

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Piano merupakan instrumen yang ideal bagi seseorang yang ingin memulai belajar musik (Day & Kovarsky, 2014). Robert (dalam Aisyah; 2017) pun mengatakan bahwa piano merupakan instrumen yang tepat untuk melatih kepekaan musikal pemula dan membangun fondasi sebelum mempelajari instrumen lainnya. Hal ini dikarenakan, secara visual, piano memberi kesan jelas dan teratur pada letak tutsnya yang akan mempermudah respon otak dalam memahami konsep nada tinggi dan rendah, dimana semakin kanan letak tutsnya semakin tinggi nada yang dihasilkan, sedangkan semakin kiri letak tutsnya, semakin rendah nada yang dihasilkan. Selain itu, siswa tidak memerlukan keterampilan atau teknik khusus untuk bisa menghasilkan bunyi yang indah pada piano.

Berbeda dengan instrumen lain seperti cello, biola, saxophone, klarinet, terompet, bassoon, oboe, tuba, yang memerlukan keterampilan atau teknik khusus untuk menghasilkan bunyi yang enak didengar. Pada piano, siswa juga bisa memainkan akor atau gabungan nada sehingga membentuk harmoni yang bisa merangsang otak siswa untuk mengenal bunyi yang dihasilkan dari kombinasi beberapa nada yang ditekan bersamaan (Barasamsyan, 2019). Sehingga, piano bisa dimainkan untuk mengiringi berbagai instrumen melodis, paduan suara, pertunjukan drama, dan sebagainya. Oleh karena itu, piano disebut sebagai instrumen harmonis yang lengkap dan mandiri, karena bisa memainkan berbagai lagu tanpa diiringi oleh instrumen lain.

Hal inilah yang membuat instrumen piano sangat digemari oleh masyarakat dunia, termasuk Indonesia (Ceng & Southcott, 2016). Hal ini terlihat dari semakin meningkatnya jumlah anak-anak, remaja, bahkan orang dewasa yang belajar piano secara privat maupun di lembaga kursus, seperti Yamaha Music School, Cressendo, Purwacaraka, yang memelopori berdirinya lembaga kursus musik lain yang tersebar pada setiap daerah di Indonesia (Andriyanto, 2018). Selain itu, tidak jarang siswa

yang memutuskan untuk mengambil spesialisasi piano pada jenjang universitas program studi bidang musik (Hero, 2020). Berdasarkan pengalaman peneliti pada saat mengajar piano, alasan banyak orang memilih untuk belajar piano antara lain ingin memainkan lagu yang mereka sukai, dapat beraktualisasi diri dengan menunjukkan keterampilan bermain musik di depan teman dan orang terdekatnya, memiliki keterampilan untuk menunjang nilai atau poin tambahan di sekolah, atau minat siswa yang memang sejak awal menyukai piano dan ingin belajar memainkannya. Selain itu, menurut buku Day dan Kovarsky (2014), mayoritas orang ingin belajar piano juga dikarenakan mereka bisa memainkan berbagai gaya musik di piano, karena jika seseorang sudah bisa memainkan piano klasik, maka tidak membutuhkan waktu lama orang tersebut juga akan bisa memainkan musik pop, jazz, rock, country, blues, dan sebagainya.

Namun, pembelajaran piano di lembaga kursus maupun privat juga memiliki permasalahan, terutama untuk remaja. Rentang usia 13 – 17 tahun merupakan fase remaja awal. Karakteristik remaja di usia ini yaitu ketidakstabilan emosional, pencarian jati diri, pola hubungan sosial mulai berubah, contohnya mulai ingin mengambil keputusan sendiri, pencapaian kemandirian dan identitas sangat menonjol, pemikiran semakin logis, abstrak dan idealistis, serta semakin banyak meluangkan waktu diluar lingkungan keluarga (Putro, 2017). Karakteristik tersebut berpengaruh erat terhadap pembelajarannya. Ketidakstabilan emosi semakin mempermudah siswa remaja dapat dengan mudah mengalami kejenuhan belajar apabila proses pembelajaran tidak sesuai dengan ekspektasi dan harapannya. Ketidakstabilan emosi tersebut juga membuat siswa pada pertemuan pertama pembelajaran piano seringkali terlalu menggebu-gebu dan berekspektasi terlalu tinggi, namun semangatnya semakin menurun seiring berjalannya waktu.

Peneliti melakukan studi pendahuluan dengan mewawancarai sepuluh guru piano untuk memperoleh data mengenai permasalahan yang ada pada pembelajaran piano pada remaja secara privat maupun di lembaga kursus. Menurut mereka, permasalahan yang sering terjadi adalah siswa yang tiba – tiba memutuskan untuk berhenti belajar piano. Menurut Li (2014), siswa mengalami kejenuhan belajar

hingga akhirnya memutuskan untuk berhenti belajar piano, dapat disebabkan oleh beberapa hal.

Pertama, siswa merasa materi yang diberikan oleh guru terlalu sulit, sehingga siswa merasa belajar piano tidak lagi menjadi suatu hal yang menyenangkan, namun menyita banyak waktu, dan membebani siswa secara psikologis. Selain itu, beberapa siswa dapat merasa terintimidasi apabila tidak mencapai target yang diharuskan oleh modul atau buku pembelajaran piano yang diberikan oleh lembaga kursus, mengingat beberapa lembaga kursus mengharuskan siswa untuk mempelajari buku yang sudah ditentukan oleh lembaga kursus, tanpa mengetahui siswa menyukai buku tersebut atau tidak. Tetapi, jika materi yang diberikan terlalu mudah dan monoton, terlebih lagi jika tidak ada inovasi pendekatan maupun metode belajar yang dilakukan oleh guru, peluang siswa mengalami kejenuhan belajar pun lebih besar.

Permasalahan lain yang ditemukan yaitu beberapa siswa hanya tuntas memainkan materi yang diberikan oleh guru, tanpa berusaha mengeksplor kemampuannya sendiri agar keterampilannya semakin meningkat. Misalnya, saat guru memberikan siswa tugas latihan di rumah untuk memainkan tangga nada yang dimainkan secara bersamaan antara tangan kiri dan kanan, di pertemuan selanjutnya siswa memainkannya sesuai dengan instruksi yang diberikan oleh guru, namun tidak berinisiatif mempercepat tempo permainan tangga nadanya atau tertarik untuk mengembangkan ritme atau melodi dari permainan tangga nadanya, walaupun di pertemuan sebelumnya sudah diarahkan oleh guru.

Hal ini bisa disebabkan materi yang diberikan tidak disukai siswa. Biasanya siswa ingin mencapai kompetensi tertentu seperti memainkan karya atau lagu yang mereka sukai, namun tidak diberi kesempatan oleh guru dikarenakan lagu atau karya tersebut terlalu sulit untuk dimainkan oleh siswa karena kemampuannya yang masih tergolong pemula. Terlebih lagi jika ekspektasi siswa yang terlalu tinggi. Beberapa siswa sering berekspektasi dapat menguasai piano dalam jangka waktu tertentu, misal selama tiga bulan sudah bisa memainkan berbagai lagu yang disukainya, namun tidak diimbangi dengan program latihan yang rutin dan konsisten (Hwang, 2017). Hal yang sering terjadi adalah siswa belum bisa mengatur

jadwal latihannya di rumah karena terbentur dengan kegiatan siswa yang lain. Sedangkan pada kenyataannya, untuk mencapai kompetensi dari pemula hingga ke tingkat mahir diperlukan kesabaran untuk berlatih penjarian, teknik, memahami teori musik, serta berdedikasi tinggi untuk berlatih secara rutin (Day & Kovarsky, 2014).

Berdasarkan beberapa permasalahan tersebut, dapat disimpulkan bahwa diperlukan suatu tindakan dari guru agar pembelajaran piano berfokus pada tiga hal. Pertama, pemilihan materi termasuk lagu atau karya musik dapat disesuaikan dengan keinginan siswa, namun tetap menyesuaikan dengan kemampuan siswa. Kedua, guru perlu mendesain sebuah strategi pembelajaran yang membuat siswa merasa senang saat bermain piano, dengan kata lain siswa dapat merasakan kenikmatan estetis melalui bermain piano. Ketiga, guru perlu membuat strategi pembelajaran agar siswa dapat mencapai standar kompetensi dengan baik, namun tidak melebihi kapasitas siswa. Seperti yang dikatakan Li (2018), yang mengatakan beberapa hal yang dapat dikembangkan untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran piano antara lain, menetapkan tujuan pembelajaran dan target pencapaian kompetensi yang nyata, menggunakan metode kooperatif dan kolaboratif, dan menggunakan bahan ajar sesuai dengan minat dan kemampuan siswa sebagai bahan penyampaian materi.

Dengan kata lain, remaja membutuhkan model pembelajaran yang dapat menjaga semangat untuk berlatih rutin, serta meningkatkan motivasi maupun gairah (*moodbooster*) jika siswa sudah mengalami kejenuhan belajar. Selain itu, remaja membutuhkan strategi pembelajaran yang dapat menstimulus rasa ingin tahu dan keinginan siswa untuk belajar. Menurut Danim, (2013), dan Ceng & Southcott (2016), peningkatan motivasi remaja dapat dilakukan melalui pemberian tantangan dalam proses belajarnya. Beliau pun menambahkan bahwa hal ini dikarenakan beberapa karakteristik pembelajaran remaja yaitu mengharapkan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang, perlu adanya tuntutan tegas, tuntutan perkembangan, keinginan peningkatan peran, suka mempelajari sesuatu yang praktis, dapat langsung diterapkan, serta bermanfaat dalam kehidupannya. Oleh karena itu, peneliti menawarkan sebuah model pembelajaran piano berbasis

Challenge-based learning sebagai salah satu solusi yang diharapkan dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran piano untuk remaja.

Berdasarkan kajian peneliti, belum terdapat jurnal, e-book, maupun artikel yang mengkaji penerapan model ini dalam pembelajaran musik, khususnya pembelajaran piano. Dengan kata lain, penelitian dan uji coba mengenai penerapan sintaks model ini dalam pembelajaran piano masih belum ditemukan. Oleh karena itu, peneliti melakukan pengembangan desain pembelajaran yang masih mengacu pada sintaks utama model *challenge-based learning*, namun disesuaikan dengan strategi dan tujuan pembelajaran piano. Hal ini dilakukan mengingat model CBL memiliki kerangka kerja yang fleksibel, yaitu dapat dikembangkan sesuai kebutuhan dan tujuan pembelajaran (Nichols, Cator, & Torres, 2016).

Challenge-based learning memberikan kerangka kerja yang efektif dan efisien bagi peserta didik untuk belajar sambil memecahkan masalah yang berbentuk tantangan. Model pembelajaran ini muncul setelah diselenggarakannya proyek “*Apple Classrooms of Tomorrow – Today (ACOT2)*” yang dilaksanakan pada tahun 2008 untuk mengidentifikasi desain penting prinsip lingkungan belajar abad ke-21. Hasil menunjukkan, saat dihadapkan pada sebuah tantangan, individu maupun kelompok sukses memanfaatkan pengalamannya, sumber daya internal dan eksternal, dan mampu mengembangkan rencana untuk menemukan solusi terbaik dalam rangka menyelesaikan tantangan yang diberikan (Nichols, Cator, & Torres, 2016). Aspek unik dan menjadi ciri khas model ini adalah bahwa model ini mengarahkan siswa secara langsung terhadap masalah nyata yang terjadi di lingkungan sekitarnya dan menuntun siswa untuk mengembangkan solusi untuk memecahkan masalah tersebut (Johnson & Smith, 2009).

Berdasarkan hal tersebut, dapat dikatakan bahwa dengan adanya tantangan dalam pembelajaran, berpeluang terjadi peningkatan motivasi dan gairah peserta didik maupun guru dalam kegiatan belajar mengajar. Penerapan model ini dalam pembelajaran piano bertujuan agar siswa menguasai materi tertentu dengan target waktu yang telah ditentukan. Model ini diterapkan pada tiga responden piano pemula, yaitu Tade (14 tahun), Dara (15 tahun) dan Rafi (14 tahun) yang dilaksanakan selama lima pertemuan selama 45 menit pada masing-masing

pertemuan. Kompetensi yang ingin dicapai oleh peneliti yaitu siswa dapat menguasai suatu lagu yang disukainya dan dipilihnya sendiri untuk dijadikan bahan ajar. Dalam proses mencapai tujuan tersebut, aspek atau materi yang perlu dikuasai siswa terlebih dahulu yaitu memainkan pola penjarian, tangga nada, menemukan melodi sebuah lagu, menentukan penjarian yang baik, memahami konsep akor, mampu menemukan akor sebuah lagu, sinkronisasi kedua tangan, dan menginterpretasi dinamika. Aspek tersebut juga bertujuan untuk mengembangkan kemampuan pendengaran (*hearing*) dan bernyanyi (*singing*) siswa.

Pada setiap pertemuannya, guru membimbing siswa dengan mengacu pada sintaks utama model *challenge-based learning*, yaitu tahap *Engage* (menentukan *big idea*, *essential question*, dan *the challenge*), tahap *Investigate* (menetapkan *guiding question*, *guiding activities & resources*, dan *synthesis*), dan tahap *Act* (*Solution*, *implementation*, dan *evaluation*). Pada pertemuan awal, peneliti mengajak masing-masing responden untuk berdiskusi tentang pengalaman belajarnya pada saat belajar dengan guru pengalaman berlatihnya ketika di rumah. Hal ini termasuk kendala yang ditemui, keluhan, saran serta harapan pencapaian kompetensi yang diinginkan oleh siswa. Berdasarkan hasil diskusi, peneliti menetapkan sebuah tujuan pembelajaran dan memberi tantangan pada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut dalam jangka waktu tertentu. Tantangan yang diberikan yaitu menguasai suatu lagu atau karya musik yang disukai siswa dan dapat mencapainya selama target waktu yang ditentukan. Target waktu ditentukan atas diskusi guru dan siswa. Selain itu, dalam setiap akhir pertemuan, guru dan siswa membuat program latihan untuk diterapkan siswa di rumah agar mencapai tujuan pembelajaran. Untuk mencapai kompetensi yang ditentukan, dilakukan pendekatan yang berbeda pada setiap siswa.

Pada saat proses penerapan program latihan di rumah, siswa dipersilakan jika ingin berkonsultasi dengan guru melalui *whatsapp* maupun pesan untuk mengirimkan rekaman suara pada saat latihan pada jadwal yang telah ditentukan, dengan tujuan agar siswa terbiasa untuk disiplin waktu. Hal ini diharapkan berpengaruh baik terhadap pola latihan siswa yang teratur. Rekaman suara tersebut juga diberikan umpan balik oleh peneliti berbentuk kritik maupun saran dengan

tujuan memberikan stimulus pada siswa untuk mengeksplorasi kemampuannya. Eksplorasi kemampuan siswa pun dilakukan pada saat pertemuan belajar dengan peneliti. Sebagai bahan evaluasi, setiap pertemuan, peneliti membuat rubrik untuk melihat perkembangan siswa dan mendokumentasikan permainan piano siswa dengan video. Berdasarkan evaluasi tersebut, peneliti memperbaiki dan mengembangkan desain pembelajaran yang telah dibuat melihat dari kendala yang terjadi pada saat proses berlangsung hingga menghasilkan desain pembelajaran yang ideal.

Penerapan model *challenge-based learning* ini diharapkan dapat meningkatkan antusiasme dan motivasi peserta didik, menurunkan tingkat kejenuhan belajar siswa dan meningkatkan minat serta keinginan siswa untuk belajar piano. Sehingga dapat menjadi salah satu solusi permasalahan pembelajaran piano dimana siswa banyak memutuskan berhenti belajar piano secara tiba-tiba. Hal ini memang sangat penting untuk dilakukan mengingat pembelajaran piano yang monoton dan kurangnya kesempatan beraktualisasi diri dapat menyebabkan meningkatnya kejenuhan kegiatan belajar mengajar bagi peserta didik maupun guru, terlebih jika keduanya tidak berkomunikasi dan melakukan timbal balik dengan baik (Dabbagh, Marra, & Howland, 2018). Berdasarkan pemaparan tersebut, peneliti memutuskan untuk membuat suatu karya tulis ilmiah berjudul “**Pengembangan Model Pembelajaran Piano berbasis *Challenge-based learning* untuk Remaja**”.

1.2. Rumusan Masalah

Fokus masalah pada penelitian ini adalah pengembangan model pembelajaran piano berbasis *challenge-based learning* untuk remaja. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimanakah pengembangan model pembelajaran piano berbasis *challenge-based learning* untuk remaja. Mengacu pada rumusan masalah tersebut, peneliti membuat pertanyaan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan desain pembelajaran piano berbasis *challenge-based learning* untuk remaja?
2. Bagaimana implementasi model pembelajaran piano berbasis *challenge-based learning* untuk remaja?

3. Bagaimana hasil penerapan model pembelajaran piano berbasis *challenge-based learning* untuk remaja?

1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengembangkan suatu desain model pembelajaran piano berbasis *challenge-based learning* untuk remaja;
2. Mendeskripsikan implementasi model pembelajaran piano berbasis *challenge-based learning* untuk remaja;
3. Memaparkan hasil penerapan model pembelajaran piano berbasis *challenge-based learning* untuk remaja;

1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi atau manfaat bagi berbagai pihak. Terutama bagi peneliti, responden, guru kursus di lembaga musik atau privat. Adapun manfaat tersebut adalah sebagai berikut:

1. Dari Segi Teori

Dari segi teori, penelitian ini akan berkontribusi dalam menghasilkan preposisi atau teori yang mudah diterapkan dan dipahami dalam pembelajaran piano khususnya bagi remaja, dan dapat digunakan oleh guru piano privat maupun kursus sebagai bahan referensi untuk mengembangkan strategi pembelajaran. Dapat pula memberi pertimbangan dan referensi untuk pengembangan gagasan terkait variasi model pembelajaran dalam rangka mengoptimalkan pengelolaan pembelajaran piano di masa mendatang.

2. Dari Segi Kebijakan

Dari segi kebijakan, penelitian ini dapat menjadi manfaat bagi lembaga musik, lembaga pendidikan, baik sekolah maupun universitas atau pihak yang memiliki relevansi terhadap pengembangan model pembelajaran. Selain itu penelitian ini pun

dapat memberi kontribusi terhadap kinerja guru maupun dosen musik dalam mengelola pembelajaran piano guna mengambil kebijakan dalam menyusun silabus maupun rancangan pembelajaran piano.

3. Dari Segi Praktik

Dari segi praktik, penelitian ini dapat memberikan solusi secara nyata bagi penelitian lanjutan atau optimalisasi pengelolaan pembelajaran piano sebagai usaha menghadapi tantangan untuk mewujudkan layanan pendidikan bagi peserta didik di masa depan yang lebih efektif dan efisien dengan kemajuan teknologi dan informasi di abad 21.

1.5. Sistematika Penulisan

Bab I : Pendahuluan

Pada bab ini peneliti memaparkan konteks penelitian, *gap* (rumpang), *issue* dan urgensi pengembangan desain pembelajaran piano berbasis *challenge-based learning* untuk remaja. Pembahasannya juga melibatkan beberapa teori dari penelitian terkait seperti permasalahan pembelajaran piano secara umum, peran model *challenge-based learning* untuk meningkatkan motivasi belajar, karakteristik remaja, yang merupakan objek pada penelitian ini dan tahapan serta materi pembelajaran piano secara umum untuk pemula.

Bab II : Kajian Pustaka

Pada bab ini, peneliti menyampaikan teori-teori dari penelitian terkait, yaitu mengenai pembelajaran dan komponennya, model pembelajaran *challenge-based learning*, pembelajaran piano secara umum, materi beserta tahapan pembelajaran piano untuk pemula, konsep remaja dan pembelajaran untuk remaja, serta penelitian terdahulu yang terkait dengan *student-centered learning* dan *challenge-based learning* dalam pembelajaran piano serta teori mengenai cara meningkatkan motivasi intrinsik siswa.

Bab III : Metode Penelitian

Pada bab tiga, peneliti memaparkan paradigma penelitian yang dipakai yaitu pendekatan penelitian kualitatif dengan metode *Design Based Research*. Penelitian

ini menggunakan empat tahap DBR yaitu identifikasi dan analisis masalah, merancang model pembelajaran, implementasi, dan refleksi. Penelitian ini menggunakan tiga partisipan yang merupakan kategori remaja. Penelitian dilakukan di rumah peneliti. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, studi pustaka, dan dokumentasi. Untuk teknik keabsahan data pada proses evaluasi, peneliti menggunakan triangulasi, yaitu peneliti membandingkan data yang diperoleh dari hasil implementasi, dengan tanggapan dari dosen ahli dan siswa.

Bab IV : Temuan dan Pembahasan

Pada bab ini, peneliti memaparkan terlebih dahulu informasi awal terkait kebiasaan, perilaku, minat, kemampuan dan tujuan belajar siswa. Setelah itu peneliti menjelaskan temuan hasil penelitian secara nyata sesuai dengan fakta yang terjadi di lapangan, mengacu pada ketiga rumusan masalah, yakni desain pembelajaran piano berbasis *challenge-based learning*, implementasinya, dan hasil belajar siswa. Selanjutnya, peneliti mengkaji hasil temuan tersebut pada bagian pembahasan dengan mentriangulasikannya dengan studi literatur, pendapat ahli piano, dan refleksi peneliti sendiri sebagai seorang guru piano.

Bab V : Kesimpulan dan Rekomendasi

Pada bab lima, peneliti memaparkan efektifitas maupun kendala yang ditemui pada saat penerapan model pembelajaran piano berbasis *challenge-based learning*. Rekomendasi penelitian dipersembahkan untuk guru piano, dosen, tim penyusun kurikulum pembelajaran piano, dan pengembangan model pembelajaran piano di masa mendatang.