
Pembelajaran alat musik sederhana berbasis Android dengan menggunakan aplikasi Real Piano**Ratna Pratiwi*, Irfanda Rizki Harmono Sejati**

Universitas Negeri Semarang, Indonesia

*Corresponding Author; Email: ratnapratiwi21@students.unnes.ac.id

ABSTRAK

Alat musik berbasis android yang digunakan di SMP Negeri 20 Semarang khususnya di kelas VII E adalah aplikasi Real Piano. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses dan apa saja metode yang digunakan dari pembelajaran berbasis android pada siswa kelas VII E SMP Negeri 20 Semarang yang terdiri dari 32 siswa. Metode penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan atau verifikasi data. Hasil penelitian ini adalah peserta didik mampu mengenali nada, mampu memahami notasi mutlak dan notasi angka, mampu menyanyikan lagu dengan satu suara dan mampu memainkan musik melodi menggunakan aplikasi real piano melalui pembelajaran musik berbasis android. Kesimpulan penelitian ini adalah pembelajaran musik di SMP Negeri 20 Semarang tidak hanya menggunakan alat musik saja, melainkan bisa memanfaatkan teknologi berbasis android dengan menggunakan metode tutor sebaya.

Kata kunci: pembelajaran, pembelajaran seni musik, berbasis Android, Real Piano**Learning simple musical instruments based on Android using Real Piano application****Abstract**

The android-based musical instrument used in SMP Negeri 20 Semarang, especially in class VII E, is the Real Piano application. This study aims to find out how the process and what methods are used from android-based learning in class VII E SMP Negeri 20 Semarang which consists of 32 students. The research method in this study is a qualitative research with a phenomenological approach. Data collection techniques used in this study were observation, interview, and documentation techniques. The data analysis technique used is data reduction, data presentation and conclusion drawing or data verification. The results of this research are students are able to recognize tones, are able to understand absolute notation and number notation, are able to sing songs with one voice and are able to play melodic music using real piano applications through android-based music learning. The conclusion of this study is that learning music at SMP Negeri 20 Semarang does not only use musical instruments, but can utilize android-based technology using the peer tutor method.

Keywords: learning, music learning, Android based, Real Piano**Article history***Submitted:*
30 August 2023*Accepted:*
18 September 2023*Published:*
31 October 2023**Citation:**

Pratiwi, R., & Sejati, I. R. H (2023). Pembelajaran alat musik sederhana berbasis Android dengan menggunakan aplikasi Real Piano. *Imaji*, 21(2), 119-128. <https://doi.org/10.21831/imaji.v21i2.52967>.

PENDAHULUAN

Dengan adanya pandemi virus covid-19 di Indonesia yang terjadi kurang lebih dua tahun tentunya menimbulkan dampak yang sangat signifikan dalam dunia pendidikan. Dampak dari Covid-19 dalam pendidikan sangatlah berpengaruh pada kuantitas dan kualitas sumber daya manusia (Waton, 2021). Hal tersebut mengakibatkan pendidikan di Indonesia menjadi terhambat. Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dan proses pembelajaran dapat tetap terlaksana, maka Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan surat edaran yang menjelaskan mengenai proses belajar dan mengajar agar dapat dilakukan secara online atau daring dari tempat tinggal masing-masing yang diharapkan bisa mencegah dan memutuskan penyebaran covid-19 (Dewi, 2020). Media yang digunakan untuk sarana pembelajaran jarak jauh saat ini adalah menggunakan internet. Teknologi atau media

pembelajaran yang berbentuk platform seperti Google Classroom, Zoom, Youtube, Whatsapp Group, Google Meet, dan sebagainya banyak dimanfaatkan untuk mengefektifkan proses pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) (Habibah et al., 2020).

SMPN 20 Semarang merupakan salah satu sekolah yang sudah melaksanakan pembelajaran seni musik di masa pandemi. Pada materi kelas VII terdapat KD 3.3 memahami konsep dasar permainan alat musik sederhana secara perorangan dan 4.3 memainkan alat musik sederhana secara perorangan. Supaya kompetensi dasar (KD) tersebut bisa terlaksana di era pandemi ini, guru di SMPN 20 Semarang menerapkan pembelajaran seni musik berbasis android. Aplikasi musik yang digunakan saat pembelajaran adalah aplikasi real piano. Alasan guru menggunakan aplikasi real piano adalah ukuran penyimpanan aplikasi real piano ini lebih sedikit dan cara penggunaannya juga dianggap mudah untuk dimainkan anak-anak sekolah menengah pertama (SMP). Sebagaimana yang dijelaskan oleh Fernandez dalam Ardipal (2020) yang menjelaskan bahwa penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran musik mempromosikan proses pembangunan dan membangun kembali pengetahuan dalam iklim kerja sama interaktif baru, sambil menghilangkan hambatan spasial dan temporal. Ini memberi peluang untuk meningkatkan motivasi, kreativitas, konsentrasi dan pemahaman siswa dan pada akhirnya meningkatkan pengembangan keterampilan musik dan sekaligus keterampilan penggunaan teknologi pada siswa.

Pelaksanaan pada pembelajaran musik berbasis android yang menggunakan aplikasi real piano ini dilakukan dengan cara demonstrasi dan menggunakan pendekatan tutor sebaya. Metode tutor sebaya juga berguna bagi siswa yang kurang aktif didalam kelas agar lebih bisa memahami materi dari teman yang mempunyai kemampuan lebih untuk menjelaskan kembali materi yang telah diajarkan oleh pendidik (Malik, 2017). Menurut Wiqoyati (2015) metode tutor sebaya ini dikembangkan berdasarkan asumsi siswa yang cenderung lebih bisa mengungkapkan dirinya dan terbuka kepada teman sebayanya. Semua kegelisahan, kesulitan, kegembiraan, dan permasalahan terungkap melalui teman sebaya (Deni, 2009). Penerapan metode tutor sebaya, diharapkan bisa mengajak dan membantu siswa agar lebih memahami dan menyukai pelajaran seni budaya khususnya dalam seni musik (Wahyuni, Kadir, & Toruan, 2017).

Hal yang menarik dari penelitian ini adalah pembelajaran seni musik berbasis android ini merupakan metode baru dalam pembelajaran musik. Jika ada sekolah yang masih kekurangan alat musik, guru dapat memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran khususnya pembelajaran seni musik. Sehingga dari latar belakang diatas, penulis tertarik ingin meneliti tentang Pembelajaran Musik Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Real Piano di SMP Negeri 20 Semarang. Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui proses, metode, kendala dan solusi pembelajaran musik berbasis android di SMPN 20 Semarang.

METODE

Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian Kualitatif, dengan menggunakan pendekatan fenomenologi. Kemudian, peneliti dalam menyajikan hasil penelitian berdasarkan temuan data menggunakan metode deskriptif kualitatif, dimana peneliti menyajikan hasil penelitian dari data yang telah dikumpulkan, karena penelitian ini berkaitan langsung dengan proses kegiatan siswa yang digambarkan atau dideskripsikan dalam cara bagaimana siswa bisa menerima, mengeksplorasi dan memahami peristiwa yang bisa dirasakan oleh panca indera. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Saryono (2007) yang menjelaskan bahwa deskriptif kualitatif adalah sebuah teknik mendeskripsikan dan menginterpretasikan makna dari data yang telah dikumpulkan dengan memperhatikan, mencatat, dan merekam sebanyak mungkin aspek dari situasi yang diteliti, sehingga dapat diperoleh gambaran yang umum dan menyeluruh tentang situasi yang sebenarnya. Dengan menggunakan metode deskriptif artinya peneliti menganalisis data yang terkumpul berupa kata-kata, gambar dan bukan angka. Menurut Nazir dalam Yuliani (2018) peneliti juga dapat menggabungkan data hasil wawancara, observasi dan juga dokumentasi dalam membuat analisis atau kesimpulan pada penelitian yang sedang diteliti. Selanjutnya, teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Sebagai bahan perbandingan peneliti dalam melakukan telaah terkait keaslian atau originalitas penelitian untuk menghindari adanya tindakan plagiasi, maka untuk mencari persamaan dan perbedaan dengan penelitian terdahulu, sehingga dilakukan kajian pustaka. Salah satu penelitian terdahulu yang terkait yakni pada penelitian yang dilakukan oleh (Amalia, Ulfa, & Soepriyanto, 2020) dengan judul penelitian "Multimedia Tutorial Berbasis Android untuk Memudahkan Siswa Memahami Materi Mengenal Notasi Balok Kelas X Seni Musik". Penelitian tersebut memiliki persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini. Pada penelitian ini peneliti mendeskripsikan proses pembelajaran seni musik di

SMPN 20 Semarang menggunakan aplikasi android bernama *Real Piano* dengan menggunakan metode belajar tutor sebaya. Persamaan dengan penelitian tersebut yakni sama-sama meneliti proses pembelajaran di sekolah dengan berbasis android. Namun yang menjadi perbedaan dengan penelitian tersebut yakni pada penelitian ini menggunakan aplikasi *Real Piano* dengan metode tutor sebaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran Musik Berbasis Android Menggunakan Aplikasi Real Piano di SMP Negeri 20 Semarang

Pembelajaran musik merupakan salah satu pelajaran yang menyenangkan dan membuat siswa menjadi lebih aktif, inovatif, kreatif dan semangat dalam proses pembelajaran (Widyawati et al., 2020). Pembelajaran musik yang digunakan di SMP Negeri 20 Semarang di era new normal pada saat pandemi ini sudah melaksanakan pertemuan tatap muka sesuai dengan anjuran pemerintah yang tertulis dalam surat edaran Pendidikan kota semarang nomor: B/021/420/I/2022 per tanggal 6 Januari 2022. Salah satu materi seni musik yang ada disekolah menengah pertama khususnya di SMP Negeri 20 Semarang yaitu materi alat musik sederhana. Adapun media yang digunakan bapak Oktafian selaku guru di SMP Negeri 20 Semarang menggunakan teknologi berbasis android, hal tersebut dikarenakan adanya kebijakan dari bapak kepala sekolah yang tidak menganjurkan guru seni budaya menggunakan alat musik tiup sebagai media pembelajaran seni musik karena berkaitan dengan adanya pandemi covid-19. Dengan adanya hal tersebut bapak oktafian selaku guru seni budaya di SMP Negeri 20 Semarang memberikan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi berbasis android yang menggunakan aplikasi real piano dengan tujuan supaya siswa bisa merasakan pembelajaran seni musik dengan bermusik meskipun tidak menggunakan alat musik yang real atau nyata.

Aplikasi real piano digunakan karena memiliki kapasitas penyimpanan yang relatif sedikit yaitu 18 MB, sehingga memudahkan siswa untuk mengunduh aplikasi tersebut walaupun kapasitas penyimpanan handphone siswa tidak terlalu besar, dan dalam penggunaan aplikasi real piano ini juga tidak memerlukan jaringan internet, sehingga siswa tidak memerlukan kuota untuk memainkan aplikasi tersebut.

Sebelum pembelajaran musik dilakukan di sekolah bapak Oktafian guru seni budaya di SMP Negeri 20 memberi informasi kepada siswa melalui grup WhatsApp untuk mengunduh aplikasi real piano melalui Playstore atau Appstore supaya pada saat pembelajaran siswa sudah siap dengan aplikasi yang akan mereka gunakan. Kegiatan pembelajaran melibatkan beberapa komponen yaitu: guru, siswa, tujuan pembelajaran, isi pembelajaran, metode, media, dan evaluasi (Saputri, 2013). Berdasarkan dari data penelitian yang dilakukan oleh penulis dalam mengamati proses pembelajaran musik berbasis android dengan menggunakan aplikasi real piano ini memiliki beberapa tahapan sebagai berikut.

Proses Pengenalan Materi

Sebelum menjelaskan materi pembelajaran tentunya seorang guru pasti akan membuka pelajaran terlebih dahulu, keterampilan guru dalam membuka pelajaran bertujuan untuk menciptakan suasana agar siswa tertarik pada proses pembelajaran, memberi acuan kepada siswa, memberi motivasi dan mengaitkan materi yang sudah dikuasai siswa dengan materi yang akan siswa pelajari. Siswa yang diajarkan dengan menggunakan ketrampilan membuka pelajaran oleh guru memiliki hasil belajar yang lebih tinggi daripada siswa yang tidak diajarkan dengan menggunakan ketrampilan membuka pelajaran (Abimanyu, 2008). Seperti yang dikatakan Djamarah (2010) disebutkan bahwa ada empat komponen yang harus dipenuhi dalam kegiatan membuka pelajaran yaitu: 1). memberi motivasi kepada siswa, 2) menarik perhatian siswa, 3) memberi acuan kepada siswa dan 4) menyampaikan kaitan. Memberi motivasi kepada siswa merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar di sekolah baik secara langsung maupun tidak langsung. Djamarah (2002) motivasi dapat membuat siswa menjadi lebih giat dalam proses belajar atau memahami materi dan akan memperoleh hasil belajar yang maksimal. Sedangkan siswa yang tidak memiliki motivasi belajar akan memberikan hasil belajar rendah.

Guru di SMP Negeri 20 Semarang juga menerapkan teori dari Djamarah (2010) dalam proses pembelajaran musik di SMP Negeri 20 Semarang. (1) Guru memberi motivasi siswa dengan cara memberi pengetahuan pada siswa supaya bisa memanfaatkan teknologi dengan bijak, tidak hanya untuk bermain vidio game ataupun media sosial saja namun untuk keperluan proses pembelajaran di sekolah, karena saat ini sudah banyak aplikasi yang bisa membantu proses pembelajaran dan dapat diunduh secara gratis oleh siswa. (2) Guru menarik perhatian siswa melalui penggunaan media pembelajaran musik dengan menggunakan aplikasi real piano, partitur lagu baolelebo dan vidio dari lagu Bolelebo yang di tayangkan

melalui LCD proyektor yang ada di dalam kelas. (3) Guru memberi acuan kepada siswa melalui pertanyaan yang dapat merangsang siswa untuk lebih fokus dalam mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas. (4) kemudian guru menyampaikan kaitan dengan cara menjelaskan bahwa dalam proses pembelajaran musik sederhana guru menggunakan aplikasi real piano untuk memainkan lagu Bolelebo supaya siswa bisa memahami nada, notasi, dan ritmis yang ada pada lagu Bolelebo.

Bapak Oktafian selaku guru seni budaya di SMP Negeri 20 Semarang juga menerapkan pedoman tersebut dalam mengawali proses pembelajaran musik di SMP Negeri 20 Semarang. Hal tersebut terbukti atas dasar hasil data observasi penelitian di SMP negeri 20 Semarang yang terlampir dibawah ini.

Sesudah membuka pembelajaran tentunya seorang guru pasti akan memulai menerangkan materi yang akan diajarkan kepada siswa. Dalam menerangkan materi permainan alat musik sederhana bapak Oktafian menggunakan media LCD proyektor, Laptop (untuk menayangkan video), Partitur lagu Bolelebo dan aplikasi Real Piano yang sudah di download melalui appstore dan playstore oleh siswa dan guru. Penggunaan LCD proyektor digunakan oleh guru untuk menampilkan gambar tuts piano, menampilkan video lagu Bolelebo dan juga partitur lagu Bolelebo yang diharapkan dapat membantu keterbacaan siswa dalam memainkan aplikasi musik real piano.

Sebelum memainkan alat musik berbasis android dengan menggunakan aplikasi Real Piano bapak oktavian selaku guru seni budaya di SMP Negeri 20 Semarang terlebih dahulu menjelaskan materi mengenai tangga nada C=do dengan menggunakan notasi mutlak dan notasi angka. Untuk lebih mempermudah siswa dalam proses pembelajaran bapak oktavian memanfaatkan LCD proyektor untuk menampilkan gambar tuts piano supaya siswa lebih mudah memahami mengenai notasi angka dan notasi mutlak.

Notasi mutlak adalah sistem penulisan karya musik atau lagu yang dituangkan atau dituliskan dalam bentuk tulisan berupa huruf alfabet sebagai simbolnya. Namun penulisan yang digunakan hanya huruf A sampai huruf G saja. Notasi mutlak juga disebut sebagai notasi balok karena memiliki tinggi nada yang tetap yaitu a=44 Hz (Purnomo., 2010). Penulisan notasi mutlak do=C adalah C, D, E, F, G, A, B, C. Notasi angka adalah suatu karya musik yang dituliskan pada kertas dengan menggunakan angka yang digunakan sebagai simbolnya (Ela, 2019). Cara membaca notasi angka adalah dengan cara melafalkannya dengan suara. Penulisan notasi angka do=C adalah 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 1.

Setelah siswa sudah memahami tangga nada C = do dengan notasi mutlak maupun notasi angka selanjutnya guru menginstruksikan siswa untuk mencoba mengatur tampilan yang ada di aplikasi real piano yang bertujuan untuk memberi tanda menggunakan notasi mutlak dan notasi angka, sehingga siswa dapat dengan mudah menggunakan aplikasi tersebut. Sesudah mengatur tampilan yang ada di aplikasi real piano bapak oktavian mengajak siswa untuk memainkan tangga nada C=do satu oktaf secara bersama-sama, dan tidak hanya memainkan menggunakan jari-jari saja, tetapi siswa juga di instruksikan untuk mengucapkan tangga nada C=do satu oktaf secara bersama-sama, hal tersebut dilakukan guru supaya siswa lebih cepat dalam mengingat materi tangga nada C=do.



Gambar 1. Aplikasi real piano dengan menggunakan notasi mutlak

Dalam gambar 1 merupakan gambar dari tampilan aplikasi musik real piano yang sudah diatur untuk menampilkan notasi mutlak pada tuts piano. tata cara pengaturan aplikasi real piano adalah seperti yang

tertera di dalam gambar diatas. Pertama-tama klik ikon yang sudah dilingkari kemudian akan muncul notasi mutlak pada tuts piano tersebut.



Gambar 2. Aplikasi real piano dengan menggunakan notasi mutlak

Gambar 2 adalah gambar dari tampilan aplikasi musik real piano yang sudah diatur untuk menampilkan notasi angka atau bisa disebut fix do pada tuts piano. tata cara pengaturan aplikasi real piano adalah seperti yang tertera di dalam gambar diatas. Pertama-tama klik icon yang sudah dilingkari kemudian akan muncul notasi angka atau fix do pada tuts piano tersebut, yang tertulis di aplikasi real piano merupakan suatu simbol untuk membantu siswa dalam keterbacaan notasi.

Dalam memainkan tangga nada siswa menggunakan notasi angka karena dinilai lebih mudah daripada notasi mutlak. Kemudian setelah siswa bisa memainkan tangga nada C=do dengan lancar, bapak Oktafian mengenalkan lagu bolelebo sebagai salah satu lagu daerah yang berasal dari Nusa Tenggara Timur, dan makna yang terkandung dalam lagu tersebut. Kemudian bapak Oktafian membagikan partitur lagu bolelebo kepada setiap siswa kelas VII E SMP Negeri 20 Semarang.

Sesudah partitur lagu bolelebo dibagikan kepada semua siswa kelas VII E, bapak Oktafian menayangkan video lagu bolelebo melalui LCD proyektor di depan kelas serta siswa dan guru ikut menyanyikan lagu bolelebo tersebut secara bersama-sama. Hal tersebut bertujuan untuk melatih siswa dalam menyanyikan lagu dengan satu suara. Selanjutnya bapak oktafian membacakan satu baris notasi lagu bolelebo dan diikuti oleh seluruh siswa kelas VII E sambil memainkan aplikasi real piano. Setelah mencoba bersama dengan seluruh siswa kelas VII E kemudian bapak oktafian memainkan baris pertama lagu bolelebo dengan 1 deret siswa supaya guru bisa mengetahui siapa saja siswa yang masih belum memahami bagaimana cara memainkan lagu bolelebo dengan menggunakan aplikasi real piano.

Jika ada siswa yang masih kesulitan dalam memainkan lagu bolelebo dengan menggunakan aplikasi real piano maka bapak oktafian selaku guru seni budaya akan mengajari siswa tersebut secara perlahan, harapannya supaya siswa bisa lancar dalam memainkan lagu tersebut. Setelah seluruh siswa kelas VII E berhasil memainkan baris pertama lagu bolelebo, selanjutnya siswa melanjutkan berlatih untuk memainkan baris ke dua dan seterusnya. Apabila siswa masih mengalami kesulitan saat memainkan aplikasi real piano ini bapak Oktafian mensiasatinya dengan menggunakan metode tutor sebaya, yaitu siswa yang dinilai sudah bisa memainkan lagu bolelebo dengan menggunakan aplikasi real piano akan mengajari siswa yang belum bisa memainkan lagu bolelebo dengan menggunakan aplikasi real piano. Guru menginstruksikan siswa untuk membentuk kelompok yang terdiri dari dua sampai tujuh siswa untuk belajar bersama dalam memainkan lagu bolelebo dengan menggunakan aplikasi real piano di dalam kelas.

Penilaian Praktik

Penilaian praktik merupakan salah satu kegiatan pendidikan yang penting dalam proses pembelajaran. Penilaian Kegiatan pembelajaran yang dilakukan harus dinilai agar hasil dari pembelajaran dapat diketahui (Tiara & Sari, 2019). Sesuai dengan kompetensi inti yang telah ditentukan penilaian harus mencakup tiga aspek yaitu aspek keterampilan, pengetahuan dan aspek sikap (Tiara & Sari, 2019). Menurut

(Mulyasa, 2014) dalam penilaian aspek ketrampilan dapat dilakukan dengan menggunakan ujian praktek, analisis tugas, analisis keterampilan dan penilaian diri. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis guru seni budaya di SMP Negeri 20 Semarang menggunakan penilaian praktek sebagai penilaian aspek keterampilan.

Pada penilaian praktek seni budaya khususnya materi seni musik di SMP Negeri 20 Semarang dalam memainkan lagu bolelebo yang menggunakan aplikasi real piano dilakukan secara perorangan dengan cara siswa satu persatu maju ke depan kelas untuk melaksanakan penilaian praktik yang akan dinilai oleh bapak Oktafian selaku guru seni budaya di SMP Negeri 20 Semarang. Penilaian praktik dilakukan dengan memainkan lagu bolelebo menggunakan aplikasi Real Piano. Setiap siswa maju kedepan kelas secara perorangan untuk memainkan lagu bolelebo menggunakan aplikasi Real Piano. Karena keterbatasan waktu ada beberapa siswa yang belum melaksanakan penilaian praktik, sehingga bapak Oktafian menganjurkan untuk siswa yang belum melakukan penilaian praktik untuk mengirimkan video memainkan lagu bolelebo menggunakan aplikasi Real Piano yang dapat di unggah di Google Classroom yang sudah disediakan oleh guru.

Evaluasi dan Penilaian

Evaluasi atau biasa disebut sebagai ulangan harian biasanya berlangsung saat penyampaian materi oleh guru telah selesai. Dengan adanya guru memberikan evaluasi kepada siswa diharapkan dapat memberi dampak yang positif terhadap perkembangan siswa (Parapat & Malau, 2020). Seorang siswa dalam memperoleh nilai ulangan harian mempunyai arti yang penting, contohnya sebagai syarat kenaikan kelas, penulisan rapot, dll (Mulyaningsih, 2014). Evaluasi merupakan penilaian dengan aspek pengetahuan, yang bisa dilakukan melalui ulangan lisan, tertulis, dan juga mengisi daftar pertanyaan yang telah disiapkan oleh guru.

Pada proses evaluasi atau ulangan harian yang dilakukan oleh bapak Oktafian selaku guru seni budaya di SMP Negeri 20 Semarang khususnya di kelas VII E yaitu dengan memberikan soal atau pertanyaan mengenai materi permainan musik sederhana melalui aplikasi google forms. Guru memberikan 10 pertanyaan dengan bentuk pilihan ganda yang sesuai dengan materi permainan musik sederhana.

Walaupun saat ini siswa sudah melaksanakan pembelajaran secara luring akan tetapi penggunaan teknologi seperti menggunakan aplikasi google forms tetap digunakan karna dinilai lebih praktis dan lebih efisien karna hasil dari nilai ulangan siswa dapat di analisis secara langsung oleh sistem yang ada di google forms.

Metode Pembelajaran Musik Berbasis Android dengan Menggunakan Aplikasi Real Piano di SMP Negeri 20 Semarang

Kinerja guru dalam suatu proses belajar mengajar sangatlah berpengaruh terutama kemampuan guru dalam kreativitas mengajar siswa guna tercapainya tujuan pembelajaran. Sebagai seorang pendidik guru juga harus bisa menguasai keadaan kelas dan menetapkan metode yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. (Wahyuni et al., 2017) mengatakan bahwa metode pembelajaran sangatlah penting untuk menunjang proses pembelajaran siswa agar proses belajar mengajar tidak monoton dan membosankan. Menurut (Nana., 1989) dalam skripsi (Malik, 2017) menyebutkan bahwa ada berbagai metode dalam proses pembelajaran yaitu: metode diskusi, demonstrasi, kerja kelompok, tutor sebaya, problem solving, dan lain-lain. Metode yang digunakan guru seni budaya di SMP Negeri 20 Semarang adalah dengan menggabungkan metode demonstrasi dan metode tutor sebaya yang bertujuan agar siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan materi yang dijelaskan oleh guru tetapi juga saling berinteraksi dengan siswa yang lain, siswa juga menjadi lebih aktif dalam proses belajar mengajar, dan melalui metode tutor sebaya guru juga menanamkan Pendidikan karakter terhadap siswa kelas VII E, salah satunya adalah bekerjasama dan salah membantu dalam mempelajari materi khususnya materi seni musik.

Metode Demonstrasi

Pada mata pelajaran seni budaya khususnya seni musik, materi praktik lebih banyak ditemui dari pada materi teori, sehingga dibutuhkan suatu pembelajaran dengan cara memberi contoh atau mempraktekkan materi secara langsung seperti metode demonstrasi (Arry, Fretisari, & Muniir, 2019). Menurut Aryani (2019) metode demonstrasi bisa dikatakan sebagai konsep belajar yang dapat membantu pendidik dalam mengaitkan materi dengan situasi yang nyata dan juga mengarahkan siswa untuk menghubungkan pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Suaedy

(2011) mengemukakan bahwa metode demonstrasi adalah cara menyampaikan materi dengan memberi contoh atau memperagakan proses atau kegiatan belajar mengajar.

Tentunya pada setiap metode pembelajaran memiliki kelebihan dan keunikannya masing-masing, seperti yang dikatakan oleh Syah (2010) pada bukunya yang berjudul “Psikologi pendidikan dalam pendekatan baru” dalam bukunya tersebut Syah mengatakan bahwa kelebihan menggunakan metode demonstrasi adalah : a). dengan menggunakan metode demonstrasi kegiatan belajar mengajar menjadi lebih mudah dan lebih jelas; b). memudahkan siswa untuk memahami materi yang sedang dipelajari; c). proses kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan; d). mendorong siswa untuk menyesuaikan antara teori yang sudah mereka pelajari dengan kenyataan dan mencoba melakukannya sendiri.

Kemudian menurut Fathurrohman (2007), tujuan dari metode demonstrasi adalah untuk memperjelas pemahaman siswa dan menunjukkan cara melakukan sesuatu atau proses terjadinya peristiwa seperti: a). megajarkan siswa mengenai proses, tindakan, prosedur dari keterampilan motorik dan fisik; b). mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan penglihatan dan pendengaran secara bersamaan; c). memberikan informasi yang aktual kepada siswa.

Huda (2013) menjelaskan bahwa agar proses pembelajaran dengan menggunakan metode demonstrasi bisa dilaksanakan dengan baik, ada beberapa langkah-langkah yang bisa digunakan antara lain : a). mendorong siswa untuk memulai pembelajaran dengan berfikir; b). menciptakan suasana belajar yang menyejukan; c). guru wajib memastikan seluruh siswa mengikuti proses pembelajaran dengan metode demonstrasi melalui tindakan observasi kepada siswa; d). memberikan kesempatan terhadap siswa untuk memberikan pemikiran atau ide yang telah mereka peroleh melalui metode demonstrasi.

Dari hasil penelitian yang sudah dilaksanakan oleh penulis, penulis menemukan bahwa langkah-langkah yang dilakukan oleh guru seni budaya di SMP Negeri 20 Semarang sesuai dengan teori yang sudah dijelaskan seperti penjelasan sebelumnya. Guru seni budaya di SMP Negeri 20 Semarang menggunakan metode demonstrasi sebagai metode dalam proses belajar mereka, karena guru atau bahkan siswa dengan sengaja memperagakan atau menunjukkan langkah-langkah dalam proses pembelajaran yang disertai dengan penjelasan dan peserta didik mengamati penjelasan dari guru secara seksama.

Didalam kelas guru menerangkan materi menggunakan metode demonstrasi dengan mengenalkan tangga nada satu oktaf do = C dengan menggunakan notasi angka dan notasi mutlak. Kemudian guru menjelaskan penempatan notasi angka dan notasi mutlak pada tuts piano. Kemudian guru menjelaskan cara mengatur tampilan pada aplikasi real piano supaya notasi angka maupun notasi mutlak bisa terlihat pada tuts piano. Selanjutnya guru mengajak siswa untuk memainkan tangga nada do = C menggunakan aplikasi real piano secara bersamaan. Dalam penggunaan aplikasi piano guru menggunakan notasi angka karena lebih mudah untuk di pahami oleh siswa. Guru di SMP Negeri 20 Semarang menggunakan metode demonstrasi untuk menjelaskan materi lagu bolelebo dengan cara membagikan partitur lagu bolelebo dan menayangkan vidio lagu bolelebo dengan menggunakan lcd proyektor. Selanjutnya setelah menayangkan vidio dari lagu bolelebo guru mengajak siswa untuk menyanyikan lagu bolelebo secara bersama-sama. Hal tersebut dilakukan oleh guru supaya siswa bisa dengan cepat mempelajari nada dan ritmis dari lagu bolelebo.

Metode Tutor Sebaya

Pembelajaran musik adalah pembelajaran yang menyenangkan dan membuat siswa atau peserta didik menjadi lebih aktif. Oleh karena itu guru seni budaya di SMP Negeri 20 Semarang menggunakan metode tutor sebaya karena pada metode tutor sebaya ini lebih ditekankan pada keaktifan siswa dalam mempelajari pembelajaran musik berbasis android dengan menggunakan aplikasi real piano. Menurut Sesmita (2019) dalam penggunaan metode tutor sebaya ini merupakan salah satu strategi pembelajaran yang tepat, karena melalui metode tutor sebaya tersebut dapat membantu siswa yang kurang memahami materi pembelajaran, dan siswa diharapkan bisa belajar secara mandiri walaupun tidak ada guru yang mengajar. Hal tersebut diperkuat dengan pendapat Indriani (2016) yang mengatakan bahwa metode tutor sebaya merupakan salah satu usaha pendidik atau guru untuk memberdayakan kemampuan siswa yang mempunyai daya serap dan daya ingat yang tinggi dalam memahami materi yang telah dijelaskan oleh guru untuk membantu siswa yang daya serap dan daya ingatnya lebih rendah. Siswa yang memiliki daya serap yang tinggi akan berperan menjadi tutor dan bertugas untuk membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi dengan cara berdiskusi dan mempraktekkan atau mendemonstrasikan dengan cara dan bahasa mereka sendiri sehingga semua siswa yang ada di dalam kelas bisa memenuhi ketuntasan dalam

belajar.

Pada saat metode tutor sebaya berlangsung peran guru disini adalah sebagai pengawas atas kelancaran pelaksanaan metode tutor sebaya dengan cara mengamati proses dan memberikan pengarahan kepada siswa. Pembelajaran dengan menggunakan metode tutor sebaya ini juga dinilai lebih efektif digunakan dan juga memiliki beberapa kelebihan antara lain yaitu siswa yang belum bisa memahami materi memainkan lagu bolelebo dengan menggunakan aplikasi Real Piano akan mendapat bantuan yang lebih efektif untuk mempelajarinya melalui tutor sebaya atau siswa yang sudah ditugasi untuk menjadi tutor sebaya. Kemudian kelebihan bagi siswa yang ditugasi untuk menjadi tutor adalah bisa memiliki kesempatan untuk mengembangkan kemampuan mereka. Selain itu hubungan antar siswa atau antar teman lebih dekat bila dibandingkan dengan hubungan antar guru dengan siswa. Seperti yang dikatakan oleh beberapa siswa di kelas VII E SMP Negeri 20 Semarang bahwa ketika mereka diajarkan oleh teman mereka, mereka menjadi lebih paham dan menjadi lebih leluasa untuk bertanya jika ada hal-hal yang mereka belum pahami. Dan tentu saja ketika proses tutor sebaya berlangsung siswa lebih sering menggunakan bahasa mereka sendiri dibandingkan dengan bahasa Indonesia yang baku. Hal tersebut juga membuat siswa lebih nyaman belajar dengan teman mereka sendiri.

Dalam pelaksanaan metode tutor sebaya ini, guru menginstruksikan kepada siswa untuk membuat beberapa kelompok yang didalamnya ada siswa yang menjadi tutor dan ada siswa yang akan diajari. Siswa bisa membentuk kelompok yang terdiri dari dua sampai tujuh orang siswa. Tahapan dari proses pembelajaran musik berbasis android yang menggunakan aplikasi Real Piano dengan metode tutor sebaya antara lain sebagai berikut.

(1) Tahapan pengenalan masalah yakni pendidik atau guru akan bertanya pada siswa hal-hal apa saja yang membuat mereka belum memahami materi tersebut. (2) Tahapan organisasi belajar yakni pendidik atau guru akan membantu siswa dalam membentuk kelompok diskusi untuk melaksanakan metode pembelajaran tutor sebaya. Setiap tutor mengajari satu sampai tiga orang siswa. Jika satu kelompok ada tujuh orang maka tutor dalam kelompok tersebut ada dua orang siswa. (3) Tahapan penyelidikan yakni pendidik atau guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang mereka butuhkan yang bertujuan untuk memecahkan masalah. Dan juga membimbing siswa untuk mempraktekan bermain aplikasi Real Piano. (4) Tahapan penyajian dan pengembangan hasil dari penyelesaian masalah yakni pendidik atau guru menginstruksikan untuk setiap kelompok tutor sebaya agar menyajikan hasil belajar mereka secara bersama-sama. (5) Tahapan evaluasi dan analisis yakni pendidik atau guru akan membimbing siswa untuk melakukan evaluasi dan mengajak siswa untuk bermain lagu bolelebo menggunakan aplikasi Real Piano secara bersama-sama.

Kelompok tutor sebaya didalam kelas terdiri dari beberapa anggota dalam kelompoknya, ada yang terdiri dari dua anggota kelompok dimana salah satunya bertugas menjadi tutor untuk membantu teman kelompoknya. Kemudian kelompok tutor sebaya yang terdiri dari tiga anggota kelompok, salah satu anggotanya juga bertugas sebagai tutor dalam kelompok. Selanjutnya terdapat kelompok tutor sebaya yang terdiri dari tujuh anggota, dalam kelompok ini terdapat dua siswa yang bertugas sebagai tutor dalam kelompoknya. Kemudian lima siswa yang lain yang akan diajarkan oleh tutor dalam kelompok mereka. Dua sebagai tutor mengajar dengan metode seperti ini siswa diharapkan mampu memahami materi yang ditangkap oleh teman sebayanya. Kemudian materi yang didapatkan ditularkan dengan teman sebayanya layaknya mereka sedang mengajarkan suatu permainan namun dalam kondisi pembelajaran dan hal yang disampaikan adalah materi pembelajaran seni musik. Hal seperti ini dilakukan agar siswa tidak merasa canggung ketika bertanya mengenai materi yang kurang dipahami khususnya ketika proses pembelajaran, namun jika diajarkan oleh teman sebayanya, mereka akan lebih mudah mencerna materi yang telah disampaikan sebelumnya oleh guru mata pelajaran yang mengajarkan materi praktik khususnya seni musik. Metode ini dianggap mampu mengatasi permasalahan yang timbul dikalangan beberapa siswa yang kurang mampu menangkap atau mencerna materi dengan baik namun merasa malu jika bertanya dengan guru mereka sendiri, sehingga guru lebih sering menerapkan metode tutor sebaya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian, analisis data, dan pembahasan pada pembelajaran musik berbasis android dengan menggunakan aplikasi real piano di SMP Negeri 20 Semarang dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: 1) Proses pembelajaran seni musik di SMP N 20 Semarang memanfaatkan teknologi berbasis android dengan menggunakan aplikasi real piano sebagai media pembelajarannya; 2) Metode pembelajaran yang digunakan yakni dengan metode demonstrasi dan metode tutor sebaya, penggunaan kedua metode

tersebut karena lebih tepat ditetapkan dalam proses pembelajaran seni musik; 3) Kendala yang di alami yakni kurangnya pemahaman siswa dalam pemanfaatan media aplikasi berbasis android, sehingga guru memberikan solusi dengan cara mendorong dan memotivasi untuk lebih banyak belajar terutama dalam memanfaatkan teknologi yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Abimanyu, S. (2008). *Pengajaran Mikro*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Amalia, M., Ulfa, S., & Soepriyanto, Y. (2020). Multimedia Tutorial Berbasis Android untuk Memudahkan Siswa Memahami Materi Mengenal Notasi Balok Kelas X Seni Musik. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(1), 59–67. <https://doi.org/10.17977/um038v3i12019p059>.
- Ardipal, A. (2020). Pemanfaatan Perangkat Teknologi Dalam Pembelajaran Musikberbasis Tematik Sebagai Peningkatan Keterampilan Abad 21 bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Musikolastika*, 2(2), 77–84.
- Arry, C., Fretisari, I., & Muniir, A. (2019). Efektivitas Penerapan Metode Demonstrasi Terhadap Permainan Musik Ansambel Pada Siswa Kelas VII. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(8), 1–10.
- Aryani, D. (2019). Penggunaan Metode Demonstrasi untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Seni Budaya Materi Pokok Lagu-Lagu Daerah. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 19(2), 172–180. <https://doi.org/10.17509/jpp.v19i2.19760>.
- Deni, D. (2009). *Eksperimentasi Metode Tutorial Sebaya dalam Pembelajaran Qira'ah Bagi Siswa Kelas XI di MAN Al-Muhajirin Bangka Belitung Skripsi*. Jurusan Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55-61. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.89>.
- Djamarah, S. B. (2010). *Guru dan Siswa dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B. (2002). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ela, L. (2019). Meningkatkan Keterampilan Membaca Notasi Angka Secara Vokal dengan Metode Drill Pada Siswa SMP. *Pendidikan & Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(7), 1–11.
- Fathurrohman, P. (2007). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Habibah, R., Salsabila, U. H., Lestari, W. M., Andaresta, O., & Yulianingsih, D. (2020). Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(02), 1. <https://doi.org/https://doi.org/10.30742/tpd.v2i2.1070>.
- Huda, M. (2013). *Model-model pengajaran dan pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Malik, R. (2017). Pembelajaran Rekorder Sopran Metode Tutor Sebaya Di Kelas VII B Smp Negeri 41 Semarang. In *Pendidikan Sendratasik*. Semarang: Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.
- Mulyaningsih, I. E. (2014). “Pengaruh Interaksi Sosial Keluarga, Motivasi Belajar, Dan Kemandirian Belajar Terhadap Prestasi Belajar,” *J. Pendidik. dan Kebud.*
- Mulyasa. (2014). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nana., S. (1989). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru: Bandung : Sinar Baru.
- Parapat, E. P. S., & Malau, E. I. (2020). Pengaruh Evaluasi Ulangan Harian Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Ekonomi Siswa Kelas X Sma Negeri 3 Pematangsiantar. *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis (EK&BI)*, 3(2). <https://doi.org/10.37600/ekbi.v3i2.192>.
- Purnomo., W. (2010). *Terampil Bermusik*. Jakarta: Pusast Perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional.
- Putra, I. E. D., Nofindra, R., & Putra, A. D. (2020). Peningkatan Kompetensi Guru Seni Musik Melalui Pembelajaran Berbasis Literasi Menggunakan Pendekatan Kontekstual. *Jurnal Musikolastika*, 2(2), 70–76.
- Saputri, D. R. (2013). Proses Pembelajaran Seni Musik Bagi Siswa Tunanetra. *HARMONIA - Jurnal Pengetahuan dan Pemikiran Seni*, 13(1), 37–44.
- Saryono. (2007). *Penelitian Kualitatif ilmu ekonomi dari metodologi ke metode*. Jakarta: Raja Grafindo Persada: Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Suaedy, S. (2011). Penerapan Berbagai Metode Pembelajaran dalam Kegiatan Diklat.

- Syah, M. (2010). *Psikologi pendidikan dalam pendekatan baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Tiara, S. K., & Sari, E. Y. (2019). Analisis Teknik Penilaian Sikap Sosial Siswa Dalam Penerapan Kurikulum 2013 di SDN 1 Watulimo. *EduHumaniora / Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 11(1), 21–30.
- Wahyuni, S., Handra Kadir, T., & Toruan, J. L. (2017). Penerapan Metode Tutor Sebaya Pada Pembelajaran Seni Musik Di Sman 4 Muara Bungo. *Sendratasik. Universitas Negeri Padang*, 2(1), 49–55.
- Watson, M. N. (2021). *Efektivitas Pembelajaran Tatap Muka (PTM) di New Normal Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*. 315–332. Retrieved from <http://jurnal.iaibafa.ac.id/index.php/murobbi/issue/view/35>.
- Wiqoyati, S. N. (2015). Peningkatan Hasil Belajar Kimia Materi Senyawa Hidrokarbon Siswa Sman 1 Kaliwungu Dengan Metode "Tuba Asyik". *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 7(2), 1177–1188.
- Yuliani, W. (2018). Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif dalam Prespektif Bimbingan dan Konseling. *Quanta*, 2. <https://doi.org/10.22460/q.v1i1p1-10.497>.