PENGEMBANGAN DOMAIN PSIKOMOTORIK DALAM PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DI KELAS VII 2 SMP NEGERI 3 BATANG ANAI

SKRIPSI

Diajukan kepada Tim Penguji Skripsi
Jurusan Sendratasik sebagai salah satu persyaratan
guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

JAMIATUS SA'DIYAH
15923/2010

JURUSAN SENDRATASIK
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2014

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

Judul	**: Pengembangan Domain Psikomotorik dalam Pembelajaran Seni Budaya di Kelas VII 2 SMP Negeri 3 Batang Anai**
Nama	**: Jamiatus Sa'diyah**
TM/NIM	**: 2010/15923**
Program Studi	**: Pendidikan Sendratasik**
Jurusan	**: Sendratasik**
Fakultas	**: Bahasa dan Seni**

Padang, 03 Juli 2014

Disetujui oleh:

Pembimbing I,	**Pembimbing II,**
Drs. Tulus Handra Kadir, M.Pd.	**Drs. Jagar Lumban Toruan, M.Hum.**
NIP. 19660914 199903 1 001	**NIP. 19630207 198603 1 005**

Mengetahui,
Ketua Jurusan

Syeilendra, S.Kar., M.Hum.
NIP. 19630717 199001 1 001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Sendratasik Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

Pengembangan Domain Psikomotorik
dalam Pembelajaran Seni Budaya di Kelas VII 2
SMP Negeri 3 Batang Anai

Nama	**: Jamiatus Sa'diyah**
TM/NIM	**: 2010/15923**
Program Studi	**: Pendidikan Sendratasik**
Jurusan	**: Sendratasik**
Fakultas	**: Bahasa dan Seni**

Padang, 17 Juli 2014

	Nama:	**Tanda Tangan**
1. Ketua	**: Drs. Tulus Handra Kadir, M.Pd.**	**1. .....**
2. Sekretaris	**: Drs. Jagar L. Toruan, M.Hum.**	**2. .....**
3. Anggota	**: Dr. Ardipal, M. Pd.**	**3. .....**
4. Anggota	**: Yos Sudarman, S.Pd., M.Pd.**	**4. .....**
5. Anggota	**: Irdhan E.D Putra, M.Pd.**	**5. .....**

ABSTRAK

Jamiatus Sa'diyah. 15923/2010. "Pengembangan Domain Psikomotorik Dalam Pembelajaran Seni Budaya di kelas VII 2 SMP Negeri 3 Batang Anai" . Skripsi S1. Jurusan Pendidikan Sendratasik. Universitas Negeri Padang. 2014.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan terjadi atau tidaknya pengembangan domain psikomotorik dalam pembelajaran seni budaya di kelas VII 2 SMP Negeri 3 Batang Anai.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif analisis. Pengumpulan data di lapangan dilakukan dengan cara observasi telaah kepustakaan, dan wawancara bebas kepada guru seni budaya dan siswa-siswi SMP Negeri 3 Batang Anai. Data dikumpulkan dari dua sumber yaitu dari data kepustakaan dan dari lapangan, yakni situasi ril dari proses pembelajaran seni budaya di kelas VII 2 SMP Negeri 3 Batang Anai.

Hasil penelitian menyatakan bahwa pengembangan domain psikomotorik dalam pembelajaran seni musik di kelas VII 2 SMP Negeri 3 Batang Anai kurang optimal. Hal ini tergambar dari tiga kali quiz yang dilaksanakan oleh guru mata pelajaran. Tidak terjadinya pengembangan domain psikomotorik dalam pembelajaran seni budaya di kelas VII 2 SMP Negeri 3 Batang Anai disebabkan karena faktor guru. Guru dalam menjalankan proses pembelajaran tidak sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dibuat, guru menggunakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru yang mengakibatkan kurangnya partisipasi siwa dalam belajar. strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru selalu memfokuskan pada penyampaian materi secara lisan kepada siswa, guru selalu menggunakan metode ceramah dalam mengajar, dan guru sangat jarang menggunakan media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran. Jika pendekatan, strategi, metode, teknik, dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru tepat, tentu memungkinkan terjadinya pengembangan domain psikomotorik dalam pembelajaran seni budaya. Tetapi jika pendekatan, strategi, metode, teknik, dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru tidak tepat, tentu pengembangan domain psikomotorik dalam pembelajaran seni budaya kurang optimal.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya, sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan Domain Psikomotorik Dalam Pembelajaran Seni Budaya Di Kelas VII 2 SMP Negeri 3 Batang Anai". Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Seni Drama Tari dan Musik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.

Rasa terimakasih yang sebesar-besarnya penulis ucapkan kepada semua pihak yang telah membantu, membimbing, mengarahkan, memberikan dorongan, semangat, dan masukan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Penulis mengucapakan terimakasih kepada :

1. Drs. Tulus Handra Kadir, M.Pd sebagai dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan arahan, masukan dengan sabar hingga selesainya skripsi ini.
2. Drs. Jagar Lumban Toruan, M.Hum sebagai dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan arahan, masukan dengan sabar hingga selesainya skripsi ini.
3. Dosen Penguji, Bapak Dr. Ardipal, M.Pd, Bapak Yos Sudarman, S. Pd, Bapak Irdhan Epria Darma Putra, S.Pd yang telah memberikan kritik dan saran untuk penyempurnaan skripsi ini.

4. Ketua Jurusan Pendidikan Sendratasik, Bapak Syeilendra, S.Kar, M.Hum.
5. Sekretaris Jurusan, Ibu Afifah Asriati, S.Sn., M.A
6. Dosen Pembimbing Akademik, Ibu Dra. Desfiarni, M.Hum.
7. Bapak dan Ibu dosen serta karyawan/karyawati Jurusan Sendratasik.
8. Teristimewa penulis ucapkan pada orang tua tercinta (alm), seluruh keluarga besar penulis, kakak-kakak, uda-uda, keponakan, keluarga besar sendratasik, teman seperjuangan yang telah mendoakan dan memberikan semangat kepada penulis sehingga terselesaikannya skripsi ini.

Penulis berharap hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca. Semoga segala bantuan dan kebaikan yang telah diberikan mendapat balasan yang terbaik dari Allah SWT. Amin ya Rabbal Alamin.

Padang, Juni 2014

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK..... i

KATA PENGANTAR..... ii

DAFTAR ISI..... iv

DAFTAR GRAFIK..... vii

DAFTAR TABEL viii

DAFTAR GAMBAR..... ix

DAFTAR LAMPIRAN..... x

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang..... 1

B. Identifikasi Masalah..... 10

C. Batasan Masalah..... 11

D. Rumusan Masalah..... 11

E. Tujuan Penelitian..... 11

F. Manfaat Penelitian..... 11

G. Kegunaan Penelitian..... 12

BAB II KERANGKA TEORITIS

A. Landasan Teori..... 13

1. Pengembangan..... 13
2. Pembelajaran..... 14
3. Hasil Belajar..... 25
4. Domain Psikomotorik..... 30
5. Pentingnya Pengembangan Psikomotorik dalam pembelajaran..... 31

6. Tahapan-Tahapan Perkembangan Psikomotorik..... 32
B. Penelitian Relevan..... 33
C. Kerangka Konseptual 36

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian..... 37
B. Objek Penelitian..... 37
C. Instrumen Penelitian..... 38
D. Metode Pengumpulan data..... 38
E. Teknik Analisis Data..... 39

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum SMP Negeri 3 Batang Anai..... 40
1. Kondisi Fisik SMP Negeri 3 Batang Anai..... 40
2. Kondisi Non Fisik SMP Negeri 3 Batang Anai..... 51
3. Visi dan Misi SMP Negeri 3 Batang Anai..... 61
B. Pengembangan Domain Psikomotorik..... 64
1. Psikomotorik dan Pengembangannya..... 64
a. Pengembangan psikomotorik melalui pembelajaran.... 64
b. Pengembangan psikomotorik melalui pembelajaran Seni Budaya..... 69
2. Proses pengembangan psikomotorik melalui pembelajaran Seni Musik..... 75
a. Tujuan Pembelajaran..... 77
b. Pendekatan, strategi, metode, teknik, dan media Pembelajaran..... 84
c. Kondisi siswa dalam proses pembelajaran..... 85

3. Hasil proses pembelajaran seni musik pengembangan domain psikomotorik..... 87
C. Pembahasan..... 90

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan..... 99
B. Saran..... 100

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR GRAFIK

Grafik Halaman

1. Grafik nilai quiz siswa……. 89

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

1. Pelanggaran dan sanksi……. 53
2. Hubungan antara *physical action*, *perceptual aquity* dan indikator……..... 79
3. Daftar nilai quiz siswa……... 87

DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman

1. Kerangka konseptual……. 36
2. Papan nama SMP Negeri 3 Batang Anai……. 40
3. Kondisi fisik SMP Negeri 3 Batang Anai……. 41
4. Ruang belajar SMP Negeri 3 Batang Anai……..... 43
5. Ruangan kepala sekolah SMP Negeri 3 Batang Anai…… 44
6. Meja kerja kepala sekolah SMP Negeri 3 Batang Anai…… 44
7. Ruangan majelis guru SMP Negeri 3 Batang Anai…… 45
8. Ruangan tata usaha SMP Negeri 3 Batang Anai…… 46
9. Perpustakaan SMP Negeri 3 Batang Anai……. 47
10. Bagian dalam perpustakaan SMP Negeri 3 Batang Anai…… 47
11. Kantin SMP Negeri 3 Batang Anai……. 48
12. Ruangan BK SMP Negeri 3 Batang Anai…… 49
13. Musholla SMP Negeri 3 Batang Anai……. 50
14. Struktur organisasi SMP Negeri 3 Batang Anai…….. 63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. RPP
2. Silabus
3. Surat Izin penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada hakekatnya adalah usaha sadar untuk mengembangkan kepribadian dengan kemampuan di dalam dan di luar sekolah dan berlangsung seumur hidup dan dilaksanakan dalam lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat, ini terdapat dalam Garis-Garis Besar Haluan Negara Tap MPR No.II/MPR/1998.

Hakekat pendidikan tersebut dilaksanakan berdasarkan empat pilar yang telah ditetapkan oleh UNESCO *(United Nations educational scientific and cultural organization)*, yaitu *learning to know, learning to do, learning to be, dan learning to leave together*. 1) *Learning to know* (belajar mengetahui) Belajar untuk mengetahui dalam prosesnya tidak sekedar mengetahui apa yang bermakna tetapi juga sekaligus mengetahui apa yang tidak bermanfaat bagi kehidupannya. Untuk mengimplementasikan "learning to know" guru harus mampu menempatkan dirinya sebagai fasilitator.

Disamping itu guru dituntut untuk dapat berperan ganda sebagai kawan dialog bagi siswanya dalam rangka mengembangkan penguasaan pengetahuan siswa. 2) *Learning to do* (belajar melakukan sesuatu), pendidikan juga merupakan proses belajar untuk bisa melakukan sesuatu.

Proses belajar menghasilkan peubahan dalam ranah kognitif, peningkatan kompetensi, serta pemilihan dan penerimaan secara sadar terhadap nilai, sikap, penghargaan, perasaan, serta kemauan untuk berbuat atau merespon suatu stimulus. Pendidikan membekali manusia tidak sekedar untuk mengetahui, tetapi lebih jauh untuk terampil berbuat atau mengerjakan sesuatu sehingga menghasilkan suatu yang bermakna bagi kehidupan. Sekolah sebagai wadah masyarakat seyogjanya memfasilitasi siswanya untuk mengaktualisasikan keterampilan yang dimiliki, serta bakat dan minatnya agar *" learning to do"* dapat terealisasi.

Keterampilan merupakan sarana untuk menopang kehidupan seseorang bahkan keterampilan lebih dominan dari pada penguasaan pengetahuan semata. 3) *learning to be* (belajar menjadi sesuatu) penguasaan pengetahuan dan keterampilan merupakan bagian dari proses menjadi diri sendiri. Hal ini erat sekali kaitannya dengan bakat, minat, perkembangan fisik, kejiwaan, tipologi pribadi anak serta kondisi lingkungannya. Misalnya, bagi siswa yang agresif akan menemukan jati dirinya bila diberi kesempatan cukup luas untuk berkreasi. Sebaliknya bagi siswa yang pasif, peran guru sebagai kompas penunjuk arah sekaligus menjadi fasilitator sangat diperlukan untuk menumbuh kembangkan potensi diri siswa secara utuh dan maksimal.

Menjadi diri sendiri diartikan sebagai proses pemahaman terhadap kebutuhan dan jati diri. Belajar berperilaku sesuai dengan norma dan kaidah yang berlaku dimasyarakat. Belajar menjadi orang yang berhasil sesungguhnya merupakan proses pencapaian aktualisasi diri. 4) *learning to live together* (belajar hidup bersama) pada pilar keempat ini, kebiasaan hidup bersama, saling menghargai, terbuka, memberi dan menerima perlu dikembangkan disekolah. Kondisi seperti inilah yang memungkinkan tumbuhnya sikap saling pengertian antar ras, suku, dan agama. Keempat pilar ini tercakup dalam sebuah proses pembelajaran dikelas seperti yang tertera dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) No.20 Tahun 2003 Bab I pasal 1 yaitu, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuataan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

sebuah proses pembelajaran akan menuju taraf akhir yang lebih kita kenal dengan hasil belajar, yaitu tercapainya kompetensi belajar, yang mencakup kedalam 3 domain yang dicetuskan oleh Benyamin Bloom pada tahun 1956, dan dikenal dengan " *Taksonomi Bloom* ". Taksonomi Bloom ini membagi adanya tiga domain, ranah atau kawasan potensi belajar manusia, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Kognitif, merupakan

hasil belajar yang berhubungan dengan kemampuan intelektual. Ranah kognitif ini meliputi enam aspek yaitu: pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

Aspek kognitif dibedakan atas 6 jenjang menurut taksonomi Bloom (1956) yang diurutkan secara hirarki piramida. 1) Mengetahui *(to know*) Pengetahuan adalah aspek paling dasar dalam taksonomi Bloom. Sering kali disebut juga aspek ingatan. Pengetahuan atau kemampuan mengingat ini dapat dirinci sebagai berikut: *Terminologi,* Kemampuan yang paling besar ialah mengetahui arti tiap kata. *Fakta-fakta lepas (Isolated Facts),* Setelah memahami prinsip-prinsip atau konsep-konsep bahasa, anak menanjak pada pengetahuan akan fakta-fakta lepas. Cara-cara mempelajari fakta: Konvensi, Trend dan urut-urutan perkembangan, Kriteria, dan Metodologi. 2) *Universal dan Abstraksi*, Pengetahuan akan bagan-bagan dan pola-pola utama yang dipakai untuk mengorganisasikan fenomena-fenomena.

Termasuk dalam kelompok ini adalah: Prinsip-prinsip, generalisasi dan Teori Pemahaman *(Comperhension),* kemampuan ini umumnya mendapat penekanan dalam proses belajar mengajar. Siswa dituntun memahami atau mengerti apa yang diajarkan, mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan dan dapat memanfaatkan isinya tanpa keharusan menghubungkannya dengan hal-hal lain.

Kemampuan pemahaman dapat dijabarkan menjadi tiga yaitu: Menerjemahkan *(translation),* Menginterpretasi *(interpretation),*

Mengekstrapolasi *(Exstrapolation).* 3) Penerapan *(Aplication)* Dalam jenjang kemampuan ini dituntut kesanggupan ide-ide umum, tata cara, metode-metode, prinsip-prinsip serta teori-teori dalam situasi baru dan konkret. Situasi dimana ide, metode dan lain-lain yang dipakai itu harus baru, karena apabila tidak demikian, maka kemampuan yang diukur bukan lagi penerapan tetapi ingatan semata-mata. 4) Analisis *(Analysis)* Dalam jenjang kemampuan ini seseorang dituntut untuk dapat menguraikan suatu situasi atau keadaan tertentu ke dalam unsur-unsur atau komponen-komponen pembentukkannya.

Kemampuan analisis diklasifikasi atas 3 kelompok, yaitu: Analisis Unsur, Analisis Hubungan, Analisis Prinsip-prinsip yang Terorganisasi. 5) Sintesis *(Synthesis)* Pada jenjang ini seseorang dituntut untuk dapat menghasilkan sesuatu yang baru dengan jalan menggabungkan berbagai faktor yang ada. Hasil yang diperoleh dari penggabungan ini dapat berupa Tulisan, Rencana atau mekanisme. 6) Penilaian *(Evaluation)* Dalam jenjang kemampuan ini seseorang dituntut terus untuk dapat mengevaluasi situasi, keadaan, pernyataan atau konsep berdasarkan suatu kriteria tertentu.

Yang penting dalam evaluasi ialah menciptakan kondisinya sedemikian rupa sehingga siswa mampu mengembangkan kriteria, standar, atau ukuran untuk mengevaluasi sesuatu. Afektif, merupakan ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai.

Ciri-ciri belajar afektif akan tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku, seperti perhatiannya terhadap mata pelajaran, kedisiplinannya dalam mengikuti mata pelajaran yang ada disekolah, motivasinya yang tinggi untuk lebih banyak memahami materi pelajaran yang diterimanya disekolah, penghargaan dan rasa hormatnya terhadap guru dan semua yang ada dilingkungan sekolah. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan. 1) Menerima *(Receiving)* Jenjang ini berhubungan dengan kesediaan atau kemauan siswa untuk ikut dalam fenomena atau stimuli khusus (kegiatan dalam kelas, musik, baca buku, dan sebagainya).

Dipandang dari segi pengajaran, jenjang ini berhubungan dengan menimbulkan, mempertahankan, dan mengarahkan perhatian siswa. Hasil belajar dalam jenjang ini berjenjang mulai dari kesadaran bahwa sesuatu itu ada sampai kepada minat khusus dari pihak siswa. 2) Menjawab *(Responding)* Kemampuan ini bertalian dengan partisipasi siswa. Pada tingkat ini, siswa tidak hanya menghadiri suatu fenomena tertentu tetapi juga mereaksi terhadapnya dengan salah satu cara.

Hasil belajar dalam jenjang ini dapat menekankan kemauan untuk menjawab (misalnya secara sukarela membaca tanpa ditugaskan) atau kepuasan dalam menjawab (misalnya membaca untuk kenikmatan atau kegembiraan). 3) Menilai *(Valuing)* Jenjang ini bertalian dengan nilai yang dikenakan siswa terhadap suatu objek, fenomena, atau tingkah laku tertentu.

4) Organisasi (organization) Tingkat ini berhubungan dengan menyatukan nilai-nilai yang berbeda, menyelesaikan/memecahkan konflik.

Diantara nilai-nilai itu dan mulai membentuk suatu sistem nilai yang konsisten secara internal. 5) Karakteristik dengan suatu nilai atau kompleks nilai *(characterization by a value complex)* Pada jenjang ini individu memiliki system nilai yang mengontrol tingkah lakunya untuk suatu waktu yang cukup lama sehingga membentuk karakteristik "pola hidup". Jadi, tingkah lakunya menetap, konsisten, dan dapat diramalkan.

Psikomotor, merupakan ranah yang berhubungan dengan hasil belajar siswa yang pencapaiannya melalui keterampilan. Ada 6 tahapan dalam ketarampilan psikomotor, yaitu gerakan reflex, gerakan dasar, kemampuan perceptual, gerakan fisik, gerakan terampil, dan komunikasi gerakan diskursif. Garis besar Taksonomi yang dikemukakan oleh Harrow adalah sebagai berikut: 1) Gerakan Refleks: Respon gerakan yang tidak disadari yang dimiliki sejak lahir. Yaitu *Segmental Reflexes, Intersegmental Reflexes, Suprasegmental Reflexes.* 2) Dasar gerakan-gerakan, gerakan-gerakan yang menuntun kepada keterampilan yang sifatnya kompleks. *Locomotor Movement, Nonlocomotor Movements, Manipulative Movements.* 3) *Perceptual abilities*: Kombinasi dari kemampuan kognitif dan gerakan. *Kinethetic discrimination, Visual discrimination, Auditory discrimination, Tactile discrimibnation, Coordinated activities.* 4) *Physical abilities*: Kemapuan yang diperlukan untuk mengembangkan gerakan-gerakan

keterampilan tingkat tinggi. *Ketahanan (Endurance), Kekuatan (Strength), Flexibility, Kecerdasan otak (Agility).* 5) *Skilled movements*: Gerakan-gerakan yang memerlukan belajar misalnya keterampilan dalam menari, olahraga dan rekreasi. *Simple adaptive skills, Compound adaptive skills, Complex adaptive skills.* 6) *Nondiscoursive communication*: kemampuan untuk berkomunikasi dengan menggunakan gerakan misalnya ekspresi wajah (mimik), postur dan sebagainya. *Expressive Movements, Interpretive Movements.*

Jadi, Psikomotorik merupakan perwujudan dari kognitif dan afektif. Maka sebenarnya hasil belajar siswa itu tergambar dari aspek psikomotorik dengan melihat kepada Indikator pembelajaran seni musik di SMP. Dari uraian diatas dapat kita simpulkan, bahwa muara dari sebuah proses pembelajaran di sekolah adalah untuk membangun aspek psikomotorik siswa. Maka psikomotorik itu sangat penting untuk melihat bagaimana hasil dari sebuah proses pendidikan. Psikomotorik melihatkan bagaimana tingkat dan hasil dari empat pilar yang telah ditetapkan oleh UNESCO yaitu *learning to know, learning to do, learning to be,* dan *learning to leave together.*

Dalam bidang-bidang tertentu seperti dalam bidang seni budaya, jika kita melihat ke dalam proses pembelajaran dikelas, pada saat sekarang ini pembelajaran banyak didominasi oleh guru, guru kurang melibatkan

partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran, siswa pasif dalam belajar.

Domain psikomotorik itu merupakan domain yang sangat penting. Untuk itu kita sangat perlu untuk mengkaji dan melihat bagaimana pengembangan domain psikomtorik dalam pembelajaran di kelas. Dapat kita lihat dari perangkat-perangkat pembelajaran guru, metode, teknik dan strategi yang digunakan oleh guru, dari hasil belajar siswa dan bagaimana respon-respon siswa terhadap guru dalam proses pembelajaran di kelas atau sebaliknya. Sebagaimana yang dikemukan oleh Wheatcroft (1973) dalam buku yang berjudul " *Intructional-Design Theoris and Models Volume II*" halaman 463 menggambarkan bahwa Domain Psikomotorik dapat kita lihat dari dua aspek yaitu Physical action (aksi fisik) dan Perceptual Aquity (ketajaman tanggap atau respon).

Dalam observasi yang penulis lakukan pada saat proses pembelajaran seni musik di kelas VII 2 SMP Negeri 3 Batang Anai, guru kurang melibatkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Pembelajaran selalu didominasi oleh guru, guru selalu menggunakan metode ceramah dalam mengajar, sehingga siswa terlihat kurang bersemangat dalam belajar. Guru asyik menerangkan pelajaran, siswa juga asyik dengan aktivitasnya.

Pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung hanya satu atau dua orang saja yang memperhatikan, selebihnya ada yang ngelamun,

mengganggu teman, minta permisi keluar kelas dan berbicara dengan teman sebangkunya. Ketika guru memberikan pertanyaan yang berhubungan dengan materi pembelajaran, dari 30 orang jumlah siswa di kelas VII 2 hanya satu dua orang saja yang mau menjawab pertanyaan guru tersebut. Kurangnya respon siswa dalam belajar. Kurangnya respon siswa terhadap apa yang disampaikan oleh guru yang berhubungan dengan materi pelajaran.

Berdasarkan hal diatas, maka menarik untuk ditelusuri dan diteliti tentang pengembangan domain psikomotorik dalam pembelajaran seni music di kelas VII 2 SMP Negeri 3 Batang Anai. Sebagai focus dalam analisa masalah penulis memilih judul "Pengembangan Domain Psikomotorik Dalam Pembelajaran Seni Musik Di Kelas VII 2 SMP Negeri 3 Batang Anai".

B. Identifikasi Masalah

Yang menjadi identifikasi masalah berdasarkan latar belakang diatas adalah :

1. Proses pembelajaran di sekolah didominasi oleh ceramah guru saja.
2. Dalam proses pembelajaran guru kurang melibatkan partisipasi peserta didik.
3. Dalam pembelajaran seni musik siswa kurang bersemangat, siswa sibuk dengan keasyikannya sendiri.

C. Batasan Masalah

Masalah dalam penelitian ini dibatasi pada “Pengembangan domain psikomotorik dalam pembelajaran seni musik di kelas VII 2 SMP Negeri 3 Batang Anai”.

D. Rumusan masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka dapatlah diambil rumusan masalahnya yaitu “Apakah dalam pembelajaran seni music di kelas VII 2 SMP Negeri 3 Batang Anai terjadi pengembangan domain psikomotorik”.

E. Tujuan penelitian

Adapun tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan domain psikomotorik siswa kelas VII 1 SMP Negeri 3 Batang Anai dalam pembelajaran seni music.

F. Manfaat penelitian

Manfaat penelitian ini adalah :

1. Bagi peneliti, sebagai pengalaman awal yang sangat berharga dalam membuat sebuah tulisan ilmiah.

2. Sebagai sumber kepustakaan bagi mahasiswa jurusan Pendidikan Seni Drama Tari dan Musik (sendratasik) Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.
3. Bagi sekolah, penelitian ini dapat menjadi referensi atau acuan untuk mengevaluasi guna meningkatkan mutu dan kualitas psikomotor disekolah SMP N 3 Batang Anai.

G. Kegunaan penelitian

Penulis mengaharapkan penelitian ini berguna untuk :

1. Sebagai bahan masukan bagi mahasiswa dalam penulisan karya yang berhubungan dengan pembahasan seni budaya (seni music)
2. Sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan perkuliahan di Jurusan Sendratasik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.

BAB II

KERANGKA TEORETIS

A. Landasan teori

1. Pengembangan

Menurut kamus Bahasa Indonesia, Pengembangan merupakan suatu proses, cara, perbuatan mengembangkan, pembangunan secara bertahap dan teratur yang menjurus ke sasaran yg dikehendaki. Sedangkan menurut Iskandar Wiryokusuko, pengembangan adalah upaya pendidikan baik formal maupun non formal yang dilaksanakan secara sadar, berencana, terarah, teratur dan bertanggungjawab dalam rangka memperkenalkan, menumbuhkan, membimbing, dan mengembangkan suatu dasar kepribadian yang seimbang, utuh dan selaras, pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan bakat, keinginan serta kemampuan-kemampuanya, sebagai bekal untuk selanjutnya atas prakarsa sendiri menambah, meningkatkan dan mengembangkan dirinya, sesama maupun lingkunganya ke arah tercapainya martabat, mutu dan kemampuan manusiawi yang optimal dan pribadi yang mandiri.

Sejalan dengan pendapat diatas M. Arifin mengemukakan bahwa pengembangan bila dikaitkan dengan pendidikan berarti suatu proses perubahan secara bertahap ke arah tingkat yang berkecendrungan lebih tinggi dan meluas dan mendalam yang secara menyeluruh dapat tercipta suatu

kesempurnaan atau kematangan. Menurut Abdul Majid mengemukakan bahwa penegembangan pembelajaran adalah suatu proses mendesain pembelajaran secara logis dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi siswa.

2. Pembelajaran

a. Belajar

Menurut Slametto (2010 : 2) belajar adalah Suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoeh sesuatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Sedangkan menurut Gagne belajar merupakan sejenis perubahan yang diperlihatkan dalam perubahan tingkah laku, yang keadaannya berbeda dari sebelum individu berada dalam situasi belajar dan sesudah melakukan tindakan yang serupa itu.

Sejalan dengan pendapat di atas Menurut Howard L. Kingskey (dalam Djamarah, 2011:13) belajar adalah proses dimana tingkah laku timbulkan atau diubah melalui praktek atau latihan. Sedangkan menurut Soehaenah A (2000: 75) belajar adalah bahagian interaksi manusia dengan lingkungannya.

b. Pembelajaran

Pembelajaran mengandung makna adanya kegiatan antara guru dengan siswa, adanya kegiatan belajar dan mengajar, dimana pihak yang mengajar adalah guru dan pihak yang belajar adalah siswa. Dimyati dan Mudjiono (2002: 297) menyatakan bahwa “Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain intstruktional untuk membuat siswa berjalan secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumbe belajar”.

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi, yaitu proses penyampaian dari sumber pesan (guru) kepada yang menerima pesan (siswa) tentang materi pelajaran dalam kelas. Dalam hal ini hendaknya antara guru dan siswa harus sama-sama aktif , jika satu pihak saja yang aktif tentu bagaimana proses dan tujuan pembelajaran yang diharapkan tidak akan bisa tercapai. Tujuan pembelajaran merupakan perilaku hasil belajar yang diharapkan terjadi, dimiliki, dan dikuasai oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran tertentu, arah yang hendak dituju dari serangkaian aktivitas yang dilakukan dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran disekolah khususnya seni music, terdapat Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, Indikator dan tujuan pembelajaran. Untuk Mata pelajaran Seni Musik SK,KD,Indikator dan tujuan Pembelajarannya yaitu :

- Standar Kompetensi : Mengekspresikan diri melalui Karya Seni Musik.
- Kompetensi Dasar :

- ✓ Mengaransir secara sederhana lagu daerah setempat
- ✓ Menyajikan karya seni music daerah setempat secara berkelompok dikelas

- Indikator :
  - ✓ Mengaransir secara sederhana music daerah setempat (minangkabau)
  - ✓ Menjelaskan pengertian akor dan tingkatannya
  - ✓ Berlatih music yang sudah diaransir
  - ✓ Menyajikan hasil aransement secara berkelompok music daerah setempat (minangkabau)
- Karakter siswa yang diharapkan :
  - ✓ Disiplin
  - ✓ Tekun
  - ✓ Tanggung jawab
  - ✓ Ketelitian
  - ✓ Kerja sama
  - ✓ Percaya diri

c. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran adalah suatu cara yang dilakukan oleh para pendidik agar proses belajar mengajar pada siswa tercapai sesuai dengan tujuan.

Metode-metode yang dikenal dalam pembelajaran adalah :

1. Metode Ceramah (*Preaching Method*), yaitu metode pembelajaran yang menyampaikan informasi secara lisan kepada siswa;
2. Metode Diskusi (*Discussion Method*), yaitu metode pembelajaran dengan tukar-menukar fikiran/pendapat;
3. Metode Demonstrasi (*Demonstration Method*), yaitu metode pembelajaran dengan cara memperagakan barang, kejadian, aturan, dan urutan kegiatan, baik secara langsung ataupun tidak;
4. Metode Pengulangan (*Recitation Method*), yaitu metode pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat membuat resume dengan kalimat sendiri;
5. Metode Percobaan (*Experimental Method*), yaitu metode pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan kepada siswa secara perorangan atau kelompok untuk melakukan suatu proses kegiatan;
6. Metode Karya Wisata (*Studytour Method*), yaitu metode pembelajaran yang memungkinkan siswa mengunjungi suatu tempat yang dapat

dijadikan sumber belajar, kemudian siswa diharapkan dapat membuat laporan;

7. Metode Latihan Keterampilan (*Drill Method*), yaitu suatu metode pembelajaran di mana siswa diajak melakukan keterampilan tentang bagaimana cara membuat sesuatu;
8. Metode Kerja Kelompok (*Team Method*), yaitu metode pembelajaran berkelompok dengan memberikan tugas dan tanggung jawab kepada masing-masing anggota;
9. Metode Pemecahan Masalah (*Problem Solving Method*), yaitu metode pembelajaran dengan memberikan soal yang menuntut siswa untuk memecahkannya;
10. Metode Perancangan (*Project Method*), yaitu metode pembelajaran di mana guru harus merancang suatu proyek yang akan diteliti atau diselesaikan oleh siswa;
11. Metode Tahapan (*Sekuen Method*), yaitu suatu metode pembelajaran dengan pengerjaan tugas secara bertahap;
12. Metode Global (*Ganze Method*), yaitu metode pembelajaran di mana siswa disuruh membaca kesuluruhan materi pelajaran untuk disimpulkan;
13. Metode Penemuan (*Discovery Method*), yaitu metode pembelajaran yang mengajak siswa menemukan pemecahan masalah dengan mandiri melalui proses manipulasi objek dan generalisasi situasi; serta

14. Metode Keingintahuan (*Inguiry Method*), yaitu metode pembelajaran yang mampu merangsang keingintahuan siswa tentang sesuatu.

d. Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Strategi disusun untuk mencapai tujuan tertentu. Artinya, arah dari semua keputusan penyusunan strategi adalah pencapai tujuan sehingga penyusunan langkah-langkah pembelajaran, pemanfaatan berbagai fasilitas, dan sumber belajar semuanya diarahkan dalam upaya pencapaian tujuan. Adapun tujuh strategi pembelajaran yaitu:

1. Stategi pembelajaran Ekspositori

Strategi pembelajaran ekspositori adalah pembelajaran yang memfokuskan pada proses penyampaian materi secara verbal dari seorang guru kepada sekelompok siswa dengan maksud agar siswa dapat menguasai materi pelajaran secara optimal. Strategi ini merupakan bentuk dari pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada guru. Hal tersebut disebabkan dalam strategi ini guru memegang peranan yang sangat penting atau dominan.

Keunggulan dan kelemahan strategi pembelajaran ekspositori :

- Keunggulan

a. Dengan strategi pembelajaran ekspositori, guru bisa mengontrol urutan dan keluesan materi pembelajaran.
b. Strategi pembelajaran ekspositori dianggap sangat efektif apabila materi pelajaran yang harus dikuasai siswa cukup luas, sedangkan waktu yang dimiliki untuk belajar terbatas.
c. Melalui strategi pembelajaran ekspositori selain siswa dapat mendengar melalui penuturan tentang suatu materi pelajaran juga sekaligus siswa bisa melihat atau mengobservasi.
d. Bisa digunakan untuk jumlah siswa dan ukuran kelas yang besar.

- Kelemahan
  a. Strategi ini hanya mungkin dapat dilakukan terhadap siswa yang memiliki kemampuan mendengar dan menyimak secara baik.
  b. Strategi ini tidak mungkin dapat melayani perbedaan setiap individu baik perbedaan kemampuan, pengetahuan, minat, bakat, serta perbedaan gaya belajar.
  c. Karena strategi ini diberikan melalui ceramah, kemampuan siswa dalam hal sosialisasi, hubungan interpersonal, serta kemampuan berfikir kritis akan sulit berkembang.
  d. Keberhasilan strategi pembelajaran ekspositori sangat tergantung pada apa yang dimiliki guru seperti persiapan, pengetahuan, antusias, motivasi dan berbagai kemampuan lainnya.

2. Strategi pembelajaran Inquiry

Strategi pembelajaran inquiry adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang memfokuskan pada proses berfikir secara kritis dan analisis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan.

Strategi pembelajaran inquiry termasuk bentuk dari pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada siswa *(student centered approach)* karena siswa memiliki peranan yang sangat dominan dalam proses pembelajaran.

Keunggulan dan kelemahannya adalah:

- Keunggulan
  a. Menekankan pada pengembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara seimbang.
  b. Dapat memberikan ruang kepada siswa untuk belajar sesuai dengan gaya belajar mereka.
  c. Dianggap sesuai dengan perkembangan psikologi belajar modern.
  d. Dapat melayani kebutuhan siswa yang memiliki kemampuan diatas rata-rata.
- Kelemahan
  a. Sulit mengontrol kegiatan dan keberhasilan siswa.

b. Sulit dalam merencanakan pembelajaran karena terbentuk dengan kebiasaan siswa dalam belajar.
c. Untuk mengimplementasikannya memerlukan waktu yang panjang sehingga guru akan mengalami kesulitan menyesuaikan dengan waktu yang telah ditentukan.
d. Keberhasilan belajar ditentukan oleh kemampuan siswa menguasai materi pelajaran.

3. Strategi pembelajaran berbasis masalah

Strategi pembelajaran berbasis masalah adalah rangkaian aktivitas pembelajaran yang memfokuskan pada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah.

Keunggulan dan kelemahannya adalah:

- Keunggulan
    a. Pemecahan masalah merupakan teknik yang cukup bagus untuk lebih memahami isi pelajaran.
    b. Pemecahan masalah dapat menantang kemampuan siswa serta memberikan kepuasan untuk menentukan pengetahuan baru bagi siswa.
    c. Pemecahan masalah dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa.

- Kelemahan
  a. Ketika siswa tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba.
  b. Keberhasilan strategi ini membutuhkan waktu yang cukup untuk persiapan.

4. Strategi pembelajaran peningkatan kemampuan berfikir.

   Strategi pembelajaran peningkatan kemampuan berfikir merupakan strategi yang menekankan pada kemampuan berfikir siswa. Materi pembelajaran tidak disajikan begitu saja kepada siswa, tetapi siswa dibimbing untuk proses menemukan sendiri konsep yang harus dikuasai melalui proses dialogis yang terus menerus dengan memanfaatkan pengalaman siswa.

   Pengembangan berfikir siswa dilakukan dengan menelaah fakta-fakta atau pengalaman anak sebagai bahan untuk memecahkan masalah yang diajarkan.

5. Strategi pembelajaran koperatif

   Strategi pembelajan koperatif merupakan rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Ada empat unsur penting dalam strategi pembelajaran koperatif yaitu adanya peserta dalam kelompok, adanya aturan kelompok, adanya upaya belajar setiap kelompok, dan adanya tujuan yang harus dicapai dalam kelompok belajar.

6. Strategi pembelajaran kontekstual (CTL)

Strategi pembelajaran kontekstual atau *Contextual Teaching and Learning* adalah suatu strategi yang menekankan pada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka.

7. Strategi pembelajaran afektif

Strategi pembelajaran afektif adalah strategi pembelajaran yang berhubungan dengan nilai. Sulit diukur. Oleh sebab itu menyangkut kesadaran seseorang yang tumbuh dari dalam diri siswa.

e. Pendekatan Pembelajaran

Pendekatan pembelajaran dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran, yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum, didalamnya mewadahi, menginspirasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoretis tertentu.

Dilihat dari pendekatannya ada dua jenis pendekatan yaitu, pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada siswa *(student centered approach)* dan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru *(teacher centered approach).*

f. Media Pembelajaran

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirirm pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan perhatian peserta didik untuk tercapainya tujuan pendidikan. Heinich, Molenda, dan Russel (1993) mendefinisikan media sebagai alat komunikasi.

3. Hasil Belajar

Menurut Sudjana (2010 : 22), hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. hasil belajar merupakan tujuan akhir dilaksanakannya kegiatan pembelajaran disekolah. Akhir dari proses belajar adalah perolehan suatu hasil belajar. bloom membagi adanya tiga domain, ranah atau kawasan potensi belajar manusia. Yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Tiga domain (ranah) dalam kawasan potensi belajar manusia menurut Benyamin Bloom yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Kognitif, merupakan hasil belajar yang berhubungan dengan kemampuan intelektual.

Ranah kognitif ini meliputi enam aspek yaitu: pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

Aspek kognitif dibedakan atas 6 jenjang menurut taksonomi Bloom (1956) yang diurutkan secara hirarki piramidal. 1) Mengetahui (*to know*) Pengetahuan adalah aspek paling dasar dalam taksonomi Bloom. Sering kali disebut juga aspek ingatan. Pengetahuan atau kemampuan mengingat ini dapat dirinci sebagai berikut: *Terminologi* ,Kemampuan yang paling besar ialah mengetahui arti tiap kata. *Fakta-fakta lepas (Isolated Facts),* Setelah memahami prinsip-prinsip atau konsep-konsep bahasa, anak menanjak pada pengetahuan akan fakta-fakta lepas.

Cara-cara mempelajari fakta : Konvensi , Trend dan urut-urutan perkembangan, Kriteria, dan Metodologi . 2) *Universal dan Abstraksi*, Pengetahuan akan bagan-bagan dan pola-pola utama yang dipakai untuk mengorganisasikan fenomena-fenomena. Termasuk dalam kelompok ini adalah : Prinsip-prinsip, generalisasi dan Teori Pemahaman *(Comperhension)*, Kemampuan ini umumnya mendapat penekanan dalam proses belajar-mengajar. Siswa dituntun memahami atau mengerti apa yang diajarkan, mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan dan dapat memanfaatkan isinya tanpa keharusan menghubungkannya dengan hal-hal lain.

Kemampuan pemahaman dapat dijabarkan menjadi tiga yaitu: Menerjemahkan *(translation),* Menginterpretasi*(interpretation)*,

Mengekstrapolasi *(Exstrapolation).* 3) Penerapan *(Aplication)* Dalam jenjang kemampuan ini dituntut kesanggupan ide-ide umum, tata cara, ataupun metode-metode, prinsip-prinsip serta teori-teori dalam situasi baru dan konkret. Situasi dimana ide, metode dan lain-lain yang dipakai itu harus baru, karena apabila tidak demikian, maka kemampuan yang diukur bukan lagi penerapan tetapi ingatan semata-mata. 4) Analisis *(Analysis)* Dalam jenjang kemampuan ini seseorang dituntut untuk dapat menguraikan suatu situasi atau keadaan tertentu ke dalam unsur-unsur atau komponen-komponen pembentukkannya.

Kemampuan analisis dibedakan atas 3 kelompok, yaitu :Analisis Unsur, Analisis Hubungan, Analisis Prinsip-prinsip yang Terorganisasi. 5) Sintesis *(Synthesis)* Pada jenjang ini seseorang dituntut untuk dapat menghasilkan sesuatu yang baru dengan jalan menggabungkan berbagai faktor yang ada. Hasil yang diperoleh dari penggabungan ini dapat berupa Tulisan, Rencana atau mekanisme. 6) Penilaian *(Evaluation)* Dalam jenjang kemampuan ini seseorang dituntut terus untuk dapat mengevaluasi situasi, keadaan, pernyataan, atau konsep berdasarkan suatu kriteria tertentu. Yang penting dalam evaluasi ialah menciptakan kondisinya sedemikian rupa sehingga siswa mampu mengembangkan kriteria, standar, atau ukuran untuk mengevaluasi sesuatu.

Afektif, merupakan ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap,

emosi, dan nilai. Ciri-ciri belajar afektif akan tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku, seperti perhatiannya terhadap mata pelajaran, kedisiplinannya dalam mengikuti mata pelajaran yang ada disekolah, motivasinya yang tinggi untuk lebih banyak memahami materi pelajaran yang diterimanya disekolah, penghargaan dan rasa hormatnya terhadap guru dan semua yang ada dilingkungan sekolah. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan. 1) Menerima *(Receiving)* Jenjang ini berhubungan dengan kesediaan atau kemauan siswa untuk ikut dalam fenomena atau stimuli khusus (kegiatan dalam kelas, musik, baca buku, dan sebagainya).

Dipandang dari segi pengajaran, jenjang ini berhubungan dengan menimbulkan, mempertahankan, dan mengarahkan perhatian siswa. Hasil belajar dalam jenjang ini berjenjang mulai dari kesadaran bahwa sesuatu itu ada sampai kepada minat khusus dari pihak siswa. 2) Menjawab *(Responding)* Kemampuan ini bertalian dengan partisipasi siswa. Pada tingkat ini, siswa tidak hanya menghadiri suatu fenomena tertentu tetapi juga mereaksi terhadapnya dengan salah satu cara.

Hasil belajar dalam jenjang ini dapat menekankan kemauan untuk menjawab (misalnya secara sukarela membaca tanpa ditugaskan) atau kepuasan dalam menjawab (misalnya membaca untuk kenikmatan atau kegembiraan). 3) Menilai *(Valuing)* Jenjang ini bertalian dengan nilai yang dikenakan siswa terhadap suatu objek, fenomena, atau tingkah laku tertentu.

4) Organisasi (organization) Tingkat ini berhubungan dengan menyatukan nilai-nilai yang berbeda, menyelesaikan/ memecahkan konflik.

Diantara nilai-nilai itu dan mulai membentuk suatu sistem nilai yang konsisten secara internal. 5) Karakteristik dengan suatu nilai atau kompleks nilai *(characterization by a value complex)* Pada jenjang ini individu memiliki system nilai yang mengontrol tingkah lakunya untuk suatu waktu yang cukup lama sehingga membentuk karakteristik "pola hidup". Jadi tingkah lakunya menetap, konsisten, dan dapat diramalkan. Psikomotor, merupakan ranah yang berhubungan dengan hasil belajar siswa yang pencapaiannya melalui keterampilan.

Ada 6 tahapan dalam ketarampilan psikomotor, yaitu gerakan reflex, gerakan dasar, kemampuan perceptual, gerakan fisik, gerakan terampil, dan komunikasi gerakan diskursif. Garis besar Taksonomi yang dikemukakan oleh Harrow adalah sebagai berikut : 1) Gerakan Refleks : Respon gerakan yang tidak disadari yang dimiliki sejak lahir. *Segmental Reflexes, Intersegmental Reflexes, Suprasegmental Reflexes.* 2) Dasar gerakan-gerakan, gerakan-gerakan yang menuntun kepada keterampilan yang sifatnya kompleks. *Locomotor Movement, Nonlocomotor Movements, Manipulative Movements.* 3) Perceptual abilities : Kombinasi dari kemampuan kognitif dan gerakan. *Kinethetic discrimination, Visual discrimination, Auditory discrimination, Tactile discrimibnation, Coordinated activities.* 4) Physical abilities: Kemapuan yang diperlukan

untuk mengembangkan gerakan-gerakan keterampilan tingkat tinggi. *Ketahanan (Endurance), Kekuatan (Strength), Flexibility, Kecerdasan otak (Agility).* 5) Skilled movements: Gerakan-gerakan yang memerlukan belajar misalnya keterampilan dalam menari, olahraga dan rekreasi. *Simple adaptive skills, Compound adaptive skills, Complex adaptive skills.* 6) Nondiscoursive communication: kemampuan untuk berkomunikasi dengan menggunakan gerakan misalnya ekspresi wajah (mimik), postur dan sebagainya. *Expressive Movements , Interpretive Movements.*

4. Domain Psikomotorik

Menurut Kamus Bahasa Indonesia, Domain adalah wilayah, ranah, area, daerah, tanah. Sedangkan psikomotorik merupakan segala sesuatu hal yang berhubungan dengan aktivitas fisik yang berkaitan dengan proses mental dan psikologis. Dapat ditarik kesimpulan bahwa domain psikomotor adalah wilayah atau ranah yang berhubungan dengan aktifitas fisik yang berkaitan dengan proses mental dan psikologis.

Menurut Wheatcroft (1973) dalam buku yang berjudul *" Intructional - Design Theories And Models Volume II"* halaman 463 menggambarkan :

a. Psikomotor skill

1. Physical action (aksi fisik).

Terdiri dari :

- Keterampilan mengendalikan fikiran

- Ketrampilan mengendalikan tubuh
- Keterampilan mengontrol emosi
- Keterampuilan mengendalikan reaksi orang lain

2. Perceptual acuity (daya tanggap atau respon)

Terdiri dari :

- Kemampuan cukup untuk membedakan warna
- Ukuran nada
- Kecepatan
- Dan ketepatan nada

5. Pentingnya pengembangan psikomotorik dalam pembelajaran

Beberapa Konstelasi pengembangan motorik individu yang dipaparkan oleh Hurlock (1996) sebagai berikut :

1. Melalui keterampilan motorik, anak dapat menghibur dirinya dan memperoleh perasaan senang. Seperti anak merasa senang memiliki keterampilan bernyanyi, memiliki keterampilan bermain alat music seperti gitar, pianika, dan lain-lain.

2. Dengan keterampilan motorik anak dapat beranjak dari kondisi tidak berdaya pada bulan pertama dalam kehidupannya kepada kondisi yang independen. Anak dapat bergerak dari suatu tempat ketempat yang lain, dan

dapat berbuat sendiri untuk dirinya sendiri. Kondisi ini akan menunjang perkembangan rasa percaya diri.

3. Melalui peningkatan potensi pengembangan psikomotorik anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan sekolah.

4. Melalui peningkatan potensi pengembangan psikomotorik yang normal memungkinkan anak dapat bermain dan bergaul dengan teman sebayanya, sedangkan yang tidak normal akan menghambat dalam bergaul dengan teman sebayanya.

5. Peningkatan potensi psikomotorik sangat penting bagi perkembangan kepribadian anak (self concept).

6. Tahapan-tahapan perkembangan psikomotorik

Tahapan-tahapan dalam perkembangan psikomotorik adalah :

1. Tahap kognitif

Tahap ini ditandai dengan adanya gerakan-gerakan yang kaku dan lambat. Hal tersebut terjadi karena anak ataupun siswa masih dalam taraf belajar untuk mengendalikan gerakan-gerakannya.

2. Tahap Asosiatif

Pada tahap ini seorang siswa membutuhkan waktu yang lebih pendek untuk memikirkan tentang gerakannya, dia mulai dapat mengasosiasikan gerakan yang sedang dipelajarinya dengan gerakan yang sudah dikenal.

3. Tahap otonomi

Pada tahap ini seorang siswa telah mencapai tingkat otonomi yang tinggi, proses belajarnya sudah hampir lengkap meskipun dia masih dapat memperbaiki gerakan-gerakan yang dipelajarinya. Tahap ini disebut tahap otonomi karena siswa sudah tidak memerlukan kehadiran instruktur untuk melakukan gerakan-gerakan.

Teknik yang bisa digunakan untuk mengembangkan potensi psikomotorik pada peserta didik diantaranya adalah model permainan atau outbond, model meniru, model kelompok belajar dan bermain.

Perkembangan psikomotorik adalah perkembangan kepribadian manusia yang berhubungan dengan gerakan jasmaniah, dan fungsi otot akibat adanya dorongan dari pemikiran, perasaan dan kemauan, dari dalam diri seseorang.

B. Penelitian Relevan

Dengan adanya penelitian relevan, peneliti menemukan perbandingan hasil penelitian yang saling memperkaya khasanah pengetahuan dan teori tentang topik yang diteliti. Beberapa judul penelitian relevan yang peneliti gunakan sebagai sumber perbandingan kepustakaan dalam penelitian ini adalah :

1. Rafida Yanti (2010), skripsi yang berjudul “Pelaksanaan Pembelajaran Seni Musik Di SMP Negeri 2 Talamau“. Hasil penelitian ini

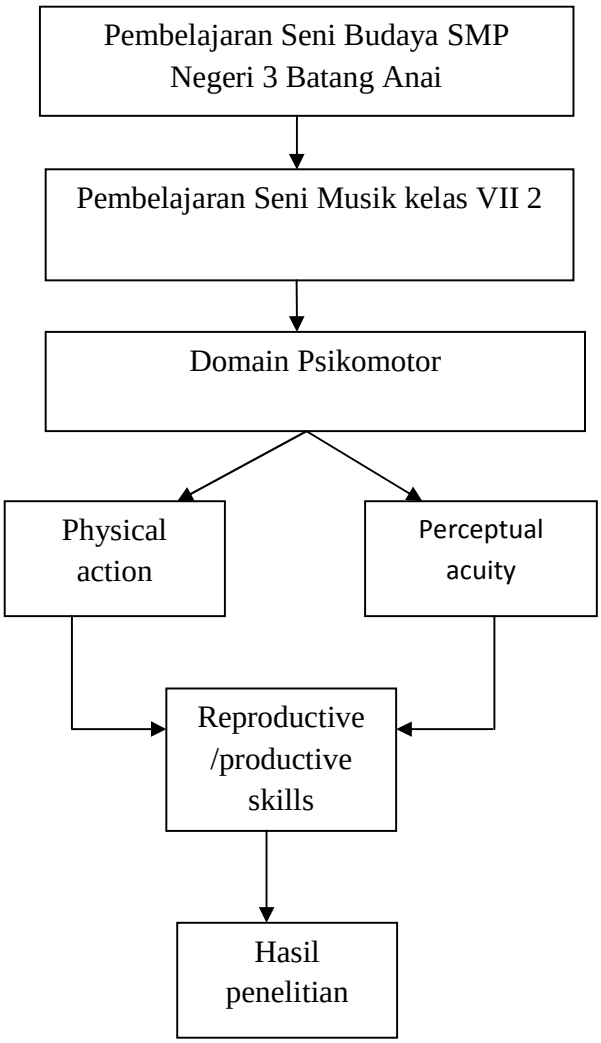
menunjukkan bahwa pembelajaran seni musik di SMP Negeri 2 Talamau berjalan dengan baik, ketiga materi telah disampaikan. Metode yang digunakan adalah metode ceramah dan tanya jawab, dari ketiga pertemuan tersebut media yang digunakan adalah tape recorder, berdasarkan nilai evaluasi yang diperoleh dari ketiga pertemuan tersebut mendapat nilai rata-rata 73, telah melebihi dari SKBM yang telah ditetapkan sebelumnya yaitu 65, evaluasi yang diberikan berbentuk essay.

2. Junita Fitri (2013), skripsi yang berjudul "Rendahnya Aktivitas Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Seni Musik Di Kelas VIII 2 SMP Negeri 3 Padang Panjang". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penyebab rendahnya aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran seni music di kelas VIII 2 SMP Negeri 3 Padang Panjang adalah karena factor guru. Dalam proses pembelajaran, interaksi antara guru dan siswa tidak berjalan dengan baik karena macetnya komunikasi guru dan siswa dan guru yang bersikap pilih kasih terhadap siswa. Tidak terjadi hubungan timbal balik antara guru dan siswa. Guru tidak menguasai dan tidak menggunakan cara penyampaian materi yang menarik dan menantang, guru tidak menguasai metode dan media belajar, kemampuan merencanakan persiapan mengajar juga kurang dan pengelolaan serta pengendalian kelas juga kurang baik.

Pada penelitian ini, peneliti memfokuskan kajian pada pengembangan domain psikomotorik dalam pembelajaran seni music di kelas VII 2 SMP Negeri 3 Batang anai. Tulisan penelitian terdahulu dan tulisan pada penelitian ini sama-sama melihat bagaimana proses pembelajaran dalam bidang seni musik yang ada disekolah. Penelitian Rafida Yanti (2010), mendeskripsikan bagaimana pelaksanaan pembelajaran seni musik di SMP Negeri 2 Talamau. Sedangkan penelitian Junita Fitri (2013), mendeskripsikan tentang rendahnya aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran seni music di kelas VIII 2 SMP Negeri 3 Padang Panjang.

C. Kerangka Konseptual

Dalam penelitian ini kerangka konseptual digambarkan dalam bentuk skema.



Gambar 1. Kerangka Konseptual

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Psikomotor merupakan perwujudan dari kognitif dan afektif, hasil belajar tergambar dari psikomotorik dengan melihat indikator belajar yang terdapat pada silabus dan RPP. Maka muara dari sebuah proses pembelajaran adalah membangun psikomotorik peserta didik. Maka psikomotorik itu sangat penting untuk melihat bagaimana hasil dari sebuah proses pendidikan. Psikomotorik melihatkan bagaimana tingkat atau hasil tercapainya 4 pilar yang telah ditetapkan oleh UNESCO (United Nations Educational Scientific and Cultural Organization) yaitu, learning to know, learning to do, learning to be, dan learning to leave togethernya seseorang.

Berdasarkan pengamatan dan hasil observasi penulis mengenai pengembangan domain psikomotorik dalam pembelajaran seni budaya di kelas VII 2 SMP Negeri 3 Batang Anai, dapat disimpulkan bahwa "*Pengembangan domain psikomotorik dalam pembelajaran seni budaya di kelas VII 2 SMP Negeri 3 Batang Anai kurang optimal*". Hal tersebut disebabkan karena factor guru. Guru dalam menjalankan proses pembelajaran tidak sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dibuat. Guru menggunakan pendekatan pembelajaran yang berpusat

Berdasarkan pengamatan dan hasil observasi penulis mengenai pengembangan domain psikomotorik dalam pembelajaran seni budaya di kelas VII 2 SMP Negeri 3 Batang Anai, dapat disimpulkan bahwa "*Pengembangan domain psikomotorik dalam pembelajaran seni budaya di kelas VII 2 SMP Negeri 3 Batang Anai kurang optimal*". Hal tersebut disebabkan karena factor guru. Guru dalam menjalankan proses pembelajaran tidak sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dibuat. Guru menggunakan pendekatan pembelajaran yang berpusat

B. Saran

Berdasarkan hasil observasi penulis menemukan penyebab utama tidak terjadinya pengembangan domain psikomotorik dalam pembelajaran seni music dikelas VII 2 SMP Negeri 3 Batang Anai adalah karena factor guru. Psikomotorik ini merupakan hal yang sangat penting, karena muara dari sebuah proses pembelajaran adalah membangun psikomotorik. Agar psikomotorik dalam pembelajaran seni musik di SMP 3 Batang Anai dapat terbangun dengan baik, maka penulis menyarankan :

1. Hendaknya dalam mengajar, guru-guru dalam menjalankan proses pembelajaran sesuai dengan RPP yang dibuat.

2. Dalam proses pembelajaran hendaknya jangan didominasi oleh guru, guru harus mampu merangkul dan membuat siswa aktif dalam belajar.
3. Dalam mengajar hendaknya guru tidak hanya menggunakan metode ceramah saja, hendaknya guru-guru menggunakan metode yang bervariasi dalam mengajar.
4. Hendaknya dalam penyampaian materi pelajaran guru menggunakan media pembelajaran, agar peserta didik lebih mudah memahami materi pelajaran dan bisa membangkitkan motivasi belajar.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 1988. Pengelolaan Kelas dan Siswa. Rev.ed. Jakarta: Rajawali

Depdiknas. 2005. *Standar Kompetensi dan Kompetensi Standar Mata Pelajaran Seni Budaya.* Jakarta: BNSP

Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: BNSP

Dimyati dan Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Rev.ed. Jakarta: Rieneka Cipta.

Djamarah. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta

Kusnandar. 2007. *Penerapan Kurikulum KTSP Seni Budaya Pada Sekolah Kejuruan.* Padang: Komunitas Teknologi Pendidikan

Moleong, Lexy J. 2000. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remadja Rosda Karya.

Rien Satrina. 1999. *Pendidikan Seni Musik*. Jakarta: Debdikbud

S. Soehaenah. A. 2000. *Mengembangkan Potensi Belajar*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Nasional

Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta

Wheatcroft. 1973. *Intructional-Design Theoris and Models Volume II*. London: Mahwa, New Jersey

Winkel. W. S. 1983. *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: PT Gramedia

Yusni Marshah. 2004. *Pelajaran Kesenian*. Padang: CV Duta Utama