak), *True or False* (Benar atau salah), *Match up*, *Whack-a-mole*, *Group short*, *Hangman*, *Anagram*, *Open the Box*, *Wordsearch* (Cari kata), *Ballon pop*, *Unjumble*, *Labelled diagram*, dan *Gameshow Quiz* (Sari & Yarza, 2021, p. 196).

Kelebihan aplikasi Wordwall antara lain a) dapat memberikan sistem pembelajaran yang bermakna bagi siswa dan dalam penggunaannya mudah dapat dipakai baik dalam tingkat dasar maupun tingkat tinggi, b) dalam peng aksesan aplikasi Wordwall dapat diakses dimana saja hanya dengan melalui ponsel, dan c) aplikasi kreatif dengan banyaknya template sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam melaksanakan

pembelajaran (Savira & Gunawan, 2022, p. 5455). Berikut adalah link kuis soal yang penulis buat melalui aplikasi Wordwall (<https://wordwall.net/resource/64116219>). Hasil dari pengerjaan 15 butir soal kuis oleh siswa SMK Negeri 6 Semarang sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil *Pre test*

No	Nama dan Identitas	Skor
1.	Chelsea Vidia (X Ph 2)	4
2.	Winda Netty (X Ph 2)	14
3.	Maria (X Kuliner 4)	7
4.	Viena Vincentsia (X Ph 2)	12
5.	Aulia (X Kuliner 4)	4
6.	Aprisa Nabila (X Ph 1)	4
7.	Dea Kusuma (X Ph 1)	10
8.	Hellena Dea Sevira (XI Kuliner 3)	9
9.	Tabita Nova Diaz Aura (X Kc 2)	14
10.	Azalia Putri Sonia (X Busana 3)	6
Jumlah		84
Rata-rata : 15 soal		5.6

*Sumber: Observasi Septian Cipto Nugroho

b. Observasi

Penulis melibatkan diri untuk memberikan materi pada siswa. Penulis mendasarkan pemikiran pemberian materi teori musik pada sistem among Ki Hadjar Dewantara, konsep yang kedua yaitu asih, memiliki arti kasih sayang supaya pengetahuan dan pemahaman teori musik siswa berkembang. *Pre test* menunjukkan hasil siswa 37,3% menjawab dengan benar. Tidak menjadikan penulis percaya begitu saja, soal-soal yang dijawab benar oleh siswa menjamin bahwa siswa memahami konten materi soal. Tanya jawab dengan siswa dilakukan selanjutnya setelah *pre test*, dan berikut jawaban siswa bernama Winda ketika penulis menanyakan beberapa soal lagi sesaat setelah mengerjakan dan memperoleh nilainya.

“Saya sebenarnya bingung, hanya saja saya menjawab yang kira-kira benar. Jadi sebenarnya memang saya tidak mengetahui kebenaran ilmunya, hanya mencoba menjawab dengan dasar kira-kira saja”.

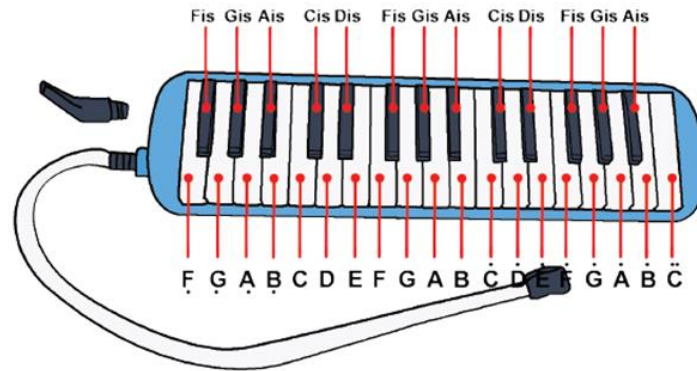
Winda sebagai pemegang skor tertinggi pun menjawab berdasarkan kira-kira (aji mumpung) saja. Sebenarnya tentang apa yang Winda jawab, dirinya sendiri tidak benar-benar mengetahuinya. Penulis *respect* dan memberi rasa hormat setinggi-tingginya kepada Winda atas kejujuran dan keberaniannya. Berikut ini adalah foto Winda.



Gambar 1. Wawancara Winda (Siswa)
Sumber: Observasi Septian Cipto Nugroho

Keterangan Winda pun disetujui oleh siswa-siswa lainnya. Mereka memang sebenarnya masih bingung dengan jawaban mereka sendiri. Berdasarkan pengamatan tersebut, penulis dengan persetujuan dari sekolah melalui guru seni budaya dan keterampilan dalam kegiatan ekstrakurikuler memberikan materi terkait teori musik. Banyak implikasi yang dapat ditanamkan melalui pembelajaran seni. Menurut Daryanti et al., (2019, p. 220) pendidikan seni dan budaya sangat penting dikembangkan dan dikemas di sekolah sebaik mungkin. Pendidikan seni dan budaya memiliki nilai-nilai yang baik seperti nilai karakter, dengan belajar seni pesan-pesan karakter yang terdapat dalam lirik, gerak serta goresan dari alam akan perlahan menanamkan karakter pada diri peserta didik.

Materi yang penulis bagikan sebagai wujud observasi terlibat. Materi terkait pemahaman penyebutan nada yang benar, soal seputar pemahaman akord, dan soal seputar jenis alat musik. Penyebutan nada dalam notasi masih banyak yang menjawab berbeda, ada yang menyebut dalam nada pianika dengan sebutan do-re-mi-fa-sol, ada yang menyebut angka 1-2-3-4-5, ada yang menyebut solmisasi, ada juga yang menyebut c-d-e-f-g. Sejatinya yang tepat ialah penyebutan dengan huruf c-d-e-f-g. Konsepnya yaitu *movable do*, artinya semua nada bisa jadi nada do, tergantung akan dimulai dari tangga nada yang mana. Ini yang menjadi sebab mengapa tidak boleh disebut do-re-mi-fa-sol, atau menyebut angka 1-2-3-4-5. Berikut contoh penulisan yang tepat dalam Pianika, jika pemain Pianika belum menghafal letak nada.



Gambar 2. Nada Instrumen Pianika
Sumber: Analisis Septian Cipto Nugroho

Pemahaman terhadap nada merupakan satu bentuk instrumen Pianika sebagai instrumen musik melodis. Pianika dikategorikan sebagai instrumen musik harmonis bila Pianika memainkan akord. Akord merupakan tiga unsur nada atau lebih yang dibunyikan dalam satu waktu menjadi kesatuan yang tidak terpisah (Rachman, 2013, p. 71).

Penamaan akord pun menjadi sebutan yang kurang familiar bagi peserta didik. Apa yang disebut akord, mereka menyebutnya “kunci”, padahal dalam teori musik, kunci hanya ada tiga yaitu kunci G, C, dan F. Kunci G terdapat lima ruas garis para nada untuk meletakkan nada-nada tinggi, kunci C terdapat lima ruas garis para nada untuk meletakkan nada-nada sedang, dan kunci F terdapat lima ruas garis para nada untuk meletakkan nada-nada rendah. Berbeda antara kunci dan akord, namun memang dimasyarakat luas akord dikenal dengan nama kunci. Pemberian materi tentang akord menjadi penting untuk meluruskan apa yang selama ini peserta didik salah pahami.

Terdapat empat jenis akord secara umum, yaitu mayor, minor, diminish, augmented, namun yang penulis sampaikan dalam pemberian materi hanya dua akord saja yaitu mayor dan minor. Alasannya karena memang akord dasar yang digunakan dalam lagu-lagu sederhana cukup menggunakan akord mayor dan minor. Akord mayor dan minor memiliki jarak atau interval nada sebagai berikut.

Tabel 2. Jarak Akord Mayor dan Minor

Akord	Jarak/Interval
Mayor	$2 - 1^{1/2}$
Minor	$1^{1/2} - 2$

*Sumber: Materi Septian Cipto Nugroho

Aplikasinya kepada para siswa yaitu praktik langsung menggunakan instrumen musik Pianika untuk melihat apakah siswa memahami atau tidak. Sebelumnya untuk menjadi dasar ilmu bersama, penulis sampaikan materi terkait jarak atau interval nada

antara satu nada dengan nada sebelumnya dan setelahnya adalah berjark $\frac{1}{2}$. Meyakinkan materi sudah tersampaikan, pengecekan satu persatu dilakukan supaya benar-benar valid bahwa peserta didik benar-benar memahami materi akord yang sudah disampaikan.



Gambar 3. Praktik Pianika
Sumber: Observasi Septian Cipto Nugroho

Secara keseluruhan peserta didik menangkap dan memahami materi akord yang telah diberikan, ada yang cepat dan ada yang sedikit lambat untuk memahami konsep dan teorinya. Penulis menyampaikan secara acak akord-akord untuk dipraktikkan, prosesnya masing-masing berbeda, tetapi pada dasarnya peserta didik memahami konstruksi yang tepat dalam membaca dan memainkan notasi musik. Berikut pernyataan Hellena, salah satu siswa yang menjadi salah satu responden.

“Dengan penyampaian seperti ini terutama bagi saya lebih mudah memahami dan saya malah terpacu untuk ingin terus mencoba mencari akord-akord lainnya”.

Penting bagi siswa untuk mengetahui dan memahami jenis-jenis alat musik setelah memahami akord, karena dengan pengetahuan ini siswa dapat mereduksi dan membedakan alat musik, ketika akan membuat satu kreativitas dalam bermusik. Menurut Rachman (2013, p. 70) musik bukanlah sekedar emosi atau rasa akan tetapi juga rasio atau akal budi. Penulis mengartikan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik, otak kanan dan otak kiri digunakan dalam bermusik. Tingkat rasa atau merasakan musik juga tergantung pada pengetahuan dan pemahaman seseorang terhadap musik.

Membedakan jenis alat musik berdasar fungsinya secara garis besar dibagi menjadi tiga yaitu alat musik ritmis, alat musik melodis, dan alat musik harmonis (Jamalus, 1988, p. 66). Mahillon-Sachs-VonHornbostel membedakan alat musik berdasar sumber suara secara

umum dibagi menjadi empat, yaitu idiofon jenis alat musik yang sumber bunyinya dari getaran dirinya sendiri terbuat dari bahan padat seperti kayu dan logam. Kedua yaitu membranofon yang merupakan jenis alat musik yang sumber bunyinya berasal dari membran, bisa terbuat dari membran plastik atau membran kulit binatang. Ketiga yaitu alat musik kordofon yaitu alat musik yang sumber suaranya berasal dari senar atau dawai, dibunyikan dengan cara dipetik, ditekan, dan digesek. Keempat yaitu alat musik aerofon yaitu alat musik yang sumber bunyinya berasal dari udara atau angin yang dihembuskan melalui pipa-pipa alat musik tersebut (Hutagalung, 2018, pp. 120–121).

Perkembangan teknologi dimasa modern saat ini membentuk satu jenis alat musik yang sumber bunyinya berasal dari efek sinyal getaran aliran listrik yaitu disebut elektrofon. Alat musik elektrofon sebenarnya adalah alat musik pengembangan dari 4 jenis alat musik idiofon, membranofon, kordofon, dan aerofon. Media sumber bunyi dari ke 4 jenis alat musik tersebut dialihkan melalui sinyal getaran aliran listrik. Bentuk modern dan ringkas, Bentuk dari akustik menuju elektrik dari alat-alat musik idiofon, membranofon, kordofon, dan aerofon ke alat musik elektrofon (Djatkiko, 2016, p. 109).

Instrumen musik Pianika berdasar fungsinya merupakan jenis alat musik melodis-harmonis. Instrumen musik Pianika dapat memainkan melodi lagu dan juga dapat memainkan akord. Instrumen musik Pianika berdasarkan sumber bunyinya merupakan jenis alat musik aerofon. Instrumen musik Pianika dibunyikan dengan cara ditiup melalui selang plastik yang ditiup melalui lubang *mouthpiece* kemudian dialirkan menuju tubuh instrumen musik Pianika dan ketika tuts Pianika ditekan, akan menimbulkan bunyi instrumen musik Pianika.

c. Post test

Post test dilakukan penulis dengan mendasarkan pada pemikiran sistem among Ki Hadjar Dewantara pada konsep yang ketiga yaitu asuh, memiliki arti mengasuh dan memberi pandangan untuk mendewasakan pikiran. *Post test* dilakukan sebagai bentuk evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman materi yang telah diberikan. Tujuan evaluasi juga dapat dideskripsikan untuk memperoleh informasi yang akurat dan obyektif tentang suatu program. Informasi tersebut dapat berupa proses pelaksanaan program, dampak atau hasil yang dicapai, efisiensi, serta pemanfaatan hasil evaluasi yang difokuskan untuk program itu sendiri, yaitu untuk mengambil keputusan apakah dilanjutkan, diperbaiki, atau dihentikan. Selain itu, juga dipergunakan untuk kepentingan

penyusunan program berikutnya maupun penyusunan kebijakan yang terkait dengan program (Gunawan, 2011, p. 5).

Post test melalui evaluasi dilakukan penulis dengan guru seni budaya SMK Negeri 6 Semarang dengan cara peserta didik diminta mempresentasikan satu lagu daerah dengan memberikan sinopsis awal karya lagu tersebut. Sinopsis lagu berisi terkait teori musik yang sudah diajarkan yaitu pemahaman tentang nada, tangga nada, akord, dan jenis alat musik. 10 siswa menjadi dua kelompok untuk memainkan unsur melodis dan harmonis pada instrumen musik Pianika.

Hasil *post test* berdasarkan presentasi siswa melalui sinopsis dan bermain instrumen musik Pianika secara kelompok, mereka memahami materi dan bisa mengaplikasikan pengetahuan musik yang mereka dapatkan tentang teori musik. Berikut sinopsis presentasi kelompok satu yang sinopsisnya disampaikan oleh Winda.

“Kami akan memainkan lagu daerah Ampar-ampar Pisang dengan nada dasar do:C, dengan membawakan unsur akord lagu C mayor, F mayor, dan G mayor. Lagu Ampar-ampar Pisang dimainkan dalam tempo cepat. Dua orang memainkan melodi, dan tiga orang memainkan akord”.

Menurut Lestari (2000, p. 29) budaya terbangun karena adanya kebiasaan-kebiasaan kecil yang kontinyu. Membudayakan pemahaman yang tepat akan memberikan pengetahuan yang baik bagi siswa. Pengetahuan dan pemahaman musik membantu peserta didik untuk membahasakan secara lebih baik dalam mengaplikasikan ide gagasannya terhadap satu karya yang akan dimainkan. Hasil *post test* berdasarkan presentasi siswa melalui sinopsis dan bermain instrumen musik Pianika menunjukkan penyampaian materi efektif dan dapat dilanjutkan untuk pengembangan kreativitas siswa dalam bermusik. Ide dan gagasan peserta didik dapat diarahkan dengan cara memberikan materi yang tepat sehingga peserta didik tidak bingung dengan substansi dari apa yang mereka hadapi, dengan demikian peserta didik akan dapat mengembangkan budaya kreativitas berkesenian.

Pengembangan kreativitas-inovatif dalam seni terus dikembangkan sesuai dengan perkembangan zaman. Realitas tersebut menumbuhkan berbagai varian metode dalam pembelajaran seni. Elemen pendidikan seni dan budaya adalah: raga, rasa, dan cita. Raga seni dikembangkan melalui pelatihan penciptaan (kreativitas) dan penemuan dan pengembangannya (inovasi) melalui berkarya seni. Rasa seni yang terdalam adalah estetika dilatih melalui pemahaman unsur rupa, warna, nada dan irama untuk mengembangkan sistem yang sudah dipunyai peserta didik. Cita seni dilatih melalui logika, pemahaman dengan resapan estetika, artistika serta proses penciptaan seorang seniman. Kreativitas

dalam pendidikan seni ditandai oleh kemampuan menguasai material, konsep serta teknik berkarya sehingga menemukan karya yang lain dari pada yang lain. Kreatif sendiri merupakan dasar seseorang untuk mengolah diri selalu pada posisi dinamis (Sunarto, 2018, p. 108).

Kreativitas membekali peserta didik dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam ranah sosial maupun dalam ranah ekonomi. Menurut Ardipal (2010, p. 3) mata pelajaran kesenian lebih bersifat membantu secara tidak langsung terhadap kebutuhan hidup manusia. Secara tidak sadar telah ditemukan tingkat apresiasi terhadap segala hasil tingkah laku manusia. Dalam *Art and Everyday Life* diungkapkan bahwa pelajaran kesenian mempunyai korelasi dengan mata pelajaran lain. Tetapi dari kepustakaan yang lain dapat diungkap bahwa pelajaran kesenian berfungsi sebagai *transfer of learning* dan *transfer of value* dari disiplin ilmu yang lain.

Kesimpulan

Pemahaman teori musik siswa di SMK Negeri 6 Semarang mulanya mayoritas siswa masih bingung tentang pengetahuan dan pemahaman yang tepat. Konsep asah, asih, asuh dalam tiga tahapan menjadi satu rangkaian pembelajaran untuk menyampaikan nilai-nilai pendidikan kepada siswa. Melalui proses penyampaian materi terkait pengetahuan nada, tangga nada, akord, dan jenis-jenis alat musik dengan media instrumen musik Pianika, siswa kemudian menjadi paham. Pengetahuan siswa SMK Negeri 6 Semarang tentang teori musik yang benar membuat siswa dapat menyampaikan teori dan praktik musik menjadi lebih baik. Setelah siswa memahami materi yang diberikan, siswa dapat mengerti secara tepat teori musik dengan membaca notasi dengan pengertian yang benar. Pengetahuan yang benar dan pemahaman yang baik memperbaiki sumber daya siswa dalam bidang seni musik, mendorong kreativitas siswa dalam bermusik. Peningkatan sumber daya manusia dalam berkreaitivitas dapat meningkatkan pertumbuhan berbagai bidang kebutuhan bagi negara.

Kepustakaan

- Ardipal. (2010). Kurikulum Pendidikan Seni Budaya yang Ideal bagi Peserta Didik di Masa Depan. *Jurnal Bahasa Dan Seni*, 11(1), 1–10.
- Budiarti, Y. (2015). Pengembangan Kemampuan Kreativitas Dalam Pembelajaran. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 3(1), 61–72.
<https://doi.org/10.24127/ja.v3i1.143>

- Clausse, R. (1962). *Publikum und Information: Entwurf einer ereignisbezogenen Soziologie des Nachrichtenwesens* (1 (Kunst u). VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Damayanti, N. A., Pusparini, M., Djannatun, T., & Ferlianti, R. (2017). Metode Pre-Test dan Post-Test sebagai Salah Satu Alat Ukur Keberhasilan Kegiatan Penyuluhan Kesehatan tentang Tuberkulosis di Kelurahan Utan Panjang, Jakarta Pusat. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan PKM Kesehatan*, 3(1), 144–150.
- Daryanti, Desyandri, & Fitria, Y. (2019). Peran Media dalam Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 215–221. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>
- Djarmiko, S. (2016). Fenomenologi Musik: Techno, Kraftwerk, Rave dan Wacana Permusikan Indonesia. *Dharmasmrti*, XV(28), 108–113.
- Effendy, I. (2016). Pengaruh Pemberian Pre-Test dan Post-Test terhadap Hasil Belajar Mata Diklat HDW.DEV.100.2.A pada Siswa SMK Negeri 2 Lubuk Basung. *VOLT Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 1(2), 81–88.
- Eliza, D. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Model Pembelajaran Kontekstual Learning (CTL) Berbasis Centra di Taman Kanak-Kanak. *Pedagogi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, XIII(2), 93–106. <https://doi.org/10.1093/gmo/9781561592630.article.05277>
- Gunawan, imam. (2011). Evaluasi Program Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(1), 1–13.
- Hasibuan, A. A. (2018). *Landasan Pendidikan* (A. Nurdin, Ed.; 1st ed.). HAJA Mandiri.
- Hutagalung, R. J. M. (2018). Klasifikasi Instrumen Musik pada Ensemble Musik Tradisional Batak Toba. *Jurnal Christian Humaniora*, 2(2), 114–126.
- Jamalus. (1988). *Buku Pengajaran Musik melalui Pengalaman Musik* (1st ed.). Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Kusumastuti, E. (2010). Pendidikan Seni Tari Melalui Pendekatan Ekspresi Bebas, Disiplin Ilmu, Dan Multikultural Sebagai Upaya Peningkatan Kreativitas Siswa. *Harmonia - Journal of Arts Research and Education*, 10(2), 1–15. <https://doi.org/10.15294/harmonia.v10i2.61>
- Lestari, W. (2000). Peran Lokal Genius dalam Kesenian Lokal (The Role of Local Genius in The Local Art). *Harmonia*, 1(2), 29–37.
- Made Sugiarta, I., Bagus Putu Mardana, I., Adiarta, A., & Wayan Artanayasa, I. (2019). Filsafat Pendidikan Ki Hajar Dewantara (Tokoh Timur). *Jurnal Filsafat Indonesia*, 2(3), 124–136.
- Miskawati. (2019). Upaya Meningkatkan Kreativitas Anak Dalam Pembelajaran Seni Tari Melalui Strategi Belajar Sambil Bermain di TK Islam Sa'adatul Khidmah Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 9(1), 45–55. <https://doi.org/10.33087/dikdaya.v9i1.123>
- Munandar, U. (1999). *Kreativitas dan keberbakatan: strategi mewujudkan potensi kreatif dan bakat* (1st ed.). PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Nurmalita, S. (2018). Hakikat Pendidikan dan Landasan Pendidikan dalam Proses Pembelajaran. *Bahasa Indonesia*, 1(1), 1–8.

- Pamungkas, J. (2015). Estetika Koreografi Sebagai Penunjang Kreativitas Seni Anak Usia Dini. *Pendidikan Anak*, IV(1), 596–600.
- Purhanudin, M. V. (2016). Pendidikan Seni Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Waspada*, 1(1), 12–23.
- Rachman, A. (2013). Form and Analysis of Tanah Airku Keroncong Music Written by Kelly Puspito. *Harmonia*, 13(1), 69–77.
- Rohidi, T. R. (2011). *Metodologi Penelitian Seni* (1st ed.). Cipta Prima Nusantara Semarang.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz dan Wordwall pada Pembelajaran IPA bagi Guru-Guru SDIT Al-Kahfi. *SELAPARANG. Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195–199.
- Savira, A., & Gunawan, R. (2022). Pengaruh Media Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5453–5460.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3332>
- Soesanto, Sanoto, H., Sugito, A., & Kardoyo. (2020). Academic Supervision Management Model for Elementary School Teachers in Underdeveloped Regions (Study in Landak District of West Kalimantan). *Proceedings of the 6th International Conference on Science, Education and Technology (ISET 2020)*, 481–484.
<https://doi.org/10.1080/13540602.2018.14256>
- Sofyan, A., & Susetyo, B. (2017). Penanaman Nilai Karakter Melalui Pembelajaran Seni Musik di SMP Negeri 2 Semarang. *Jurnal Seni Musik*, 6(2), 1–8.
- Sternberg, R. J. (1998). *Handbook of Creativity* (1st ed.). Cambridge University Press.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (3rd ed.). Alfabeta.
- Sunarto. (2018). Pengembangan Kreativitas-Inovatif dalam Pendidikan Seni Melalui Pembelajaran Mukidi. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2), 107–113. <https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2348>
- Yatimah, D. (2017). *Landasan Pendidikan* (Karnadi, Ed.; 1st ed.). CV. Aluma dan Mandir Jakarta.