

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

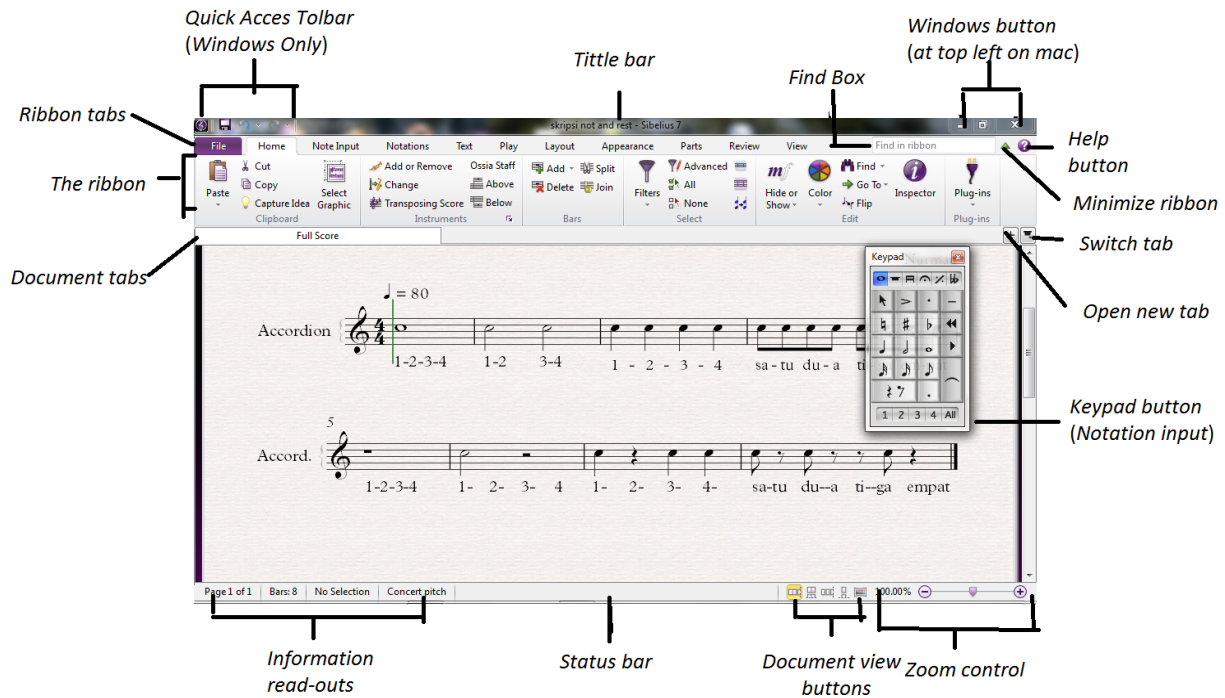
#### **A. Penggunaan Media *Sibelius 7* dan *Music Tutor (Sight reading)* dalam pembelajaran notasi balok di SMA PGRI Cibadak Sukabumi**

Penggunaan media *sibelius* dan *music tutor* dalam pembelajaran notasi balok di SMA PGRI Cibadak ini secara garis besar terbagi menjadi 4 tahapan, yaitu :

##### **1. Pengenalan simbol-simbol musik dasar pada partitur hingga memainkan ritmik dari notasi balok melalui media *sibelius*.**

Pengetahuan mengenai simbol-simbol musik merupakan hal mendasar yang harus dikuasai siswa sebelum ke tingkat membaca notasi balok. Dalam setiap partitur notasi balok lagu, tentunya tidak hanya saja tertulis notasi balok melainkan banyak simbol-simbol atau elemen-elemen musik yang mendampinginya. Mulai dari *treble clef*, *staff*, *time signature*, *notation*, *rest sign*, *bar line*, *double bar line*, *dynamic* dan sebagainya yang tentu harus dikuasai terlebih dahulu untuk bisa membaca notasi balok. Melalui pengetahuan simbol musik inilah siswa diarahkan dan ditergetkan untuk bisa mengenal, memahami, hingga menghafal, dari berbagai macam simbol musik dasar sebagai modal dasar agar bisa membaca notasi balok.

Untuk mengenalkan simbol-simbol musik diatas pak Nurman selaku guru SBK SMA PGRI Sukabumi memilih menggunakan bantuan media berupa aplikasi musik bernama *sibelius* dalam pembelajarannya.



Gambar 3: tampilan utama *Sibelius 7* (dokumen pribadi: 2017)

*Sibelius* adalah sebuah program *software* khusus yang memudahkan penulisan atau pengetikan notasi musik berupa not balok. Didalamnya tentu terdapat berbagai simbol musik, mulai dari *treble clef*, *bass clef*, *staff*, *time signature*, *key signature*, *notation*, *rest sign*, *bar line*, *double bar line*, *dynamic* dan sebagainya.

Masa pengenalan simbol musik ini dilakukan selama 1 pertemuan berdurasi 2xjam pelajaran dengan total waktu 2x45 menit. Pada pertemuan pertama (9 November 2017) seperti biasa terbagi menjadi 3 kegiatan pembelajaran, mulai dari apersepsi, kegiatan ini dan penutup. Pada kegiatan apersepsi bapak Nurman selaku guru mata pelajaran seni budaya/musik memulai dengan mengabsen siswa. Kemudian beliau memberikan sebuah penampilan musik solo dengan menyanyikan lagu yang

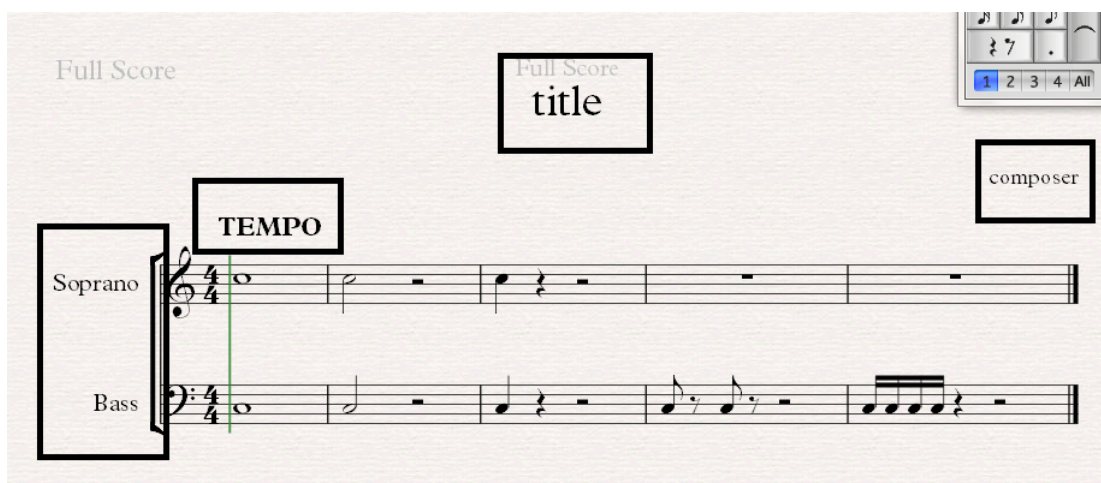
diiringi alat musik gitar. Setelah selesai menyanyikan sebuah lagu, Bapak Nurman selaku meminta kepada murid-murid agar ada *volunter* untuk maju menyanyikan sebuah lagu. Majulah 1 orang murid sebagai penyanyi kemudian Bapak Nurman mengiring murid tersebut bernyanyi. Hal ini dilakukan bapak Nurman sebagai kegiatan asosiasi dalam rangka mendapatkan fokus dari siswa di awal pembelajaran. Intinya memberi kesan pertama yang menyenangkan dalam belajar musik, ujar bapak Nurman. Setelah fokus terbangun bapak Nurman menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini, yaitu mengenal dan memahami simbol musik melalui aplikasi *sibelius*. Kurang lebih waktu yang dipakai untuk menyelesaikan apersepsi tersebut adalah 30 menit, dari jam 14.00-14.30.



Foto 3: keadaan kelas saat pembelajaran berlangsung.

(dokumen pribadi: 2017)

Sebelum memberikan bahan ajar, Bapak Nurman menanyakan terlebih dahulu kepada murid “adakah yang mengetahui salah satu simbol musik ? angkat tangan dan coba sebutkan! . Hal ini dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh wawasan murid mengenai pengetahuan simbol musik. Setelah itu bapak Nurman langsung memvisualisasikan halaman utama dari *sibelius* seperti gambar dibawah ini



Gambar 4: Informasi tentang bagian kepala partitur notasi balok.

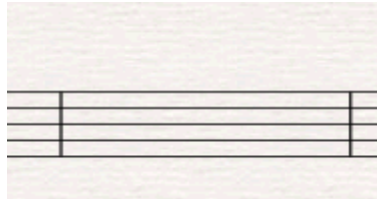
(dokumen pribadi: 2017)

Dari gambar tersebut mulailah dijelaskan satu persatu dari simbol musik yang ada di layar proyektor. Dalam hal ini bapak Nurman menggunakan metode demonstrasi dan ceramah untuk menyampaikan materi simbol musik tersebut. Pertama dijelaskan bahwa gambar itu merupakan contoh partitur notasi balok untuk vocal grup duo yang terdiri dari suara sopran dan suara bas. Untuk keterangan “*tittle*” itu merupakan tempat untuk menuliskan judul dari sebuah lagu. Pada keterangan “sopran dan bas” itu merupakan *instrument* atau jenis alat musiknya. Tulisan “*composer*” menunjukkan seorang penulis atau bisa juga seorang *arranger* dari sebuah

part tersebut. Sedangkan tulisan tempo menunjukkan tingkat kecepatan dalam memainkan notasi musik tersebut.

Setelah menjelaskan kepala partitur tersebut, bapak Nurman melanjutkan penjelasan secara lebih rinci lagi mengenai simbol musik yang ada. Adapun beberapa hal dibahas oleh bapak Nurman yaitu :

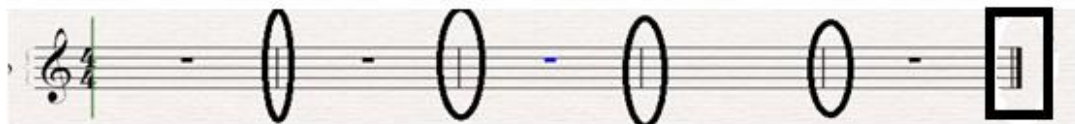
1. *Staff* (garis paranada)



Gambar 5: Garis dan spasi dalam paranada (dokumen pribadi: 2017)

Beliau menjelaskan bahwa *staff* itu ialah garis yang membentang dari kiri ke kanan. *Staff* ini terdiri dari dua bagian yaitu *line* (garis) dan *spacing* (spasi) dengan jumlah masing masing yang berbeda. Garis berjumlah 5 dan spasi berjumlah 4. Garis dan spasi ini fungsinya untuk tempat meletakkan not balok dimana setiap posisi memiliki arti yang berbeda.

2. *Bar line* (garis bar)



Gambar 6: Garis bar dalam partitur (dokumen pribadi: 2017)

Garis bar itu terdiri dari dua jenis, pertama garis bar tunggal (lingkaran hitam) dan kedua garis bar ganda (*double bar line*) ditunjukkan dengan kotak hitam pada gambar. Bapak Nurman menunjuk garis bar tunggal dan menjelaskan bahwa fungsinya untuk membatasi jumlah not sesuai dengan jumlah ketukan/birama partitur tersebut. Misalnya biama 4/4 maka ketika setiap notasi sudah terkumpul 4 ketukan secara horizontal (dari kiri ke kanan) maka dibuatlah garis bar tunggal ini. Lalu bapak Nurman menunjuk *double bar* dan menjelaskan, sedangkan yang ini dituliskan untuk mengakhiri atau menutup suatu notasi musik (lagu). Setelah menjelaskan bar line bapak Nurman menyelingi ceramahnya dengan Tanya jawab. Beliau mengajukan pertanyaan kepada murid mengenai berapa jumlah bar yang ada pada partitur di proyektor tersebut. Setelah ada yang menjawab bapak Nurman melanjutkan penjelasannya.

### 3. *Clef* (tanda kunci)



Gambar 7: Tanda Kunci G dan F dalam partitur (dokumen pribadi: 2017)

Beliau menjelaskan bahwa *clef* (tanda kunci ) ialah menunjukkan range nada yang kita mainkan. Berdasarkan gambar di proyektor ada dua jenis *clef* yaitu *treble clef* (kotak hitam) dan *bass clef* (lingkaran hitam).

#### 4. *Time signature* (tanda birama)















Gambar 8: Tanda Birama dalam partitur. (dokumen pribadi: 2017)

Tanda birama ini terletak tepat sekali didepan atau sesudah (*clef*) tanda kunci. Sambil menunjuk tanda birama 4/4 bapak nurman menjelaskan bahwa maksudnya adalah pada partitur tersebut terdiri dari 4 ketukan atau 4 itungan di setiap barisnya sambil didemonstrasikan oleh beliau dengan menepuk tangan 4 kali sambil menghitung.

#### 5. Not and *rest* (not dan tanda istirahat)






Pada *point* ini bapak nurman menjelaskan dengan dibantu gambar macam-macam not dan tanda istirahat lengkap dengan nama dan nilainya seperti gambar dibawah ini.

Not	Rest/ Istirahat	American	English Name
		Whole - Penuh	Semibreve
		Half - 1/2	Minim
		Quarter - 1/4	Crotchet
		Eighth - 1/8	Quaver
		Sixteenth - 1/16	Semi - Quaver
		Thirty Second - 1/32	Demisemiquaver

Tabel 1: Bentuk, nama not dan tanda istirahatnya

(http://4.bp.blogspot.com/-FmDiXY-

v9H4/Uhlpaj\_iCKI/AAAAAAAAAJs/5YgNIFG2mX4/s1600/tabel+not.jpg)

Nama Not	Bentuk Not	Tanda Istirahat	Nilai
Not Penuh			4 Ketuk
Not 1/2			2 Ketuk
Not 1/4			1 Ketuk
Not 1/8			1/2 Ketuk
Not 1/16			1/4 Ketuk
Not 1/32			1/8 Ketuk

Tabel 2: Bentuk, nilai not, nama not dan tanda istirahat (Indonesia).

(http://4.bp.blogspot.com/-

KVv1qzHARM0/UqFq1vtZQgI/AAAAAAAAAG8/1MOSPCZdrTQ/s1600/kkk.jpg)

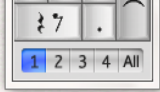
Setelah dijelaskan macam not dan tanda istirahatnya Bapak Nurman memberikan waktu 5 menit kepada murid untuk mengidentifikasi dan menghafal nama serta nilai dari macam-macam not dan tanda istirahatnya.



Setelah 10 menit berlalu Bapak Nurman melakukan tanya jawab bersama murid mengenai not dan tanda istirahatnya. Bapak Nurman memancing keaktifan murid dengan memberikan point + kepada 4 orang murid yang bisa angkat tangan dan menjawab benar.

Setelah Tanya jawab bapak Nurman mengaplikasikan *sibelius* untuk mendemonstrasikan bunyi dari macam-macam not berikut peran tanda istirahatnya. Hal ini dilakukan agar pembelajaran lebih nyata, *real*, sehingga murid lebih mudah untuk mengaplikasikan teori-teori yang didapat. Bapak Nurman membuat sample partitur pada *sibelius* seperti dibawah ini.

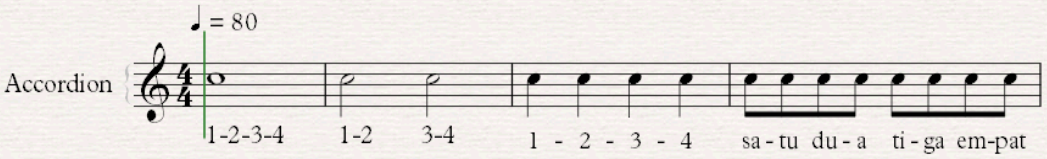
not and rest



Nurman

♩ = 80


Accordion



1-2-3-4    1-2    3-4    1 - 2 - 3 - 4    sa-tu du-a ti-ga em-pat

5

Accord.



1-2-3-4    1- 2- 3- 4    1- 2- 3- 4-    sa-tu du--a ti--ga empat

Gambar 9: Partitur untuk bermain ritmik dan solmisasi (dokumen pribadi: 2017)

Partitur tersebut diputar sebanyak 5 kali sampai siswa memahami kinerja dari not dan tanda istirahat tersebut. Sebelum diputar Bapak Nurman memberi arahan agar siswa memperhatikan durasi bunyi dan angka / itungannya. Putaran 1 dan 2 Bapak Nurman mendemonstrasikan permainan ritmik tiap

barnya kepada siswa Pada putaran ketiga siswa diperintahkan agar ikut menyanyikannya (dengan menyebutkan do) berbarengan dengan suara dari partitur *sibelius* tersebut. Putaran keempat dan terakhir siswa diperintahkan untuk memainkan ritmik dengan menepukan tangan dari partitur tersebut sambil dibimbing dan dicontohkan oleh Bapak Nurman. Hal ini dilakukan berulang-ulang sampai semua siswa kompak dalam memainkan ritmik tersebut. Setelah itu Bapak Nurman menunjuk seorang siswa perempuan dan laki-laki sebagai volunter untuk memainkan ritmiknya secara individu. Setelah siswa dianggap memahaminya Bapak Nurman memerintahkan siswa untuk mencatat semua teori yang didapat hari ini.

Pada kegiatan penutup, Bapak Nurman kembali mengevaluasi pemahaman siswa dari pembelajaran hari ini. Bapak Nurman kembali menunjuk beberapa siswa untuk menjawab beberapa pertanyaan mengenai simbol musik sampai menyanyikan dan mempraktikkan ritmik dari partitur musik yang ditayangkan secara bersama-sama Terakhir Bapak Nurman menugaskan untuk menghafal semua teori tentang simbol musik dan memberikan PR kepada siswa untuk mengidentifikasi simbol-simbol musik dari suatu partitur notasi balok yang diberikan. Setelah diidentifikasi dengan teori simbol musik, murid juga diperintahkan untuk memainkan dan latihan ritmik yang ada pada partitur tersebut dengan menepuk tangan. Sebelum pembelajaran ditutup, Bapak Nurman menghimbau dan memerintahkan kepada semua murid untuk membawa smartphone dan mendownload aplikasi

*Music tutor (sight reading)* sebagai persiapan pembelajaran di pertemuan a selanjutnya.

Dari pengenalan simbol-simbol musik dasar melalui media *sibelius* tahap pertama ini (9 November 2017), maka dapat diuraikan perencanaan pembelajaran dari guru meliputi :

#### A. Pendekatan pembelajaran

Pendekatan pembelajaran yang terjadi pada tahap pertama ini ialah pendekatan *e-learning* karena sang guru menggunakan jasa bantuan perangkat elektronik khususnya laptop yang berisi media penyampai materi dalam pengajarannya.

#### B. Metode

Metode yang dipakai Bapak Nurman ada empat, yaitu metode tanya jawab, metode penugasan metode demonstrasi dan metode ceramah. Metode ceramah Bapak Nurman gunakan ketika menyampaikan isi materi pembelajaran, kemudian metode tanya jawab beliau gunakan untuk mengevaluasi pembelajaran dengan mengukur tingkat pemahaman siswa dari materi yang disampaikan, sedangkan metode penugasan Bapak Nurman terapkan di kegiatan penutup dengan memberi tugas kepada murid untuk mengidentifikasi partitur not balok yang diberikan, hingga memainkan ritmiknya agar pembelajaran pada hari itu dapat berkelanjutan dan murid tetap mengingatnya. Kemudia metode demonstrasi digunakan ketika beliau memainkan ritmik dari partitur *not and rest*.

### C. Teknik

Teknik yang digunakan pada tahap pertama ini cukup bervariasi. Itu terlihat ketika Bapak Nurman menerapkan metode ceramah, Beliau bervariasi ceramahnya dengan penggunaan media, mulai dari powerpoint berisi materi ajar sampai penggunaan aplikasi *sibelius* yang dapat menunjang pembelajaran dengan kata lain dapat memperjelas pembelajaran karena *sibelius* tersebut dapat menunjukkan gambar dan bunyi dari penjelasan materi tentang notasi balok.

### D. Evaluasi

Sistem evaluasi yang dilakukan pada pertemuan ini dengan diadakannya sesi tanya jawab seputar materi yang disampaikan sampai praktik memainkan ritmik dari suatu partitur musik.

## 2. Menghafal not dalam paranada melalui media *music tutor* (*sight reading*)



Gambar 10: logo aplikasi *music tutor* (*sight reading*).

(Sight [https://www.google.co.id/search?q=gambar+music+tutor&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiLufzpm4HZAhVEW7wKHR65C7sQ\\_AUICigB&biw=1280&bih=694#imgrc=YrI31ZQJbtKuvM:ht reading](https://www.google.co.id/search?q=gambar+music+tutor&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwiLufzpm4HZAhVEW7wKHR65C7sQ_AUICigB&biw=1280&bih=694#imgrc=YrI31ZQJbtKuvM:ht reading))

Penggunaan *Music tutor (sight reading)* pada pembelajaran notasi balok ini merupakan tahap lanjut dari materi tentang simbol musik. Tahap ini dilakukan pada pertemuan ke-dua (16 November 2017), dimana pada tahap ini murid diekspektasikan untuk dapat mengidentifikasi not berdasarkan intervalnya. Murid ditargetkan dapat mengklasifikasikan not berdasarkan tempatnya secara *vertical* (tinggi rendahnya). Jelasnya, murid harus mengenali sampai menghafal not berdasarkan tempatnya dari suatu paranada yang setiap garis maupun spasinya menunjukkan bunyi serta not yang berbeda. Aplikasi inilah yang diaplikasikan Bapak Nurman untuk menstimulus siswa untuk mengenali not balok.

Namun sebelum aplikasi ini digunakan, pada kegiatan pembuka Bapak Nurman kembali me-review mengenai pembelajaran minggu lalu. Bapak Nurman kembali menayangkan suatu partitur yang menjadi tugas murid lalu menunjuk beberapa murid untuk mengidentifikasi simbol musiknya dan memainkan ritmik dari notnya secara berkelompok terdiri dari 4 orang setiap kelompok.

sight reading

M.Nurman

Piano  $\text{♩} = 100$

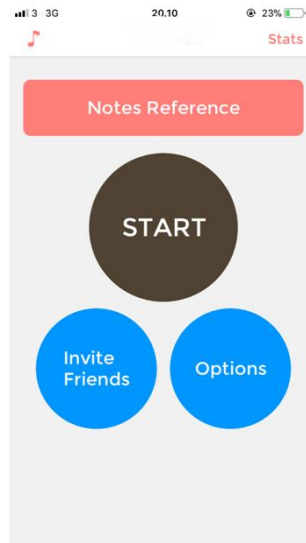
Pno.

Gambar 11: Partitur tugas murid

(dokumen M.Nurman guru seni musik SMA PGRI Cibadak 2017)

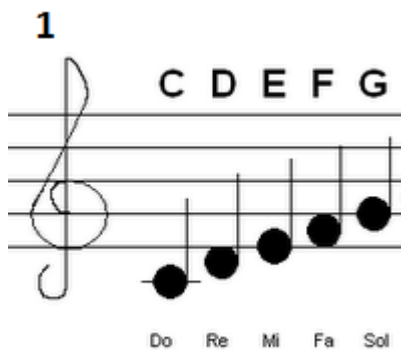
Salah satu partitur dipilih secara random untuk dimainkan secara berkelompok. Setiap individu yang salah dipisahkan dari kelompoknya dan maju kedepan sebagai *punishment*. Setelah semua kelompok di tes, terkumpul 8 orang murid di depan. Lalu Bapak Nurman kembali memerintahkan murid yang terkumpul didepan untuk memainkan ritmiknya secara 2 orang sampai benar sambil dikoreksi semua murid yang duduk. Setelah semua berhasil benar, murid dipersilahkan duduk kembali dan kembali memainkan ritmik not baloknya bersama-sama sampai kompak. Hal itu dilakukan beliau sebagai tindakan apersepsi untuk menghubungkan materi minggu lalu dengan hari ini.

Setelah itu Bapak Nurman kembali memecah siswa untuk duduk secara berkelompok. Dimana setiap kelompok terdiri dari 4 orang karena pada tahap awal aplikasi ini dimainkan secara berkelompok (1aplikasi untuk satu kelompok) Mulailah aplikasi tersebut dekenalkan sambil menghimbau tiap kelompok untuk membukanya.



Gambar 12: Tampilan utama aplikasi *music tutor*. (dokumen pribadi: 2017)

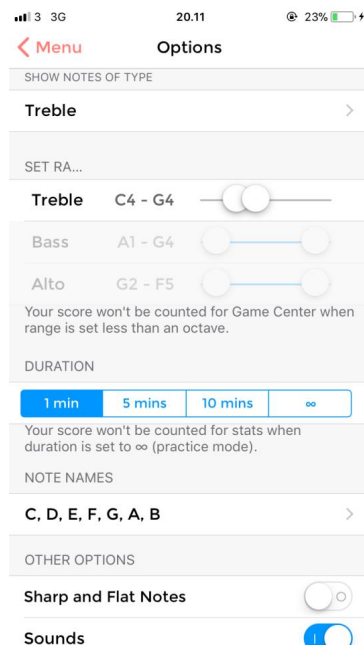
Lalu Bapak Nurman menayangkan gambar 5 not dalam suatu paranada pada proyektor sebagai petunjuk awal untuk bisa memainkan aplikasi tersebut.



Gambar 13: Not C4-G4 dalam paranada.

([http://4.bp.blogspot.com/-D2zCMqxTqeM/TzPk1WlwTzI/AAAAAAAAAbE/eF0geRHp\\_Q/s1600/mipentagrama2bt.png](http://4.bp.blogspot.com/-D2zCMqxTqeM/TzPk1WlwTzI/AAAAAAAAAbE/eF0geRHp_Q/s1600/mipentagrama2bt.png))

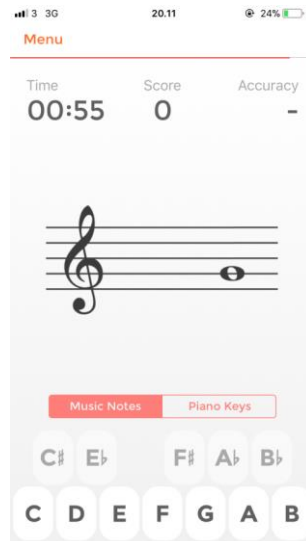
Setelah dijelaskan, siswa diberi waktu 3 menit untuk bisa menghafal letak dan nama-nama not tersebut dari C-G sebagai tahap awal. Setelah itu ditutuplah gambar dari proyektor tersebut dan semua buku dimasukkan dalam tas. Meja steril dari buku dan hanya ada 1 handphone diatas meja setiap kelompok. Lalu setiap kelompok diarahkan untuk sama-sama membuka menu *options* untuk mengatur aplikasi tersebut mulai dari *range* (C4-G4), *clef* (*Treble G*), *name notes*, durasi dan menonaktifkan *sharp and flat notes* seperti gambar dibawah.



Gambar 14. Menu *options* aplikasi *music tutor*. (dokumen pribadi: 2017)

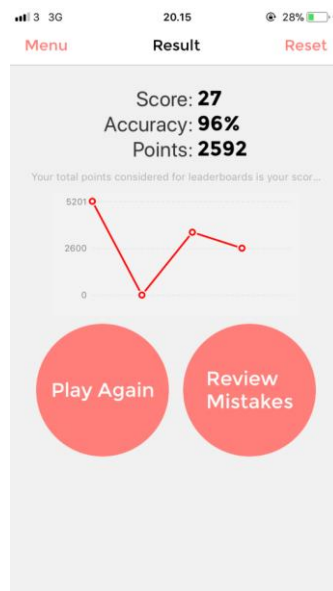
Setelah diatur setiap kelompok dihibmabau untuk mulai memainkannya dengan cara menekan *play* pada aplikasi tersebut lalu memilih nama not dari soal yang di berikan pada aplikasi tersebut.





Gambar 15: Aplikasi *music tutor* ketika sedang dimainkan  
(dokumen pribadi: 2017)

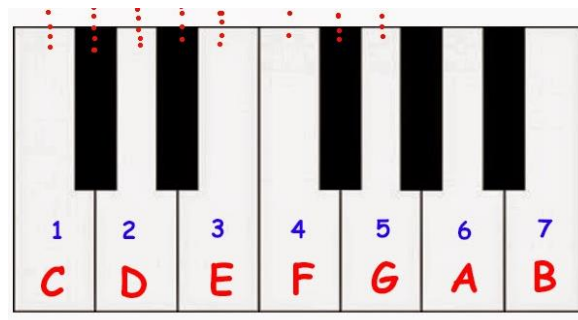
Kemudian apabila telah selesai perwakilan kelompok angkat tangan dan menyebutkan skor yang didapat. Lalu Bapak Nurman mencatat skor dan point dari masing-masing kelompok di papan tulis seperti halnya perlombaan.



Gambar 16: Skor dan *point* ketika waktu permainan habis (dokumen pribadi: 2017)

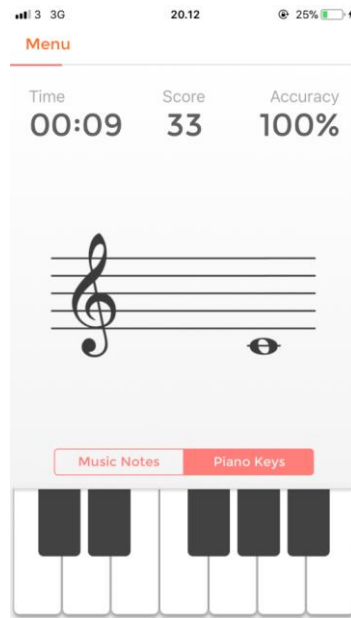
Skor menunjukkan jumlah soal yang dijawab benar dalam waktu 1 menit. Akurasi menunjukkan ketepatan pemain dalam menjawab soal-soal yang diberikan. Kemudian point ialah nilai akhir yang di dapat dari akurasi dan skor yang tercantum.

Setelah itu Bapak Nurman memberikan gambar lagi sebagai petunjuk seperti di bawah ini.



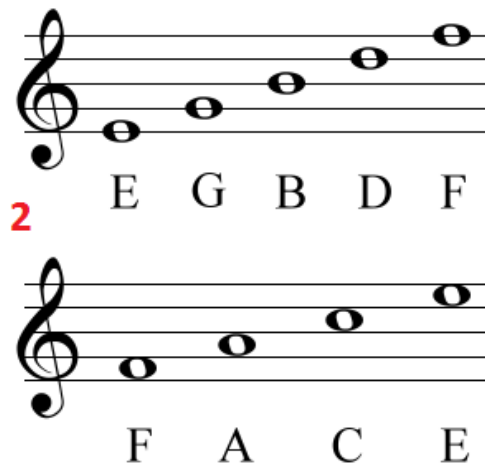
Gambar 17: tuts piano dengan nama notnya  
 ([http://3.bp.blogspot.com/-fxlFS4toKoU/VPB\\_oHCmO-I/AAAAAAAAAMA/N8LwbjLuF94/s1600/rumus.jpg](http://3.bp.blogspot.com/-fxlFS4toKoU/VPB_oHCmO-I/AAAAAAAAAMA/N8LwbjLuF94/s1600/rumus.jpg))

Setelah ditampilkan, murid diberikan waktu 3 menit untuk menghafal nama not yang ada pada setiap tuts piano tersebut. Kemudian Beliau memerintahkan setiap kelompok untuk memilih opsi *play again* dari aplikasi tersebut. Ketika muncul soal baru beliau menghimbau setiap kelompok untuk merubah opsi menjawab dari *name not (music notes)* menjadi *tuts piano (piano keys)*.



Gambar 18: Perubahan opsi menjawab menjadi *piano keys*.  
dokumen pribadi: 2017

Setelah selesai hingga mendapatkan skor ke-2, bapak Nurman menayangkan kembali suatu gambar sebagai petunjuk seperti gambar dibawah ini :

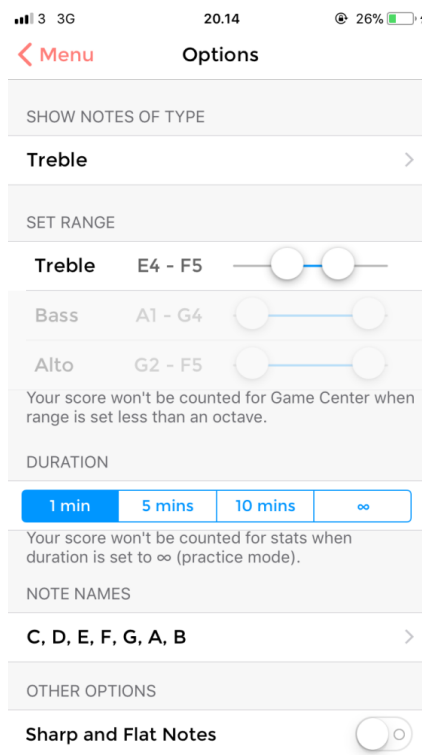


Gambar 19: Not E4-F5 dalam paranada.

([http://senimusiksmptb.weebly.com/uploads/2/1/3/4/21340742/1027019\\_orig.gif](http://senimusiksmptb.weebly.com/uploads/2/1/3/4/21340742/1027019_orig.gif))

Mulailah Bapak Nurman menjelaskan bahwa terdapat gambar tersebut merupakan klasifikasi not berdasarkan *line* (garis) dan *Space* (spasi). Not garis terbagi jadi 5 (E-G-B-D-F) sedangkan not spasi terdiri dari (F-A-C-E). Lalu murid diberikan waktu 5 menit untuk menghafal not garis dan spasi tersebut.

Setelah 5 menit berlalu, kembali aplikasi *Music Tutor* (*sight reading*) dimainkan dengan menambah range yaitu dari E4 sampai F5 dan setiap kelompok semangat berlomba untuk mendapatkan skor terbaik dan waktu tercepat.



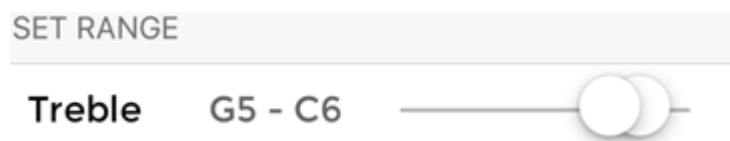
Gambar 20: Menu option tahap ke-2. (dokumen pribadi: 2017)

Setelah perlombaan usai, Bapak Nurman mendata setiap skor masing-masing kelompok, kembali Beliau menampilkan gambar sebagai petunjuk ke-3 untuk memainkan kembali aplikasi tersebut.



Gambar 21: Not G5-C6 dalam paranada (dokumen pribadi: 2017)

Gambar diatas merupakan tambahan notasi dari G5-C6. Bapak Nurman menjelaskan bahwa adanya 2 garis bantu diatas paranada. Sebelum (GB1) garis bantu satu (diatas garis ke5 paranada) terdiri dari not G, (GB1) garis bantu satu terdiri dari not A, diatas (GB1) garis bantu satu not B dan (GB2) garis bantu dua terdiri dari not C. Kemudian diberi waktu 2 menit agar setiap siswa dapat menghafalnya. 2 menit berlalu setiap siswa diberi arahan untuk mengatur range dari G5-C6 pada aplikasi tersebut.

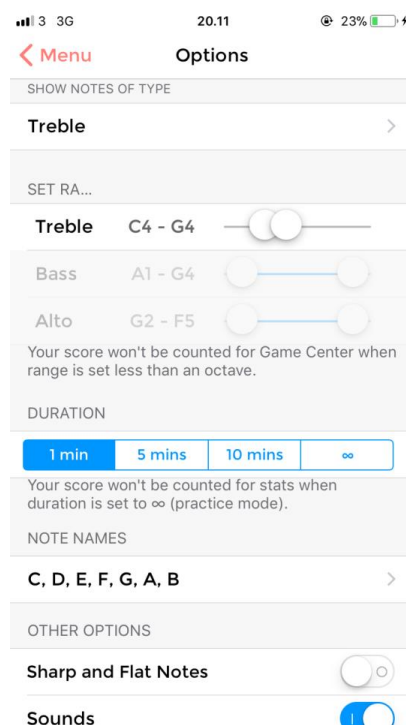


Gambar 22: Pengaturan *range* aplikasi *music tutor* (dokumen pribadi 2017)

Setelah itu kembali Bapak Nurman memerintahkan murid untuk memainkan aplikasi tersebut secara berkelompok.

Selesainya permainan Bapak Nurman memecah murid yang berkelompok agar kembali duduk di bangku masing-masing. Lalu beliau memerintahkan setiap

murid untuk membuka aplikasi tersebut dan kembali memainkannya secara individual. Sebelum memainkannya seperti biasa setiap murid diperintahkan untuk membuka menu *options* untuk mengatur aplikasi tersebut. Hal yang diatur mulai dari *treble clef*, range soal dari C4-G4, durasi 1 menit dan menonaktifkan *sharp and flat notes* seperti gambar dibawah.



Gambar 23: menu *options music tutor*. (dokumen pribadi: 2017)

Setelah durasi habis, kembali bapak Nurman mendata skor siswa dengan cara mem-*voting* dengan skala *point* >3000, 2000-3000, 1000-2000, 0-1000. Mayoritas nilai siswa berada pada skala 2000-3000 itu artinya rata-rata siswa bisa menjawab soal betul kisaran 20 soal dari waktu 1 menit. Memang masih cukup kemampuannya untuk tahap awal. Permainan ini masih harus sering dimainkan berulang-ulang oleh

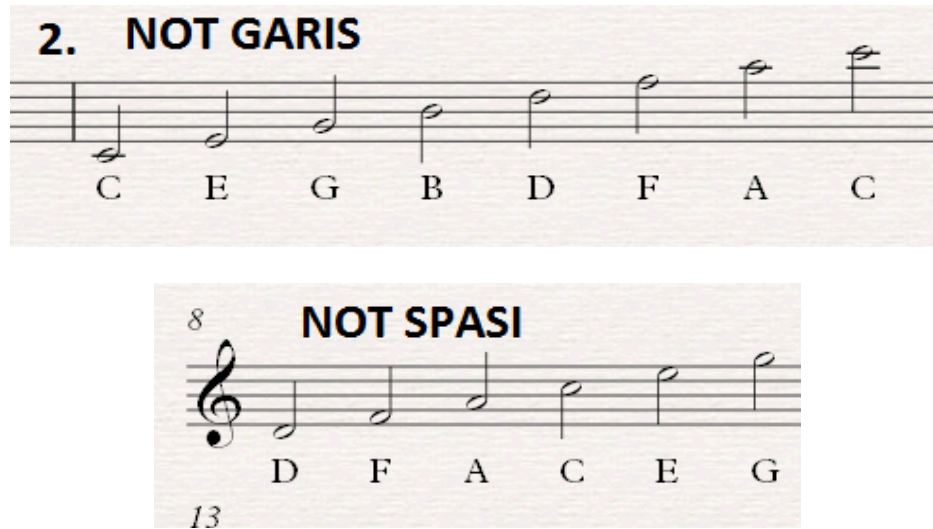
setiap siswa, karena kebiasaan berbanding lurus dengan skor point yang didapat. Semakin sering siswa memainkan maka akan semakin naik akurasi ketepatannya dan semakin cepat waktu yang dibutuhkan dalam menjawab, ujar Bapak Nurman.

Itulah tahap-tahap pembelajaran not balok melalui aplikasi *Music Tutor* pada kegiatan inti pembelajaran. Pada kegiatan penutup, Bapak Nurman menyimpulkan dari pembelajaran yang disampaikan. Beliau menjelaskan dalam menghafal not balok bisa dilakukan 2 cara. Pertama dengan mengurut notasi secara abjad dari posisi not terbawah hingga keatas (C-D-E-F-G-A-B-C-D-E-F-G-A-B-C). Kedua dengan mengklasifikasikan not balok, mana yang termasuk not spasi dan mana yang termasuk not garis. Kedua cara itu divisualisasikan pada proyektor seperti gambar dibawah ini.



Gambar 24: Teknik menghafal not dengan cara mengurutkan.

(dokumen pribadi: 2017)



Gambar 25: Teknik menghafal not dengan cara mengklasifikasi.  
(dokumen pribadi: 2017)

Itulah kedua cara yang diajarkan Bapak Nurman kepada murid untuk menghafal letak not pada paranada. Beliau menegaskan kepada murid untuk bisa menghafal not dari C4-C5 (minimal 1oktav) secara individu dan kembali identifikasi atau pelajari kembali macam not dan nilainya dari not penuh, not setengah, dan not  $\frac{1}{4}$  sebagai tahap awal. Karena untuk pertemuan selanjutnya akan diambil nilai membaca not balok melalui aplikasi secara individu. Terakhir Bapak Nurman berpesan kepada semua murid untuk dapat memainkan aplikasi *music tutor (sight reading)* 5x setiap harinya hingga menjelang waktu pengambilan nilai tiba (1 minggu kemudian).

Dari observasi hari ke-dua (16 November 2017) maka dapat diuraikan perencanaan pembelajaran guru meliputi :



#### A. Pendekatan Pembelajaran

Pendekatan pembelajaran yang terjadi pada tahap ke-dua ini ialah menggunakan pendekatan *e-learning* dan *student center*. Pendekatan *e-learning* terealisasi ketika sang guru menggunakan jasa bantuan perangkat elektronik khususnya laptop yang berisi gambar-gambar not dalam paranada kemudian guru dan murid juga menggunakan *handphone* untuk menggunakan media/aplikasi *music tutor* pada kegiatan belajarnya. Selain itu, pendekatan *student center* pun mulai terealisasi ketika pembelajaran melalui *music tutor* dilakukan secara berkelompok dan berdiskusi untuk menjawabnya.

#### B. Metode

Metode yang dipakai pada pertemuan kedua bervariasi. Karena disini sang guru memvariasikan antara metode diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah. Metode ceramah dipakai ketika menjelaskan isi materi pembelajaran yang divariasikan dengan metode diskusi ketika murid memainkan aplikasi *music tutor* (*sight reading*) secara berkelompok. Kemudian metode tanya jawab dipakai sebagai selingan untuk mengukur tingkat pemahaman murid dari materi yang disampaikan. Sedangkan metode penugasan diterapkan pada kegiatan penutup agar pembelajaran dapat terjadi secara berkelanjutan.

#### C. Teknik

Teknik yang dipakai pada pertemuan kedua ini kreatif. Guru disini pintar membaca situasi murid yang sedang senang memainkan *handphone*. Kemudian guru memanfaatkan situasi itu dengan baik. Karena dalam menyampaikan materi guru

mengandalkan aplikasi *music tutor (sight reading)* yang berbasis *game*/permainan sehingga ceramah yang diterapkan dapat langsung dipraktikkan murid dengan bermain aplikasi tersebut. Sehingga menurut saya tujuan dari pembelajaran pada hari itu lebih mudah tercapai.

#### D. Evaluasi

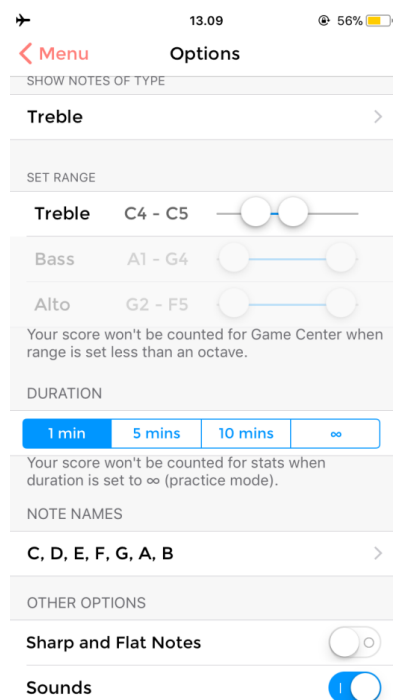
Sistem evaluasi yang dilakukan pada pertemuan kedua ini ada dua. Pertama dengan melakukan tanya jawab pada kegiatan apersepsi mengenai tugas dan materi minggu lalu, kedua dilakukan dengan mem-*voting* jumlah skor yang didapat murid dari permainan aplikasi *music tutor (sight reading)* tersebut, baik skor secara berkelompok maupun skor individu.

### **3. Pemantapan pembelajaran *software* dan pengarahan pada implikasi alat musik.**

Tahap ini dilakukan pada pertemuan ke-3 (23 November 2017) dengan tujuan untuk memantapkan materi pembelajaran aplikasi secara individu hingga persiapan untuk mengaplikasikannya pada permainan alat musik. Pada tahap ini siswa ditekankan untuk benar-benar hafal not dalam paranada dan lancar dalam memainkan aplikasi *music tutor (sight reading)* dengan target seminimal mungkin setiap siswa mampu mencapai skor 28 dalam waktu 1 menit.

Di kegiatan apersepsi Bapak Nurman memulai dengan Tanya jawab mengenai not dalam tuts piano dan not dalam paranada dengan range 1 oktav (C4-C5). Ada sekitar 10 orang siswa yang ditunjuk beliau untuk menjawab pertanyaan. Setelah

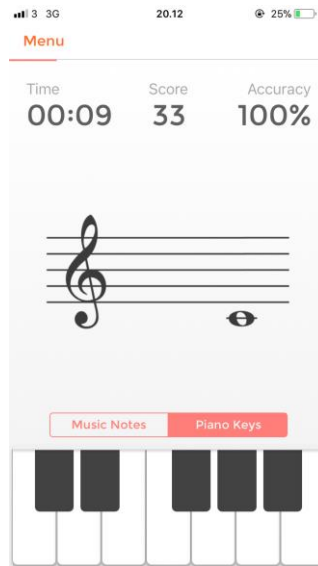
murid berhasil menjawab pertanyaan-pertanyaan dengan benar, Bapak Nurman menghimbau semua murid untuk membuka aplikasi *music tutor (sight reading)* secara individual. Langkah pertama seperti biasa beliau memerintah murid untuk mengatur terlebih dahulu aplikasi tersebut mulai dari *range (C4-C5)*, *clef (Treble G)*, *name notes*, durasi dan menonaktifkan *sharp and flat notes* seperti gambar dibawah.



Gambar 26: Opsi *music tutor* permainan pertama individual.

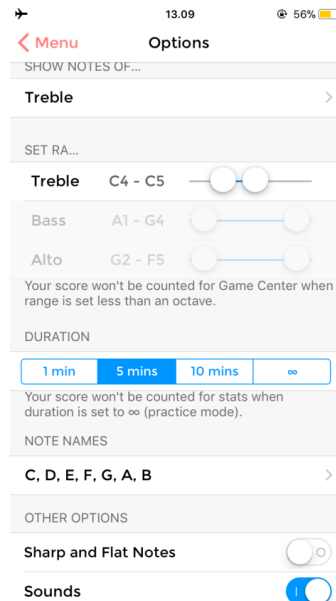
(dokumen pribadi: 2017)

Setelah semua siswa mengaturnya dimulailah permainan dengan opsi menjawab gambar tuts piano.



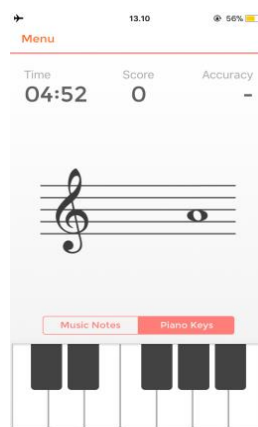
Gambar 27: pilihan *piano keys* untuk menjawab soal (dokumen pribadi: 2017)

Untuk permainan yang pertama ini dilakukan berulang-ulang oleh Bapak Nurman hingga setiap siswa berhasil mendapatkan skor minimal 28. Akhirnya terjadi 5 kali pengulangan hingga semua siswa berhasil mendapatkan skor minimal 28. Setelah itu Bapak Nurman mengarahkan semua murid untuk beranjak kepada permainan aplikasi tahap ke-2. Kembali Bapak Nurman menghimbau semua murid untuk mengubah pengaturan dalam aplikasi tersebut seperti gambar di bawah.



Gambar 28: opsi permainan *music tutor* tahap ke-2 individual. (dokumen pribadi: 2017)

Dalam tahap ke dua ini tidak terdapat perbedaan yang signifikan, karena Bapak Nurman hanya menambahkan durasi waktu permainan. Hal ini dilakukan beliau dengan tujuan untuk meningkatkan akurasi ketepatan siswa dalam menjawab dan melatih siswa agar tidak mudah jenuh dalam membaca not balok.



Gambar 29: Penambahan duraksi waktu permaian *music tutor* (dokumen pribadi: 2017)

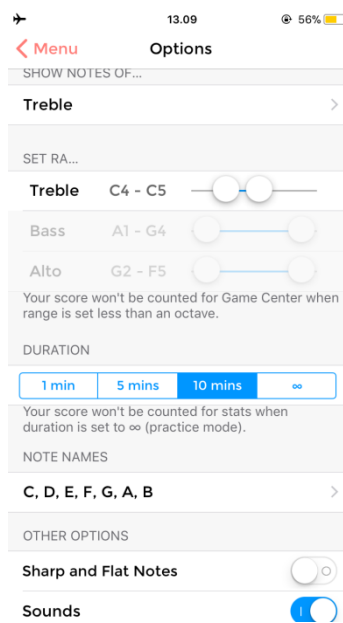


3 jari tengah untuk menekan not E, jari 4 jari manis untuk menekan not F dan jari 5 yaitu kelingking untuk menekan not E. Dari penjelasan tersebut murid diperintahkan untuk *fingering* jari kanan diatas meja dengan partitur seperti gambar di bawah.

The image shows a musical score for a keyboard exercise. The title is "fingering". The score is written for a single instrument, labeled "Keyboard" and "Kbd.". The key signature is one sharp (F#) and the time signature is 4/4. The melody consists of a sequence of eighth notes: C4, D4, E4, F4, G4, A4, B4, C5, B4, A4, G4, F4, E4, D4, C4. The first five notes are numbered 1 through 5, indicating the finger used to play each note. The score is presented on two staves, with the first staff labeled "Keyboard" and the second staff labeled "Kbd.". The word "Full Score" is repeated at the top of the page.

Gambar 32: Partitur latihan *fingering* (dokumen pribadi:2017)

Setelah siswa memahami dan lancar *fingering* Bapak Nurman kembali memerintahkan murid untuk melanjutkan permainan aplikasi *music tutor* nya dengan menambah durasi sampai 10 menit sebagai tahap akhir pematangan.



Gambar 33: opsi permainan *music tutor* tahap ke-3 (dokumen pribadi: 2017)

Setelah permainan selesai Bapak Nurman memerintahkan agar skor dan *point* yang di dapat dicatat oleh teman sebangkunya. Pada kegiatan akhir pembelajaran Bapak Nurman memakai sisa waktu kurang lebih 30 menit untuk mengambil nilai teori (*sight reading*) setiap siswa. Satu persatu siswa di panggil ke depan untuk memainkan aplikasi *music tutor* dengan durasi 1 menit.

Seusainya pengambilan nilai Bapak Nurman kembali memberikan 3 partitur musik kepada siswa dan memberitahukan kepada siswa bahwa pada pertemuan selanjutnya akan dilanjutkan pengambilan nilai praktik, yaitu memainkan pianika/keyboard dari partitur yang diberikan. Maka dari itu Bapak Nurman menegaskan siswa untuk banyak berlatih memainkan bahan *sight reading* nya di rumah dengan alat musik keyboard/pianika sebagai upaya persiapan pengambilan nilai.



Dari observasi hari ke-tiga (23 November 2017) maka dapat diuraikan perencanaan pembelajaran guru dalam menerapkan media *music tutor* meliputi :

#### A. Pendekatan

Pendekatan pembelajaran yang terjadi pada tahap ke-tiga ini masih menggunakan pendekatan *e-learning* karena sang guru menggunakan jasa bantuan perangkat elektronik khususnya laptop dan internet untuk mencari gambar-gambar yang menjadi sumber pembelajaran. Kemudian guru dan murid juga menggunakan *handphone* untuk menggunakan media/aplikasi *music tutor* pada kegiatan belajarnya. Namun pada pembelajaran hari ke-tiga ini, murid difokuskan untuk belajar mandiri dengan memainkan *music tutor* secara individual, sehingga dapat dikatakan guru menerapkan pendekatan pembelajaran dengan metode mandiri.

#### B. Metode

Metode pembelajaran masih bervariasi, yaitu dengan metode tanya jawab, metode demonstrasi dan ceramah, serta metode penugasan. Metode tanya jawab dilakukan pada kegiatan apersepsi sebagai upaya untuk mengukur pemahaman materi minggu lalu dan tugas yang diberikan minggu lalu. Metode demonstrasi dan ceramah diterapkan pada isi pembelajaran ketika menjelaskan teknik *fingering tuts* piano. Kemudian metode penugasan dilakukan kegiatan penutup pembelajaran dengan memberikan tugas kepada murid berupa tiga partitur musik yang harus dilatih guna persiapan pengambilan nilai praktik pada pertemuan selanjutnya.

### C. Teknik

Teknik yang dipakai cukup menarik, karena guru membunyikan audio dari partitur *fingering* pada *sibelius7* sambil demonstrasikan teknik *fingering*, walau hanya di meja. Namun dengan begitu murid akan lebih mudah paham karena langsung disimulasikan pada meja dengan lima jari oleh guru hingga diikuti setiap murid secara kompak dengan bunyi yang terdengar dari *sibelius 7*.

### D. Evaluasi

Evaluasi yang dilakukan ada dua. Pertama ketika guru menerapkan metode tanya jawab seputar materi minggu lalu dan yang kedua ketika guru mengambil nilai pengetahuan siswa. Pengambilan nilai tes pengetahuan dilakukan secara individu dengan memainkan aplikasi *music tutor*. Skor yang keluar dari aplikasi setelah permainan usai itulah data yang akan menjadi nilai siswa.

## **4. Implikasi pembelajaran *music tutor* pada praktik bermain alat musik.**

Pada tahap/pertemuan ke-4 (30 Desember 2017) ini Bapak Nurman memakai waktu pembelajaran full untuk evaluasi atau dengan mengambil nilai praktik setiap siswa secara individu. Prosedurnya siswa dipanggil satu persatu ke meja guru untuk mengambil kertas undian berisi nomor 1-3 dimana masing masing nomor mewakili nomor partitur lagu yang akan dimainkan dengan pianika atau keyboard yang disediakan. Seperti itulah Bapak Nurman mendapatkan nilai psikomotorik dari setiap siswa.

## **5. Sistem evaluasi**

Dari pengambilan nilai yang dilakukan pada pembelajaran ini, dapat dikatakan bahwa Bapak Nurman memakai dua jenis sistem evaluasi. Pertama melalui tes pengetahuan (kognitif) yang dilakukan menggunakan media aplikasi *software*. Kedua melalui tes praktik dengan menggunakan alat musik.

Kemudian, hasil dari evaluasi yang dilakukan tersebut ternyata cukup memuaskan. Pembelajaran Bapak Nurman dapat dikatakan berhasil. Karena semua siswa berhasil mendapatkan nilai yang menjadi kriteria acuan peneliti. Dengan kata lain dalam tes kognitif, semua siswa mampu mendapatkan skor diatas 27 dari *software music tutor*, artinya semua siswa mampu menjawab soal benar diatas 27 soal dalam waktu satu menit. Kemudian dalam tes praktik semua siswa mampu meraih ketepatan not diatas 70%. Untuk data nilai yang lebih lengkap lagi terdapat pada lampiran 3 (halaman 95).

## **6. Validitas data**

Dari wawancara yang dilakukan dengan Ibu Retno Widyaningrum, sebagai pakar Teknologi Pendidikan, didapatkanlah suatu kesimpulan bahwasannya media itu berperan penting dalam proses suatu pembelajaran. Karena menurut Beliau, media itu merupakan salah satu komponen yang signifikan dalam pembelajaran. Media itu tidak hanya memiliki kemampuan untuk memperjelas materi, namun juga dapat menambah daya tarik pebelajar. Sehingga pada akhirnya murid lebih termotivasi dalam proses pembelajaran untuk menguasai materi.

Selain memiliki peran penting, menurut beliau menggunakan media dalam pembelajaran itu memiliki banyak manfaat atau keuntungan, di antaranya dapat memperjelas materi, mengkonkritkan hal-hal yang abstrak, memotivasi siswa, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, mengurangi verbalisme, merangsang diskusi, dan lain sebagainya.

Jadi, jelaslah bahwa penggunaan media berupa aplikasi “*Sibelius* dan *Music Tutor (Sight Reading)*” pada pembelajaran notasi balok itu merupakan pembelajaran yang baik untuk diterapkan, karena bersifat memotivasi siswa dan berkualitas menurut Ibu Retno.