

**PEMANFAATAN LAGU SEBAGAI IMPLEMENTASI MODEL PAKEM  
PADA JENJANG PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
DAN SEKOLAH DASAR**

**Zulfa Bakar**

**ABSTRAK**

Lagu efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran berbahasa khususnya menyimak karena memiliki dua unsur yaitu musik dan lirik. Musik dapat memfasilitasi kemampuan belajar berbahasa karena ritme musik dan pola kalimat memiliki bentuk serupa serta memiliki keseimbangan secara matematika sementara lirik membantu siswa memahami dan menyimak karena harus didengarkan dengan seksama. Pada implementasinya, Piaget menyarankan agar penggunaan lagu sebagai media belajar haruslah mempertimbangkan kesiapan siswa sesuai tahap perkembangan psikologisnya. Karena itu, pembelajaran melalui musik dalam rentang usia dini sampai sekolah dasar diarahkan pada kesempatan untuk bermusik, siswa mempelajari durasi melalui kegiatan bernyanyi, menggambar dan bergerak. Beberapa metode yang dapat digunakan antara lain memainkan alat musik dan bernyanyi serta membantu mereka menyimak dengan gerakan, potongan lagu atau gambar; membantu siswa membentuk "peta belajar" dengan menggerakkan jari di udara mengikuti alunan musik dan memindahkannya pada sebuah kertas serta menulis pengalaman, cerita atau interpretasi berdasarkan lagu yang mereka dengarkan yang dikombinasikan dengan pengalaman pribadi siswa. Dengan memperhatikan penunjuk dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk lebih banyak "bermusik" daripada mengikuti materi melalui buku – maka orangtua, guru dan murid akan mendapatkan suasana yang menyenangkan saat membangun dasar yang kuat untuk melakukan proses pembelajaran.

Kata Kunci: Lagu, PAKEM, PAUD, Pendas

**A. PENDAHULUAN**

Banyak orang menikmati dan menyukai musik karena menenangkan, menyenangkan membantu membangun perhatian pada sesuatu. Musik juga membantu bernostalgia. Hal tersebut mendorong keyakinan dan praktik penggunaan musik pada kegiatan belajar, baik sebagai latar maupun perangkat utama. Hal ini dapat ditemui pada penggunaan musik di taman kanak-kanak, pendidikan pra-sekolah maupun di sekolah-sekolah dasar.

Pada umumnya orangtua dan pendidik menyepakati bahwa aspek kesenangan yang diciptakan musik bermanfaat pada proses belajar, namun apakah musik sebenarnya membantu proses pengembangan kognitif dan proses belajar

pada anak? Artikel ini disusun untuk menjelaskan bagaimana kontribusi lagu, yaitu musik dan lirik, dalam pengembangan kognitif, khususnya keterampilan menyimak sebagai bagian dari keterampilan berbahasa.

Seorang pakar psikologi pendidikan bernama Jean Piaget (Ormrod, 2008) menyatakan bahwa anak-anak pada dasarnya adalah pembelajar yang aktif. Mereka memiliki kepekaan terhadap lingkungannya dan secara aktif mencari informasi agar mengerti dan memahami. Mereka secara terus-menerus akan bereksperimen dengan objek di sekitarnya, memanipulasi dan mengamati akibatnya. Dari proses tersebut anak mengonstruksi pengetahuannya.

Berpijak pada gagasan Piaget tersebut maka seorang guru dapat memanfaatkan keingintahuan siswa untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan mereka melalui berbagai aktivitas belajar yang langsung melibatkan siswa. Jerome Bruner (1966) berpendapat bahwa pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh melalui aktivitas langsung cenderung akan bertahan lama dibandingkan pengetahuan yang diperoleh melalui aktivitas mendengarkan (hafalan) sehingga Bruner menganjurkan *discovery learning* sebagai bagian dari strategi pembelajaran aktif di sekolah.

Sejak lama musik diyakini sebagai media yang bermanfaat sebagai latar dalam perkembangan kognitif anak karena membangun suasana yang menyenangkan dalam proses belajar namun sesungguhnya lagu dapat digunakan sebagai media ajar dalam keterampilan berbahasa khususnya menyimak.

## **B. PEMBAHASAN**

### **1. Membangun Suasana Belajar yang Menyenangkan**

Untuk mencapai keberhasilan proses belajar, faktor motivasi merupakan kunci utama. Seorang guru harus mengetahui secara pasti mengapa seorang siswa memiliki berbagai macam motif dalam belajar. Ada empat katagori yang perlu diketahui oleh seorang guru yang baik terkait dengan motivasi “mengapa siswa belajar”, yaitu (1) motivasi intrinsik (siswa belajar karena tertarik dengan tugas-tugas yang diberikan), (2) motivasi instrumental (siswa belajar karena akan menerima konsekuensi: penghargaan atau hukuman), (3) motivasi sosial (siswa

belajar karena ide dan gagasannya ingin dihargai), dan (4) motivasi prestasi (siswa belajar karena ingin menunjukkan kepada orang lain bahwa dia mampu melakukan tugas yang diberikan oleh gurunya).

Kita semua setuju bahwa pembelajaran yang menyenangkan merupakan dambaan dari setiap peserta didik karena proses belajar yang menyenangkan bisa meningkatkan motivasi belajar yang tinggi bagi siswa guna menghasilkan produk belajar yang berkualitas.

Selain itu dalam paradigma baru pendidikan, tujuan pembelajaran bukan hanya untuk merubah perilaku siswa, tetapi membentuk karakter dan sikap mental profesional yang berorientasi pada *global mindset*. Fokus pembelajarannya adalah pada ‘mempelajari cara belajar’ (*learning how to learn*) dan bukan hanya semata pada mempelajari substansi mata pelajaran. Sedangkan pendekatan, strategi dan metoda pembelajarannya adalah mengacu pada konsep konstruktivisme yang mendorong dan menghargai usaha belajar siswa dengan proses *enquiry & discovery learning*.

Salah satu strategi yang sangat cocok dan menarik peserta didik dalam pembelajaran sekarang ini dikenal dengan nama PAKEM (Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif dan Menyenangkan). PAKEM adalah sebuah model pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengejakan kegiatan yang beragam untuk mengembangkan keterampilan dan pemahaman dengan penekanan kepada belajar sambil bekerja, sementara guru menggunakan berbagai sumber dan alat bantu belajar termasuk pemanfaatan lingkungan supaya pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan efektif.

## **2. Pendekatan PAKEM**

PAKEM yang merupakan singkatan dari pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan, merupakan sebuah model pembelajaran kontekstual yang melibatkan paling sedikit empat prinsip utama dalam proses pembelajarannya. Pertama, proses Interaksi (siswa berinteraksi secara aktif dengan guru, rekan siswa, multi-media, referensi, lingkungan dsb). Kedua, proses Komunikasi (siswa mengkomunikasikan pengalaman belajar mereka dengan guru

dan rekan siswa lain melalui cerita, dialog atau melalui simulasi role-play). Ketiga, proses Refleksi, (siswa memikirkan kembali tentang kebermaknaan apa yang mereka telah pelajari, dan apa yang mereka telah lakukan). Keempat, proses Eksplorasi (siswa mengalami langsung dengan melibatkan semua indera mereka melalui pengamatan, percobaan, penyelidikan dan/atau wawancara).

Pelaksanaan PAKEM harus memperhatikan bakat, minat dan modalitas belajar siswa, dan bukan semata potensi akademiknya. Dalam pendekatan pembelajaran Quantum (*Quantum Learning*) ada tiga macam modalitas siswa, yaitu modalitas visual, auditorial dan kinestetik. Dengan modalitas visual dimaksudkan bahwa kekuatan belajar siswa terletak pada indera 'mata' (membaca teks, grafik atau dengan melihat suatu peristiwa), kekuatan auditorial terletak pada indera 'pendengaran' (mendengar dan menyimak penjelasan atau cerita), dan kekuatan kinestetik terletak pada 'perabaan' (seperti menunjuk, menyentuh atau melakukan). Jadi, dengan memaksimalkan modalitas tersebut, seorang guru mampu merancang media, metoda/atau materi pembelajaran kontekstual yang relevan dengan kecenderungan potensi atau modalitas belajar siswa dan meningkatkan kualitas proses belajarnya.

### **3. Peranan Guru**

Agar pelaksanaan PAKEM berjalan sebagaimana diharapkan, John B. Biggs and Ross Telfer dalam "The Process of Learning", 1987, edisi kedua, menyebutkan paling tidak ada 12 aspek dari sebuah pembelajaran kreatif, yang harus dipahami dan dilakukan oleh seorang guru yang baik dalam proses pembelajaran terhadap siswa:

- a. Memahami potensi siswa yang tersembunyi dan mendorongnya untuk berkembang sesuai dengan kecenderungan bakat dan minat mereka;
- b. memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar meningkatkan rasa tanggung jawab dalam melaksanakan tugas dan bantuan jika mereka membutuhkan;
- c. menghargai potensi siswa yang lemah/lamban dan memperlihatkan entuisme terhadap ide serta gagasan mereka;

- d. mendorong siswa untuk terus maju mencapai sukses dalam bidang yang diminati dan penghargaan atas prestasi mereka;
- e. mengakui pekerjaan siswa dalam satu bidang untuk memberikan semangat pada pekerjaan lain berikutnya;
- f. menggunakan kemampuan fantasi dalam proses pembelajaran untuk membangun hubungan dengan realitas dan kehidupan nyata;
- g. memuji keindahan perbedaan potensi, karakter, bakat dan minat serta modalitas gaya belajar individu siswa;
- h. mendorong dan menghargai keterlibatan individu siswa secara penuh dalam proyek-proyek pembelajaran mandiri;
- i. menyatakan kepada para siswa bahwa guru-guru merupakan mitra mereka dan perannya sebagai motivator dan fasilitator bagi siswa;
- j. menciptakan suasana belajar yang kondusif dan bebas dari tekanan dan intimidasi dalam usaha meyakinkan minat belajar siswa;
- k. mendorong terjadinya proses pembelajaran interaktif, kolaboratif, inkuiri dan *discovery* agar terbentuk budaya belajar yang bermakna (*meaningful learning*) pada siswa; serta
- l. memberikan tes/ujian yang bisa mendorong terjadinya umpan balik dan semangat/gairah pada siswa untuk ingin mempelajari materi lebih dalam.

Selanjutnya bentuk-bentuk pertanyaan yang dapat menggugah terjadinya "pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan" (PAKEM), bisa diterapkan antara lain dalam salah satu kegiatan belajar dalam kelompok dengan studi kasus. Menurut Wassermen (1994), pertanyaan-pertanyaan yang memerlukan pemikiran yang dalam untuk sebuah solusi atau yang bersifat mengundang, bukan instruksi atau memerintah. Misalnya dengan menggunakan kata kerja: *mengambarkan, membandingkan, menjelaskan, menguraikan* atau dengan menggunakan kata-kata: *apa, mengapa atau bagaimana* dalam kalimat bertanya. Para siswa bisa juga diminta untuk menjawab sejumlah pertanyaan yang nampaknya sesuai dengan semua skenario.

Proses pembelajaran akan berlangsung seperti yang diharapkan dalam pelaksanaan konsep Pakem jika peran para guru dalam berinteraksi dengan

siswanya selalu memberikan motivasi, dan memfasilitasinya tanpa mendominasi, memberikan kesempatan untuk berpartisipasi aktif, membantu dan mengarahkan siswanya untuk mengembangkan bakat dan minat mereka melalui proses pembelajaran yang terencana.

Perlu dicatat bahwa tugas dan tanggung jawab utama para guru dalam paradigma baru pendidikan "bukan membuat siswa belajar" tetapi "membuat siswa mau belajar", dan juga "bukan mengajarkan mata pelajaran" tetapi "mengajarkan cara bagaimana mempelajari mata pelajaran ". Prinsip pembelajaran yang perlu dilakukan: "Jangan meminta siswa Anda hanya untuk mendengarkan, karena mereka akan lupa. Jangan membuat siswa Anda memperhatikan saja, karena mereka hanya bisa mengingat. Tetapi yakinkan siswa Anda untuk melakukannya, pasti mereka akan mengerti".

#### **4. Penilaian Hasil Belajar**

Penilaian yang sesuai dengan pembelajaran model Pakem adalah penilaian otentik yang merupakan proses pengumpulan informasi oleh guru tentang perkembangan dan pencapaian pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik melalui berbagai teknik yang mampu mengungkapkan, membuktikan atau menunjukkan secara tepat bahwa tujuan pembelajaran telah benar-benar dikuasai dan dicapai.

Tujuan penilaian otentik itu sendiri adalah untuk (a) menilai kemampuan individual melalui tugas tertentu; (b) menentukan kebutuhan pembelajaran; (c) membantu dan mendorong siswa; (d) membantu dan mendorong guru untuk mengajar yang lebih baik; (e) menentukan strategi pembelajaran; (f) akuntabilitas lembaga; dan (g) meningkatkan kualitas pendidikan. Penilaian dapat dilakukan melalui tes secara lisan, tertulis, dan perbuatan atau non-tes dengan menggunakan skala sikap, checklist, kuesioner, studi kasus, dan portofolio.

Dalam pembelajaran, dengan pendekatan PAKEM rangkaian penilaian ini seyogiayanya dilakukan oleh seorang guru. Hal ini disebabkan setiap jenis atau bentuk penilaian tersebut memiliki beberapa kelemahan selain keunggulan.

Merancang penilaian dilakukan bersamaan dengan merancang pembelajaran tersebut. Penilaian disesuaikan dengan pendekatan dan metode yang dilaksanakan dalam pembelajaran dan dirancang sebagaimana dengan penilaian otentik. Artinya, selama pembelajaran itu berlangsung, guru selain sebagai fasilitator juga melakukan penilaian dengan berbagai alat yang sesuai dengan kegiatan yang dilakukan oleh siswa.

Dalam pelaksanaan konsep PAKEM, penilaian dimaksudkan untuk mengukur tingkat keberhasilan siswa, baik itu keberhasilan dalam proses maupun keberhasilan dalam lulusan (output). Keberhasilan proses dimaksudkan bahwa siswa berpartisipasi aktif, kreatif dan senang selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Sedangkan keberhasilan lulusan (output) adalah siswa mampu menguasai sejumlah kompetensi dan standar kompetensi dari setiap Mata Pelajaran, yang ditetapkan dalam sebuah kurikulum. Inilah yang disebut efektif dan menyenangkan. Jadi, penilaian harus dilakukan dan diakui secara kumulatif.

Penilaian harus mencakup paling sedikit tiga aspek: pengetahuan, sikap dan keterampilan. Ini tentu saja melibatkan pertimbangan profesional dengan memperhatikan sifat objektivitas dan keadilan. Untuk ini, pendekatan Penilaian Acuan Norma (PAN) dan Penilaian Acuan Patokan (PAP) merupakan pendekatan penilaian alternatif yang paling representatif untuk menentukan keberhasilan pembelajaran Model PAKEM.

## **5. Media dan Bahan Ajar**

Media dan bahan ajar merupakan salah satu aspek penentu dalam kualitas proses pembelajaran di sekolah. Sebuah harapan yang selalu menjadi wacana di antara para pendidik/guru kita dalam melaksanakan tugas mengajar mereka di sekolah adalah tidak tersedianya 'media pembelajaran dan bahan ajar' yang cukup memadai.

Jawaban para guru ini cukup masuk akal. Seakan ada korelasi antara ketersediaan 'media bahan ajar' di sekolah dengan keberhasilan pembelajaran siswa. Kita juga sepakat bahwa salah satu penyebab ketidakberhasilan proses pembelajaran siswa di sekolah adalah kurangnya media dan bahan ajar. Kita yakin bahwa pihak manajemen sekolah sudah menyadarinya. Tetapi, sebuah alasan

klasik selalu kita dengar bahwa "sekolah tidak punya dana untuk itu".

Dalam pembelajaran Model PAKEM, seorang guru mau tidak mau harus berperan aktif, proaktif dan kreatif untuk mencari dan merancang media/bahan ajar alternatif yang mudah, murah dan sederhana. Tetapi tetap memiliki relevansi dengan tema mata pelajaran yang sedang dipelajari siswa.

Penggunaan perangkat multimedia seperti ICT sungguh sangat ideal, tetapi tidak semua sekolah mampu mengaksesnya sehingga tanpa merendahkan sifat dan nilai multimedia elektronik, para guru dapat memilih dan merancang media pembelajaran alternatif dengan menggunakan berbagai sumber lainnya, seperti bahan baku yang murah dan mudah di dapat, seperti bahan baku kertas/plastik, tumbuh-tumbuhan, kayu dan sebagainya, guna memotivasi dan merangsang proses pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan.

Pada praktiknya model 'pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan', atau yang kita sebut dengan PAKEM itu tidak selalu mahal. Unsur kreativitas tidak terletak pada produk/media yang sudah jadi, tetapi lebih pada pola pikir dan strategi yang digunakan secara tepat oleh seorang guru itu sendiri dalam merancang dan mengajarkan materi pelajarannya.

## **6. Manfaat Musik terhadap Perkembangan Anak**

Seorang pakar psikologi pendidikan bernama Jean Piaget (Ormrod, 2008) menyatakan bahwa anak-anak pada dasarnya adalah pembelajar yang aktif. Mereka memiliki kepekaan terhadap lingkungannya dan secara aktif mencari informasi agar mengerti dan memahami. Mereka secara terus-menerus akan bereksperimen dengan objek di sekitarnya, memanipulasi dan mengamati akibatnya. Dari proses tersebut anak mengonstruksi pengetahuannya.

Berpijak pada gagasan Piaget tersebut maka seorang guru dapat memanfaatkan keingintahuan siswa untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan mereka melalui berbagai aktivitas belajar yang langsung melibatkan siswa. Jerome Bruner (1966) berpendapat bahwa pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh melalui aktivitas langsung cenderung akan bertahan lama dibandingkan pengetahuan yang diperoleh melalui aktivitas mendengarkan



(hafalan) sehingga Bruner menganjurkan *discovery learning* sebagai bagian dari strategi pembelajaran aktif di sekolah.

Sebagaimana disampaikan di awal tulisan ini, dalam merancang sebuah media pembelajaran, maka aspek yang paling penting untuk diperhatikan oleh seorang guru adalah karakteristik dan modalitas gaya belajar individu peserta didik, seperti disebutkan dalam pendekatan 'Quantum Learning' dan 'Learning Style Inventory'. Media yang dirancang harus memiliki daya tarik tersendiri guna merangsang proses pembelajaran yang menyenangkan dan disajikan dalam skenario penyajian sesuai sistem modular dengan mengacu pada pendekatan Bloom Taksonomi.

Ini dimaksudkan agar terjadi proses pembelajaran yang terstruktur, dinamis dan fleksibel, tanpa harus selalu terikat dengan ruang kelas, waktu dan/atau guru. Perlu dicatat bahwa tujuan akhir mempelajari sebuah mata pelajaran adalah agar para siswa memiliki kompetensi sebagaimana ditetapkan dalam Standar Kompetensi (baca Kurikulum Nasional). Untuk itu langkah/skenario penyajian pembelajaran dalam setiap topik/mata pelajaran harus dituliskan secara jelas dalam sebuah modul. Dengan demikian diharapkan para siswa akan terlibat dalam proses pembelajaran tuntas (*Mastery Learning*) dan bermakna (*Meaningful Learning*).

Menyimak adalah salah satu bagian penting dalam pengembangan kognitif. Merujuk pada prinsip pembelajaran PAKEM maka dalam proses menyimak tersebut peserta didik haruslah (a) terlibat secara aktif baik fisik, mental maupun emosional; (b) memungkinkan terjadinya komunikasi antara guru dan peserta didik; (c) memungkinkan terjadinya interaksi multi arah serta (d) memungkinkan peserta didik memikirkan kembali apa yang telah dilakukan.

Pada umumnya banyak orangtua dan pendidik meyakini bahwa musik penting bagi perkembangan anak. Pelajaran yang disampaikan dalam bentuk musik biasanya melekat dalam waktu yang lebih lama serta membuka peluang untuk mempelajari banyak hal lainnya. Hal ini terjadi karena musik tidak hanya mengaktifkan batang otak sebelah kanan namun mengaktifkan kedua bagian otak,

menimbulkan rangsangan emosional (baik tenang maupun agresif ) serta merangsang sistem limbik yang bersama wilayah sub-cortical terlibat dalam menikmati nada dan memberikan tanggapan emosi.

Hal ini penting karena riset menunjukkan bahwa sistem limbic adalah bagian otak yang bertanggung jawab pada pengolahan memori jangka panjang sehingga ini berarti bahwa informasi yang disampaikan melalui musik akan diolah dalam sistem limbic sehingga menjadi bagian memori jangka panjang.

Roy (2006) menyatakan bahwa pengaruh musik terhadap pikiran dan tubuh dapat disimpulkan dalam delapan area berikut: mempengaruhi energi yang dihasilkan otot, meningkatkan proses produksi energi dalam sel, mempengaruhi ritme detak jantung, mempengaruhi proses metabolisme dan pembakaran dalam tubuh, mengurangi tingkat stress, menyembuhkan kelelahan dan kehabisan energi, menyalurkan emosi dan perasaan, serta merangsang kreativitas, kepekaan dan kemampuan berpikir.

## **7. Lagu Sebagai Media Pembelajaran bagi Anak**

Lagu adalah "ragam suara yang berirama (dalam percakapan, bernyanyi, membaca dan sebagainya); nyanyian, ragam nyanyi" (KBBI, 2003:624) dan berdasarkan pengertian di atas lagu memiliki dua unsur yaitu lirik dan musik. Lirik adalah susunan kata sebuah nyanyian (KBBI, 2003:678) sementara musik (Meliyani, 2009:20) adalah bahasa yang mengekspresikan perasaan kepada orang-orang yang mendengarnya.

### **a. Musik Sebagai Sarana Pembelajaran Menyimak**

Nampak masuk akal bahwa musik dapat memfasilitasi kemampuan belajar berbahasa khususnya menyimak karena ritme musik dan pola kalimat memiliki bentuk serupa. Selain itu musik tidak hanya berupa bentuk ekspresi kesenian namun beberapa di antaranya, seperti musik klasik, memiliki keseimbangan secara matematika. Menurut Jason Heimowitz dari University of Chicago, musik klasik memiliki efek yang sangat kuat dalam pembentukan intelektual dan kreativitas anak. Manfaat lain yang didapatkan dari mendengarkan musik klasik adalah meningkatkan keterampilan verbal, emosional dan keruangan (spatial),

memperbaiki konsentrasi, menginspirasi proses berpikir kreatif, menyempurnakan gerakan dan koordinasi gerak serta membangun suasana dan motivasi positif.

Salah satu rujukan yang dapat digunakan untuk menjelaskan hubungan antara musik dan keterampilan menyimak adalah studi yang dilakukan oleh Hurwitz, Wolff, Bortnick and Kokas (1975) dimulai dari sekelompok anak dengan nilai rata-rata yang sama pada ujian kecerdasan kemudian ditempatkan pada kelas yang sama dengan guru yang sama dengan kondisi kelas dan suasana belajar yang identik dengan pengecualian penambahan instruksi musik pada sebagian anggota kelompok. Hasil percobaan menunjukkan bahwa seluruh anak yang menerima pelajaran musik mendapatkan nilai yang lebih tinggi dari anggota kelompok lainnya pada ujian membaca. Setelah 30 tahun hasil studi tersebut masih dianggap akurat dan relevan.

Temuan lain yang mendukung ditunjukkan oleh Roy Paget (2006), sebuah studi di Kanada melakukan perbandingan antara kelompok anak berusia empat sampai enam tahun yang mengikuti kursus musik dan kelompok yang tidak. Temuan studi tersebut menunjukkan bahwa anak yang mengikuti kursus musik mendapatkan nilai yang lebih baik dalam tes intelegensia umum, bahasa, matematika dan tes memori. Dari 12 anak yang dilibatkan dalam studi tersebut, enam di antaranya mengikuti pelajaran musik Suzuki, yaitu metode belajar musik yang dikembangkan di Jepang, yaitu anak diajar untuk menyimak dan meniru musik sebelum mempelajari not balok dan membaca nadanya. Meskipun keseluruhan peserta mencatat nilai yang meningkat sejalan dengan lama studi namun siswa yang mengikuti kelas di Suzuki memiliki perkembangan yang lebih baik dalam memusatkan perhatian dan membedakan nada.

Dr. Takako Fujioka, dari Baycrest's Rotman Research Institute, yang memiliki kontribusi besar dalam studi tersebut menyatakan bahwa, "*It is clear that music is good for children's cognitive development and that music should be part of the pre-school and primary school curriculum.*"

Temuan lain yang sejalan antara lain Torrence Test of Creative Thinking (1990) yang menunjukkan bahwa siswa yang mendapatkan pelajaran musik mendapatkan nilai yang lebih baik dalam uji kreativitas serta laporan dengan hasil serupa yang

dimuat dalam American Psychological Society (1994).

### **b. Lirik Sebagai Sarana Pembelajaran Menyimak**

Selain dari aspek musikalitas, penggunaan media lagu dalam pembelajaran bahasa berhubungan erat dengan keterampilan menyimak karena pada lagu terdapat lirik-lirik yang hanya dapat dinikmati jika diikuti dengan seksama.

Menurut Arsyad (2008:149) materi audio bermanfaat untuk mengembangkan keterampilan mendengar dan mengevaluasi apa yang telah didengar; mengatur dan mempersiapkan diskusi atau debat dengan mengungkapkan pendapat dari narasumber yang berada jauh dari lokasi; menjadi model yang akan ditiru oleh siswa; menyiapkan variasi yang menarik dan perubahan tingkat kecepatan belajar mengenai suatu pokok bahasan atau masalah.

## **8. Penerapan Lagu Sebagai Media Pembelajaran Menyimak bagi Anak**

Pada implementasinya, penggunaan lagu sebagai media belajar haruslah mempertimbangkan kesiapan siswa sesuai tahap perkembangan psikologisnya. Pakar psikologi Jean Piaget, dalam bukunya *Origins of Intelligence in Children* (New York: Norton, 1963) menunjukkan bahwa anak melalui beberapa tahapan perkembangan kognitif mereka. Anak-anak usia dini dan sekolah dasar berada pada rentang usia 2 sampai 7 tahun berada dalam tahap yang disebut Piaget sebagai "pre-operational stage." Dalam tahap ini anak menikmati dan mempelajari musik melalui peniruan (imitasi) dan partisipasi aktif dibandingkan melalui pemberian instruksi selain itu masih sulit memahami peristilahan yang telah mengenai konsep ketukan (*high and low pitch*), tinggi nada maupun dinamika lagu.

Karena itu, pembelajaran melalui musik dalam rentang usia ini diarahkan pada kesempatan untuk bermusik, siswa mempelajari durasi melalui kegiatan bernyanyi, menggambar dan bergerak. Beberapa metode yang dapat digunakan antara lain:

- a. Siswa didorong untuk bermusik dengan memainkan alat musik dan bernyanyi serta membantu mereka menyimak dengan gerakan, potongan lagu atau gambar. Contoh musik yang digunakan bagi anak-anak haruslah pendek dan

sederhana. Maksimum sepanjang satu menit dan didominasi oleh hanya satu bunyi alat musik tertentu. Alat musik yang disarankan adalah alat musik sederhana seperti dekode, harmonika, biola, gitar, piano maupun alat perkusi seperti tambur dan gendang.

- b. Metode lain yang dapat digunakan adalah membantu siswa membentuk 'peta belajar' dengan menggerakkan jari di udara mengikuti alunan musik dan memindahkannya pada sebuah kertas. Dengan membentuk gambaran visual, anak dapat belajar memahami apa yang diharapkan dari satu potongan lagu. Model visual yang digunakan adalah kurva, potongan dan sebagainya. Dari potongan lagu yang diberikan anak dapat menceritakan suasana, cerita atau memberikan judul pada lagu tersebut.
- c. Siswa dapat menulis pengalaman, cerita atau interpretasi berdasarkan lagu yang mereka dengarkan yang dikombinasikan dengan pengalaman pribadi siswa. Misalnya pengalaman perjalanan (lagu "Naik Delman"), kejadian sehari-hari di rumah (lagu "Bangun Tidur") ataupun pengenalan warna dan bentuk (Lagu "Balonku").

Belajar memainkan alat musik meningkatkan sensitivitas otak terhadap bunyi ujaran dan meningkatkan keterampilan berbahasa. Lainnya menunjukkan korelasi antara keterampilan musik dengan ingatan, sikap dan perilaku.

Untuk membantu peserta didik agar sepenuhnya memiliki apresiasi terhadap proses pembuatan lagu maka guru diharuskan meluangkan waktu untuk memperhatikan setiap anak dan menyampaikan materi yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitifnya. Dengan memperhatikan penunjuk dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk lebih banyak "bermusik" daripada mengikuti materi melalui buku – maka orangtua, guru dan murid akan mendapatkan suasana yang menyenangkan saat membangun dasar yang kuat untuk melakukan proses pembelajaran.

Menurut Sudjana dalam Meliyani (2009:22) Kelebihan media lagu adalah dapat diputar berulang kali sesuai dengan kebutuhan siswa, mengembangkan daya imajinasi siswa, sangat efektif untuk pembelajaran bahasa dan pengadaan programnya sangat mudah.

### C. SIMPULAN

Proses belajar yang menyenangkan bisa meningkatkan motivasi belajar yang tinggi bagi siswa guna menghasilkan produk belajar yang berkualitas yang di antaranya dilakukan dengan strategi PAKEM (Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif dan Menyenangkan). PAKEM adalah sebuah model pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengejakan kegiatan yang beragam untuk mengembangkan keterampilan dan pemahaman dengan penekanan kepada belajar sambil bekerja, sementara guru menggunakan berbagai sumber dan alat bantu belajar termasuk pemanfaatan lingkungan supaya pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan efektif.

Salah satu sarana yang dapat digunakan dalam strategi belajar tersebut adalah musik karena memiliki efek yang sangat kuat dalam pembentukan intelektual dan kreativitas anak. Manfaat lain yang didapatkan dari musik adalah meningkatkan keterampilan verbal, emosional dan keruangan (spatial), memperbaiki konsentrasi, menginspirasi proses berpikir kreatif, menyempurnakan gerakan dan koordinasi gerak serta membangun suasana dan motivasi positif.

Lagu efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran berbahasa khususnya menyimak karena memiliki dua unsur yaitu musik dan lirik. Musik dapat memfasilitasi kemampuan belajar berbahasa karena ritme musik dan pola kalimat memiliki bentuk serupa serta memiliki keseimbangan secara matematika sementara lirik membantu siswa memahami dan menyimak karena harus didengarkan dengan seksama.

Pada implementasinya, penggunaan lagu sebagai media belajar haruslah mempertimbangkan kesiapan siswa sesuai tahap perkembangan psikologisnya. Dengan memperhatikan penunjuk dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk lebih banyak "bermusik" daripada mengikuti materi melalui buku – maka orangtua, guru dan murid akan mendapatkan suasana yang menyenangkan saat membangun dasar yang kuat untuk melakukan proses pembelajaran.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press
- Armstrong, Thomas. 2002. *Kinds of Smart: Identifying and Developing Your Multiple Intelligences* (Terjemahan T. Hermaya). Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- , 2006. *Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen*. Jakarta: Asa Mandiri.
- Gardner. 1983. *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. NY: Basic Books.
- Gardner. 1993. *Multiple Intelligences*. NY: Basic Books.
- Meliyani. 2009. *Penggunaan Media Lagu Grup Vocal Sakha dalam Pembelajaran Menulis Puisi*. Skripsi FPBS UPI Bandung: tidak diterbitkan.
- Mulyasa. 2005. *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Paget, Dr Roy. 2006. *The Role of Music in Learning*, Birmingham, UK
- Suparno, Paul. 2004. *Teori Inteligensi Ganda dan Aplikasinya di Sekolah*. Yogyakarta: Kanisius.
- Usman, Uzer M. 2006. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tim BBE, 2001. *Konsep Pendidikan Berorientasi Kecakapan Hidup Melalui Pendidikan Berbasis Luas*. Jakarta: Depdiknas.

## **BIODATA**

Zulfa Bakar adalah dosen UPI Kampus Cibiru. Menyelesaikan S-2 pada Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Sekolah Pascasarjana UPI.