

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran. Pengertian Pendidikan menurut UU No.20 tahun 2003:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

UNESCO dalam laporannya yang berjudul "*Learning to Be*", menegaskan bahwa pendidikan harus berpusat pada kepentingan peserta didik. Proses belajar mengajar adalah proses komunikasi transaksional yang melibatkan guru, siswa, media / channel serta komponen lain yang mendukung untuk membantu siswa didalam mencapai sebuah tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan memudahkan penyerapan suatu materi pelajaran dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang interaktif. Media pembelajaran menurut Latuheru (1988:14) adalah:

Media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna.

Media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar, sedangkan, media pembelajaran berarti wahana penyalur pesan atau informasi belajar dari komunikator kepada komunikan. Ciri utama media pembelajaran ada tiga unsur pokok, yaitu; audio, *visual*, dan gerak. Media audio bersifat *auditif*, unsur suara ini memiliki komponen bahasa, musik, dan *sound effect* yang dapat dikombinasikan untuk menguatkan isi pesan.

Media audio adalah media yang hanya menggunakan indera pendengaran dan mampu memanipulasi kemampuan suara, isi pesannya hanya diterima melalui indera pendengaran, media jenis ini hanya melibatkan indera dengar dan memanipulasi unsur bunyi atau suara semata. Ada beberapa jenis media yang dapat dikelompokkan dalam media audio, yaitu; radio, kaset audio (pita magnetik dan piringan hitam), dan laboratorium bahasa.

Suara adalah fenomena fisik yang dihasilkan oleh getaran suatu benda yang berupa sinyal *analog* dengan *amplitude* yang berubah secara kontinyu terhadap waktu. Suara dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1995: 966) di antaranya berarti bunyi yang dikeluarkan dari mulut manusia, bunyi binatang, ucapan / perkataan, dan bunyi bahasa. Menurut Waldopo (2009) Suara yang biasa didengarkan oleh telinga manusia secara wajar disebut *audible*, kemampuan mendengar telinga manusia berada pada daerah frekuensi antara 20 sampai dengan 20.000 Hertz.

Sejak lahirnya teknologi audio sekitar pertengahan abad 20, media audio telah digunakan untuk keperluan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, Media audio dapat dimanfaatkan dengan berbagai cara, yaitu digunakan tunggal, dengan bahan cetak, bersama dengan film bingkai, atau gambar diam. Masing-masing kegunaan ini perlu dirancang sejak tahap perencanaan media. Begitu pula dalam pemanfaatannya perlu disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai, materi pelajaran, strategi pembelajaran, serta evaluasi dan tindak lanjutnya.

Musik merupakan salah satu elemen program media audio, menurut Raharjo (2009:7) media audio terbagi atas tiga elemen, yaitu : unsur kata, unsur musik, unsur efek suara.

“Musik bersumber dari kata *mousike* berasal dari bahasa Yunani” (Wiwiek, 1997:413). Kata *mousike* yang kemudian diambil alih ke dalam bahasa Inggris apabila diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia musik dapat diartikan sebagai bentuk renungan.

Psikolog Fran Rauscher dan Gordon Shaw dari University of California-Irvine, Amerika Serikat pada tahun 1994 melakukan penelitian yang membuktikan bahwa erat kaitan antara musik dengan penguasaan keterampilan-keterampilan sains. Penelitian kedua pakar ini menunjukkan bahwa anak-anak yang mendapatkan program pendidikan musik, meningkatkan inteligensinya sebesar 46% dibandingkan dengan anak-anak yang tidak mengikuti program musik.

Berdasarkan penelitian, tubuh manusia cenderung merespon kecepatan irama, nada suara dari luar. Ketika seseorang mendengar suara yang kecepatan ritmenya mencapai 60-90 kali per menit, manusia dibawa dalam keadaan *rileks* karena kecepatan ini merupakan kecepatan detak jantung yang sempurna, di samping itu jalan pikiran menjadi lebih gesit, daya ingat dan daya belajar juga meningkat.

Psikolog dari Bulgaria, Dr. Geargie Lozanov di dalam penelitiannya tentang efisiensi waktu untuk belajar, menyebutkan bahwa cara untuk mempersingkat waktu belajar adalah dengan mendengarkan gubahan musik dari Bach, Hendel, Tchaikovsky, yang biasanya dikategorikan dengan musik Baroq atau Romantik. Musik-musik tersebut memiliki ciri khas yaitu irama yang lambat dan *rythm* yang dinamis dan enerjik serta memiliki kalimat musik yang mengalir, lembut, dan *powerful*. Musik yang lambat dapat menyebabkan gelombang otak pada keadaan prima (*alpha*). Dalam keadaan tenang seperti ini otak berada dalam keadaan jernih. daya belajar dan daya serapnya paling tinggi.

Dalam penelitiannya ahli saraf dari Harvard University, Mark Tramo, M.D. mengatakan, dalam otak kita jutaan neuron dari sirkuit secara unik menjadi aktif ketika kita mendengar musik neuron-neuron ini menyebar ke berbagai daerah di otak, termasuk pusat auditori di belahan kiri dan belahan kanan. UNESCO Music Council menegaskan musik adalah alat pendidikan untuk mempertajam rasa intelektual manusia.

Ahli syaraf otak dari Canada, dr. Robert J. Zatorre, mengatakan bahwa pada waktu mendengarkan musik dengan memejamkan mata maka syaraf otak kanan pendengaran menjadi aktif, disamping itu otak kanan bagian belakang yang mengontrol indera penglihatan pusat ikut menjadi aktif, sehingga dapat menimbulkan suatu imajinasi yang berhubungan dengan isi musik tersebut.

Studi yang dilakukan Stanford University School of Medicine menemukan bahwa suara musik dapat menyentuh bagian otak yang mengatur konsentrasi dan membuatnya bekerja lebih giat. Ini terlihat jelas pada gambaran yang diperoleh dari FMRI (*Functional Magnetic Resonance Imaging*). Berbagai informasi yang berada di dalam otak akan diatur dengan lebih rapi dan teratur.

Pada tahun 1938, M. Dide memulai penelitian mengenai hubungan antara otak kanan dengan musik. Selanjutnya dilakukan penelitian yang lebih intensif dan mendalam oleh Dr. Roger W. Sperry pada tahun 1981. Ia membagi wilayah otak manusia menjadi dua, berdasarkan fungsinya . Otak kiri (*left hemisphere*) merupakan pusat pengendali fungsi intelektualitas. Misalnya logika, daya analitis, daya ingat, pemikiran konvergen, bahasa, perhitungan. Otak kanan (*right hemisphere*) berdasar pada spontanitas dan pengendalian fungsi mental. Misalnya emosi, intuisi, hubungan ruang dan dimensi, pemikiran divergen, gambar, musik, gerak dan tari.

Otak kiri sudah digunakan sejak manusia lahir hingga selama manusia hidup ketika menghafal materi pelajaran sekolah, manusia memakai otak kiri.

Sedangkan ketika manusia bernyanyi atau bermain musik memakai otak kanan. Ketika manusia menghafal syair-syair lagu, pada umumnya tidak menghafalkannya seperti menghafal bahan ujian sekolah tetapi menghafalnya sambil bernyanyi. Jadi ketika menghafal syair sebuah lagu, di sana manusia telah menggunakan kedua bagian otak bersamaan.

Dari hasil penelitian Dr. Roger W. Sperry itu, dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya, musik dapat digunakan untuk menyeimbangkan dengan otak kiri. Dan keseimbangan antara kedua bagian otak tersebut dapat mempengaruhi kecerdasan kita. Dengan kata lain, musik bisa menjadi sarana untuk meningkatkan kecerdasan kita.

Dalam proses belajar hal yang menentukan adalah kemampuan ingatan dari siswa, karena sebagian besar pelajaran di sekolah adalah mengingat. Ingatan tidak hanya kemampuan untuk menyimpan apa yang telah dialami saja, tetapi juga kemampuan untuk menerima, menyimpan dan menimbulkan kembali apa yang dialami.

Kemampuan, menerima, menyimpan, dan menimbulkan kembali dikenal dengan istilah *encoding* pengkodean terhadap apa yang dipresepsi yaitu menerima, *storage* penyimpanan informasi yang sudah diterima, *retrieval* pemulihan kembali terhadap apa yang telah dialami atau dipelajari sebelumnya.

Memory atau ingatan adalah proses dimana informasi belajar disimpan dan dapat dibaca kembali. Menurut Donald Helb (1949) menyebutkan bahwa 'ingatan dibedakan atas ingatan jangka pendek (*short term*) informasi dapat

ditahan dalam beberapa menit, ingatan jangka panjang (*long term*) penyimpanan informasi berlangsung beberapa jam sampai seumur hidup.'

Menurut Solso (1988) sistem ingatan jangka pendek menyimpan informasi selama ± 30 detik, dan hanya sekitar tujuh bongkahan informasi atau *chunks* dapat dipelihara dan disimpan di sistem ingatan jangka pendek dalam suatu saat. Setelah berada di sistem ingatan jangka pendek, informasi tersebut dapat ditransfer lagi melalui proses rehearsal ke sistem ingatan jangka panjang untuk disimpan, atau dapat juga informasi tersebut hilang atau terlupakan karena tergantikan oleh tambahan bongkahan informasi yang baru.

Kemampuan siswa di dalam menyerap suatu pelajaran berbeda-beda, ada yang cepat, ada juga yang lambat. Hal tersebut berkaitan dengan kemampuan siswa di dalam mengingat informasi yang terdapat dalam materi pelajaran. Dalam beberapa mata pelajaran tertentu, khususnya mata pelajaran yang bersifat hapalan, sangat dibutuhkan kemampuan daya ingat siswa yang prima.

Mme de Stael (1807) dalam Rachmawati (2005:18) menyebutkan 'Musik memiliki daya untuk menyegarkan dan memperkuat ingatan yang hampir pupus', bila kita kaji pernyataan tersebut menyatakan, bahwa musik mampu memperkuat dan menyegarkan daya ingat kita, dengan kata lain musik bisa memperkuat daya ingat siswa di dalam menghafal materi pelajaran.

Hampir seluruh remaja memiliki kecenderungan akan kesenangannya terhadap musik. Remaja tidak bisa dilepaskan dari musik, hal tersebut

dibuktikan berdasarkan survei rata-rata remaja setiap minggunya menonton MTV selama 10 jam. Sehingga tidaklah mengherankan generasi remaja saat ini seringkali disebut dengan anak nongkrong MTV.

Sebagaimana yang diungkapkan Robert Pittman, mantan Direktur Eksekutif dan Pelaksana MTV, sejak semula MTV mengambil satu keputusan inti, bahwa MTV akan menjadi corong kaum muda. Banyak remaja yang mencari kepuasan dalam musik hal tersebut mengindikasikan bahwa musik adalah salah satu media yang tepat untuk menyampaikan informasi kepada anak usia sekolah.

Linda Kittchner, seorang guru musik dari San Antonio, Texas, menulis tentang pengalamannya putrinya yang berumur lima belas tahun, dengan seorang temannya tentang jumlah negara bagian di Amerika. Salah satu anak berkata bahwa Amerika mempunyai lima puluh satu negara bagian. Sementara yang lain membantah, bahwa ada lima puluh negara bagian. Lalu anak itu menyanyikan lagu '*Fifty Nifty United States*', seperti yang dibawakan oleh Ray Charles. Anak itu telah mempelajari lagu itu ketika ia masih di kelas lima. Sekarang anak tersebut telah duduk di kelas dua SMA. Informasi itu masih tersimpan di dalam ingatannya melalui lagu yang ia nyanyikan.

Mata pelajaran sejarah adalah salah satu mata pelajaran yang bersifat hapalan. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam mata pelajaran sejarah, untuk mempelajari beberapa materi di dalam mata pelajaran tersebut membutuhkan kemampuan daya ingat yang prima.

Kesulitan siswa didalam menghafal materi pelajaran dilatarbelakangi oleh berbagai faktor diantaranya; stres, malas, lelah, kemampuan daya ingat siswa yang kurang,dst. Dalam suatu penelitian yang berjudul "Tinjauan Tentang Stres" Aat Sriati (2008, : 35) menyebutkan akibat stres kemampuan berpikir dan mengingat serta konsentrasi menurun.. Musik merupakan alat komunikasi, selain dapat menciptakan suasana yang menyenangkan, musik juga bisa menurunkan kadar *stres* yang sering mengganggu siswa dalam proses belajar.

Menurut Campbell (2001, : 47) musik dapat meningkatkan produksi hormon endorfin yang diproduksi oleh bagian hipotalamus di otak. Endorfin berfungsi sebagai painkiller alami, endorfin dapat membangkitkan rasa senang dan mengusir semua perasaan negatif yang kerap kita alami dalam kehidupan sehari-hari.

Media audio program musik merupakan media pembelajaran yang menjadikan musik sebagai alat dan bahan untuk menyampaikan informasi pembelajaran kepada siswa. Media audio program musik mengandung pesan dalam bentuk auditif / musik, pita suara atau media perekam audio lainnya yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga terjadi proses belajar-mengajar.

Media audio program musik berbentuk musik instrument pembuka, *learning through music*, dan musik instrument evaluasi yang notasi, warna musik, harmonisasi dan liriknya sudah disesuaikan untuk mendukung proses

pembelajaran, sehingga siswa mudah didalam menyerap dan mengingat materi pembelajaran.

Learning through music merupakan bagian dari media audio program musik yaitu lagu yang *content* liriknya merupakan materi pembelajaran tertentu dengan notasi, warna musik, dan harmonisasi telah disesuaikan untuk mendukung proses pembelajaran. *Learning through music* sudah dirancang sedemikian rupa untuk memudahkan siswa didalam menyerap materi pelajaran tertentu.

Media audio program musik terbagi dari 3 bagian diantaranya:

1. Musik pembuka, media audio program musik yang berupa musik narasi (musik instrumentalia + narasi pengantar awal materi pembelajaran tertentu).
2. *Learning through music* adalah lagu yang notasi dan liriknya sudah disesuaikan dengan materi pelajaran (lirik lagu adalah materi pelajaran pada bab tertentu + notasi dibuat sedemikian rupa sehingga memudahkan siswa menyerap materi pelajaran yang terkandung dalam lirik lagu).
3. Musik evaluasi, media audio program musik berupa musik instrumentalia seperti contohnya; musik klasik, musik jazz, musik alam *sound of nature* (suara gemerincik air, hutan, suara hewan) atau murrotal al quraan.

Berdasarkan pemaparan tersebut, peneliti terdorong untuk mengaplikasikan suatu inovasi pembelajaran, berupa media audio program musik yang memanfaatkan media audio dalam bentuk musik sebagai media pembelajaran, untuk mengetahui efektivitas penggunaan media audio

program musik terhadap peningkatan kemampuan daya ingat siswa pada mata pelajaran Sejarah kelas 7 SMP Negeri 3 Kadipaten.

B. Perumusan Masalah

Permasalahan secara umum dirumuskan sebagai berikut: Melalui uraian latar belakang masalah yang dibahas diatas, maka masalah yang dapat dirumuskan adalah “ **Bagaimanakah keefektifan penggunaan media audio program musik terhadap peningkatan kemampuan daya ingat siswa**”, secara lebih khusus permasalahan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah efektivitas media audio program musik terhadap peningkatan kemampuan daya ingat (*recall*) pada *short term memory* siswa?
2. Bagaimanakah efektivitas media audio program musik terhadap peningkatan kemampuan daya ingat (*recall*) pada *long term memory* siswa?

Peneliti mengambil aspek peningkatan kemampuan daya ingat jangka pendek siswa (*recall short term memory*), dan aspek peningkatan kemampuan daya ingat jangka panjang (*recall long term memory*), dikarenakan peneliti ingin melihat seberapa jauh media audio program musik ini dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan kemampuan daya ingat siswa pada mata pelajaran sejarah kelas 7 di SMP Negeri 3 Kadipaten.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan umum yang ingin dicapai pada penelitian ini yaitu menemukan bukti empirik mengenai bagaimana efektivitas media audio program musik dalam meningkatkan kemampuan daya ingat siswa.

Tujuan khusus penelitian yang ingin dicapai ialah sebagai berikut;

1. Mengetahui efektivitas media audio program musik terhadap peningkatan kemampuan daya ingat (*recall*) pada *short term memory* siswa.
2. Mengetahui efektivitas media audio program musik terhadap peningkatan kemampuan daya ingat (*recall*) pada *long term memory* siswa.

D. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan kajian pengembangan sumber belajar melalui media audio program musik yang efektif dan efisien dalam menunjang proses pembelajaran bagi siswa.

2. Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sumbang pemikiran bagi para ahli pendidikan dan pengembangan media, khususnya seorang perekayasa pembelajaran yaitu jurusan Teknologi Pendidikan. Serta diharapkan pula dapat dijadikan acuan ukuran keberhasilan terhadap program - program media audio.

E. Definisi Operasional

Berikut adalah penjelasan istilah-istilah yang dipergunakan untuk menghindari kesalahpahaman terhadap judul penelitian yaitu:

1. Media Audio Program Musik

Media audio program musik merupakan bagian dari unsur program media audio yang berupa musik sebagai media untuk menyampaikan informasi materi pembelajaran. Media audio program musik mengandung pesan dalam bentuk auditif / musik (pita suara atau media perekam audio lainnya), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa, sehingga terjadi proses belajar-mengajar. Media audio program musik berbentuk musik instrument pembuka, *learning through music*, dan musik instrument evaluasi yang notasi, warna musik, harmonisasi dan liriknya sudah disesuaikan untuk mendukung proses pembelajaran, sehingga siswa mudah didalam menyerap dan mengingat materi pembelajaran.

2. *Learning Through Music*

Learning through music merupakan bagian dari media audio program musik yaitu lagu yang isi liriknya merupakan materi pembelajaran tertentu dengan notasi, warna musik, dan harmonisasi telah disesuaikan untuk mendukung proses pembelajaran. Pada *Learning through music* musik ditempatkan sebagai pusat pembelajaran.

3. Mata Pelajaran Sejarah

Pelajaran Sejarah merupakan bagian dari cabang Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang mempelajari tentang kondisi sosial, budaya, politik, dan ekonomi pada kehidupan di masa lampau. Sejarah adalah kisah atau cerita yang mengupas peristiwa kehidupan manusia pada masa lampau. Peristiwa pada masa lampau dapat diketahui karena adanya bukti-bukti tertulis, sejarah terwujud oleh tiga unsur; manusia, tempat dan waktu.

4. Kemampuan Daya Ingat

Memory atau kemampuan daya ingat adalah kemampuan untuk mengingat apa yang telah diketahui, dan pengukuran ingatan dapat dilakukan dengan cara *recall*, yaitu subjek diminta menghasilkan kembali stimulus-stimulus yang telah disajikan dalam belajar. Menurut Gagne (1988) tahapan proses pembelajaran meliputi delapan fase yaitu, motivasi, pemahaman, pemerolehan, penyimpanan, ingatan kembali, generalisasi, perlakuan dan umpan balik.

Menurut Donald Helb (1949) menyebutkan bahwa 'ingatan dibedakan atas ingatan jangka pendek (*short term*) informasi dapat ditahan dalam beberapa menit, ingatan jangka panjang (*long term*) penyimpanan informasi berlangsung beberapa jam sampai seumur hidup.'

5. Media Pembelajaran

Latuheru (1988:14), menyatakan bahwa media pembelajaran adalah "bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar

dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna”.

6. Media Audio

Media audio adalah media yang hanya menggunakan indera pendengaran dan mampu memanipulasi kemampuan suara. Media audio ini memiliki komponen bahasa musik, dan sound effect yang dapat dikombinasikan untuk menguatkan isi pesan. Ada beberapa jenis media yang dapat dikelompokkan dalam media audio, yaitu radio, kaset audio (pita magnetik dan piringan hitam), dan laboratorium bahasa.

7. Pembelajaran

Pembelajaran atau “Instruction” adalah usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa. (Arif Sadiman dkk, 1984. Seri Pustaka Teknologi Pendidikan No.6 “Media Pendidikan”), pembelajaran menurut Oemar Hamalik (1995 : 57) yaitu “suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, kelengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran.