

# UPAYA MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN GITAR DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA INTERAKTIF

Hana Sri Mudjilah dan Ayu Niza Machfauzia  
Jurusan Pendidikan Seni Musik - FBS  
Universitas Negeri Yogyakarta

## Abstract

*This study was aimed at (1) finding out a technique for improving students' motivation and skills in the study guitar practice; (2) knowing the impacts of the use of interactive media for students' performance in the study guitar practice. The study was classroom participatory action in two cycles. The subjects of the study were 60 first semester students who took Gitar Dasar classes. The data were collected by way of observation, interview, and test of guitar playing. The results showed that the use of interactive media: (1) improved students' motivation and skills in the study guitar practice, and (2) gave positive impacts toward students' performance in the study guitar practice.*

*Key words: guitar instructional, interactive media, teaching technique*

## **Pendahuluan**

Gitar merupakan salah satu instrumen yang digemari oleh sebagian besar masyarakat baik tua maupun muda terlebih lagi remaja. Di samping harganya yang relatif terjangkau, gitar juga mudah untuk dibawa-bawa. Tidak sedikit masyarakat dapat memainkan instrumen tersebut. Namun untuk dapat memainkan gitar dengan teknik yang baik dan benar, tidak semua orang ingin dan mampu melakukannya, karena untuk menguasai hal tersebut

diperlukan waktu dan kemauan yang sungguh-sungguh untuk berlatih secara rutin terlebih bagi mahasiswa yang khusus belajar musik.

Jurusan Pendidikan Seni Musik FBS UNY merupakan salah satu lembaga pendidikan formal, menyelenggarakan pendidikan musik baik bersifat teori maupun praktik. Gitar merupakan salah satu instrumen musik yang wajib ditempuh oleh seluruh mahasiswa jurusan musik.

Berdasarkan pra-survei yang dilakukan, dan melalui wawancara dengan beberapa mahasiswa yang menempuh mata kuliah tersebut, ternyata dalam pelaksanaan perkuliahan selama ini metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional, yaitu proses pembelajaran masih berpusat pada dosen. Hal ini menyebabkan kurangnya motivasi mahasiswa dalam berlatih secara mandiri, dan lemahnya kemampuan mereka dalam mengkonstruksi konsep pengetahuan yang ada. Selain itu, jumlah mahasiswa yang terlalu banyak dalam setiap kelompok. Hal ini mengakibatkan keterampilan mahasiswa menjadi berkurang.

Selain itu, kurangnya motivasi mahasiswa dalam latihan mandiri merupakan hambatan dalam penguasaan materi kuliah praktik selama ini. Dalam kuliah praktik seperti gitar, latihan secara rutin dan mandiri merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan mahasiswa untuk menyelesaikan studinya.

Kendala-kendala tersebut dapat disebabkan karena adanya latar belakang para mahasiswa yang heterogen. Mereka hadir dari berbagai macam latar belakang pendidikan yang berbeda, seperti dari Sekolah Menengah Musik (SMM), SMU namun pernah belajar musik sebelumnya, dan SMU yang belum pernah belajar musik sama sekali.

Hingga saat ini materi-materi yang diberikan dalam praktik mata kuliah Gitar yaitu bahan ajar cetak berupa *partitur-partitur* lagu dengan notasi balok. Dalam mempelajari materi tersebut, sebagian

besar mahasiswa masih mengalami kesulitan membaca notasi balok dan kurangnya apresiasi terhadap musik yang bernilai tinggi (*art*). Sedangkan bahan ajar non cetak berupa media pengajaran jarang dan bahkan tidak pernah digunakan. Hal ini dikarenakan minimnya fasilitas yang tersedia.

Proses pembelajaran akan berhasil sesuai dengan tujuan pembelajaran apabila didukung oleh adanya sarana, prasarana, sistem, dosen, dan media pembelajaran yang baik. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran adalah dengan menggunakan media yang tepat, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dengan adanya penggunaan media dalam pembelajaran gitar diharapkan mahasiswa akan mendapatkan pemahaman dan keterampilan yang lebih baik sehingga memiliki kompetensi dalam mata kuliah tersebut.

Hal tersebut selaras dengan Rencana Strategis (Renstra) UNY, yang salah satunya menyebutkan bahwa "Peningkatan kualitas proses pembelajaran melalui penerapan pembelajaran remedial dan penggunaan media berbasis teknologi audio visual (*issue strategis: academic atmosphere*)".

Selaras dengan hal tersebut di atas, pertanyaan penelitian yang perlu dicari jawabannya adalah: apakah dengan tindakan mengajak mahasiswa menggunakan media interaktif dalam pembelajaran mata kuliah praktik Gitar dapat meningkatkan kualitas keterampilan bermain Gitar dalam pembelajaran praktik Gitar?

Media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan (Djamarah dan Zain, 1996: 136). Dalam proses belajar mengajar kehadiran media memiliki peran yang cukup penting dan berfungsi membantu peserta didik dan pengajaran dalam menciptakan suatu proses pembelajaran yang efektif. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan karakteristik materi yang akan diajarkan, dapat membantu

pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif (Atwi Suparman dalam seminar nasional Teknologi Pembelajaran).

Selanjutnya Djamarah dan Zain membagi fungsi media, yaitu media sebagai alat bantu, dan media sebagai sumber belajar (1996 : 138). Sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, diyakini bahwa kegiatan belajar peserta didik akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik daripada tanpa bantuan media. Sedangkan sebagai sumber belajar, Udin Saripuddin dan Winatapura lewat Djamarah dan Zain mengelompokkan sumber belajar menjadi lima kategori, yaitu manusia, buku/perpustakaan, media massa, alam lingkungan, dan media pendidikan (1996: 139).

Perkembangan teknologi komunikasi yang sangat pesat akhir-akhir ini, khususnya komputer multimedia telah memungkinkan untuk digunakan sebagai alat bantu dalam belajar musik. Selain itu, menurut Wade Ellis, Jr (dalam Krisnadi, 2003) menyatakan bahwa komputer dapat juga digunakan sebagai media yang memungkinkan seseorang belajar secara mandiri dalam memahami suatu konsep. Hal ini dimungkinkan karena komputer mempunyai kemampuan: menyimpan dan memanipulasi data alfanumerik; menampilkan beberapa operasi dengan cara yang tepat; serta dapat mengkombinasikan teks, suara, warna, gambar, gerak, dan video, serta memuat suatu "kepintaran" yang sanggup menyajikan proses interaktif. Dengan kemampuan-kemampuannya itu, dapatlah dikatakan bahwa komputer merupakan medium yang memiliki potensi untuk digunakan sebagai media pembelajaran "interaktif".

Menurut Pannen, dkk. (2003), bahwa pemanfaatan media dan teknologi dipercaya mampu mengubah budaya belajar dari budaya siswa pasif menunggu, dan tenaga pengajar sebagai sumber ilmu satu-satunya, menjadi budaya siswa aktif berdiskusi dan mencari melalui beragam sumber belajar yang tersedia, sementara tenaga pengajar berperan menjadi fasilitator yang sama-sama terlibat dalam proses belajar dengan siswa.

Dari hal-hal di atas, dapat dikatakan bahwa pemanfaatan media interaktif dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan kualitas peserta didik. Salah satu hasil penelitian yang mendukung hal tersebut adalah yang dikemukakan oleh Hartinawati dan Rahayu (2003), bahwa Program video Praktikum IPA 1 dan IPA 2 dapat digunakan sebagai salah satu alat bantu pembelajaran mata kuliah Praktikum IPA 1 dan IPA 2.

### Cara Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan tindakan kelas dengan jenis penelitian tindakan partisipan (*participatory action research*). Hal ini dikarenakan adanya keterlibatan peneliti dalam proses penelitian dari awal hingga akhir. Adapun model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kemmis dan Taggart dalam Madya (1994:13). Desain penelitian ini terdiri atas empat komponen tindakan yang dilakukan secara berdaur ulang dan merupakan siklus, yaitu: persiapan (*planning*), tindakan (*action*) yang disertai dengan observasi (*observation*), dan kemudian dilakukan perenungan/refleksi (*reflection*).

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini meliputi perubahan sikap mahasiswa terhadap perkuliahan Gitar Dasar berupa meningkatnya motivasi, sikap bermain, serta peningkatan keterampilan mahasiswa. Adapun subyek penelitian ini adalah seluruh mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Musik FBS UNY angkatan 2005 yang mengambil mata kuliah Gitar Dasar di semester I sejumlah 60 orang.

Penelitian ini dimulai dengan rencana pembuatan media VCD interaktif yaitu berupa *software* materi pembelajaran dengan pilihan menu yang dapat diakses mahasiswa sesuai dengan yang diinginkan. Sebagai persiapan lainnya adalah rencana pembelajaran dan pembuatan kuesioner.

Selanjutnya disebarakan kuesioner kepada para mahasiswa untuk mengetahui keadaan awal mahasiswa sebelum mendapat perlakuan dalam penelitian ini. Kuesioner tersebut terdiri dari 4 faktor yang terdiri dari faktor motivasi, faktor usaha, faktor lingkungan, dan faktor sistematika. Faktor motivasi terdiri dari 3 item, faktor usaha terdiri dari 4 item, faktor lingkungan terdiri dari 5 item, dan faktor sistematika terdiri dari 3 item.

Secara kelompok, hasil dari observasi yang dilakukan melalui kuesioner terhadap kelompok ini dapat dikatakan homogen pada faktor-faktor pendukung yaitu pada motivasi, lingkungan, usaha, dan sistematika belajar. Hasil yang ditunjukkan secara kelompok pada faktor motivasi dan lingkungan tergolong pada kondisi yang baik, faktor sistematika belajar cukup, sedangkan faktor usaha kurang. Terlihat di sini bahwa faktor usaha yang tergolong dalam kategori cukup, menunjukkan bahwa mahasiswa masih belum menunjukkan "usaha" dalam belajar Gitar. Hal ini menuntut banyak dorongan dan bantuan dari pihak lain. Untuk mengamati hasil secara individu masih dianggap terlalu dini, karena para mahasiswa tersebut baru pada semester pertama, yang berarti masih membutuhkan penyesuaian di segala bidang.

Pengungkapan keempat faktor tersebut dimaksudkan untuk menggali apakah kelompok penelitian ini homogen. Pengertian homogen di sini adalah bahwa kelompok ini dapat dikatakan tidak dipengaruhi oleh faktor luar yang dapat menyebabkan adanya perbedaan yang signifikan dari masing-masing individu sebagai subjek penelitian. Dengan demikian peneliti akan bebas mengamati adanya perbedaan hasil nilai pada sebelum diberi perlakuan dengan sesudah mendapatkan perlakuan.

Penilaian yang dilakukan pada seluruh mahasiswa adalah hasil pengamatan terhadap praktik bermain Gitar, yang terdiri atas faktor motivasi belajar, sikap, dan keterampilan. Faktor keterampilan yang merupakan faktor primer terbagi dalam dua kategori, yaitu

penguasaan teknik dan interpretasi/ekspresi. Masing-masing faktor masih terdiri dari beberapa indikator, yang dapat dilihat pada lembar evaluasi.

Setelah perencanaan selesai dilanjutkan pada tahap implementasi. Implementasi tindakan meliputi tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. Membelajarkan gitar dengan penjelasan-penjelasan tentang tujuan, cakupan materi, serta cara memainkan gitar yang disertai contoh.
2. Menjelaskan cara penggunaan media sesuai dengan materi yang akan diakses.
3. Mengimplementasikan rencana pembelajaran yang telah disempurnakan.

Setelah implementasi tindakan dilakukan, tahap selanjutnya memonitor pelaksanaan tindakan secara terus menerus baik sebelum maupun selama dan sesudah proses pembelajaran dilaksanakan di dalam kelas. Dalam tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah:

1. Mengamati motivasi mahasiswa selama dalam proses belajar mengajar
2. Mengamati sikap bermain mahasiswa dalam memainkan materi kuliah baik posisi tubuh, penjarian, maupun cara memetik dawai gitar.
3. Mengamati perkembangan keterampilan mahasiswa dalam memainkan teknik permainan gitar maupun interpretasi/ekspresi karya yang dibawakan.

Pengumpulan data dilakukan oleh peneliti dengan mencatat berbagai hal peristiwa sebelum, selama, dan sesudah pembelajaran dengan media interaktif dilaksanakan. Observasi mencakup respon mahasiswa terhadap tindakan yang dilakukan.

Setelah observasi dan atau monitoring dilakukan, tahap selanjutnya adalah evaluasi secara keseluruhan sekaligus melakukan

refleksi. Refleksi mencakup pembelajaran, materi serta dampak yang ditunjukkan oleh mahasiswa. Keempat komponen dalam penelitian ini dilakukan pada siklus pertama dan kedua.

**Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Berdasarkan data yang diperoleh dari pengamatan, wawancara, dan penilaian pada siklus pertama diperoleh temuan berikut ini.

Tabel 1  
Hasil siklus pertama

No	Indikator	Pretest	Siklus 1
1	Motivasi belajar	58.9	62.85
2	Sikap bermain	59.4	62.975
3	Keterampilan :		
	• Teknik	58.925	63.4
	• Ekspresi/Interpretasi	56.55	60.275

Pada tahap refleksi, para dosen mengadakan diskusi sekaligus memberikan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Hasil evaluasi dari perlakuan pada siklus pertama telah menunjukkan adanya peningkatan keterampilan maupun motivasi dan sistematika belajar dari mahasiswa.

Setelah melihat hasil pada siklus pertama, kembali dipersiapkan siklus kedua. Seperti pada tahapan di siklus pertama, siklus kedua juga diawali dengan tahap perencanaan, sebagai lanjutan dari siklus pertama. Tahap pelaksanaan pada siklus kedua ini kembali para mahasiswa diberikan pembelajaran dengan menggunakan media interaktif. Hal ini dirasa perlu oleh karena dalam pelaksanaan PBM tersebut, ada beberapa mahasiswa yang

masih mengalami kesulitan dalam memainkan beberapa repertoar. Pada siklus kedua ini, selain penjelasan-penjelasan tentang cara bermain, diperlihatkan juga beberapa contoh permainan yang ada dalam media tersebut.

Pada akhir dari siklus kedua ini, kembali para dosen mengadakan pengamatan pada seluruh mahasiswa. Hasilnya, pada tabel di bawah ini terlihat adanya peningkatan pada beberapa indikator yang diperoleh dari hasil perhitungan rerata.

Tabel 2  
Rerata Hasil Siklus pertama dengan Kedua

No	Indikator	Pretest	Siklus 1	Siklus 2
1	Motivasi Belajar	58.9	62.85	66.875
2	Sikap Bermain	59.4	62.975	65.775
3	Keterampilan :			
	• Teknik	58.925	63.4	65.8
	• Ekspresi/Interpretasi	56.55	60.275	63.2

Setelah mengadakan evaluasi, para dosen kembali mengadakan refleksi terhadap hasil evaluasi pada akhir siklus kedua. Ternyata setelah dilakukan refleksi pada akhir siklus kedua ini, para dosen sepakat bahwa hasil yang dicapai oleh para mahasiswa cukup memuaskan, sehingga tidak perlu dilaksanakan siklus ketiga.

Berdasarkan hasil penghitungan menunjukkan bahwa nilai mean dari masing-masing data adalah keadaan awal (*pretest*) = 58.5313, akhir siklus 1 (siklus 1) = 62.9563, dan akhir siklus 2 (siklus 2) = 66.9125. Hasil ini menunjukkan ada perbedaan ke arah positif antara nilai awal dan nilai pada akhir siklus 1, demikian juga antara nilai pada akhir siklus 1 dan nilai pada akhir siklus 2.

Mata kuliah Gitar Dasar yang selama ini menjadi salah satu mata kuliah yang banyak dihindari oleh para mahasiswa, karena ketidaktahuan para mahasiswa dalam belajar. Saat ini, setelah menggunakan media interaktif lebih dirasakan oleh para mahasiswa sebagai suatu mata kuliah yang menyenangkan. Hal ini terungkap pada hasil kuesioner yang disebarakan maupun dengan tanya-jawab yang dilakukan pada proses pembelajaran. Kesulitan selama ini yang mereka alami, sekarang sudah dapat teratasi.

Penggunaan media interaktif ini sangat membantu para mahasiswa dalam mempelajari materi perkuliahan, karena tidak hanya berupa audio saja, melainkan lengkap dalam bentuk audio-visual, yang secara visual terlihat jelas posisi-posisi tangan maupun jari dalam pembelajaran. Kepada seluruh mahasiswa sebagai subjek penelitian, telah dibagikan masing-masing media tersebut untuk dapat dipelajari di luar jam tatap muka, sehingga para mahasiswa dapat menggunakan kapanpun dan di mana pun mereka butuhkan.

Hasil prestasi para mahasiswa setelah diberi perlakuan menunjukkan kemajuan yang signifikan. Hal ini dapat dilihat pada kemampuan secara rata-rata yang menunjukkan adanya peningkatan nilai yang signifikan. Terlebih ada seorang mahasiswi yang sebelumnya mempunyai latar belakang pendidikan yang sangat berbeda, yaitu dari SMKI (Sekolah Menengah Karawitan Indonesia), ternyata setelah mendapatkan perlakuan melalui pembelajaran dengan media interaktif, menunjukkan adanya peningkatan kemampuan bermain Gitar yang signifikan.

### Kesimpulan

Gitar Dasar sebagai salah satu mata kuliah wajib tempuh bagi seluruh mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Musik, tentunya memiliki banyak permasalahan yang timbul oleh karena latar belakang mahasiswa yang menempuh mata kuliah tersebut berbeda. Permasalahan yang sering timbul dikarenakan oleh beberapa hal, seperti : kemampuan awal input dan proses pembelajaran.

Beberapa permasalahan tersebut menuntut para pengajar mata kuliah Gitar di Jurusan Pendidikan Seni Musik untuk melakukan suatu pembaruan di dalam proses pembelajarannya. Sebagai langkah awal dalam pembaruan tersebut, para dosen sepakat untuk melakukan suatu perubahan dalam metode pembelajarannya.

Penelitian ini telah menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran yang interaktif dalam bentuk VCD, bagi mata kuliah Gitar Dasar. Media tersebut menyediakan beberapa fasilitas berupa menu yang dapat dipilih oleh mahasiswa. Sebagai contoh, seorang mahasiswa yang dalam perkuliahan masih belum dapat memahami tentang bagaimana bentuk dan posisi jari (*fingering*), maka dapat menekan menu **penjarian** dalam media untuk dapat melihat praktik yang diperagakan oleh model. Demikian juga untuk cara bagaimana memainkan *etude* maupun sampai pada bagaimana ekspresi sebuah lagu itu dimainkan.

Mahasiswa peserta mata kuliah Gitar Dasar, yang telah dikenakan suatu *action*, menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan pada keterampilan bermain Gitar. Hal ini ditunjukkan pada hasil uji t yang signifikan.

Hasil penelitian ini dirasakan oleh para mahasiswa sebagai suatu yang sangat membantu, yaitu dengan lebih dipahaminya beberapa hal yang selama ini masih menjadi kendala, khususnya pada mata kuliah Gitar Dasar, sehingga memiliki pemahaman yang benar dan dapat mempraktikkannya sesuai dengan silabi yang telah ditentukan.

Penelitian ini dirasakan sangat bermanfaat bagi seluruh mahasiswa, khususnya yang mengambil mata kuliah Gitar Dasar. Penelitian ini perlu ditindaklanjuti untuk mata kuliah lanjutan yang diselenggarakan di semester genap, yaitu pada mata kuliah Gitar Dasar Lanjut.

### Saran

Berdasarkan hal-hal yang telah diutarakan di atas, maka berikut ini saran yang perlu disampaikan:

1. Para pengajar (dosen), baik secara mandiri maupun tim dapat berusaha mengembangkan metode pembelajarannya dalam menghadapi kemajuan teknologi.
2. Jurusan Pendidikan Seni Musik dapat lebih mengembangkan sistem pembelajaran baik pada mata kuliah teori maupun praktik, sesuai dengan tuntutan kebutuhan.
3. Pihak yang berwenang, seperti Lembaga Penelitian yang selalu dapat terus menyediakan program-program penelitian, khususnya untuk pengembangan metode pembelajaran.

### Daftar Pustaka

- Djamarah, Syaiful Bahri, dan Zain, Aswan. (1996). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hartinawati, dan Rahayu, Ucu. (2003). Video sebagai alat bantu pembelajaran mata kuliah praktikum IPA 1 dan IPA 2: Program Semi-Que IV Tahun 2002. *Makalah Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran*. Yogyakarta. 22-23 Agustus 2003.
- Krisnadi, Elang. (2003). Pemanfaatan program CAI sebagai sarana untuk membantu siswa dalam menyerap konsep-konsep matematika dengan pendekatan "abstrak-konkret-abstrak". *Makalah Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran*. Yogyakarta. 22-23 Agustus 2003.
- Madya, Suwarsih. (1994). *Panduan penelitian tindakan*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian IKIP Yogyakarta.
- Pannen, Paulina, dkk. (2003). Media dan teknologi pembelajaran di perguruan tinggi: Berani tampil beda?. *Makalah Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran*. Yogyakarta. 22-23 Agustus 2003.