

PEMBELAJARAN DINAMIKA PADA ANSAMBEL GITAR DITINJAU DARI ASPEK AFEKTIF, KOGNITIF, DAN PSIKOMOTOR

Danar Gayuh Utama¹, Hana Permata Heldisari²
Purwacaraka Music Studio¹, Institut Seni Indonesia Yogyakarta²
Email: utamadanar@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran berbasis praktek tentu terlihat mengedepankan aspek psikomotor. Padahal, pembelajaran yang baik harus menyeimbangkan ketiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengulas pembelajaran ansambel gitar dengan materi dinamika dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk mendeskripsikan dan menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik bersifat alamiah maupun rekayasa manusia, yang lebih memperhatikan mengenai karakteristik, kualitas, keterkaitan antar kegiatan. Teknik pengumpulan data melalui observasi dan wawancara. Hasil penelitian menjabarkan kegiatan pembelajaran dari ketiga aspek tersebut dengan model *discovery*. Dari segi psikomotor jelas terlihat hasil pembelajaran, namun sesungguhnya apabila ditinjau dari segi pengetahuan akan lebih melekat pada memori peserta didik karena keaktifan peserta didik yang dirangsang untuk kritis. Sedangkan dari segi afektif, gotong royong sangat menonjol sebagai outcome dari pembelajaran ansambel gitar dengan materi dinamika.

Kata kunci: ansambel, dinamika, kognitif, afektif, psikomotor

ABSTRACT

Practice-based learning certainly looks to prioritize psychomotor aspects. In fact, good learning must balance the three aspects, namely cognitive, affective, and psychomotor. Therefore, this study aims to review guitar ensemble learning with dynamics material from cognitive, affective, and psychomotor aspects. This study uses a descriptive qualitative approach to describe and describe existing phenomena, both natural and human engineered, which pays more attention to the characteristics, quality, and interrelationships between activities. Data collection techniques through observation and interviews. The results of the study describe the learning activities of these three aspects with the discovery model. From a psychomotor point of view, learning outcomes are clearly visible, but in fact, when viewed from a knowledge perspective, it will be more attached to the memory of students because of the activeness of students who are stimulated to be critical. Meanwhile, from the affective point of view, gotong royong is very prominent as an outcome of learning guitar ensembles with dynamics material.

Keywords: ensemble, dynamics, cognitive, affective, psychomotor

PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai sebuah proses belajar memang tidak cukup dengan sekedar mengejar masalah kecerdasannya saja. Berbagai potensi anak didik atau subyek belajar lainnya juga harus mendapatkan perhatian yang proporsional agar berkembang secara optimal. Karena itulah aspek atau faktor rasa atau emosi maupun ketrampilan fisik juga perlu mendapatkan kesempatan yang sama untuk berkembang. Belajar merupakan proses yang aktif untuk memahami hal-hal baru dengan pengetahuan yang kita miliki. Di sini terjadi penyesuaian dari pengetahuan yang sudah kita miliki dengan pengetahuan baru. Dengan kata lain, ada tahap evaluasi terhadap informasi yang didapat, apakah pengetahuan yang kita miliki masih relevan atau kita harus memperbarui pengetahuan kita sesuai dengan perkembangan zaman. Permasalahan yang terjadi saat ini adalah banyak siswa yang mengalami kendala dalam mencapai kompetensi dengan maksimal. Hal ini disebabkan karena kurang efektifnya metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mengajar (Moma, 2017; Puspitasari, 2018). Dalam musik, pengajaran yang baik tidak secara harfiah berarti berusaha membuat siswa memainkan musik dalam sekejap, tetapi cenderung mendorong siswanya untuk lebih kritis dan pintar (Utama, Machfauzia, & Heldisari, 2020).

Dalam perkembangan dunia pendidikan, para ahli rancangan pembelajaran telah banyak memperoleh keberhasilan – keberhasilan baik dalam bidang pembelajaran yang akan diukur serta metode pengukuran pembelajaran itu sendiri. Pada tahun 1956 terbitlah karya “Taxonomy of Educational Objectives Cognitives, Affective Domain”. Taksonomi ini mengklasifikasikan sasaran atau tujuan pendidikan menjadi tiga domain (ranah kawasan): kognitif, afektif, dan psikomotor (Winkel, 1987). Tujuan pendidikan itu harus senantiasa mengacu

kepada tiga ranah yang melekat pada diri peserta didik yaitu ranah proses berfikir (kognitif), ranah nilai atau sikap (afektif), dan ranah keterampilan atau psikomotor (Bloom, 1956).

Ranah kognitif merupakan ranah yang berkaitan dengan aspek – aspek intelektual atau berpikir/nalar. Didalamnya mencakup pengetahuan, pemahaman, penerapan, penguraian, pemaduan, dan penilaian (Solichin, 2012). Ranah kognitif berhubungan erat dengan kemampuan berfikir, termasuk di dalamnya kemampuan menghafal, memahami, mengaplikasi, menganalisis, mensistesis dan kemampuan mengevaluasi. Ranah afektif merupakan ranah yang berkaitan dengan aspek – aspek emosional seperti perasaan, minat, sikap, kepatuhan terhadap moral. Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti sikap, minat, konsep diri, nilai dan moral. Didalamnya mencakup penerimaan, sambutan, tata nilai, pengorganisasian, dan karakterisasi (Andersen, 1981). Ranah psikomotorik merupakan ranah yang berkaitan dengan aspek – aspek keterampilan yang melibatkan fungsi sistem saraf dan otot dan berfungsi psikis. Ranah ini terdiri dari kesiapan, peniruan, membiasakan, menyesuaikan, dan menciptakan (Haryati, 2009). Ranah psikomotorik berhubungan dengan hasil belajar yang pencapaiannya melalui keterampilan manipulasi yang melibatkan otot dan kekuatan fisik. Ranah psikomotorik adalah ranah yang berhubungan dengan aktifitas fisik, misalnya: menulis, memukul, melompat dan lain sebagainya.

Pembelajaran ansambel gitar merupakan pembelajaran yang outputnya terlihat dominan pada ranah psikomotor. Domain psikomotorik sangat penting pada beberapa bidang pendidikan termasuk musik dan seni, yang memerlukan keterampilan motorik, dimana keterampilan motorik merupakan sebuah bagian yang diperlukan dari proses pembelajaran (Heldisari, 2020). Mata

pelajaran yang diajarkan secara praktek lebih menekankan pada ranah psikomotorik, sedangkan mata pelajaran melalui pemahaman konsep lebih menekankan pada ranah kognitif. Namun kedua ranah tersebut sama – sama mengandung ranah afektif. Ansambel gitar merupakan kegiatan bermain gitar secara berkelompok, dimana diperlukan interaksi interpersonal di dalam kegiatan ini. Oleh karena itu, pentingnya mengurai kegiatan pada pembelajaran ansambel gitar untuk memastikan terdapat keseimbangan antara ketiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor.

Sebagaimana dikatakan bahwa belajar pada dasarnya adalah suatu proses perubahan manusia. Dalam ilmu psikologi, proses belajar berarti cara-cara atau langkah-langkah (*manners or operation*) khusus yang dengannya beberapa perubahan ditimbulkan hingga tercapai tujuan tertentu. Proses belajar adalah tahapan perubahan perilaku kognitif, afektif dan psikomotor yang terjadi dalam diri siswa. Perubahan tersebut bersifat positif dalam arti berorientasi ke arah yang lebih maju dari pada keadaan sebelumnya. Dalam uraian tersebut digambarkan bahwa belajar adalah aktifitas yang berproses menuju pada satu perubahan dan terjadi melalui tahapan-tahapan tertentu.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif. “Metodologi adalah proses, prinsip, dan prosedur yang kita gunakan untuk mendekati problem dan mencari jawaban” (Mulyana, 2008: 145). Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan melakukan observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pengamatan. Pengamatan dilakukan dengan cara *nonparticipant observation* terhadap mahasiswa yang menempuh mata kuliah Ansambel Gitar. Wawancara dilakukan untuk mengetahui untuk melengkapi data dan upaya memperoleh data yang akurat dan sumber data yang tepat. Dalam penelitian ini, penulis mewawancarai 5 orang informan, yang terdiri dari akademisi di bidang musik khususnya gitar klasik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pokok materi yang akan dibahas disini adalah penggarapan dinamika dalam permainan ansambel gitar. Materi tersebut dikembangkan menjadi sub-sub pokok bahasan yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dinamika dalam musik adalah keras lembutnya suara yang dikeluarkan serta cepat dan lambatnya sebuah musik dimainkan. Tanda dinamik adalah tanda yang digunakan untuk menunjukkan bagian mana yang akan dinyanyikan sesuai tanda dinamik yang tertulis. Jadi tanda dinamik adalah tanda untuk menunjukkan keras lembutnya suara. Ada beberapa macam tanda dinamik, pada kategori lembut terdapat *p* (*piano*) yaitu lembut, *pp* (*pianissimo*) yaitu sangat lembut, dan *ppp* (*pianississimo*) yaitu sangat lembut sekali. Pada kategori sedang terdapat *mp* (*mezzo piano*) yaitu agak setengah lembut dan *mf* (*mezzo forte*) yaitu agak keras. Pada kategori keras terdapat *f* (*forte*) yaitu keras, *ff* (*fortissimo*) yaitu sangat keras, dan *fff* (*fortississimo*) yaitu sangat keras sekali.

Dalam permainan gitar klasik cara untuk memainkan dinamik tersebut dengan memperhatikan kekuatan petikan dan posisi tangan kanan dalam memetik. Tanda dinamik lembut dalam gitar dimainkan pada posisi *tasto* yaitu berada diatas

fingerboard dekat dengan *soundhole* dan dengan kekuatan petikan yang ringan/lembut. Tanda dinamik sedang dimainkan pada posisi normal yaitu di atas *soundhole* dengan kekuatan petikan biasa. Sedangkan dinamik keras dimainkan pada posisi *ponticello* berada di belakang *soundhole* atau dekat dengan *bridge* dan dengan petikan yang kuat.

Aspek Kognitif

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Ranah kognitif memiliki enam jenjang atau aspek, yaitu pengetahuan/hafalan/ingatan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*syntesis*), dan penilaian/ penghargaan/ evaluasi (*evaluation*).

Tujuan aspek kognitif berorientasi pada kemampuan berfikir yang mencakup kemampuan intelektual yang lebih sederhana, yaitu mengingat, sampai pada kemampuan memecahkan masalah yang menuntut siswa untuk menghubungkan dan menggabungkan beberapa ide, gagasan, metode atau prosedur yang dipelajari untuk memecahkan masalah tersebut. Dengan demikian aspek kognitif adalah subtaksonomi yang mengungkapkan tentang kegiatan mental yang sering berawal dari tingkat pengetahuan sampai ke tingkat yang paling tinggi yaitu evaluasi.

Materi dalam ranah Kognitif yang akan disampaikan dalam konteks pembelajaran dinamik pada permainan ansambel adalah definisi dan konsep dari tanda dinamik serta macam-macam tanda dinamik. Berdasarkan materi tersebut, secara kognitif dijabarkan tujuan dari masing-masing aspek. Aspek pengetahuan memiliki tujuan (1) peserta didik mengetahui teori tentang dinamik dan tanda dinamik; dan (2) peserta didik mengetahui konsep memainkan tanda

dinamik dalam instrumen gitar klasik. Aspek pemahaman memiliki tujuan (1) peserta didik memahami perbedaan antar dinamik; (2) peserta didik memahami bagaimana cara membunyikan nada sesuai dengan dinamiknya. Aspek penerapan memiliki tujuan agar peserta didik mampu menerapkan teori dinamik dan cara memainkannya dalam gitar klasik. Aspek analisis memiliki tujuan agar peserta didik mampu menganalisis dinamik yang ada dalam lagu. Aspek sintesis memiliki tujuan agar Peserta didik mampu memberikan solusi terhadap kekurangan yang telah diperoleh dari hasil analisis mereka tentang dinamik dalam gitar klasik. Aspek terakhir yaitu penilaian bertujuan agar peserta didik mengevaluasi dinamik dari permainan kelompok lain.

Aspek Afektif

Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai. Beberapa pakar mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki kekuasaan kognitif tingkat tinggi. Ciri-ciri hasil belajar afektif akan tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku. Ranah afektif menjadi lebih rinci lagi ke dalam lima jenjang, yaitu *receiving* atau *attending* (*menerima* atau *memperhatikan*), *responding* (menanggapi) mengandung arti “adanya partisipasi aktif”, *valuing* (menilai atau menghargai), *organization* (mengatur atau mengorganisasikan), *characterization by value or value complex* (karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai).

Berdasarkan materi pembelajaran dinamik, secara afektif tujuannya dijabarkan dari kelima aspek. Aspek *receiving* bertujuan agar peserta didik memperhatikan guru dalam memberikan penjelasan, memperhatikan guru dalam memberikan contoh perbedaan permainan dinamik, memperhatikan ketika peserta

didik lainnya menanggapi pembelajaran dan menciptakan suasana tenang. Aspek *responding* bertujuan agar peserta didik memberi tanggapan tentang penjelasan guru dan memberikan tanggapan lisan secara santun terhadap pemamparan hasil diskusi. Aspek *valuing* bertujuan agar peserta didik menghargai waktu yang telah diberikan oleh guru untuk masing-masing tugasnya dan peserta didik menghargai kelompok lain ketika sedang melakukan penampilan di depan kelas. Aspek *organization* bertujuan agar peserta didik mengorganisasikan kelompoknya dalam penggarapan tanda dinamik dan menunjukkan kerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok. Aspek terakhir yaitu *characterization by value or calue complex* bertujuan agar peserta didik mampu mengontrol dirinya sendiri ketika kegiatan belajar mengajar, menunjukkan tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas-tugas, dan mengikuti kegiatan diskusi kelompok secara disiplin.

Aspek Psikomotorik

Ranah psikomotor merupakan ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar psikomotor ini sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif (memahami sesuatu) dan dan hasil belajar afektif (yang baru tampak dalam bentuk kecenderungan-kecenderungan berperilaku). Ranah psikomotor adalah berhubungan dengan aktivitas fisik, misalnya lari, melompat, melukis, menari, memukul, dan sebagainya.

Hasil belajar keterampilan (psikomotor) dapat diukur melalui: (1) pengamatan langsung dan penilaian tingkah laku peserta didik selama proses pembelajaran praktik berlangsung; (2) sesudah mengikuti pembelajaran, yaitu dengan jalan memberikan tes kepada peserta didik untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, dan sikap; (3) beberapa

waktu sesudah pembelajaran selesai dan kelak dalam lingkungan kerjanya.

Berdasarkan materi pembelajaran dinamik yang telah dijelaskan diatas secara psikomotorik tujuannya adalah secara individu peserta didik dapat memainkan tanda dinamik pada permainan gitar klasik. Sedangkan secara kelompok peserta didik dapat mengatur permainan gitar sesuai dengan pembagian dinamiknya. Selain itu peserta didik mampu menampilkan permainan ansambel gitar dalam format tertentu.

Model Discovery

Model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran dinamik pada permainan ansambel gitar adalah mosel *Discovery learning*. Metode pembelajaran *discovery* (penemuan) adalah metode mengajar yang mengatur pengajaran sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang sebelumnya belum diketahuinya itu tidak melalui pemberitahuan, sebagian atau seluruhnya ditemukan sendiri. Dalam pembelajaran *discovery* (penemuan) kegiatan atau pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat menemukan konsep-konsep dan prinsip-prinsip melalui proses mentalnya sendiri. Dalam menemukan konsep, siswa melakukan pengamatan, menggolongkan, membuat dugaan, menjelaskan, menarik kesimpulan dan sebagainya untuk menemukan beberapa konsep atau prinsip.

Model *discovery* diartikan sebagai prosedur mengajar yang mementingkan pengajaran perseorang, memanipulasi objek sebelum sampai pada generalisasi. Sedangkan Bruner menyatakan bahwa anak harus berperan aktif didalam belajar. Lebih lanjut dinyatakan, aktivitas itu perlu dilaksanakan melalui suatu cara yang disebut *discovery*. *Discovery* yang dilaksanakan siswa dalam proses belajarnya, diarahkan untuk menemukan suatu konsep atau prinsip.

Discovery ialah proses mental dimana siswa mampu mengasimilasikan suatu konsep atau prinsip. Proses mental yang dimaksud antara lain: mengamati, mencerna, mengerti, menggolong-golongkan, membuat dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan dan sebagainya. Dengan teknik ini siswa dibiarkan menemukan sendiri atau mengalami proses mental sendiri, guru hanya membimbing dan memberikan intruksi. Dengan demikian pembelajaran *discovery* ialah suatu pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proses kegiatan mental melalui tukar pendapat, dengan berdiskusi, membaca sendiri dan mencoba sendiri, agar anak dapat belajar sendiri. Tiga ciri utama belajar menemukan yaitu: (1) mengeksplorasi dan memecahkan masalah untuk menciptakan, menggabungkan dan menggeneralisasi pengetahuan; (2) berpusat pada siswa; (3) kegiatan untuk menggabungkan pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada.

Langkah-langkah pembelajaran *discovery* yang pertama adalah *stimulation*. Pada tahap ini siswa dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan tanda tanya, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi generalisasi, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri. Guru memberikan pengantar tentang tanda dinamik yang dilanjutkan dengan memutar video permainan ansambel lalu peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok. *Kedua, problem statement*. Setelah dilakukan stimulasi langkah selanjutnya adalah guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi dinamik dari karya yang akan dibawakan, kemudian salah satunya dipilih dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis. Dalam hal ini, hipotesis yang peserta didik rumuskan adalah tanda-tanda dinamik. Peserta didik mengeksplor sendiri untuk penggarapan dinamik dalam sebuah lagu lalu melakukan

diskusi dengan kelompoknya masing-masing.

Ketiga, data collection. Ketika eksplorasi berlangsung guru juga memberi kesempatan kepada para siswa untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya yang relevan untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis. Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi dengan kelompoknya lalu menanggapi hasil presentasi kelompok lain. Setelah peserta didik menemukan masalah, peserta didik mengumpulkan informasi tentang sinopsis karya yang dibawakan. *Keempat, data processing*. Data processing disebut juga dengan pengkodean/kategorisasi yang berfungsi sebagai pembentukan konsep dan generalisasi. Dari generalisasi tersebut siswa akan mendapatkan pengetahuan baru tentang alternatif jawaban/ penyelesaian yang perlu mendapat pembuktian secara logis. Peserta didik menganalisa hasil diskusi dengan teori yang sudah diberikan.

Kelima, verification. Pada tahap ini siswa melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi dengan temuan alternatif, dihubungkan dengan hasil data processing. Berdasarkan hasil pengolahan dan tafsiran, atau informasi yang ada, pernyataan atau hipotesis yang telah dirumuskan terdahulu itu kemudian dicek, apakah terjawab atau tidak, apakah terbukti atau tidak. *Keenam, generalization*. Tahap generalisasi/ menarik kesimpulan adalah proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi. Peserta didik membuat perbandingan dari hasil diskusi pertama dan kedua mengenai penggarapan dinamik.

KESIMPULAN

Pembelajaran ansambel gitar menggunakan model *discovery* dapat menghasilkan keseimbangan hasil belajar

dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Pada materi dinamika di ansambel gitar, secara kognitif bertujuan agar peserta didik dapat memahami simbol dinamika. Secara afektif bertujuan agar peserta didik dapat bermain ansambel dengan kompak dan saling bekerja sama mengisi kekurangan dan menempatkan kelebihan masing-masing anggota. Secara psikomotor tujuannya adalah peserta didik dapat memainkan tanda dinamik pada permainan gitar klasik sesuai dengan teknik yang benar. Selain itu peserta didik dapat mengatur permainan gitar sesuai dengan pembagian dinamiknya, juga mampu menampilkan permainan ansambel gitar dalam format tertentu.

DAFTAR PUSTAKA

- Andersen, L. W. (1981). *Assessing affective characteristic in the schools*. Boston: Allyn and Bacon.
- Bloom, Benjamin S. dkk. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives : The Classification of Educational Goals, Handbook I Cognitive Domain*. New York : Longmans, Green and Co.
- Haryati, M. (2009). *Model Dan Teknik Penilaian Pada Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada Press
- Heldisari. (2020). Efektivitas Metode Eurhythmic Dalcroze Terhadap Kemampuan Membaca Ritmis Notasi Musik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan & Pembelajaran*, 4(3) 468-478.
- Moma. (2017). Pengembangan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Pemecahan Masalah Matematis Mahasiswa Melalui Metode Diskusi. *Cakrawala Pendidikan*, 36(1), 130–139.
- Mulyana, Deddy. (2008). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Puspitasari. (2018). Metode Pembelajaran Bermain Peran Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Cakrawala Pendas*, I(1), 55–64.
- Solichin, M. M. (2012). *Psikologi Belajar: Aplikasi Teori-Teori Belajar Dalam Proses Pembelajaran*. Yogyakarta: Suka Press.
- Utama, D. G., Machfauzia, A. N., & Heldisari, H. P. (2020). The Innovation Through Mind Mapping to Learn Classical Guitar Interpretation in Facing Industry 4.0. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200703.015>
- Winkel, W.S. (1987). *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Gramedia