

**PENINGKATAN KETERAMPILAN MEMAINKAN REKORDER
DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN
LANGSUNG PADA SISWA KELAS IV SDN 01
BANDAR BUAT PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Guru Sekolah Dasar*



**OLEH :
FAJAR WIJAYANTHI
NIM: 54317**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2014**

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

*Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Di Depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang*

Judul : Peningkatan Keterampilan Memainkan Rekorder Dengan
Menggunakan Model Pembelajaran Langsung Pada Siswa
Kelas IV SDN 01 Bandar Buat Padang

Nama : Fajar Wijayanthi

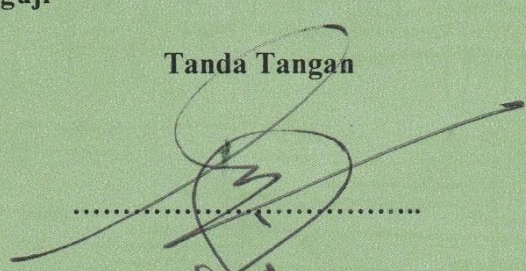
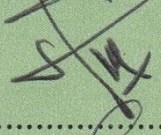
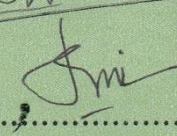
NIM/BP : 54317 / 2010

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2014

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Mansurdin, S. Sn. M. Hum	 
Sekretaris	: Drs. Yunisrul, M. Pd	 
Anggota	: Dra. Zainarlis, M. Pd	 
Anggota	: Drs. Arwin	 
Anggota	: Dra. Tin Indrawati, M. Pd	 

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Peningkatan Keterampilan Memainkan Rekorder Dengan
Menggunakan Model Pembelajaran Langsung Pada Siswa
Kelas IV SDN 01 Bandar Buat Padang

Nama : Fajar Wijyanthi

NIM/BP : 54317 / 2010

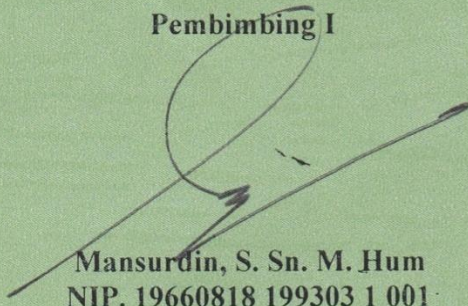
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

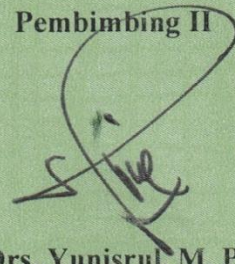
Padang, Agustus 2014

Disetujui Oleh

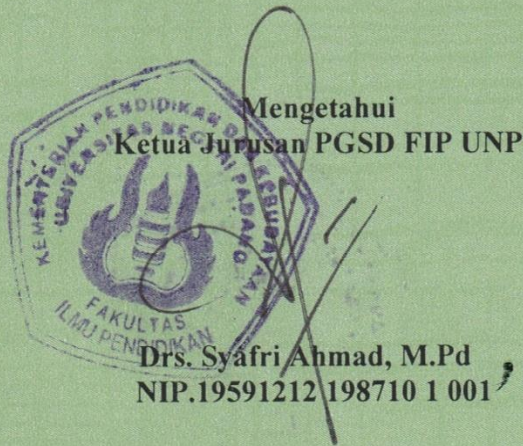
Pembimbing I


Mansurdin, S. Sn. M. Hum
NIP. 19660818 199303 1 001

Pembimbing II


Drs. Yunisrul, M. Pd
NIP. 19590612 198710 1 001

Mengetahui
Ketua Jurusan PGSD FIP UNP


Drs. Syafri Ahmad, M.Pd
NIP. 19591212 198710 1 001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fajar Wijayanthi

Nim/BP : 54317/2010

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya Tulis saya, skripsi dengan judul “ Peningkatan Keterampilan Memainkan Rekorder dengan Menggunakan Model Pembelajaran Langsung Pada Siswa Kelas IV SDN 01 Bandar Buat Padang” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik baik di Universitas Negeri Padang maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain kecuali arahan dari tim pembimbing serta pendapat ahli yang dikutip sebagai acuan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Agustus 2014

Saya yang menyatakan



Fajar Wijayanthi

54317

ABSTRAK

Fajar Wijayanthi, 2014: Peningkatan Keterampilan Memainkan Rekorder Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Langsung Pada Siswa Kelas IV SDN 01 Bandar Buat Kota Padang

Kata Kunci: Keterampilan, Rekorder, Model Pembelajaran Langsung

Penelitian ini dilatar belakangi oleh proses pembelajaran yang belum terlaksana secara maksimal, dimana guru belum mendemonstrasikan teknik memainkan rekorder, guru belum memberikan pengalaman bermusik secara langsung kepada siswa, dan belum memberikan kesempatan kepada siswa untuk melatih keterampilan memainkan rekorder tersebut. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan perencanaan, pelaksanaan dan hasil keterampilan siswa dalam memainkan rekorder dengan menggunakan model pembelajaran langsung.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Subjek dalam penelitian adalah guru dan siswa sebanyak 24 orang. Prosedur penelitian terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Data penelitian berupa informasi tentang data proses dan hasil. Sumber data adalah proses dan hasil pelaksanaan pembelajaran memainkan rekorder dengan menggunakan model pembelajaran langsung.

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pada: a) Perencanaan, siklus I adalah 89,2% meningkat menjadi 96,4% pada siklus II, b) Pelaksanaan, pada aspek guru dan siswa siklus I 77,2%, dan meningkat menjadi 93% siklus II, c) Penilaian keterampilan siklus I nilai rata-rata siswa yaitu 72 pada penilaian proses dan 71 pada penilaian hasil. Meningkat pada siklus II menjadi 81 penilaian proses dan 82 pada penilaian hasil. Hal tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran langsung dapat meningkatkan keterampilan memainkan rekorder siswa kelas IV Sekolah dasar.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyusun skripsi ini dengan judul **“Peningkatan Keterampilan Memainkan Rekorder Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Langsung Pada Siswa Kelas IV SDN 01 Bandar Buat Kota Padang”**. Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program S-1 jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP).

Skripsi ini dapat peneliti susun berkat adanya bantuan dari berbagai pihak, baik bantuan moril maupun materil. Maka dari itu peneliti mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak berikut :

1. Bapak Drs. Syafri Ahmad, M. Pd dan ibu Masniladevi, S.Pd. M.Pd selaku ketua dan sekretaris jurusan PGSD yang telah memberikan izin penelitian dan arahan demi penyelesaian skripsi ini.
2. Bapak Drs. Mansurdin, Sn. M. Hum selaku dosen pembimbing I, dan Bapak Drs. Yunisrul, M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan arahan dan bimbingan tentang teknik penulisan skripsi yang benar.
3. Ibu Dra. Zainarlis, M. Pd selaku penguji 1, Bapak Drs. Arwin selaku penguji 2, dan Ibu Dra. Tin Indrawati, M.Pd selaku penguji 3 yang telah memberikan masukan dan saran demi perbaikan skripsi ini.

4. Bapak Yuhelmi, A. Ma selaku Kepala SDN 01 Bandar Buat atas kesediaannya menerima peneliti untuk mengadakan penelitian di sekolah yang dipimpin.
5. Ibu Lasnetti, S.Pd selaku guru kelas IV yang telah banyak membantu selama peneliti mengadakan penelitian.
6. Ayahanda Saryono dan Ibunda Bani Astuti yang peneliti muliakan serta adikku Bani Rawatib dan Taufik Ramadhan tercinta yang senantiasa memberikan semangat dan dorongan moril maupun materil sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Rekan-rekan mahasiswa PGSD S1 khususnya angkatan 2010 yang telah banyak memberi dukungan, saran dan semangat dalam penulisan skripsi ini.

Semoga bantuan yang telah diberikan mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Dan akhir kata peneliti menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan, oleh sebab itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat peneliti harapkan dari pembaca. Walaupun masih jauh dari kesempurnaan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua. Amin yarabbal'amin.

Padang, Agustus 2014

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR BAGAN.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian.....	7
 BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI	
A. Kajian Teori	9
1. Hakekat Keterampilan	9
2. Seni Musik	10
a. Pengertian Seni Musik	10
b. Manfaat Pembelajaran Seni Musik	10
c. Tujuan Pembelajaran Seni Musik	12
d. Ruang Lingkup Pembelajaran Seni Musik	13
e. Karakteristik Siswa Kelas IV dalam Pembelajaran Seni Musik di Sekolah	14
3. Unsur-Unsur Musik.....	15
a. Irama	15
b. Harmoni.....	16
c. Melodi	16
4. Not Angka	17
5. Not Balok	18
6. Jenis-Jenis Alat Musik	19
7. Rekorder	20
a. Pengertian Rekorder.....	20

b. Jenis-Jenis Rekorder.....	21
1) Sopran	21
2) Alto	21
3) Tenor.....	22
4) Bass.....	22
c. Bagian-Bagian Rekorder	23
8. Teknik Memainkan Rekorder	24
a. Sikap Tubuh	24
b. Penjarian	25
c. Pernafasan	27
9. Hakikat Model Pembelajaran.....	27
a. Pengertian Model Pembelajaran	27
b. Unsur Penting Model Pembelajaran	28
c. Fungsi Model Pembelajaran	29
10. Hakikat Model Pembelajaran Langsung	29
a. Pengertian Model Pembelajaran Langsung	29
b. Tujuan Model Pembelajaran Langsung	30
c. Kelebihan Model Pembelajaran Langsung	31
d. Fase pada Model Pembelajaran Langsung.....	33
e. Fase Pembelajaran Memainkan Rekorder Menggunakan Model Pembelajaran Langsung.....	36
11. Penilaian Peningkatan Keterampilan Memainkan Rekorder dengan Menggunakan Model Pembelajaran Langsung di Kelas IV.....	38
B. Kerangka Teori	40
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Lokasi Penelitian	43
1. Tempat	43
2. Subjek Penelitian.....	43
3. Waktu	43
B. Rancangan Penelitian Tindakan Kelas.....	44

1. Pendekatan Dan Jenis Penelitian	44
a. Pendekatan Penelitian	44
b. Jenis Penelitian	46
2. Alur Penelitian	47
3. Prosedur Penelitian.....	50
a. Tahap Perencanaan.....	50
b. Tahap Pelaksanaan	51
c. Tahap Pengamatan	52
d. Tahap Refleksi	53
C. Data dan Sumber Data	54
1. Data Penelitian	54
2. Sumber Data.....	54
D. Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian	55
1. Teknik Pengumpulan Data	55
2. Instrumen Penelitian	55
E. Analisis Data	56
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	59
1. Siklus I Pertemuan I	59
a. Perencanaan.....	59
b. Pelaksanaan	62
c. Pengamatan	69
d. Refleksi	81
2. Siklus I Pertemuan II.....	86
a. Perencanaan	86
b. Pelaksanaan	88
c. Pengamatan	94
d. Refleksi	106
3. Siklus II Pertemuan I	110
a. Perencanaan	110
b. Pelaksanaan	112

c. Pengamatan	117
d. Refleksi	129
4. Siklus II Pertemuan II	132
a. Perencanaan	132
b. Pelaksanaan	134
c. Pengamatan	139
d. Refleksi	151
B. Pembahasan	153
1. Pembahasan Siklus I	153
a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	153
b. Pelaksanaan Pembelajaran	155
c. Penilaian Keterampilan	158
2. Pembahasan Siklus II	160
a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	160
b. Pelaksanaan Pembelajaran	161
c. Penilaian Keterampilan	162
BAB V Simpulan Dan Saran	
A. Simpulan	163
B. Saran	164
DAFTAR RUJUKAN	

DAFTAR BAGAN

1. Bagan Kerangka Teori	42
2. Bagan Alur Penelitian Tindakan Kelas.....	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan I	166
2. Lembar Penilaian RPP Siklus I Pertemuan I.....	174
3. Lembar Observasi dari Aspek Guru Siklus I Pertemuan I	177
4. Lembar Observasi dari Aspek Siswa Siklus I Pertemuan I	182
5. Lembar Penilaian Prose Siklus I Pertemuan I	187
6. Lembar Penilaian Hasil Siklus I Pertemuan I	189
7. Rekapitulasi Nilai Keterampilan Siklus I Pertemuan I	191
8. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I Pertemuan II	192
9. Lembar Penilaian RPP Siklus I Pertemuan II	201
10. Lembar Observasi dari Aspek Guru Siklus I Pertemuan II	204
11. Lembar Observasi dari Aspek Siswa Siklus I Pertemuan II	209
12. Lembar Penilaian Prose Siklus I Pertemuan II	214
13. Lembar Penilaian Hasil Siklus I Pertemuan I I.....	216
14. Rekapitulasi Nilai Keterampilan Siklus I Pertemuan II.....	218
15. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II Pertemuan I	219
16. Lembar Penilaian RPP Siklus II Pertemuan I	228
17. Lembar Observasi Dari Aspek Guru Siklus II Pertemuan I	231
18. Lembar Observasi Dari Aspek Siswa siklus II Pertemuan I	236
19. Lembar Penilaian Proses Siklus II Pertemuan I	241
20. Lembar Penilaian Hasil Siklus II Pertemuan I	243
21. Rekapitulasi Nilai Keterampilan Siklus II Pertemuan I	245

22. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II Pertemuan II	246
23. Lembar Penilaian RPP Siklus II Pertemuan II.....	255
24. Lembar Observasi dari Aspek Guru Siklus II Pertemuan II	258
25. Lembar Observasi dari Aspek Siswa Siklus II Pertemuan II	263
26. Lembar Penilaian Prose Siklus II Pertemuan II	268
27. Lembar Penilaian Hasil Siklus II Pertemuan II.....	270
28. Rekapitulasi Nilai Keterampilan Siklus II Pertemuan II.....	272
29. Rekapitulasi Penilaian Siklus I dan Siklus II	273



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di SD. Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) diajarkan di sekolah karena keunikan, kebermanaknaan, dan kebermanfaatan terhadap kebutuhan perkembangan siswa. Menurut Susanto (2013:263) Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan juga memiliki peranan dalam pembentukan pribadi peserta didik yang harmonis dengan memperhatikan kebutuhan perkembangan anak dalam mencapai multikecerdasan yang terdiri dari kecerdasan intrapersonal (kemampuan untuk memahami diri sendiri), interpersonal (kemampuan untuk memahami orang lain), visual spasial (kemampuan untuk membentuk suatu gambaran), *musical* (bermusik), *linguistic* (bahasa), *logic* matematik (matematika logika), kecerdasan kreativitas, kecerdasan spiritual (keagamaan), kecerdasan moral (kemampuan untuk membedakan yang benar dan yang salah), dan kecerdasan emosional (kemampuan untuk mengendalikan emosi).

Mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya. Hal itu disebabkan didalam mata pelajaran tersebut aspek budaya tidak dibahas tersendiri tetapi terintegrasi dengan seni. Sebagaimana yang terdapat dalam Depdiknas (2006:612) yang dipelajari dalam Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan yaitu:

- 1) seni rupa, mencakup pengetahuan, keterampilan, dan nilai dalam menghasilkan karya seni berupa lukisan, patung, ukiran, cetak-mencetak,

dan sebagainya, 2) seni musik, mencakup kemampuan untuk menguasai olah vokal, memainkan alat musik, apresiasi karya musik, 3) seni tari, mencakup keterampilan gerak berdasarkan olah tubuh dengan dan tanpa rangsangan bunyi, apresiasi terhadap gerak tari, 4) seni drama, mencakup keterampilan pementasan dengan memadukan seni musik, seni tari, dan peran, 5) keterampilan, mencakup segala aspek kecakapan hidup (*life skill*) yang meliputi keterampilan personal, keterampilan sosial, keterampilan vokasional, dan keterampilan akademik.

Seni musik sebagai salah satu dari lima aspek mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan merupakan sebuah alat atau media yang tidak hanya bisa mengembangkan sikap dan emosional siswa, tetapi juga dapat memberikan kemampuan mengekspresikan dan mengapresiasi seni secara kreatif untuk pengembangan kepribadiannya. Selain itu seni musik juga dapat meningkatkan dan mengembangkan kemampuan siswa dalam bidang musik seperti olah vokal, memainkan alat musik, dan apresiasi karya musik. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa seni musik merupakan aspek yang sangat penting diajarkan di SD. Salah satu alat musik yang diajarkan di SD yaitu rekorder. Rekorder merupakan alat musik yang dimainkan dengan cara ditiup. Menurut Rahma (2013:7) “Suling rekorder merupakan alat musik yang termasuk kedalam kelompok *Aerophone* atau alat musik tiup”.

Memainkan rekorder hendaknya diajarkan secara terarah agar dapat membantu siswa dalam mengembangkan sikap, emosional, kemampuan mengekspresikan, kemampuan mengapresiasi, dan kemampuan dalam memainkan rekorder itu sendiri. Maka dari itu dalam pembelajaran memainkan rekorder di SD hendaknya tidak hanya melalui pemahaman konsep tetapi juga melalui kegiatan pengalaman bermusik secara langsung oleh siswa.

Pembelajaran memainkan rekorder haruslah dimulai dengan kegiatan penghayatan atau bayangan penginderaan musik kepada siswa. Kegiatan penginderaan musik ini dapat dilakukan dengan bantuan media yang mendukung ataupun demonstrasi yang dilakukan oleh guru. Selanjutnya siswa perlu diberikan kesempatan untuk berlatih agar siswa dapat mengembangkan keterampilan memainkan rekorder. Kegiatan latihan yang telah dilakukan siswa perlu diperiksa dan diberi umpan balik agar siswa dapat memperbaiki kekurangan dan kesalahan-kesalahannya dalam kegiatan memainkan rekorder. Seperti yang dijelaskan oleh Susanto (2013:271) “Pengalaman yang diperoleh merupakan hal penting bagi siswa agar dapat merasakan dan selanjutnya melakukan perbaikan. Untuk mengembangkan keterampilan motorik siswa memerlukan kesempatan untuk melakukan latihan.”

Namun kenyataan di lapangan berdasarkan observasi yang telah peneliti lakukan pada siswa kelas IV dan guru kelas IV SDN 01 Bandar Buat yang merupakan salah satu SD Negeri di Kota Padang pada tanggal 2 Oktober 2013, proses pembelajaran seni musik khususnya memainkan rekorder belum terlaksana dengan maksimal. Penulis menemukan permasalahan yang terdapat pada aspek guru antara lain: 1) Saat pembelajaran guru belum memberikan pengalaman bermusik secara langsung kepada siswa, 2) guru langsung memberikan materi pembelajaran tanpa menjelaskan tujuan pembelajaran terlebih dahulu, 3) guru belum mendemonstrasikan keterampilan memainkan rekorder yang akan diajarkan dan belum menyediakan kesempatan bagi siswa untuk melatih keterampilan memainkan rekorder tersebut, 4) pemeriksaan

kebenaran pemahaman siswa dan umpan balik juga belum dilakukan oleh guru. Sehingga ditemukanlah permasalahan pada siswa antara lain: 1) Siswa pasif dalam pembelajaran karena guru belum memberi kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran, 2) siswa belum bisa memainkan rekorder dengan teknik yang benar.

Sehubungan dengan permasalahan di atas, maka upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam memainkan rekorder adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang tepat digunakan dalam pembelajaran memainkan rekorder yaitu Model Pembelajaran Langsung. Model pembelajaran langsung diyakini dapat memecahkan permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran memainkan rekorder, karena model pembelajaran ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk melatih keterampilan yang diajarkan oleh guru melalui latihan terbimbing dan latihan lanjutan. Menurut Arends (dalam Suprihatiningrum, 2013:229) “Model pembelajaran langsung didesain bagi siswa dalam mempelajari pengetahuan yang terstruktur dan dapat dipelajari melalui tahap demi tahap”.

Aktivitas pembelajaran dengan model pembelajaran langsung ini biasanya dilakukan dengan memberikan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran. Selanjutnya guru mendemonstrasikan keterampilan yang akan dilatih dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk melatih keterampilan secara terbimbing dan lanjutan. Selain itu, pada pembelajaran menggunakan model pembelajaran langsung sangat penting dilakukannya pemeriksaan

pemahaman siswa dan memberikan umpan balik agar siswa dapat memperbaiki kesalahan dalam penguasaan keterampilan yang diajarkan.

Kelebihan dari model pembelajaran ini yaitu merupakan cara yang paling efektif untuk mengajarkan konsep dan keterampilan, selain itu model pembelajaran ini menekankan pada kegiatan mendengarkan (melalui ceramah) dan kegiatan mengamati (melalui demonstrasi), sehingga membantu siswa dalam memahami konsep dan memudahkan siswa dalam mempelajari keterampilan yang diajarkan guru. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Suprihatiningrum (2013:236) kelebihan model pembelajaran langsung yaitu, melalui pembimbingan, guru dapat menekankan hal-hal penting atau kesulitan-kesulitan yang mungkin dihadapi siswa, merupakan cara yang efektif untuk mengajarkan konsep dan keterampilan-keterampilan yang eksplisit kepada siswa yang berprestasi rendah karena guru memberikan bimbingan secara individual, model pembelajaran langsung yang menekankan kegiatan mendengar dan mengamati dapat membantu siswa yang cocok belajar dengan cara-cara ini, model pembelajaran langsung dapat memberi siswa tantangan untuk mempertimbangkan kesenjangan yang terdapat diantara teori dan observasi, model pembelajaran ini berguna bagi siswa yang tidak memiliki kepercayaan diri atau keterampilan dalam melakukan tugas seperti yang didemonstrasikan guru.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **Peningkatan Keterampilan Memainkan Rekorder dengan**

Menggunakan Model Pembelajaran Langsung Pada Siswa Kelas IV SDN

01 Bandar Buat Padang.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka secara umum masalah dalam penulisan ini adalah: Bagaimana cara meningkatkan Keterampilan Memainkan Rekorder dengan Menggunakan Model Pembelajaran Langsung Pada Siswa Kelas IV SDN 01 Bandar Buat Padang?

Secara khusus rumusan masalah dalam penulisan ini sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rencana pelaksanaan pembelajaran pembelajaran untuk Peningkatan Keterampilan Memainkan Rekorder dengan Menggunakan Model Pembelajaran Langsung Pada Siswa Kelas IV SDN 01 Bandar Buat Padang?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran untuk Peningkatan Keterampilan Memainkan Rekorder dengan Menggunakan Model Pembelajaran Langsung Pada Siswa Kelas IV SDN 01 Bandar Buat Padang?
3. Bagaimanakah Peningkatan Keterampilan Memainkan Rekorder dengan Menggunakan Model Pembelajaran Langsung Pada Siswa Kelas IV SDN 01 Bandar Buat Padang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka secara umum tujuan dalam penulisan ini adalah: untuk mendeskripsikan peningkatan

Keterampilan Memainkan Rekorder dengan Menggunakan Model Pembelajaran Langsung Pada Siswa Kelas IV SDN 01 Bandar Buat Padang. Sedangkan secara khusus tujuan penulisan ini adalah untuk mendeskripsikan:

1. Rencana pelaksanaan pembelajaran untuk Peningkatan Keterampilan Memainkan Rekorder dengan Menggunakan Model Pembelajaran Langsung Pada Siswa Kelas IV SDN 01 Bandar Buat Padang.
2. Pelaksanaan pembelajaran untuk Peningkatan Keterampilan Memainkan Rekorder dengan Menggunakan Model Pembelajaran Langsung Pada Siswa Kelas IV SDN 01 Bandar Buat Padang.
3. Peningkatan keterampilan Memainkan Rekorder dengan Menggunakan Model Pembelajaran Langsung Pada Siswa Kelas IV SDN 01 Bandar Buat Padang.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini akan bermanfaat untuk kepentingan teoritis maupun praktis. Secara teoritis hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan bagi pembelajaran di SD khususnya pembelajaran memainkan rekorder dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan dengan menggunakan model pembelajaran langsung di kelas IV SD.

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi kepala sekolah, guru, peneliti dan pembaca sebagai berikut:

1. Kepala sekolah, hendaknya dapat mendorong para guru untuk melaksanakan proses pembelajaran memainkan rekorder dengan

menggunakan model pembelajaran langsung dalam rangka perbaikan pembelajaran di SD.

2. Guru, penerapan model pembelajaran langsung dapat bermanfaat sebagai masukkan pengetahuan dalam melaksanakan pembelajaran memainkan rekorder. Untuk itu guru diharapkan dapat menerapkan model pembelajaran langsung sehingga dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam memainkan rekorder.
3. Peneliti, untuk menyumbangkan pemikiran dan menambah wawasan serta ilmu pengetahuan tentang penerapan model pembelajaran langsung pada pembelajaran memainkan rekorder.
4. Pembaca, diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan tentang pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran langsung pada pembelajaran memainkan rekorder di SD.



BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori

1. Hakikat Keterampilan

Kata keterampilan sama artinya dengan kata kecekatan. Keterampilan merupakan kemampuan seseorang untuk melakukan tugas atau suatu pekerjaan dalam bidangnya dengan baik. Keterampilan juga bisa diartikan sebagai kegiatan yang memerlukan praktek. Dalam hal ini erat hubungannya dengan aktivitas psikomotor. Menurut Soemarjadi (1992:2) :

Terampil atau cekatan adalah kepandaian melakukan sesuatu dengan cepat dan benar. Seseorang yang dapat melakukan sesuatu dengan cepat tetapi salah tidak dapat dikatakan terampil. Demikian pula apabila seseorang dapat melakukan sesuatu dengan benar tetapi lambat, juga tidak dapat dikatakan terampil.

Menurut Depdiknas (2008:625) “Keterampilan adalah kecakapan untuk menyelesaikan tugas”. Sementara menurut Rosdiani (2012:99) “Keterampilan adalah suatu kemampuan untuk berbuat sesuatu, baik dalam pengertian fisik maupun mental”.

Merujuk dari beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan adalah kemampuan atau kecakapan seseorang untuk menyelesaikan tugas atau berbuat sesuatu yang berhubungan dengan aktivitas psikomotor dengan cepat dan benar.

2. Seni Musik

a. Pengertian Seni Musik

Seni musik merupakan salah satu cabang dari kesenian yang menggunakan media bunyi sebagai sarana pengungkapan ekspresi penciptanya. Menurut Safrina (1999:1) “Seni musik adalah suatu hasil karya seni bunyi dalam bentuk lagu atau komposisi musik, yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya melalui unsur-unsur musik, yaitu: irama, melodi, harmoni, bentuk/struktur lagu, dan ekspresi”. Muttaqin (2008:3) menyebutkan bahwa “Musik adalah bagian dari seni yang menggunakan bunyi sebagai media penciptaannya”.

Menurut Sudarsono (dalam Desyandri, 2010:61):

Seni musik adalah ungkapan rasa indah manusia dalam bentuk suatu konsep pemikiran yang bulat, dalam wujud nada-nada atau bunyi-bunyi lainnya yang mengandung ritme dan harmoni, serta mempunyai bentuk dalam ruang waktu yang dikenal oleh diri sendiri atau manusia lain dalam lingkungan hidupnya, sehingga dapat dimengerti dan dinikmatinya.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa seni musik merupakan hasil karya yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya melalui bunyi sebagai media, serta mempunyai bentuk dalam ruang waktu yang dikenal oleh diri sendiri atau manusia lain dalam lingkungan hidupnya sehingga dapat dimengerti dan dinikmati.

b. Manfaat Pembelajaran Seni Musik di SD

Musik memiliki manfaat bagi kehidupan manusia termasuk siswa SD. Menurut Safrina (1999:1):

Bila siswa terlibat atau berpartisipasi langsung dalam musik, selain dapat mengembangkan kreativitas mereka, musik juga dapat membantu perkembangan individu siswa, mengembangkan sensitivitas siswa, membangun rasa sensitivitas siswa, membangun rasa keindahan siswa, membuat siswa dapat mengungkapkan ekspresi, memberikan tantangan, melatih disiplin, dan mengenalkan siswa pada sejarah budaya mereka.

Menurut Muttaqin (2008:7) “Musik memiliki peran dalam peningkatan kecerdasan manusia dan dapat meningkatkan motivasi seseorang”. Sejalan dengan pendapat diatas Hamdju (dalam Desyandri 2010:5) mengemukakan bahwa :

Pendidikan seni musik juga berfungsi untuk meningkatkan konsentrasi, keseriusan, kepekaan terhadap lingkungan. Untuk menyanyikan atau memainkan musik yang indah, diperlukan konsentrasi penuh, keseriusan, dan kepekaan rasa mereka terhadap tema lagu atau musik yang dimainkan. Sehingga pesan yang terdapat pada lagu atau musik bisa tersampaikan dan diterima oleh pendengar. Selain itu seni musik juga berfungsi sebagai sarana atau media ekspresi, komunikasi, bermain, pengembangan bakat, dan kreativitas.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa seni musik memiliki banyak manfaat diantaranya dapat mengembangkan kreativitas siswa, musik juga dapat membantu perkembangan individu siswa, membangun dan mengembangkan rasa sensitivitas siswa, membangun rasa keindahan siswa, membuat siswa dapat mengungkapkan ekspresi, memberikan tantangan, dan melatih disiplin. Selain itu seni musik juga berfungsi sebagai sarana atau media ekspresi, komunikasi, bermain, pengembangan bakat, dan kreativitas.

c. Tujuan Pembelajaran Seni Musik di SD

Pengajaran musik di SD adalah sebuah bentuk kegiatan belajar-mengajar yang melibatkan beberapa komponen, salah satunya adalah tujuan yang ingin dicapai. Depdiknas, (2006:611) Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) mengemukakan bahwa:

Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan memiliki sifat multilingual, multidimensional, dan multikultural. Multilingual bermakna pengembangan kemampuan mengekspresikan diri secara kreatif dengan berbagai cara dan media seperti bahasa rupa, bunyi, gerak, peran, dan berbagai perpaduannya. Multidimensional bermakna pengembangan beragam kompetensi meliputi konsepsi (pengetahuan, pemahaman, analitis, evaluasi), apresiasi, dan kreasi dengan cara memadukan secara harmonis unsur estetika, logika, kinestetika, dan etika. Sifat multikultural mengandung makna pendidikan seni menumbuhkembangkan kesadaran dan kemampuan apresiasi terhadap beragam budaya Nusantara dan Mancanegara. Hal ini merupakan wujud pembentukan sikap demokratis yang memungkinkan seseorang hidup secara beradab serta toleran dalam masyarakat dan budaya yang majemuk.

Menurut Jamalus (1992:113) TIU untuk pengajaran musik di SD dirumuskan sebagai berikut :

- 1) murid dapat memiliki pengetahuan tentang irama, merasakan irama melalui pengalaman dan penghayatan musik, mempunyai bayangan gerak irama, membuat pola-pola irama sederhana, dan membaca notasi pola-pola irama dengan benar, 2) murid dapat memiliki pengetahuan tentang melodi, merasakan melodi melalui pengalaman dan penghayatan musik, mempunyai bayangan penginderaan gerak melodi, membuat pola-pola melodi sederhana, dan membaca notasi melodi dengan benar, 3) murid dapat memiliki pengetahuan tentang harmoni, merasakan harmoni melalui pengalaman dan penghayatan musik, mempunyai bayangan penginderaan gerak harmoni, mengiringi lagu-lagu sederhana dengan alat musik harmoni sederhana, dan membaca notasi harmoni dengan benar, 4) murid dapat memiliki pengetahuan tentang bentuk/struktur lagu, merasakan bentuk lagu melalui pengalaman dan penghayatan musik, mempunyai bayangan penginderaan bentuk-bentuk lagu, dan mengarang lagu-lagu sederhana. 5) murid dapat memiliki pengetahuan tentang ekspresi,

merasakan ekspresi melalui pengalaman dan penghayatan musik, mempunyai bayangan penginderaan bermacam tingkat ekspresi, menyanyikan atau memainkan lagu-lagu dengan tingkat ekspresi yang tinggi.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran seni musik di SD yaitu agar siswa dapat mengembangkan kemampuan mengekspresikan diri secara kreatif dengan berbagai cara dan media seperti bahasa rupa, bunyi, gerak, peran, dan berbagai perpaduannya, memiliki pengetahuan mengenai unsur-unsur musik, merasakan dan memiliki bayangan penginderaan tentang unsur-unsur musik seperti irama, melodi dan harmoni, serta dapat menyanyikan dan memainkan lagu-lagu sederhana.

d. Ruang Lingkup Pembelajaran Seni Musik di SD

Pembelajaran musik yang harus diajarkan di SD ada dua, yaitu memainkan alat musik dan olah vokal. Menurut Busrah (1983:4) “Pembelajaran musik SD adalah salah satu perangkat untuk mencapai tujuan pendidikan. Sebagai alat pendidikan, pelaksanaannya bertumpu dari pengembangan berkeekspresi dan berapresiasi”.

Pendapat diatas sejalan dengan ruang lingkup pembelajaran seni musik yang tercantum dalam Depdiknas, (2006:611) Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yaitu “Seni musik mencakup kemampuan untuk menguasai olah vokal, memainkan alat musik, apresiasi karya musik”.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran musik di SD bertumpu pada pengembangan berekspresi dan apresiasi dalam bidang olah vokal, memainkan alat musik, dan karya musik.

e. Karakteristik Siswa Kelas IV dalam Pembelajaran Seni Musik di Sekolah

Agar suasana belajar mengajar menyenangkan, guru harus mengetahui karakteristik siswanya. Hal tersebut dapat membantu guru untuk menyesuaikan antara konsep dan keterampilan yang akan diajarkan dengan tingkat perkembangan siswa. Pemahaman tentang karakteristik siswa dalam pembelajaran seni musik mencakup terhadap karakteristik musik anak secara umum.

Karakteristik siswa kelas IV SD dalam pembelajaran seni musik yaitu siswa menyenangi kegiatan yang aktif yang melibatkan dirinya secara langsung dalam pembelajaran. Selain itu siswa kelas IV SD sudah memiliki bayangan nada, mengetahui tentang unsur-unsur musik dan sudah bisa memainkan alat musik. Menurut Pamadhi (2011:11.45) mengemukakan bahwa “Anak usia 6-12 tahun merupakan usia yang dinamis, yaitu usia yang cepat berkembangnya, baik ditinjau dari perkembangan mental (kejiwaan) maupun fisiknya”. Sedangkan menurut Safrina (1999:100) “Secara umum anak-anak sangat menyenangi kegiatan bernyanyi, mereka senang meniru orang dewasa, aktif bergerak, bermain dengan teman sebaya atau sendirian, suka mendengarkan cerita dari orang dewasa, dan mempunyai fantasi yang luar biasa”.

Merujuk dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik siswa kelas IV SD dalam pembelajaran seni musik yaitu lebih menyukai kegiatan yang aktif, suka bermain dan mendengarkan cerita dari orang dewasa. Hal tersebut sesuai dengan tingkat usianya yang dinamis.

3. Unsur – Unsur Musik

Pengajaran musik haruslah dapat menanamkan pemahaman dan rasa unsur-unsur musik. Menurut Safrina (1999:168) “unsur-unsur seni musik meliputi irama, melodi, harmoni, bentuk/struktur, dan ekspresi”. Pendapat tersebut sejalan dengan Hidayat (2006:35) “Musik terbentuk dari nada, irama, dan harmoni. Ketiganya tidak bisa dipisahkan karena saling menunjang”. Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa secara umum unsur-unsur musik meliputi irama, harmoni dan melodi. Berikut disajikan ulasan mengenai unsur-unsur musik tersebut:

a. Irama

Irama disebut juga dengan ritme. Menurut Rahma (2013:20) “Irama/ritme secara sederhana adalah pengulangan bunyi-bunyian menurut pola tertentu dalam sebuah lagu”. Sedangkan menurut Jamalus (1992:27) “Irama adalah urutan rangkaian gerak yang menjadi unsur dasar dalam seni. Irama dalam musik terbentuk dari perpaduan sekelompok bunyi dan diam dengan bermacam-macam lama waktu atau panjang-pendeknya, membentuk pola irama yang bergerak menurut pulsa dalam ayunan birama”. Sementara menurut Pamadhi (2011:2.8)

“Irama/ritme pada dasarnya adalah suatu pola pengulangan tekanan dan pelepasan”.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa irama adalah perpaduan sekelompok bunyi yang memiliki pola tertentu didalam sebuah lagu.

b. Harmoni

Harmoni mempunyai peran yang sangat penting untuk menghidupkan sebuah melodi utama. Sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Rahma (2013:17) “Harmoni merupakan perpaduan dari dua nada atau lebih, yang tinggi rendahnya berbeda saat dibunyikan secara bersamaan”. Menurut Pamadhi (2011:2.23) “Harmoni merujuk pada bagaimana cara akor disusun dan bagaimana akor tersebut mengikuti akor yang lain dalam sebuah lagu”. Sementara menurut Jamalus (1992:89) “Harmoni atau paduan nada adalah bunyi nyanyian atau permainan musik yang menggunakan dua nada atau lebih, yang berbeda tinggi nadanya dan kita dengar serentak”.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa harmoni adalah bunyi permainan musik yang terdiri dari dua nada atau lebih dan memiliki tinggi nada berbeda saat dibunyikan secara serentak.

c. Melodi

Menurut Rahma (2013:24) “Melodi ialah rangkaian nada secara tunggal yang terdengar satu-satu. Melodi terdiri dari nada-nada yang

terangkai teratur”. Menurut Pamadhi (2011:2.14) “Melodi adalah serangkaian nada-nada tunggal yang dikenali sebagai suatu kesatuan dan menyeluruh”. Sedangkan menurut Jamalus (1992:56) “Melodi ialah susunan rangkaian nada (bunyi dengan getaran teratur) yang terdengar berurutan serta berirama, dan mengungkapkan suatu gagasan.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa melodi merupakan rangkaian nada yang teratur, berirama dan mengungkapkan suatu gagasan.

4. Notasi angka

Notasi angka berbeda dengan notasi balok dalam hal penulisannya. Notasi angka ditulis dengan angka sebagai lambang nada. Menurut Supriatna (2006:81) “Penulisan nada dengan notasi angka, perbedaan naik turunnya melodi ditentukan oleh besar kecilnya satuan angka yang digunakan. Semakin besar satuan angka yang digunakan semakin tinggi nada yang harus dinyanyikan, sebaliknya nada-nada rendah satuan angka yang digunakan akan semakin kecil”. Menurut Rahma (2013:26) notasi angka merupakan angka dari 1 sampai 7 yang digunakan untuk mengganti nada-nada musik. Sejalan dengan pendapat di atas, Syahrel (2010:25) mengemukakan bahwa “Notasi angka merupakan notasi musik yang memakai simbol/lambang berupa angka-angka atau lambang bilangan”.

Notasi angka yang dimaksud yaitu :

1	2	3	4	5	6	7	1
Do	Re	Mi	Fa	Sol	La	Si	Do

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa notasi angka yaitu notasi yang dituliskan dengan angka 1-7 yang digunakan sebagai lambang nada. Perbedaan naik turunnya melodi ditentukan oleh besar kecilnya satuan angka yang digunakan.

5. Notasi balok

Menurut Fitria (2013:19) “Notasi balok adalah notasi yang ditulis di atas sekumpulan lima garis dan empat spasi yang biasa disebut dengan garis paranada”. Sejalan dengan pendapat tersebut Rahma (2013:27) mengemukakan bahwa “Notasi balok ditulis diatas sekumpulan lima garis dan empat spasi yang disebut dengan garis paranada atau dalam istilah musik biasa disebut staff”.

Menurut Supriatna (2006:81) “Dalam penulisan musik dengan menggunakan notasi balok, naik turunnya melodi atau tinggi rendahnya nada dapat terlihat pada letak setiap not atau sesuai dengan grafik not yang tertulis dalam garis dan spasi paranada”. Sedangkan menurut Syahrel (2010:51) “Notasi balok adalah notasi musik yang memakai lambang/symbol berupa gambar”.

Merujuk dari beberapa pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa notasi balok adalah notasi yang ditulis dalam garis dan spasi paranada. Naik turunnya melodi atau tinggi rendahnya nada dapat terlihat pada letak setiap not.

6. Jenis-Jenis Alat Musik

Alat musik dapat digolongkan menjadi beberapa jenis. Menurut Jamalus (1988:67) alat musik terbagi menjadi tiga, yaitu alat musik irama, alat musik harmoni dan alat musik melodi. Alat musik irama termasuk ke dalam alat musik perkusi tidak bernada yang dibunyikan pada umumnya dengan memukul. Alat musik harmoni adalah alat musik yang dapat menghasilkan bunyi-bunyi akor yang dikehendaki. Seperti, harmonika, ukulele, dan piano. Sedangkan alat musik melodi adalah alat musik yang memiliki nada seperti glockenspiel, rekorder, pianika, dan lain-lain.

Hornbostel, dkk (dalam Linggono, 2008:3) membedakan alat musik berdasarkan sumber bunyinya, yaitu membranofon, aerofon, ideofon, dan kardofon. Membranofon adalah alat musik yang bunyinya berupa membran atau selaput kulit yang dipasang pada sebuah kotak atau tabung, seperti gendang, tambur, dan rebana. Alat musik aerofon adalah sumber bunyinya berupa udara atau aero. Udara yang menyebabkan getaran diatur oleh lubang-lubang atau lidah yang ada pada alat musik tersebut. Alat musik ideofon adalah alat musik yang bunyinya berasal dari getaran alat musik itu sendiri, seperti angklung dan gong. Kardofon adalah alat musik yang sumber bunyinya berupa corda/tali/senar/dawai yang bergetar.

Menurut Linggono (2008:4) alat musik dapat digolongkan menjadi beberapa jenis, yaitu berdasarkan cara memainkannya, berdasarkan bahan pembuatannya, dan berdasarkan fungsinya. Jenis alat musik berdasarkan cara memainkannya yaitu instrumen petik, instrumen gesek, instrumen

pukul atau perkusi, dan instrumen tiup. Sedangkan alat musik berdasarkan bahan pembuatannya yaitu alat musik yang terbuat dari kayu, bambu, dan logam. Sedangkan alat musik berdasarkan fungsinya yaitu alat musik ritmis, alat musik melodis, dan alat musik harmonis.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis alat musik dapat digolongkan berdasarkan: 1) sumber bunyinya, seperti membranofon, aerofon, ideofon, dan kardofon, 2) berdasarkan cara memainkannya yaitu instrumen petik, instrumen gesek, instrumen pukul atau perkusi, dan instrumen tiup, 3) berdasarkan bahan pembuatannya yaitu alat musik yang terbuat dari kayu, bambu, dan logam, 4) dan berdasarkan fungsinya yaitu alat musik ritmis, alat musik melodis, dan alat musik harmonis.

7. Rekorder

a. Pengertian Rokorder

Rekorder juga sering disebut sebagai suling tetapi sebenarnya tidak sama, karena dari cara meniupannya saja sudah berbeda. Rekorder merupakan alat musik yang sederhana dan mudah dimainkan. Menurut Rahma (2013:7) “Suling rekorder merupakan alat musik yang termasuk kedalam kelompok *Aerophone* atau alat musik tiup”. Pendapat tersebut sejalan dengan Solich (2007:83) yang menyatakan bahwa “Rekorder termasuk jenis alat musik tiup”. Sejalan dengan pendapat diatas Pamadhi (2011:5.49) mengemukakan “Suling rekorder termasuk dalam keluarga

alat musik tiup. Alat musik ini memiliki mouthpiece dan beberapa lobang untuk menghasilkan nada-nada yang berbeda”.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa rekorder merupakan alat musik yang ditiup.

b. Jenis – Jenis Rekorder

1) Sopran

Suling rekorder jenis sopran adalah jenis yang paling umum dipakai dan dipelajari di sekolah. Hal ini dikarenakan bentuknya yang kecil dan ringan. Menurut Rahma (2013:9) “Kekhasan dari rekorder jenis ini adalah suaranya yang nyaring dan tinggi khas sopran”. Pendapat tersebut sejalan dengan Jamalaus (1988:72) yang menyatakan bahwa “Rekorder sopran dalam tangga nada C”. Menurut Pamadhi (2011:5.49) “Rekorder sopran memiliki sistem penalaan yang sama dengan alat musik nontransposisi (natural)”.

Dari beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa rekorder sopran memiliki suara tinggi khas sopran yaitu dalam tangga nada C dan memiliki sistem penalaan yang sama dengan alat musik nontransposisi.

2) Alto

Suling rekorder jenis alto lebih cocok untuk orang dewasa, karena jarak antara lubang-lubangnya terpisah lebih jauh dari jenis suling-suling rekorder lainnya. Kekhasan rekorder ini menurut Rahma (2013:10) yaitu “Suara yang dihasilkan rekorder jenis alto jauh lebih

berat”. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Jamalus (1988:72) “Rekorder alto atau treble dalam tangga nada F”. Menurut Pamadhi (2011:5.50) “Rekorder alto memiliki sistem penalaan yang berbeda dengan rekorder sopran. Nada c yang dibunyikan pada rekorder ini sama dengan nada f pada rekorder sopran”.

Merujuk dari beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa rekorder jenis alto merupakan rekorder yang memiliki suara lebih berat yaitu dalam tangga nada F.

3) Tenor

Suling rekorder jenis tenor memiliki ukuran yang lebih besar dari dua jenis suling rekorder sebelumnya. Kekhasan suling rekorder jenis tenor menurut Rahma (2013:11) yaitu “Suara yang dihasilkan lebih rendah dari rekorder jenis sopran dan alto”. Sedangkan menurut Jamalus (1988:72) “Rekorder tenor dalam tangga nada C, satu oktaf lebih rendah dari rekorder sopran”. Menurut Pamadhi (2011:5.50) “Rekorder tenor memiliki penalaan yang sama dengan rekorder sopran dan alat musik nontransposisi”.

Merujuk dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa rekorder tenor memiliki suara lebih rendah yaitu dalam tangga nada C dan memiliki penalaan yang sama dengan rekorder sopran.

4) Bass

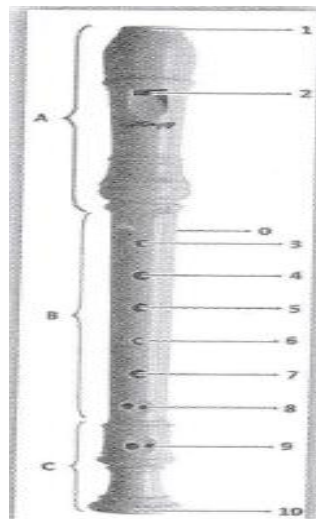
Suling rekorder jenis bass ini merupakan rekorder terbesar yang memiliki panjang mencapai 2 meter. Kekhasan dari sulung rekorder

jenis bass menurut Rahma (2013:11) yaitu “Suara yang dihasilkan rekorder ini rendah, khas bass”. Pendapat tersebut diperkuat oleh Jamalus (1988:72) menyatakan bahwa “Rekorder yang terbesar adalah ekorder bas, dalam tangga nada F, satu oktaf lebih rendah dari nada rekorder alto”. Menurut Pamadhi (2011:5.50) “Pada rekorder bass nada c yang dibunyikan sama dengan nada f pada rekorder sopran”.

Dapat disimpulkan bahwa rekorder bass memiliki suara rendah khas bass yaitu pada tangga nada F.

c. Bagian-Bagian Penting Rekorder

Rahma (2013:13) menjelaskan “Rekorder terdiri dari tiga bagian yaitu bagian head, body, dan kaki”. Bagian-bagian tersebut dijelaskan pada gambar berikut ini:



Gambar 1 bagian-bagian rekorder (Rahma)

Keterangan :

Huruf A = bagian head (kepala)

Huruf B = bagian body (badan)

Huruf C = bagian foot (kaki)

Angka 1 = mouth piece (tempat produksi suara)

Angka 2 = lubang suara

Angka 3 = lubang 1

Angka 4 = lubang 2

Angka 5 = lubang 3

Angka 6 = lubang 4

Angka 7 = lubang 5

Angka 8 = lubang 6

Angka 9 = lubang 7

Angka 10 = lubang oktaf (di bawah)

8. Teknik Memainkan Rekorder

a. Sikap Tubuh

Saat memainkan rekorder badan kita harus tegap, rileks dan fleksibel, bahu jangan diangkat selama meniup, terutama saat menarik napas, dada diperlebar, cenderung dimajukan ke depan, kaki agak dijarangkan agar bisa berdiri seimbang. Sisi yang baik saat memainkan rekorder menurut Rahma (2013:37) adalah sebagai berikut:

- 1) tangan kiri memegang rekorder bagian atas. Tangan kanan memegang bagian bawah, 2) letakkan lubang tiupan diantara dua bibir, usahakan jangan memasukkan sumber tiupan terlalu dalam sehingga menyentuh gigi, 3) empat jari tangan kiri (jempol, telunjuk, tengah, dan manis) menutup lubang bagian atas rekorder dan empat jari tangan kanan (telunjuk, tengah, dan manis) menutup lubang bagian bawah rekorder, sedangkan jari kelingking menutup bagian kaki rekorder, 4) posisi kepala dan bahu tegak, kemudian bahu tidak terlalu tegang saat meniup, 5) dada membusung dan kedua belah siku terangkat sehingga tidak menyentuh badan, 6)

posisi rekorder mengarah ke depan dengan perkiraan sudut sekitar 30 – 40 derajat.

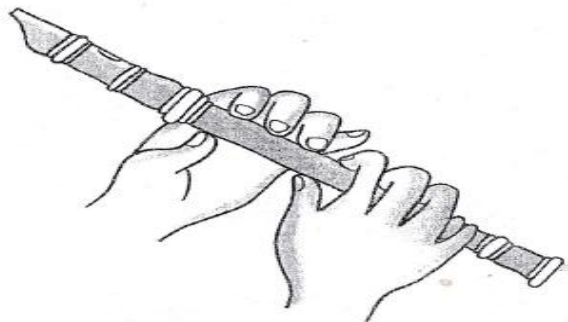
Menurut Pamadhi (2011:5.50) :

Sikap bermain rekorder terbagi menjadi dua, yaitu: 1) posisi duduk, pemain duduk di ujung bagian depan kursi, badan tegap dan rileks, pandangan lurus ke depan, 2) posisi berdiri, pemain berdiri dengan bertumpu pada kedua kaki, kaki agak terbuka, badan tegap tapi relaks, pandangan lurus ke depan.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa sikap tubuh saat bermain rekorder harus tegap dan relaks, pandangan lurus ke depan, empat jari tangan kiri (jempol, telunjuk, tengah, dan manis) menutup lubang bagian atas rekorder dan empat jari tangan kanan (telunjuk, tengah, dan manis) menutup lubang bagian bawah rekorder, sedangkan jari kelingking menutup bagian kaki rekorder.

b. Penjarian

Nada yang dihasilkan dari rekorder diperoleh dengan membuka dan menutup lubang-lubangnya. Pada rekorder terdapat delapan lubang, yaitu tujuh lubang berada di atas dan satu lubang berada di bawah. Penjarian pada rekorder menurut Rahma (2013:38) yaitu:

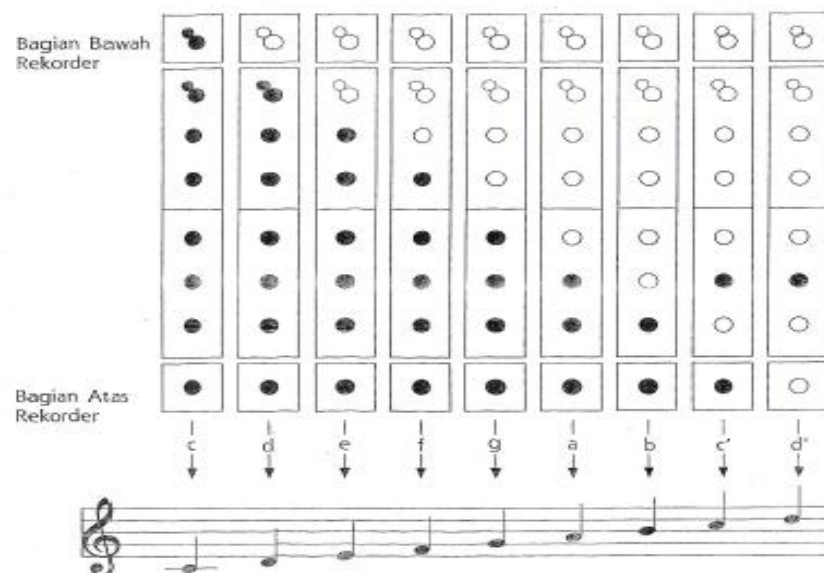


Gambar 2 penjarian dalam memainkan rekorder (Rahma)

Keterangan :

- 1) Lubang pertama paling atas (berada di bawah) ditutup menggunakan ibu jari tangan kiri.
- 2) Lubang kedua menggunakan jari telunjuk tangan kiri
- 3) Lubang ketiga menggunakan jari tengah tangan kiri
- 4) Lubang keempat menggunakan jari manis tangan kiri
- 5) Lubang kelima menggunakan jari telunjuk tangan kanan
- 6) Lubang keenam menggunakan jari manis tangan kanan
- 7) Lubang ketujuh menggunakan jari manis tangan kanan
- 8) Lubang kedelapan menggunakan jari kelingking tangan kanan.

Adapun penjarian untuk menghasilkan nada menurut Sudiyanto (2007:82) dapat dijelaskan melalui gambar berikut:



Gambar 3 penjarian dalam memainkan rekorder (Sudiyanto)

Keterangan :

- 1) Lingkaran hitam menunjukkan lubang yang ditutup dengan jari.

2) Lingkaran putih menunjukkan lubang yang dibiarkan terbuka.

c. Pernafasan

Meniup rekorder memerlukan teknik pernafasan khusus agar suara yang dihasilkan terdengar indah dan tidak terputus-putus. Menurut Pamadhi (2011:5.50) menjelaskan bahwa “Pernafasan yang digunakan saat memainkan rekorder adalah cara pernafasan diafragma. Dengan bernafas diafragma kita akan memiliki pernafasan yang cukup untuk meniup rekorder”. Selanjutnya Rahma (2013:43) mengemukakan “Agar udara masuk dengan sempurna maka dilakukan pernafasan gabungan dengan menggabungkan teknik pernafasan perut, pernafasan dada, dan pernafasan pundak sekaligus pada saat bersamaan”.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pernafasan yang digunakan saat memainkan alat musik rekorder dapat dilakukan dengan teknik pernafasan perut, pernafasan dada, dan dilakukan dengan mengambil nafas yang cukup untuk meniup rekorder agar suara yang dihasilkan tidak terputus-putus.

9. Hakikat Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Adi (dalam Suprihatiningrum, 2013:142) “Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur dalam mengorganisasikan pengalaman pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan

pembelajaran”. Kemudian Rosdiani (2012:5) juga menyatakan bahwa “Model pembelajaran merupakan sebuah rencana yang dimanfaatkan untuk merancang. Isi yang terkandung di dalam model pembelajaran adalah berupa strategi pengajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan instruksional”. Sedangkan menurut Suprihatiningrum (2013:145) “Model pembelajaran merupakan suatu rancangan yang didalamnya menggambarkan sebuah proses pembelajaran yang dapat dilaksanakan oleh guru dalam mentransfer pengetahuan maupun nilai-nilai kepada siswa”.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah rencana atau rancangan yang menggambarkan sebuah proses pembelajaran guna membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran.

b. Unsur Penting Model Pembelajaran

Setiap model pembelajaran memiliki unsur penting. Seperti yang dikatakan oleh Suprihatiningrum (2013:144) sesuatu dapat dijadikan model pembelajaran jika mengandung unsur-unsur penting, di antaranya :

- 1) memiliki nama, 2) merupakan landasan filosofi pelaksanaan pembelajaran, 3) melandaskan pada teori belajar dan teori pembelajaran, 4) mempunyai tujuan/maksud tertentu, 5) memiliki pola langkah kegiatan belajar-mengajar (sintaks) yang jelas, 6) mengandung komponen-komponen, seperti guru, siswa, interaksi guru dan siswa, dan alat untuk menyampaikan model.

Menurut Rosdiani (2012:20) “Setiap model pembelajaran memiliki unsur-unsur berikut: 1) *focus*, 2) *syntax*, 3) *system social*, 4) *system pendukung*”.

Dari beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa unsur dalam model pembelajaran adalah sebagai berikut: 1) memiliki nama, 2) mempunyai tujuan, 3) memiliki langkah (*syntax*).

c. Fungsi Model Pembelajaran

Model pembelajaran tidak hanya berfungsi mengubah perilaku siswa dengan yang diharapkan, tetapi juga berfungsi mengembangkan berbagai aspek yang bersangkutan dengan proses pembelajaran. Sebagaimana menurut Rosdiani (2012:19) “Beberapa fungsi penting suatu model pembelajaran adalah sebagai berikut: 1) bimbingan, 2) mengembangkan kurikulum, 3) spesifikasi alat pelajaran, 4) memberi perbaikan terhadap pengajaran”. Sedangkan menurut Suprihatiningrum (2013:143) “Model dapat pula berfungsi sebagai sarana komunikasi yang penting dalam belajar mengajar di kelas”.

Dari beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa fungsi dari model pembelajaran adalah sebagai sarana komunikasi di dalam kegiatan belajar mengajar yang dapat mengembangkan kurikulum serta memberi perbaikan dalam pengajaran.

10. Hakikat Model Pembelajaran Langsung

a. Pengertian Model Pembelajaran Langsung

Model ini berpusat pada guru (*teacher centered*). Arends (dalam Suprihatiningrum, 2013:229) menyatakan bahwa “Model pembelajaran langsung didesain bagi siswa dalam mempelajari pengetahuan yang terstruktur dan dapat dipelajari melalui tahap demi tahap”. Sedangkan menurut Rosdiani (2012:6) “Model pembelajaran langsung merupakan model pembelajaran yang lebih berpusat pada guru dan lebih mengutamakan strategi pembelajaran efektif guna memperluas informasi materi ajar”.

Merujuk dari beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran langsung adalah model pembelajaran yang berpusat pada guru dan didesain untuk mempelajari pengetahuan yang dapat dipelajari tahap demi tahap.

b. Tujuan Model Pembelajaran Langsung

Model pembelajaran telah dikembangkan untuk membantu guru memperbaiki kapasitasnya agar mampu menjangkau lebih banyak sisi kehidupan anak dan menciptakan berbagai macam lingkungan yang lebih baik dan kaya bagi mereka. Adapun tujuan model pembelajaran langsung menurut Arends (dalam Suprihatiningrum, 2013:229) yaitu “*Direct instruction aims at accomplishing two major learner outcomes: mastery of well structured academic content and acquisition of all kinds of skill*. Artinya, pembelajaran langsung memiliki dua tujuan utama,

yaitu agar siswa menguasai bahan pelajaran dan memiliki berbagai keterampilan”. Sedangkan menurut Rosdiani (2012:7) “Model pembelajaran langsung dikembangkan untuk mengefisienkan materi ajar agar sesuai dengan waktu yang diberikan dalam suatu periode tertentu”.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari model pembelajaran langsung adalah untuk mengefisienkan pembelajaran sehingga siswa menguasai bahan pembelajaran dan memiliki keterampilan.

c. Kelebihan Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*)

Secara umum tiap-tiap model pembelajaran tentu terdapat kelebihan-kelebihan yang membuat model pembelajaran tersebut lebih baik digunakan dibandingkan dengan model pembelajaran yang lainnya. Seperti halnya pada model pembelajaran langsung pun mempunyai beberapa kelebihan seperti yang disebutkan oleh Suprihatiningrum (2013:236) yaitu:

- 1) guru dapat mengendalikan isi materi dan urutan materi yang akan diberikan kepada siswa, 2) model ini memungkinkan untuk diterapkan secara efektif dalam kelas yang besar maupun kecil, 3) melalui pembimbingan, guru dapat menekankan hal-hal penting atau kesulitan-kesulitan yang mungkin dihadapi siswa, 4) merupakan cara yang efektif untuk mengajarkan konsep dan keterampilan-keterampilan yang eksplisit kepada siswa yang berprestasi rendah karena guru memberikan bimbingan secara individual, 5) informasi yang banyak dapat tersampaikan dalam waktu yang relative singkat yang dapat diakses secara setara oleh seluruh siswa, 6) salah satu metode yang digunakan dalam model ini adalah ceramah. Metode ceramah merupakan cara yang bermanfaat untuk menyampaikan informasi kepada siswa yang tidak suka membaca atau yang tidak memiliki keterampilan dalam

menyusun dan menafsirkan informasi, 7) model pembelajaran langsung yang menekankan kegiatan mendengar (misal, ceramah) dan mengamati (misalnya demonstrasi) dapat membantu siswa yang cocok belajar dengan cara-cara ini, 8) model pembelajaran langsung (terutama demonstrasi) dapat memberi siswa tantangan untuk mempertimbangkan kesenjangan yang terdapat diantara teori (yang seharusnya terjadi) dan observasi (kenyataan yang mereka lihat), 9) model pembelajaran ini berguna bagi siswa yang tidak memiliki kepercayaan diri atau keterampilan dalam melakukan tugas seperti yang didemonstrasikan guru.

Sejalan dengan pendapat diatas kelebihan model pembelajaran langsung menurut Rosdiani (2012:153) yaitu:

1) dengan model pembelajaran *Direct Instruction*, guru mengendalikan isi materi dan urutan informasi yang diterima oleh siswa sehingga dapat mempertahankan fokus mengenai apa yang harus dicapai oleh siswa, 2) merupakan cara yang paling efektif untuk mengajarkan konsep dan keterampilan-keterampilan yang eksplisit kepada siswa yang berprestasi rendah sekalipun, 3) model ini dapat digunakan untuk membangun model pembelajaran dalam bidang studi tertentu. Guru dapat menunjukkan bagaimana suatu permasalahan dapat didekati, bagaimana informasi dianalisis, bagaimana suatu pengetahuan dihasilkan, 4) model pembelajaran *Direct Instruction* menekankan kegiatan mendengarkan (melalui ceramah) dan kegiatan mengamati (melalui demonstrasi), sehingga membantu siswa yang cocok belajar dengan cara-cara ini, 5) model pembelajaran *Direct Instruction* (terutama kegiatan demonstrasi) dapat memberikan tantangan untuk mempertimbangkan kesenjangan antara teori (hal yang seharusnya) dan observasi (kenyataan yang terjadi), 6) model ini dapat diterapkan secara efektif dalam kelas besar maupun kelas kecil, 7) siswa dapat mengetahui tujuan-tujuan pembelajaran dengan jelas, 8) waktu untuk berbagai kegiatan pembelajaran dapat dikontrol dengan ketat, 9) dalam model ini terdapat penekanan pada pencapaian akademik, 10) kinerja siswa dapat dipantau secara cermat, 11) umpan balik bagi siswa berorientasi akademik, 12) model pembelajaran *Direct Instruction* dapat digunakan untuk menekankan poin-poin penting atau kesulitan-kesulitan yang mungkin dihadapi siswa, 13) model pembelajaran *Direct Instruction* dapat menjadi cara yang efektif untuk mengajarkan informasi dan pengetahuan factual dan terstruktur.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran langsung memiliki beberapa kelebihan yaitu dapat digunakan di kelas besar maupun kecil, sangat efektif digunakan untuk mengajarkan konsep dan keterampilan, informasi dapat diberikan kepada siswa dalam waktu yang relatif singkat, guru mengendalikan isi materi dan urutan informasi yang diterima oleh siswa sehingga dapat mempertahankan fokus mengenai apa yang harus dicapai oleh siswa, menekankan pada kegiatan mendengar dan mengamati, waktu yang digunakan dalam pembelajaran dapat dikontrol dengan ketat, siswa dapat mengetahui tujuan-tujuan pembelajaran dengan jelas, umpan balik bagi siswa berorientasi akademik, kinerja siswa dapat dipantau secara cermat, serta dapat menjadi cara yang efektif untuk mengajarkan informasi dan pengetahuan factual terstruktur.

d. Fase Pada Model Pembelajaran Langsung

Arends dalam (Suprihatiningrum, 2013:232) menyebutkan “Ada lima fase dalam model pembelajaran langsung, yaitu: 1) menjelaskan dan menetapkan tujuan, 2) mendemonstrasikan pengetahuan atau keterampilan, 3) memberikan latihan dan memberikan bimbingan, 4) memeriksa pemahaman dan memberikan umpan balik, 5) memberikan latihan lanjutan”.

Slavin (dalam Suprihatiningrum, 2013:235) mengemukakan tujuh fase dalam pembelajaran langsung, sebagai berikut:

- 1) guru memaparkan tujuan pembelajaran serta hal apa saja yang harus dipelajari oleh siswa, 2) guru memberikan apersepsi dalam

bentuk review pengetahuan dan keterampilan prasyarat. Hal ini dilakukan untuk mengungkap pengetahuan dan keterampilan yang telah dikuasai siswa, 3) guru menyampaikan materi pelajaran secara langsung dengan menyajikan informasi, memberikan contoh-contoh, maupun mendemostrasikan konsep, 4) guru melakukan pembimbingan, baik dengan memberikan pertanyaan untuk menguji pemahaman siswa maupun mengoreksi kesalahan konsep yang dilakukan oleh siswa, 5) guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih secara individu atau kelompok berdasarkan pengetahuan baru yang telah diperoleh termasuk melalui pembimbingan, 6) guru menilai kinerja siswa dan memberikan umpan balik positif terhadap keberhasilan siswa. Jika siswa belum berhasil, guru perlu memberikan bimbingan kembali, 7) guru memberikan latihan secara mandiri untuk meningkatkan pemahaman siswa akan materi yang telah dipelajari.

Merujuk dari beberapa pendapat para ahli diatas, peneliti memilih fase model pembelajaran langsung dari Arends karena lebih sederhana, jelas, dan runtut. Adapun fase model pembelajaran langsung tersebut sebagai berikut: 1) menjelaskan dan menetapkan tujuan, 2) mendemonstrasikan pengetahuan atau keterampilan, 3) memberikan latihan dan memberikan bimbingan, 4) memeriksa pemahaman dan memberikan umpan baik, 5) memberikan latihan lanjutan. Uraian dari fase tersebut yaitu:

Fase 1 Menjelaskan dan Menetapkan Tujuan

a) Menyampaikan Tujuan

Tujuan fase ini adalah untuk menarik dan memusatkan perhatian siswa, serta memotivasi siswa agar berperan dalam pembelajaran.

b) Menyiapkan Siswa

Kegiatan ini bertujuan untuk menarik perhatian siswa, memusatkan perhatian siswa pada pokok pembicaraan, dan mengingatkan kembali pada hasil belajar yang telah dimilikinya, yang relevan dengan pokok pembicaraan yang akan dipelajari.

Fase 2 Mendemonstrasikan Pengetahuan atau Keterampilan

Saat mendemonstrasikan pengetahuan atau keterampilan oleh guru, yang perlu adalah kejelasan dalam melakukan dan menjelaskan. Kunci untuk berhasil adalah mempresentasikan informasi se jelas mungkin dan mengikuti fase demonstrasi yang efektif.

Fase 3 Memberikan Latihan dan Memberikan Bimbingan

Dalam fase ini perlu diperhatikan adalah cara guru mempersiapkan dan melaksanakan “pelatihan terbimbing” beberapa poin yang dapat dijadikan acuan, sebagai berikut:

- a) Berikan siswa kesempatan untuk melakukan latihan singkat dan bermakna. Jika keterampilannya kompleks, pada awal pelatihan perlu disederhanakan.
- b) Berikan pelatihan sampai benar-benar menguasai konsep/ keterampilan yang dipelajari. Penguasaan demikian ditandai oleh kemampuan siswa melakukan keterampilan secara otomatis.

Fase 4 Memeriksa Pemahaman dan Memberikan Umpan Balik

Tugas paling penting bagi guru dalam menggunakan model pembelajaran langsung adalah memberikan siswa umpan balik yang bermakna dan pengetahuan tentang hasil latihan yang diperoleh siswa. Menurut Arends (dalam Suprihatiningrum, 2013:234) “Fase ini ditandai dengan pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan oleh guru kepada siswa dan siswa memberikan jawaban yang menurut pendapat mereka benar”.

Fase 5 Memberikan Latihan Lanjutan

Bentuk latihan mandiri dapat berupa pekerjaan rumah atau latihan mandiri yang digunakan untuk memperpanjang waktu belajar. Beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh guru dalam memberikan tugas mandiri diantaranya: a) pilih tugas yang dapat dikerjakan oleh siswa di rumah secara mandiri, b) tugas kelanjutan dari proses pembelajaran, tetapi merupakan pelatihan atau persiapan untuk pertemuan selanjutnya.

e. Fase Pembelajaran Memainkan Rekorder Menggunakan Model Pembelajaran Langsung

Pelaksanaan model pembelajaran langsung dalam pembelajaran memainkan rekorder akan membantu siswa dalam memahami konsep, mempelajari serta melatih keterampilan siswa dalam memainkan rekorder. Untuk mencapai tujuan tersebut, pelaksanaan model pembelajaran langsung dalam pembelajaran memainkan rekorder yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a) Menjelaskan dan menetapkan tujuan

Pada fase ini guru memberikan penjelasan mengenai tujuan pembelajaran, mempersiapkan siswa untuk belajar dengan memusatkan perhatian siswa pada pembelajaran memainkan rekorder dengan bertanya jawab mengenai rekorder. Selanjutnya mengingatkan kembali pada pembelajaran yang relevan yaitu alat musik melodis dan contohnya. dan memotivasi siswa agar berperan dalam pembelajaran.

b) Mendemonstrasikan pengetahuan atau keterampilan

Pada langkah ini guru mendemonstrasikan keterampilan yang akan dilatihkan kepada siswa. Hal yang harus dilakukan yaitu meminta siswa untuk memperhatikan demonstrasi yang akan dilakukan, mendemonstrasikan teknik memainkan rekorder, mendemonstrasikan teknik penjarian untuk menghasilkan nada. Selanjutnya guru mendemonstrasikan cara memainkan “do re mi fa sol la si do” dan lagu terima kasihku dengan menggunakan rekorder dan siswa mengikuti.

c) Memberikan latihan dan memberikan bimbingan

Pada tahap ini siswa diberi kesempatan untuk melatih keterampilan memainkan lagu terima kasihku dengan rekorder seperti yang telah didemonstrasikan oleh guru secara berkelompok ataupun secara individu. Latihan diberikan sampai siswa menguasai keterampilan memainkan rekorder, dan dilakukan dengan singkat

namun bermakna. Saat memberikan bimbingan kepada siswa, guru harus memperhatikan tahap-tahap awal pelatihan seperti teknik penjarian, pernapasan, dan sikap tubuh yang mungkin kurang benar dilakukan oleh siswa atau bahkan salah tanpa disadari.

d) Memeriksa pemahaman dan memberikan umpan balik

Tahap ini kadang-kadang juga disebut resitasi, yaitu guru memberikan pertanyaan lisan mengenai konsep atau keterampilan bermain musik kepada siswa dan guru memberikan respon terhadap jawaban yang diberikan siswa. Pertanyaan yang diberikan guru mengarahkan siswa untuk menyebutkan bagian-bagian rekorder, teknik memainkan rekorder, cara memainkan memainkan “Do re mi fa sol la si do”, dan dilanjutkan dengan cara memainkan lagu terima kasihku. Jika siswa mengalami kesalahan, guru harus memberikan umpan balik.

e) Memberikan latihan lanjutan

Pada tahap ini guru memberikan tugas kepada siswa untuk melatih keterampilan memainkan lagu terima kasihku dengan menggunakan rekorder secara mandiri. Kegiatan ini dilakukan oleh siswa secara pribadi yang dilakukan di luar jam pelajaran. Agar siswa semangat, guru harus memberikan motivasi dan mengingatkan siswa untuk selalu berlatih.

11. Penilaian Peningkatan Keterampilan Memainkan Rekorder dengan Menggunakan Model Pembelajaran Langsung di Kelas IV SD

Tahap penilaian sangat penting dilakukan dalam setiap pembelajaran. Menurut Purwanto (2002:3) “Penilaian adalah suatu proses yang disengaja direncanakan untuk memperoleh informasi atau data, berdasarkan data tersebut kemudian dicoba untuk membuat suatu keputusan”.

Dalam penilaian peningkatan keterampilan memainkan rekorder dengan menggunakan pembelajaran langsung di kelas IV SD, peneliti melakukan dua penilaian yaitu penilaian proses dan penilaian hasil. Menurut Kusuma (2011:154):

Penilaian terbagi menjadi dua, yaitu penilaian proses dan penilaian hasil. Penilaian proses pembelajaran bertujuan untuk mengukur tingkat partisipasi siswa selama proses pembelajaran dengan pengamatan, sedangkan penilaian hasil dilakukan setelah proses pembelajaran dan bertujuan untuk mengukur tingkat keberhasilan pencapaian tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya dengan alat ukur berupa tes, pilihan ganda dan uraian yang dikerjakan siswa secara individual.

Guildford (dalam Pamadhi 2011:7.21) “Penilaian adalah proses penetapan angka terhadap suatu gejala menurut aturan tertentu. Penilaian seni musik berdasarkan pada klasifikasi penilaian unjuk kerja atau keterampilan siswa menggunakan suatu alat musik”. Menurut Linggono (2008:15) “Penilaian memainkan alat musik diamati melalui keterampilan siswa dalam menggunakan alat musik”.

Penilaian kemajuan pengajaran musik dapat dilakukan dengan pengamatan terhadap tingkah laku murid sebagai hasil dari belajar musik.

Dari masing-masing kegiatan pengalaman musik itu dapat diamati tingkat kemajuan atas materi pengajaran yang diberikan. Adapun penilaian bermain musik menurut Jamalus (1992:162) meliputi “1) irama: apakah irama bermain musiknya tepat? 2) melodi: apakah melodi yang dimainkan benar? 3) harmoni: apakah perpindahan akor dilakukan pada waktu yang tepat? 4) bentuk lagu: apakah tempat pernafasan sesuai dengan frase melodinya? 5) ekspresi: apakah tempo, dinamik, dan gaya melodinya sesuai?”

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa penilaian merupakan suatu proses yang disengaja untuk mengumpulkan data siswa. Penilaian terbagi menjadi penilaian proses dan penilaian hasil. Penilaian proses dilakukan saat proses belajar mengajar berlangsung untuk melihat partisipasi siswa saat pembelajaran. Penilaian proses memainkan alat musik diamati melalui keterampilan siswa dalam menggunakan alat musik. Adapun kriteria dalam penilaian proses memainkan rekorder yaitu: sikap tubuh, penjarian, dan pernafasan. Sedangkan penilaian hasil dilakukan saat akhir pembelajaran untuk mengukur pencapaian tujuan yang telah ditetapkan. Penilaian dalam memainkan alat musik dapat diukur dengan ketepatan unsur-unsur musik saat dimainkan, seperti ketepatan irama, penghayatan melodi, dan ketepatan harmoni.

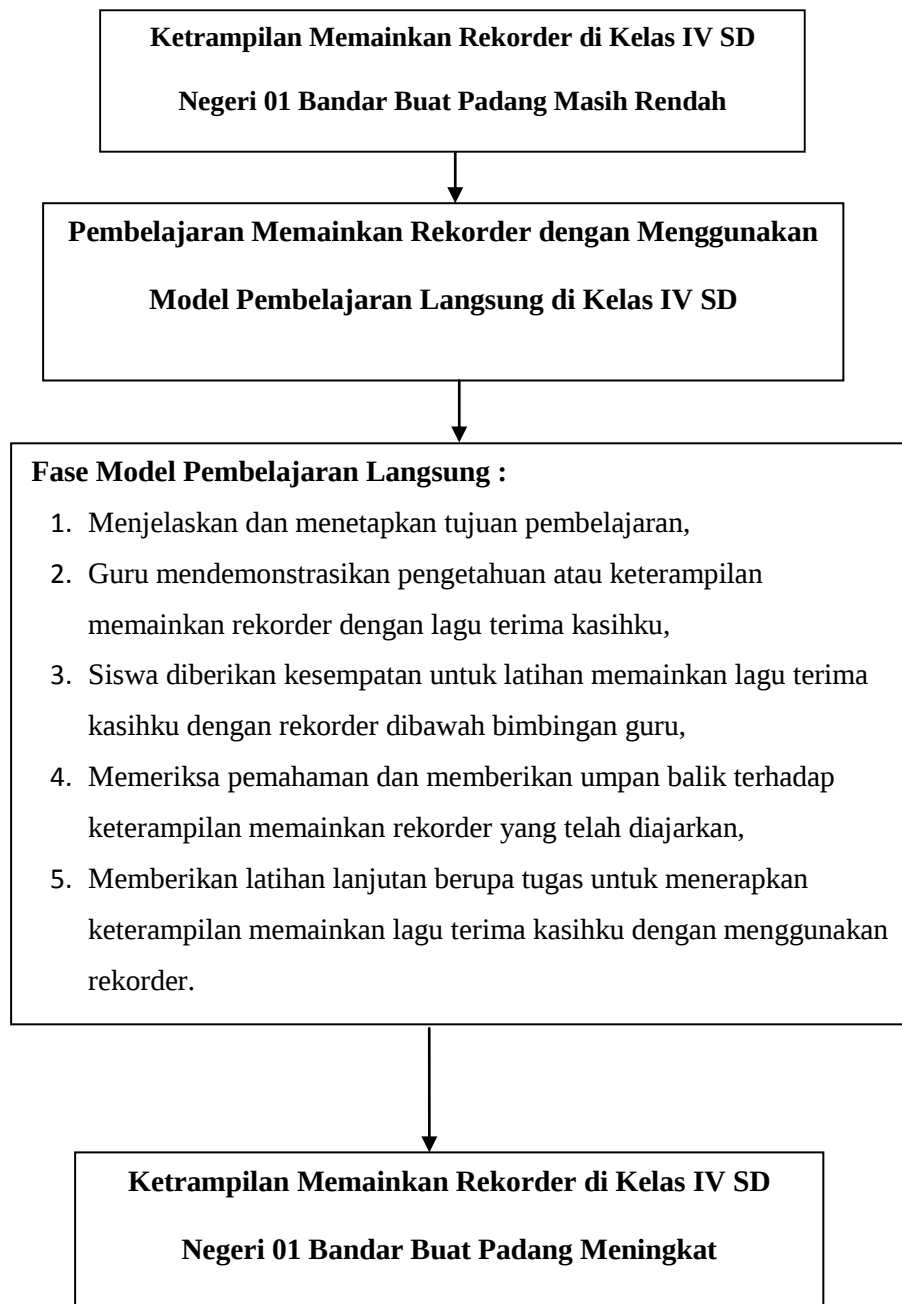
B. Kerangka Teori

Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) diberikan sekolah karena keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatan terhadap kebutuhan

perkembangan siswa. Salah satu aspek dari Seni Budaya dan Keterampilan yang diajarkan di SD adalah seni musik. Didalam seni musik terdapat pembelajaran memainkan alat musik, salah satunya adalah rekorder.

Pembelajaran memainkan rekorder hendaknya dilakukan dengan memberikan pengalaman bermusik secara langsung kepada siswa. Namun kenyataan di lapangan berdasarkan observasi yang telah peneliti lakukan pembelajaran memainkan rekorder tidak dilakukan dengan pengalaman bermusik secara langsung, tetapi hanya dilakukan dengan transfer informasi oleh guru dan mengerjakan soal-soal di buku paket. Sehubungan dengan permasalahan tersebut, maka upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam memainkan rekorder adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang tepat digunakan dalam pembelajaran memainkan rekorder adalah Model Pembelajaran Langsung, karena karena model pembelajaran ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk melatih keterampilan yang diajarkan oleh guru melalui latihan terbimbing dan latihan lanjutan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada bagan berikut ini:

Kerangka Teori





BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Pembelajaran memainkan rekorder dengan menggunakan model pembelajaran langsung yang dilaksanakan dalam penelitian ini telah berhasil sesuai tujuan yang ditetapkan. Berdasarkan uraian tentang peningkatan keterampilan memainkan rekorder dengan model pembelajara langsung dapat disimpulkan:

1. Perencanaan pembelajaran memainkan rekorder di kelas IV SDN 01 bandar buat padang menggunakan model pembelajaran langsung dituangkan dalam bentuk RPP. RPP dibuat sesuai dengan fase pada model pembelajaran langsung. Perencanaan pembelajaran memainkan rekorder dengan menggunakan model pembelajaran langsung terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Pengamatan RPP pada siklus I pertemuan I adalah 78,5% dan pertemuan II adalah 89,2%. Selanjutnya pengamatan RPP pada siklus II pertemuan I adalah 92,8% dan pada pertemuan II 96,4%. Dapat dilihat bahwa penilaian RPP mengalami peningkatan.
2. Pelaksanaan pembelajaran memainkan rekorder dengan menggunakan model pembelajaran langsung pada siklus I pertemuan I adalah 61,3% pada aspek guru dan 61,3% pada aspek siswa. Pada pertemuan II diperoleh 77,2% aspek guru dan 77,2% aspek siswa. Kemudian pada siklus II pertemuan I perolehan nilai pada aspek guru adalah 84% dan 84% pada aspek siswa. Pada pertemuan II diperoleh 93% pada aspek guru dan 93%

pada aspek siswa. Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan fase model pembelajaran langsung yaitu: 1) menjelaskan dan menetapkan tujuan, 2) mendemonstrasikan pengetahuan atau keterampilan, 3) memberikan latihan dan memberikan bimbingan, 4) memeriksa pemahaman dan memberikan umpan balik, 5) memberikan latihan lanjutan.

3. Penggunaan model pembelajaran langsung dalam pembelajaran memainkan rekorder di kelas IV SDN 01 bandar buat padang, dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat pada penilaian proses pembelajaran memainkan rekorder pada siklus I pertemuan I rata-rata yang diperoleh siswa yaitu 69 dan penilaian hasil dengan rata-rata 69. Pada pertemuan II diperoleh rata-rata nilai proses pembelajaran memainkan rekorder yaitu 72 dan nilai hasil 71. Pada siklus II pertemuan I rata-rata nilai proses pembelajaran memainkan rekorder yang diperoleh siswa yaitu 74 dan rata-rata penilaian hasil yaitu 74. Pada pertemuan II diperoleh rata-rata nilai proses pembelajaran memainkan rekorder yaitu 81 dan nilai hasil 82.

B. Saran

Berdasarkan simpulan yang telah diperoleh, dalam penelitian ini peneliti mengajukan beberapa saran untuk dipertimbangkan:

1. Perencanaan pembelajaran memainkan rekorder dengan menggunakan model pembelajaran langsung perlu disempurnakan agar mencapai hasil yang lebih baik, serta layak dipertimbangkan oleh guru terutama di tingkat SD untuk menjadi salah satu model pembelajaran guna meningkatkan keterampilan siswa.

2. Pelaksanaan pembelajaran memainkan rekorder dengan model pembelajaran langsung perlu dikembangkan dan ditingkatkan lagi dengan memilih materi yang sesuai dengan siswa dan lingkungan.
3. Keterampilan siswa dalam memainkan rekorder dengan menggunakan model pembelajaran langsung dapat ditingkatkan lagi dengan menambah referensi tentang model pembelajaran langsung dan mengkombinasikannya dengan berbagai teknik dan metode yang sesuai.



Daftar Rujukan

- Aderusliana.2007. *Konsep dasar evaluasi hasil belajar*.
[Http://aderusliana.wordpress.com](http://aderusliana.wordpress.com) (online) diakses tanggal 5 November 2013
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*.
Jakarta: Rineka Cipta.
- , 2007. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- B. Uno, Hamzah. 2011. *Menjadi Peneliti PTK yang Profrsional*. Jakarta: Bumi Aksara
- Basri, Taufik. 2002. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara
- Basrowi, Suwandi.2008.*Memahami Penelitian Kualitatif*.Jakarta : Rineka Cipta
- Busrah. 1982. *Pedoman Guru Kesenian Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdikbud
- Depdiknas. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta : BSNP.
- Depdiknas. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi ke 4*. Jakarta: Gramedia Pustaka
- Desyandri. 2010. *Bahan Ajar Seni Musik*.
<http://desyandri.files.wordpress.com/2010/08/bahan-ajar-seni-musik.pdf>
(online) Diakses tanggal 3 November 2013
- Fitria, Windri. 2013. *Gampang Main Pianika Secara Otodidak*. Jakarta: Laskar Aksara
- Hidayat. 2006. *Seni Budaya*. Jakarta: Widya Utama
- Jamalus. 1992. *Pendidikan Kesenian I (Musik)*. Jakarta: Depdikbud
- Kunandar. 2007. *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- , 2008. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Propesi Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- , 2011. *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta : Rajawali Pers.

- Kusuma, Wijaya dan Dedi Dwitagama. 2011. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Indelis
- Linggono. 2008. *Seni Musik SMA Jilid 1*. Jakarta: Depdiknas
- Martono, Nanang. 2010. *Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Rajawali Pers
- Muttaqin, Moh. 2008. *Seni Musik Klasik Jilid I*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan
- Muslich, Masnur. 2009. *Melaksanakan PTK itu Mudah*. Jakarta: Bumi Aksara
- , 2011. *KTSP*. Jakarta: Bumi Aksara
- Pamadhi, Hadjar, dkk. 2011. *Pendidikan Seni di SD*. Jakarta: UT
- Purwanto, Ngalm. 2002. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- , 2006. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Rahma, Findra. 2013. *Gampang Bermain Suling Rekorder Secara Otodidak*. Jakarta: Laskar Aksara
- Rosdiani, Dini. 2012. *Model Pembelajaran Langsung dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung: Alfabeta
- Safrina, Rien. 1999. *Pendidikan Seni Musik*. Jakarta: Depdikbud
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Sugiyono. 2009. *Statistika Untuk Penelitian*. Jakarta: Alfabeta
- Supriatna, Nanang. 2006. *Pendidikan Seni Musik*. Bandung: Upi Press
- Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Ar Ruzz Media
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup
- Sudiyanto. 2007. *Kreasi Seni Budaya dan Keterampilan*. Jakarta: Erlangga
- Soemardji. 1992. *Pendidikan Keterampilan*. Jakarta: Depdikbud
- Solich. 2007. *Seni Budaya dan Keterampilan Jilid I*. Jakarta: Erlangga

Syahrel. 2010. *Bauku Ajar Teori Musik I*. Padang: UNP

