

## UPAYA PENINGKATAN ASPEK KOGNITIF PENGENALAN MUSIK NUSANTARA MENGGUNAKAN METODE *STORYTELLING* UNTUK SISWA KELAS IV DI SDN SINDURJAN

Jamaludin Al Haq<sup>1</sup>, Muflikhul Khaq<sup>2</sup>, Titi Anjarini<sup>3</sup>  
FKIP, Universitas Muhammadiyah Purworejo  
Jalan K.H.A Dahlan No. 3, Telp/ Fax (0275) 321494  
e-mail: jamaludin\_alhaq@yahoo.com

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan metode *storytelling* dan meningkatkan aspek kognitif siswa pada mata pelajaran SBdP dengan menggunakan metode *storytelling* pada siswa kelas IV SDN Sindurjan Kecamatan Purworejo Kabupaten Purworejo Jawa Tengah. Penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis dan Mc. Taggart. Subjek penelitian ini siswa kelas IV SDN Sindurjan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, observasi, catatan lapangan dan dokumentasi. Hasil penelitian ini yaitu, keterlaksanaan metode *storytelling* yang digunakan sudah sangat baik, ini terbukti dari data hasil lembar keterlaksanaan pembelajaran dari dua *observer*. Pada siklus I dengan persentase 98,3% dengan kriteria “sangat baik”. Sedangkan untuk siklus II diperoleh persentase 97,6% dengan kriteria “sangat baik” hasil tersebut didapat dari 3 aspek dalam keterlaksanaan pembelajaran yaitu pendahuluan, kegiatan inti dan penutup. Selain itu aspek kognitif siswa juga meningkat terbukti dari hasil belajar siswa yang meningkat setiap siklusnya. Berdasarkan persentase siswa yang memenuhi standar kompetensi pada pra siklus hasil belajar siswa sebesar 20%. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada siklus I dengan persentase ketercapaian mencapai 40%. Lalu hasil belajar mengalami peningkatan pada siklus II mencapai 80%. Dengan demikian ketercapaian kompetensi yang dihasilkan dengan persentase 80% siswa berkategori lulus, melebihi indikator keberhasilan dengan pencapaian kompetensi kelas mencapai lebih dari 70%.

**Kata kunci:** *storytelling, aspek kognitif, musik*

### ***EFFORTS TO IMPROVE COGNITIVE ASPECTS OF RECOGNITION NUSANTARA MUSIC USING STORYTELLING METHOD FOR CLASS IV STUDENTS AT SDN SINDURJAN***

**Abstract:** This study aims to determine the use of the *storytelling* method and improve the cognitive aspects of students in the SBdP subject by using the *storytelling* method for fourth grade students of SDN Sindurjan, Purworejo District, Purworejo Regency, Central Java. This research uses Classroom Action Research model of Kemmis and Mc. Taggart. The subjects of this study were fourth grade students of SDN Sindurjan. The data collection techniques used were tests, observations, field notes and documentation. The results of this study are that the implementation of the *storytelling* method used is very good, this is evident from the data on the results of the learning implementation sheet from the two observers. In the first cycle with a percentage of 98.3% with "very good" criteria. Meanwhile, for the second cycle, the percentage was 97.6% with the criteria of "very good". These results were obtained from 3 aspects in the implementation of learning, namely preliminary, core activities and closing. In addition, the cognitive aspects of students have also increased, as evidenced by student learning outcomes that increase each cycle. Based on the percentage of students who meet the competency standards in the pre-cycle student learning outcomes by 20%. Student learning outcomes have increased in cycle I with the percentage of achievement

reaching 40%. Then the learning outcomes increased in cycle II reaching 80%. Thus the resulting competency achievement with a percentage of 80% of students passed the category, exceeding the indicators of success with the achievement of class competencies reaching more than 70%.

**Keywords:** *storytelling, aspects cognitive, music*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan di Indonesia telah dianggap penting oleh semua elemen masyarakat namun pada kenyataannya tingkat kualitas pendidikan di Indonesia masih rendah. Menurut survei dari *Political and Economic Risk Consultan (PERC)* yang dilaporkan *The World Economic Forum Swedia* pada tahun 2000 (dalam Kompasiana, tahun: 2019 halaman 1) menyatakan bahwa kualitas pendidikan di Indonesia berada pada urutan ke-12 dari 12 negara di Asia. Penyebab dari rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia ini salah satunya adalah tingkat standarisasi pengajaran yang rendah dan hanya mengedepankan penguasaan materi yang disampaikan oleh pendidik dengan menggunakan metode yang konvensional dan menggunakan media yang terbatas seperti buku siswa dan papan tulis, oleh sebab itu aspek-aspek dalam pembelajaran kurang tersampaikan secara maksimal. Sebagai contoh pendidikan di Sekolah Dasar, secara umum proses pembelajaran yang berlangsung diterapkan dengan cara pendidiknya menyampaikan materi menggunakan metode ceramah sehingga peserta didik kurang menguasai materi yang telah diberikan oleh pendidik. Permasalahan tersebut berdampak pada tidak optimalnya pelajaran seni budaya dan prakarya yang berlangsung di sekolah.

Adapun tujuan dan manfaat penelitian adalah mengetahui bagaimana penggunaan metode *storytelling* untuk meningkatkan aspek kognitif pengenalan musik Nusantara dan mengetahui peningkatan aspek kognitif pengenalan musik Nusantara menggunakan metode *storytelling*, agar mampu memberikan informasi tentang penggunaan metode *storytelling* dalam proses belajar mengajar SBdP.

## **KERANGKA TEORI**

### **Pembelajaran Seni Musik**

Pembelajaran seni musik adalah pembelajaran seni budaya yang berusaha menggali serta mengembangkan potensi estetika peserta didik serta mempengaruhi siswa agar mempunyai nilai estetika sehingga dapat memperhalus budi pekerti karena dalam seni terdapat unsur-unsur keindahan, keteraturan, kedisiplinan, dan dinamika (Kurniadi, 2018: 37), sedangkan menurut Pramudita (2016: 9) pembelajaran seni musik adalah suatu cara yang digunakan untuk mengajarkan cabang seni dengan bunyi sebagai sumber utamanya, secara singkat pembelajaran seni musik merupakan pembelajaran yang mengajarkan tentang seni bermusik.

Pembelajaran seni musik menurut pengertian di atas dapat disimpulkan adalah suatu rangkaian kegiatan pembelajaran yang berusaha menggali potensi estetis siswa serta mempengaruhi agar mempunyai nilai estetis sehingga dapat memperhalus budi pekerti karena dalam seni terdapat unsur-unsur keindahan, keteraturan, kedisiplinan dan dinamika.

Tujuan pendidikan musik di sekolah dasar tak lain adalah untuk membentuk dan membina kepribadian siswa. Kepekaan estetis dan nilai-nilai positif dari kegiatan bermusik diharapkan dapat membina perilaku, sikap serta watak siswa. Dari sini, nampak bahwa upaya pembentukan pribadi siswa mendapat porsi yang lebih utama dalam pembelajaran musik di sekolah.

### **Musik Nusantara**

Musik nusantara adalah musik yang berkembang di seluruh wilayah kepulauan dan merupakan kebiasaan turun-temurun yang masih dijalankan dalam masyarakat. Musik ini

tersebar hampir di seluruh pelosok negeri dan setiap daerah mempunyai ciri khas yang berbeda. Musik nusantara lahir, tumbuh, dan berkembang di seluruh wilayah nusantara (Purnomo dalam Andriansyah, dkk, 2017: 1012).

Musik nusantara adalah salah satu bentuk karangan musik atau lagu daerah yang telah menyambung masa lalu dan masa kini (Swasono dalam Sunarto, 2017: 1).

Musik nusantara atau lagu daerah dapat disimpulkan menurut pengertian di atas adalah musik atau lagu yang berkembang di suatu daerah dan diwariskan secara turun-temurun oleh masyarakat daerah tersebut dan memiliki makna dan pesan atau petuah tersendiri disertai lirik atau lagunya serta memiliki ciri khas yang berbeda disertai daerahnya.

Musik nusantara/ lagu daerah ini mempunyai ciri khas antara lain sebagai berikut:

- 1) Menceritakan tentang lingkungan ataupun daerah masyarakat setempat.
- 2) Pengarang lagu tersebut jarang bahkan tidak diketahui.
- 3) Mengandung nilai-nilai kehidupan, unsur-unsur kebersamaan sosial serta keserasian dengan lingkungan sekitar.
- 4) Sulit dinyanyikan oleh orang dari daerah lain.

Musik nusantara atau lagu daerah juga memiliki beberapa fungsi menurut Tim Guru Eduka (2018: 462), yaitu:

- a. Mengiringi upacara adat.
- b. Mengiringi tari dan pertunjukkan tradisional.
- c. Sarana hiburan.
- d. Media komunikasi
- e. Media penerangan

Sedangkan dalam dunia pendidikan lagu daerah diajarkan dan dipelajari dari jenjang sekolah dasar hingga pendidikan sekolah atas tak lain tujuannya adalah untuk menambah wawasan dan makna yang terkandung dalam lagu daerah tersebut sekaligus melestarikan budaya Indonesia agar tidak hilang oleh tumbuhnya budaya modern (Purnomo, 2016: 528).

### **Aspek Kognitif Siswa**

Perkembangan kognitif (*cognitive development*) adalah tahap-tahap perkembangan kognitif manusia sejak dari usia anak-anak hingga dewasa; mulai dari proses-proses berfikir secara konkret atau melibatkan konsep-konsep konkret sampai dengan yang lebih tinggi yaitu konsep-konsep yang abstrak dan logis (Suharan, 2014: 7). Perkembangan kemampuan kognitif anak dapat dilihat dari apa yang mereka lakukan, yang didorong rasa ingin tahu yang besar pada diri anak. Kognitif akan cepat berkembang apabila melalui permainan yang menggunakan benda yang disukai anak.

Kemampuan kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa (Yuliani dalam Jawati, 2013: 253). Menurut pendapat saya dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa aspek kognitif adalah suatu tingkah laku yang mengakibatkan seseorang memperoleh pengetahuan, baik dari segi kemampuan dalam memecahkan masalah.

Perkembangan kognitif anak SD menurut pandangan Jean Piaget melalui empat tahapan yaitu:

1. Tahap *sensorimotor* (0 – 2 tahun)
2. Tahap *preoperational* (2 – 7 tahun)
3. Tahap *concrete operational* (7 – 11 tahun)
4. Tahap *formal operational* (11 – 15 tahun)

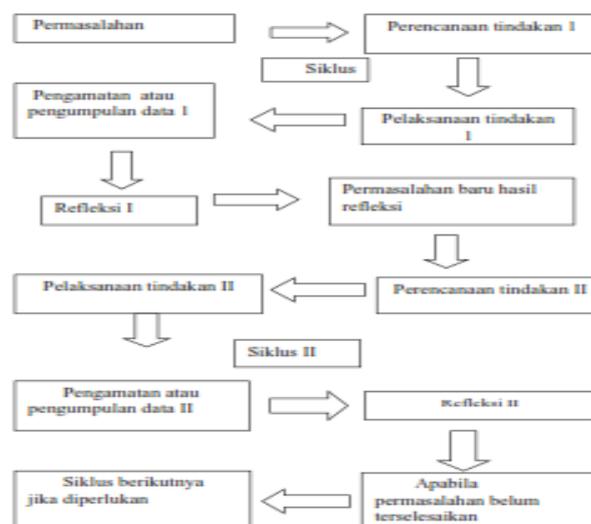
## Metode Storytelling

*Storytelling* merupakan sebuah penyampaian cerita kepada yang mendengarkan yang memiliki sifat menyenangkan, tidak menggurui dan dapat mengembangkan imajinasi (Al Kaaf dalam Ramdhani, Yuliasri, Sari & Hasriah, 2019: 155). Dari pengertian *storytelling* tersebut selaras dengan pendapat yang dikemukakan oleh Majid (2009) dan Yudha (2007) dalam Ayuni, dkk (2013: 122) yaitu *storytelling* memiliki arti yaitu sebuah penyampaian cerita kepada pendengar serta dirasa tepat untuk dijadikan sebuah metode pembelajaran bagi anak karena sifatnya yang menyenangkan, tidak menggurui, serta dapat mengembangkan imajinasi.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas atau yang lebih dikenal dengan nama PTK atau dalam bahasa Inggris *Classroom Action Research* (CAR). Penelitian tindakan sendiri artinya yaitu suatu proses penelitian yang sistematis yang bersifat siklus (Patricia H. Hinvhet dalam Sugiyono, 2018: 696). Tujuan dari PTK ini adalah untuk meningkatkan atau memperbaiki praktik pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Tujuan ini dapat tercapai dengan melakukan berbagai tindakan alternatif dalam memecahkan persoalan pembelajaran di kelas. Selain itu, Penelitian Tindakan Kelas atau PTK akan mendorong guru untuk memikirkan apa yang mereka lakukan sehari-hari dalam menjalankan tugasnya. Hal ini akan membantu guru untuk dapat berfikir kritis terhadap apa yang mereka lakukan dan penerapannya pada teori-teori yang muluk-muluk dan bersifat *universal* yang ditemukan oleh para pakar peneliti yang sering kali tidak cocok dengan situasi dan kondisi kelas.

Penelitian Tindakan Kelas atau PTK ini menggunakan desain dari Kemmis dan Taggart model siklus berulang dan berkelanjutan (spiral) yang berarti proses pembelajaran semakin lama semakin meningkatkan hasil belajarnya (Aqib & Chotibuddin, 2018: 5). Masing-masing siklus terdiri atas empat tahap yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Penelitian ini diakhiri apabila siklus kedua sudah mengalami peningkatan aspek kognitif anak dilihat dari hasil belajar pada pembelajaran SBdP yang ditandai dengan  $\geq 70\%$  siswa memperoleh nilai  $\geq 75$  (sama dengan atau lebih dari Kriteria Ketuntasan Minimal yang telah ditentukan). Apabila pada siklus kedua belum mengalami peningkatan sesuai kriteria keberhasilan, maka peneliti dilanjutkan pada siklus berikutnya:



Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menerapkan metode pembelajaran *storytelling* ini direncanakan dengan dua siklus setiap siklus terdiri dari empat kali pertemuan. Penelitian ini dilaksanakan melalui empat tahapan setiap siklusnya yaitu: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Hasil data dalam keterlaksanaan pembelajaran menggunakan metode *storytelling* dilakukan dengan pengamatan oleh dua *observer*. *Observer* memberikan respon terkait metode *storytelling* yang digunakan saat kegiatan proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran yang telah disediakan. Berikut data hasil keterlaksanaan pembelajaran oleh dua *observer* dari 2 siklus disajikan dalam tabel berikut;

Tabel 1. Data Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran Siklus I dan II

No	Aspek keterlaksanaan	SIKLUS			
		I		II	
		1	2	1	2
1	Pendahuluan	26	27	27	28
2	Inti	18	19	21	22
3	Penutup	11	11	11	12
	$\sum fm$	55	57	59	62
	$\sum fa$	60	60	64	64
	Presentase (%)	98,3%		97,6%	

Berdasarkan data hasil lembar keterlaksanaan pembelajaran yang dilakukan dua *observer* pada Tabel 1 diperoleh pada siklus I dengan persentase 98,3% dengan kriteria kategori “sangat baik”. Sedangkan untuk siklus II diperoleh persentase 97,6% dengan kriteria kategori “sangat baik” hasil tersebut didapat dari 3 aspek dalam keterlaksanaan pembelajaran yang terdiri dari pendahuluan, kegiatan inti dan penutup terlaksana semua dengan sangat baik, berikut diagram persentase keterlaksanaan pembelajaran menggunakan metode *storytelling*.



Gambar 1. Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran

Keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *storytelling* yang dilakukan pada penelitian ini dapat disimpulkan berjalan dengan sangat baik sehingga dapat meningkatkan aspek kognitif siswa kelas IV di SDN Sindurjan pada materi

pengenalan aspek kognitif musik nusantara walaupun dalam pelaksanaannya persentase keterlaksanaan pembelajarannya menurun dari siklus I ke siklus II namun tetap dalam kategori baik proses keterlaksanaannya.

Data hasil belajar diambil dari nilai *pre test* dan *post test* sesuai kesepakatan peneliti dan guru pengampu. Nilai tersebut sebagai indikator peningkatan aspek kognitif siswa yang dilihat dari keberhasilan hasil belajar. Adapun hasil dari indikator keberhasilan pada prasiklus, siklus I dan siklus II dapat dilihat dari tabel berikut ini.

Tabel 2. Hasil Belajar setiap Siklus  
Pra siklus

Jumlah Siswa		Persentase		Rata-rata Kelas
Tuntas KKM	Belum Tuntas KKM	Tuntas KKM	Belum Tuntas KKM	
2	8	20%	80%	62,5

Hasil Analisis Hasil Belajar Siklus 1

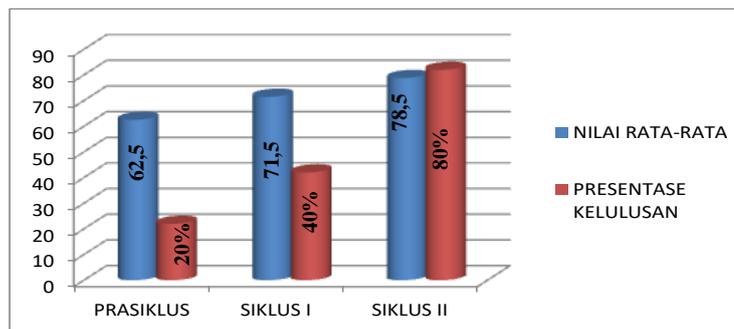
Jumlah Siswa		Persentase		Rata-rata Kelas
Tuntas KKM	Belum Tuntas KKM	Tuntas KKM	Belum Tuntas KKM	
4	6	40%	60%	71,5

Hasil Analisis Hasil Belajar Siklus 2

Jumlah Siswa		Persentase		Rata-rata Kelas
Tuntas KKM	Belum Tuntas KKM	Tuntas KKM	Belum Tuntas KKM	
8	2	80%	20%	78,5

Berdasarkan tabel diatas bahwa perolehan nilai siswa kelas IV mengalami kenaikan ditandai dengan peningkatan nilai rata-rata kelas dari 62,5 pada pra siklus dengan kategori kurang baik, naik menjadi 71,5 pada siklus I, dan semakin meningkat menjadi 78,5 pada siklus II. Jika dipersentasekan pada prasiklus siswa yang lulus mencapai 20%. Hal ini berarti ketercapaian pada pra siklus kurang baik dikarenakan indikator keberhasilan belum mencapai 70 %. Jika siklus I dipersentasekan siswa yang lulus mencapai 40%, hal ini berarti ketercapaian pada siklus I masih kurang belum mencapai 70%. Kemudian yang terakhir pada siklus II jika dipersentasekan siswa yang lulus mencapai 80%, hal ini berarti ketercapaian pada siklus II berkategori baik dikarenakan pencapaian kompetensi >70 %.

Peningkatan aspek kognitif siswa dilihat dari meningkatnya hasil belajar siswa di dalam proses pembelajaran. Peningkatan aspek kognitif siswa ditandai dengan meningkatnya hasil belajar terhadap penerapan metode *storytelling* pada saat proses pembelajaran. Peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SBdP dapat diuraikan melalui gambar 3 diagram batang berikut ini:



Gambar 2. Hasil belajar tiap siklus

Gambar 2 di atas menunjukkan kenaikan hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan meningkatnya angka kelulusan yang ditunjukkan disetiap siklus. Peningkatan hasil belajar tersebut menandakan ada pengaruhnya pembelajaran melalui metode pembelajaran yang digunakan. Tindakan ini sangat memungkinkan untuk tercapainya proses pembelajaran yang tuntas. Penerapan metode *storytelling* memberikan kontribusi positif bagi peningkatan hasil belajar siswa yang berarti aspek kognitif siswa juga meningkat.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas yang telah dilakukan dengan menggunakan metode *storytelling* pada mata pelajaran SBdP, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan metode *storytelling* berupa: pemberian pertanyaan, tugas diskusi, dan pemberian test yang diterapkan pada mata pelajaran SBdP di kelas IV SD Negeri Sindurjan dengan dua siklus berdasarkan data hasil lembar keterlaksanaan pembelajaran yang dilakukan 2 observer diperoleh pada siklus I dengan persentase 98,3% dengan kriteria kategori "sangat baik". Sedangkan untuk siklus II diperoleh persentase 97,6% dengan kriteria kategori "sangat baik" hasil tersebut didapat dari 3 aspek dalam keterlaksanaan pembelajaran yang terdiri dari pendahuluan, kegiatan inti dan penutup terlaksana semua dengan sangat baik maka dapat disimpulkan keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode *storytelling* yang dilakukan berjalan dengan sangat baik.
2. Aspek kognitif siswa meningkat dengan ditandainya peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran SBdP di kelas IV SD Negeri Sindurjan. Pada pra siklus hasil belajar siswa saat proses pembelajaran 20% berkategori kurang. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada siklus I dengan persentase ketercapaian mencapai 40% berkategori kurang. Lalu hasil belajar mengalami peningkatan pada siklus II mencapai 80% berkategori baik. Dengan demikian ketercapaian kompetensi yang dihasilkan dengan persentase 80% siswa berkategori lulus, melebihi indikator keberhasilan yaitu dengan pencapaian kompetensi kelulusan kelas sebesar 70%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, dkk & Suryani (Eds). 2019. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ayuni, Rita Diah, dkk. 2013. Pengaruh Storytelling terhadap Perilaku Empati Anak. *Jurnal Psikologi* (Vol. 12 No. 2). Jurnal Universitas Diponegoro. Tersedia di: <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/psikologi/article/view/8832>. Diakses pada tanggal 19 Mei 2020 pukul 09:37 WIB.

- Heryanti, Vera. 2014. *Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Melalui Permainan Tradisional (Congklak)*. Skripsi diterbitkan. Universitas Bengkulu. Tersedia di: <http://repository.unib.ac.id/8495/1/I%2CII%2CIII%2CI-14-ver-FK.pdf>. Diakses pada tanggal 7 November 2019 pukul 20:10 WIB.
- Jawati, Ramaikis. 2013. Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak melalui Permainan Ludo Geometri di PAUD Habibul Ummi II. *Jurnal SPEKTRUM PLS* (Vol. 1 No. 1). Jurnal Universitas Negeri Padang. Tersedia di: <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/pnfi/article/view/1537>. Diakses pada tanggal 4 November 2019 pukul 20:07 WIB.
- Kurniadi, Dedi. 2018. Meningkatkan Kemampuan dan Kreativitas Siswa dalam Memainkan Musik Tradisional Melalui Metode Tutor Sebaya. *Jurnal IMAJI* (Vol. 16 No. 1). Tersedia di: <https://journal.uny.ac.id/index.php/imaji/article/view/21280>. Diakses pada tanggal 13 November 2019 pukul 19:00 WIB.
- Pramudita, Meylana. 2014. *Pembelajaran Lagu Daerah dalam Menanamkan Apresiasi Siswa Kelas V di SD Blimbing Kidul Kabupaten Kudus*. Skripsi diterbitkan. Universitas Negeri Semarang. Tersedia di : <http://lib.unnes.ac.id/24470/1/1401412409.pdf>. Diakses pada tanggal 3 November 2019 pukul 18:03 WIB.
- Purnomo, Agus. dkk. 2016. Pengembangan Aplikasi Info Lagu Nusantara Berbasis Android Untuk Melestarikan Warisan Budaya Indonesia. *Jurnal SIMETRIS* (Vol. 7 No. 2). Surakarta: Jurnal Universitas Sebelah Maret. Tersedia di: <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/simet/article/view/764/738>. Diakses pada tanggal 15 Mei 2020 pukul 09:06 WIB.
- Suharnan. 2011. *Psikologi Kognitif*. Jakarta: Intermedia Group.
- Sunarto, Bambang. dkk. 2017. *Eksperimen Penciptaan Musik Nusantara Untuk Pengembangan Filsafat Ilmu Penciptaan Musik*. Institut Seni Indonesia Surakarta.
- Tim Guru EDUKA. 2018. *All New Target Nilai 100 Ulangan Harian SMP/ MTs Kelas VIII*. Jakarta: Cmedia.