

Video Tutorial Bermain *Keyboard* Sebagai Media Pembelajaran Seni Musik Kelas IX

Fahrizal Adi Nugroho ^{a,1,*}, Suryati ^{b,2}, Lingga Ramafisela ^{c,3}

^{a b c} Pendidikan Musik Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia, Jl. Parangtritis Km. 6.5 Sewon, Bantul, Yogyakarta 55188 Indonesia
¹ newrizal350@gmail.com; ² atikjurasik@yahoo.com; ³ linggaramafisela@gmail.com
* Penulis Koresponden

ABSTRAK

Kata kunci
Keyboard
Media Pembelajaran
Video Tutorial

Pendidikan formal tingkat SMP memberikan berbagai macam pembelajaran yang wajib diikuti oleh siswa salah satunya pembelajaran seni musik yang terintegrasi dalam mata pelajaran Seni Budaya. Pembelajaran seni musik dalam mata pelajaran Seni Budaya di SMPN 9 Blitar, ditemukan permasalahan materi pembelajaran yang diberikan hanya teori. Selain hal tersebut, di SMPN 9 Blitar juga terdapat fasilitas *keyboard* yang tidak digunakan baik pada pembelajaran kurikuler maupun ekstrakurikuler. Oleh karena itu, penelitian ini memberikan suatu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan memanfaatkan video tutorial "Bermain *Keyboard* dengan *Lagu To The Bone - Pamungkas*" yang digunakan sebagai media pada pembelajaran seni musik dalam mata pelajaran Seni Budaya. Video tutorial tersebut merupakan salah satu video yang dapat diakses melalui kanal Youtube Belajar Bermain *Keyboard*. Tujuan penelitian ini dilakukan untuk menganalisis proses dan hasil dari pemanfaatan video tutorial tersebut. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Penelitian ini dilakukan di kelas IX A SMPN 9 Blitar dengan 6 siswa yang terpilih menjadi partisipan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 6 siswa tersebut berhasil memainkan lagu *To The Bone* pada *keyboard*. Pemanfaatan video tutorial "Bermain *Keyboard* dengan *Lagu To The Bone - Pamungkas*" berhasil meningkatkan pembelajaran seni musik dalam mata pelajaran Seni Budaya di SMPN 9 Blitar yang sebelumnya hanya terfokus pada materi teori dapat ditingkatkan dengan praktik bermain instrumen, serta *keyboard* yang tersedia dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran.

A Tutorial Video on Playing the Keyboard as a Music Learning Media for Grade IX

Keywords
Keyboard
Learning Media
Tutorial Video

A formal education for junior high school level provides various kinds of subjects which require students to take them. One of which is music which is integrated into the subject of Seni Budaya. Learning music at SMPN 9 Blitar has a problem with the learning material which only focus on the theory. Besides, there is a keyboard which is not used either in curricular or extracurricular learning. Therefore, this research provides an effort to overcome those problems by utilizing a tutorial video "Bermain Keyboard dengan Lagu To The Bone - Pamungkas" as a learning media. The tutorial video is able to be accessed through YouTube channel "Belajar Bermain Keyboard". The purpose of this research is to analyze the process and the results of utilizing the tutorial video. The research used qualitative research with a case study approach. The research was conducted at class IX A SMPN 9 Blitar with 6 students who were selected as participants. The results of this research indicated that the 6 students managed to play the song "To The Bone" on the keyboard. The use of the tutorial video "Bermain Keyboard dengan Lagu To The Bone - Pamungkas" had succeeded in increasing the learning of music at SMPN 9 Blitar. The material previously only

focused on the theory but now it could be improved to practice in playing the instrument. Moreover, the keyboard could be used in the learning process.

*This is an open-access article under the Open Journal System (OJS)

1. Pendahuluan

Pendidikan formal Sekolah Menengah Pertama (SMP) terdapat berbagai pembelajaran yang wajib diikuti oleh seluruh siswa salah satunya mata pelajaran Seni Budaya. Mata pelajaran Seni Budaya di SMP bertujuan mengasah keterampilan dasar, meningkatkan cita rasa keindahan, mampu berapresiasi, berekspresi, dan berkreasi (Rusdewanti & Gafur, 2014). Mata pelajaran Seni Budaya di SMP terdiri dari beberapa cabang pembelajaran seni, salah satunya pembelajaran seni musik. Pembelajaran seni musik dalam mata pelajaran Seni Budaya bertujuan untuk menanamkan rasa musikalitas, pengembangan sikap, pengembangan kemampuan berkeaktifitas dan berkreasi, serta peningkatan keterampilan berkaitan dengan seni musik (Putra & Syeilendra, 2020). Pembelajaran seni musik dalam mata pelajaran Seni Budaya merupakan salah satu mata pelajaran yang dilaksanakan di SMPN 9 Blitar. SMPN 9 Blitar merupakan salah satu sekolah menengah pertama yang berlokasi di Jl. Widas No. 29, Pakunden, Kecamatan Sukorejo, Kota Blitar, Jawa Timur. Di sekolah tersebut, pembelajaran seni musik dalam mata pelajaran Seni Budaya diajarkan pada siswa kelas VII, VIII, dan IX. Khusus kelas IX pembelajaran seni musik dalam mata pelajaran Seni Budaya dilaksanakan pada 7 kelas yaitu kelas IX A, IX B, IX C, IX D, IX E, IX F, dan IX G. Berdasarkan wawancara awal dengan guru mata pelajaran Seni Budaya SMPN 9 Blitar, kelas IX A merupakan kelas yang memiliki antusias tinggi terhadap pembelajaran seni musik dalam mata pelajaran Seni Budaya. Siswa kelas IX A di SMPN 9 Blitar memiliki anggapan bahwa pembelajaran seni musik dalam mata pelajaran Seni Budaya yang dilaksanakan akan mempelajari materi teori dan praktik.

Silabus seni musik dalam mata pelajaran Seni Budaya kelas IX yang digunakan di SMPN 9 Blitar mengacu pada kurikulum K-13. Dalam silabus tersebut terdapat kompetensi dasar mengenai materi praktik, yaitu memainkan karya-karya musik populer baik dengan vokal dan atau instrumen musik secara individual. Pada pembelajaran seni musik diperlukan keseimbangan antara materi praktik dan teori (Sari & Marzam, 2020). Namun, realita yang ditemukan di SMPN 9 Blitar, seluruh materi pembelajaran seni musik hanya diajarkan secara teori. Hal tersebut membuat pembelajaran menjadi tidak seimbang, tidak sesuai harapan siswa, dan cenderung membosankan.

Fasilitas instrumen musik yang sudah tersedia di SMPN 9 Blitar yaitu *Keyboard*. *Keyboard* merupakan instrumen musik yang dapat dimainkan dengan cara menekan tuts untuk menghasilkan nada (Wibowo, 2022). Fasilitas *keyboard* yang tersedia di SMPN 9 Blitar akan sangat bermanfaat apabila dapat digunakan sebagai alat untuk praktik bermain instrumen musik kelas IX A, sesuai dengan silabus yang digunakan pada pembelajaran seni musik dalam mata pelajaran Seni Budaya di SMPN 9 Blitar. Pembelajaran tersebut juga akan lebih optimal jika ditambahkan dengan materi praktik bermain instrumen. Namun, pada kenyataannya, di SMP tersebut *keyboard* yang tersedia tidak digunakan untuk pembelajaran praktik bermain instrumen baik secara kurikuler maupun ekstrakurikuler. Hal tersebut disebabkan guru mata pelajaran Seni Budaya di SMPN 9 Blitar tidak berlatarbelakang pendidikan seni musik, sehingga guru tersebut merasa kurang memiliki keterampilan dalam memberikan materi praktik bermain *keyboard*.

Penelitian ini berupaya memberikan solusi atau alternatif untuk mengatasi permasalahan yang telah diuraikan dengan memanfaatkan media pembelajaran untuk mengoptimalkan pembelajaran seni musik dalam mata pelajaran Seni Budaya di SMPN 9 Blitar. Media pembelajaran merupakan perantara untuk mengirimkan pesan dan menerima pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kemauan, serta dapat mendorong siswa untuk terlibat dalam pembelajaran (Hamid et al., 2020). Terdapat berbagai macam jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Berbagai macam media pembelajaran tersebut diantaranya media cetak, media audio-visual, media berbasis komputer, dan media gabungan

(Arsyad, 2017). Berdasarkan berbagai jenis media pembelajaran yang telah diuraikan, media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu video tutorial yang tergolong jenis media pembelajaran audio visual.

Video tutorial merupakan suatu perpaduan media audio dan media visual yang terdiri dari gambar bergerak yang disertai suara (Harumawati & Yermiandhoko, 2018). Video tutorial yang digunakan dalam penelitian ini merupakan video tutorial yang dapat diakses melalui kanal Youtube Belajar Bermain *Keyboard*. Video tutorial tersebut berjudul “Bermain *Keyboard* dengan Lagu *To The Bone – Pamungkas*”. Alasan pemilihan video tutorial tersebut digunakan sebagai media pembelajaran pembelajaran seni musik dalam mata pelajaran Seni Budaya di SMPN 9 Blitar diantaranya lagu yang digunakan merupakan lagu yang sedang diminati siswa, akor yang digunakan dalam lagu tersebut cukup mudah untuk dipelajari, serta dalam video tutorial tersebut terdapat proses langkah-langkah yang jelas.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan, terdapat dua rumusan permasalahan diantaranya 1) Bagaimana proses dari pemanfaatan media pembelajaran video tutorial “Bermain *Keyboard* dengan Lagu *To The Bone – Pamungkas*” pada pembelajaran seni musik dalam mata pelajaran Seni Budaya kelas IX A di SMPN 9 Blitar? 2) Apa hasil dari pemanfaatan media pembelajaran video tutorial “Bermain *Keyboard* dengan Lagu *To The Bone – Pamungkas*” pada pembelajaran seni musik dalam mata pelajaran Seni Budaya kelas IX A di SMPN 9 Blitar?. Demikian penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses dan hasil dari pemanfaatan media pembelajaran video tutorial “Bermain *Keyboard* dengan Lagu *To The Bone – Pamungkas*” pada pembelajaran seni musik dalam mata pelajaran Seni Budaya kelas IX A di SMPN 9 Blitar.

2. Metode

2.1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 9 Blitar yang berlokasi di Jalan Widas No. 29, Pakunden, Kecamatan Sukorejo, Kota Blitar, Jawa Timur.

2.2. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Penggunaan penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan proses serta hasil dari pemanfaatan media pembelajaran video tutorial “Bermain *Keyboard* dengan Lagu *To The Bone – Pamungkas*” pada pembelajaran seni musik dalam mata pelajaran Seni Budaya kelas IX A di SMPN 9 Blitar. Terdapat tiga tahapan prosedur yang dilaksanakan dalam penelitian ini. Tiga tahapan tersebut diantaranya tahap pra-lapangan, tahap kegiatan lapangan, dan tahap pasca lapangan. Kegiatan yang dilakukan pada tahap pra-lapangan meliputi studi pustaka, penyusunan rancangan awal penelitian, observasi tempat penelitian, penyesuaian rancangan penelitian, pengurusan izin penelitian, dan mempersiapkan alat bantu yang akan digunakan dalam penelitian. Pada tahap kegiatan lapangan dilakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap partisipan penelitian. Pada tahap terakhir yaitu tahap pasca lapangan dilakukan analisis dan evaluasi terhadap data yang diperoleh berdasarkan observasi, wawancara, dan dokumentasi yang telah diperoleh pada tahap kegiatan lapangan.

2.3. Situasi Sosial

Situasi sosial dalam penelitian kualitatif terdiri dari tiga elemen meliputi tempat, pelaku, dan aktivitas yang dilakukan selama penelitian (Spradley, 1980). Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IX A di SMPN 9 Blitar. Kelas IX A tersebut terdiri dari 30 siswa yang dibagi menjadi 6 kelompok, sehingga masing-masing kelompok terdiri dari 5 siswa. Dari 5 siswa tersebut dipilih 1 siswa sebagai ketua kelompok secara *voting*. Hasil pemilihan tersebut, siswa yang menjadi ketua dari masing-masing kelompok merupakan siswa yang menjadi partisipan penelitian, sehingga dalam penelitian ini terdapat 6 partisipan penelitian diantaranya Fidela Naida, Rendi Candra Ramadani, Robby An-nur Rahman, Velisa Putri Maulida, Vinar Sandy

Sebrian, dan Yella Nur Lia Estiqomah. Keenam partisipan tersebut melaksanakan praktik bermain *keyboard* sesuai proses yang diajarkan dalam video tutorial “Bermain *Keyboard* dengan Lagu *To The Bone* – Pamungkas”.

2.4. Instrumen Penelitian

Penggunaan instrumen dalam suatu penelitian bertujuan untuk mengumpulkan, menghimpun, dan menyimpan data penelitian (Nasution, 2016). Pada penelitian ini data dikumpulkan oleh peneliti sendiri. Dalam pengumpulan data tersebut peneliti dibantu dengan beberapa alat diantaranya *checklist*, catatan observasi, dan *smartphone*. *Checklist* pada penelitian ini berfungsi sebagai alat ukur perkembangan belajar praktik bermain *keyboard* siswa. Catatan observasi merupakan instrumen pendukung kedua, yang berisi rincian deskripsi mengenai observasi proses dan hasil selama pembelajaran dilakukan. Catatan observasi bertujuan untuk melengkapi data *checklist* agar hasil penelitian tidak ada yang terlewatkan, akurat, dan sesuai yang terjadi di lapangan. *Smartphone* dalam penelitian ini berfungsi sebagai alat dokumentasi untuk merekam proses dan hasil selama pelaksanaan pembelajaran praktik bermain *keyboard* dilakukan. Hasil dokumentasi tersebut berfungsi sebagai bukti dan pelengkap saat dilakukan tahap analisis data. Dokumentasi yang diperoleh berupa foto setiap pertemuan, video tes masing-masing materi, dan rekaman wawancara dengan siswa dan guru mata pelajaran Seni Budaya kelas IX A di SMPN 9 Blitar.

2.5. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini teknik pengumpulan data yang dilakukan meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu jenis observasi partisipatif. Maka, peneliti terlibat secara langsung untuk mengamati proses dan menilai hasil belajar praktik bermain *keyboard* siswa selama proses pemanfaatan media pembelajaran video tutorial “Bermain *Keyboard* dengan Lagu *To The Bone* – Pamungkas” dilakukan pada pembelajaran seni musik dalam mata pelajaran Seni Budaya kelas IX A di SMPN 9 Blitar. Wawancara yang dilakukan merupakan wawancara terstruktur yang dilaksanakan diakhir penelitian. Wawancara tersebut dilakukan terhadap siswa kelas IX A yang menjadi partisipan dan guru mata pelajaran Seni Budaya di SMPN 9 Blitar. Pertanyaan yang diberikan kepada siswa dan guru meliputi proses pembelajaran praktik bermain *keyboard* dengan memanfaatkan video tutorial yang telah dilaksanakan. Dokumentasi yang diperoleh dalam penelitian ini berupa foto dan video dari proses pembelajaran praktik bermain *keyboard* yang telah dilakukan. Pada penelitian ini dokumentasi tersebut berfungsi untuk mendukung dan menunjukkan keselarasan data penelitian yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara.

2.6. Teknik Analisis Data

Adapun data-data yang telah diperoleh dari hasil observasi dan wawancara akan dianalisis secara kualitatif dengan model Miles dan Huberman. Model tersebut memberikan tiga tahapan analisis diantaranya reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dalam penelitian ini bertujuan untuk mengelompokkan penilaian data hasil dari tes masing-masing pertemuan, selanjutnya data disajikan dalam bentuk deskripsi. Dari beberapa deskripsi tersebut ditarik kesimpulan yang akan memaparkan proses dan hasil dari penelitian yang telah dilakukan.

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di kelas IX A SMPN 9 Blitar mulai tanggal 7 Februari 2023 sampai tanggal 21 Maret 2023 atau sebanyak 7 kali pertemuan. Penelitian dilaksanakan setiap hari Selasa, dengan durasi masing-masing pertemuan adalah 80 menit. Berdasarkan hasil observasi pembelajaran praktik bermain *keyboard* dengan memanfaatkan video tutorial “Bermain *Keyboard* dengan Lagu *To The Bone* – Pamungkas” sebagai media pembelajaran seni musik dalam mata pelajaran Seni Budaya kelas IX A di SMPN 9 Blitar terdapat 6 proses materi yang telah dilalui oleh partisipan diantaranya materi 1) memahami pengenalan bagian-bagian dasar *keyboard*; 2) memahami dan mempraktikkan langkah-langkah menghidupkan *keyboard*; 3)

memahami dan mempraktikkan posisi duduk, posisi tangan, dan *fingering* dalam bermain *keyboard*; 4) memahami dan mempraktikkan pengenalan nama nada pada tuts putih *keyboard*; 5) memahami dan mempraktikkan pengenalan akor; 6) memahami langkah-langkah untuk memainkan lagu *To The Bone* – Pamungkas pada *keyboard*.

Pada proses pertama dilakukan pemutaran video tutorial materi 1. Video tutorial materi 1 berisi mengenai penjelasan bagian-bagian dasar *keyboard*. Pada pemutaran pertama video tutorial siswa masih beradaptasi dengan metode belajar baru, sehingga siswa belum berhasil memahami materi dengan baik. Oleh karena itu, dilakukan pemutaran ulang video tutorial materi 1. Pada saat pemutaran ulang video tutorial tersebut dilakukan, perhatian seluruh siswa tampak terfokus terhadap materi yang sedang dijelaskan. Hal tersebut merupakan pengaruh fungsi atensi dari media pembelajaran yang membuat antusias siswa meningkat dalam memahami materi. Hal yang membuat siswa tampak antusias dalam memahami materi yaitu dipengaruhi dengan adanya visual dan audio yang jelas dan menarik dalam video tutorial tersebut. Unsur visual dapat mempercepat pemahaman siswa melalui gambar yang ditayangkan, sedangkan unsur audio dapat membantu siswa untuk mempercepat pembelajaran melalui suara (Fitria, 2014). Hal tersebut dapat dibuktikan, setelah dilakukan pemutaran video tutorial materi 1 yang kedua, seluruh siswa berhasil memahami materi dengan baik. Pada tes materi 1 seluruh siswa dapat menyebutkan dan menunjukkan bagian-bagian dasar *keyboard* dengan tepat. Berikut merupakan gambar proses pembelajaran menggunakan video tutorial di kelas IX A SMPN 9 Blitar.



Gambar 1. Proses Pembelajaran Menggunakan Video Tutorial
(Sumber : Nugroho, 2023)

Proses pembelajaran selanjutnya dilakukan pemutaran video tutorial materi 2, 3, dan 4 secara berurutan. Secara keseluruhan materi 2, 3, dan 4 berisi materi campuran yaitu materi teori dan praktik. Pada video tutorial materi 2 berisi mengenai cara atau langkah-langkah untuk menghidupkan *keyboard*. Pada materi ini tidak ditemukan kendala atau kesulitan yang dialami oleh siswa. Terbukti seluruh siswa berhasil menyelesaikan tes dengan sangat baik, yaitu dapat menyebutkan dan mempraktikkan langkah-langkah menghidupkan *keyboard* dengan tepat.

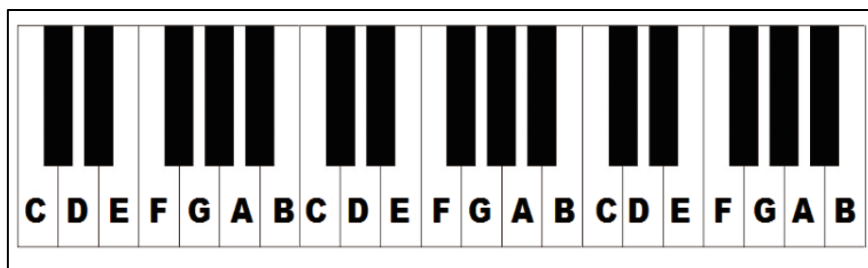
Begitu pula, pada video tutorial materi 3 siswa diminta untuk memahami dan melaksanakan tes dari masing-masing sub materi, diantaranya sub materi 3A membahas mengenai langkah-langkah untuk mendapatkan posisi duduk yang ideal dalam bermain *keyboard*; sub materi 3B menjelaskan mengenai langkah-langkah untuk mendapatkan posisi tangan yang ideal dalam bermain *keyboard*; dan sub materi 3C berisi penjelasan mengenai penjarian atau *fingering* yang digunakan dalam bermain *keyboard*. Pada tes materi 3A, 3B, dan 3C tidak ditemukan kesulitan yang dialami oleh siswa. Seluruh siswa dapat mempraktikkan posisi duduk dan posisi tangan sesuai penjelasan yang terdapat pada video tutorial. Selain hal tersebut, siswa juga berhasil menunjukkan penjarian 1 (ibu jari), 2 (jari telunjuk), 3 (jari tengah), 4 (jari manis), dan 5 (jari kelingking) yang digunakan dalam bermain *keyboard*, baik

jari pada tangan kanan maupun tangan kiri. Secara keseluruhan siswa berhasil menyelesaikan tes materi 3 dengan penilaian sangat baik. Salah satu faktor keberhasilan siswa dalam memahami materi tersebut disebabkan adanya fungsi semantik dalam media pembelajaran video tutorial, yaitu visual yang dapat menunjukkan penjelasan yang benar dan salah, demikian membuat siswa dapat menerima dan mengingat materi pembelajaran dengan lebih mudah.

Proses selanjutnya dilakukan pemutaran video tutorial materi 4. Video tutorial materi 4 berisi penjelasan mengenai letak tuts hitam, letak tuts putih, serta pengenalan nama nada pada tuts putih diantaranya nada C, D, E, F, G, A, B, dan C. Penjelasan pengenalan nama nada tersebut bertujuan agar siswa dapat memahami letak dari masing-masing nada pada *keyboard* secara jelas, sehingga siswa tidak kesulitan ketika diberikan materi lanjutan. Hasil observasi materi 4 seluruh siswa berhasil menyelesaikan tes dengan sangat baik. Siswa dapat menyebutkan dan menunjukkan letak nada C, D, E, F, G, A, B, dan C pada *keyboard* dengan tepat.

Langkah selanjutnya dilakukan pemutaran video tutorial materi 5. Materi dalam video tutorial 5 berisi penjelasan langkah-langkah memainkan akor pada *keyboard*. Akor merupakan susunan tiga nada atau lebih yang dapat membuat suara yang harmonis (Rachman & Lestari, 2012). Dalam video tutorial materi 5 terdapat 4 sub bab pembelajaran akor diantaranya video tutorial materi 5A membahas mengenai pengenalan akor C mayor dan cara memainkannya; video tutorial materi 5B pengenalan akor F mayor dan cara memainkannya; video tutorial materi 5C pengenalan akor G mayor dan cara memainkannya; serta video tutorial materi 5D pengenalan akor A minor dan cara memainkannya. Keempat sub materi tersebut membahas mengenai tahapan untuk memainkan akor dengan teknik *block chord*. Teknik *block chord* merupakan teknik untuk memainkan akor dengan cara ditekan secara bersamaan atau serempak. Dalam video tutorial tersebut dijelaskan dalam memainkan teknik *block chord* penjarian yang digunakan untuk tangan kiri yaitu 5 3 1, sedangkan pada tangan kanan menggunakan penjarian 1 3 5.

Pada proses ini siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi, dibuktikan ketika pelaksanaan tes materi 5A dilakukan seluruh siswa mengalami kesulitan untuk memainkan akor C mayor pada *keyboard* dengan menggunakan jari pada kedua tangan. Hal tersebut disebabkan materi yang lebih rumit, siswa harus memahami dan menghafal susunan nada dari masing-masing akor, memperhatikan letak masing-masing nada pada tuts, serta menyusun penjarian, posisi duduk, dan posisi tangan yang ideal dalam bermain *keyboard*. Selain hal tersebut, *keyboard* yang dapat digunakan dalam pembelajaran tersebut hanya 1 unit, sehingga siswa tidak dapat mempraktikkan langkah-langkah yang dijelaskan dalam video tutorial secara langsung. Salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan berkaitan dengan keterbatasan *keyboard* yang tersedia, seluruh siswa diberikan kertas tuts *keyboard* yang berisi gambar tuts hitam dan nama nada tuts putih sebanyak 3 oktaf. Pemberian kertas tuts *keyboard* tersebut bertujuan agar siswa dapat mempraktikkan langkah-langkah yang dijelaskan sembari menonton video tutorial yang sedang diputar. Berikut merupakan gambar kertas tuts *keyboard* yang digunakan dalam pembelajaran.



Gambar 2. Kertas Tuts *Keyboard*
(Sumber : Nugroho, 2023)

Berdasarkan permasalahan tersebut dilakukan pemutaran ulang video tutorial sebanyak 4 kali. Pemutaran ulang video tutorial tersebut merupakan salah satu fungsi kognitif dan fungsi

manipulatif dari media pembelajaran. Video tutorial tersebut diputar sebanyak 4 kali dengan pertimbangan, pada pemutaran pertama siswa diberikan kesempatan untuk memahami susunan nada, letak nada, dan penjarian yang digunakan dari masing-masing akor; pemutaran kedua siswa diberikan kesempatan untuk memainkan akor pada kertas tuts *keyboard* menggunakan jari pada tangan kanan; pemutaran ketiga siswa diberikan kesempatan untuk memainkan akor pada kertas tuts *keyboard* menggunakan jari pada tangan kiri; dan pada pemutaran keempat siswa diberikan kesempatan untuk memainkan akor pada kertas tuts *keyboard* menggunakan jari pada kedua tangan. Seluruh siswa ditekankan untuk memperhatikan dan memahami video tutorial tersebut, serta mempraktikkan secara langsung pada kertas *keyboard* berkaitan dengan langkah-langkah yang dijelaskan dalam video tutorial.

Tahap selanjutnya dilakukan tes materi 5A yang kedua. Pada tahap ini seluruh siswa berhasil menyelesaikan tes materi 5A dengan tepat. Seluruh siswa dapat memainkan akor C mayor menggunakan jari pada kedua tangan dengan penilaian sangat baik. Keberhasilan tersebut dipengaruhi oleh fungsi manipulatif dari media pembelajaran video tutorial, yaitu pemutaran ulang video tutorial sebanyak 4 kali. Selain hal tersebut, juga terdapat tambahan media hasil cetak yaitu kertas tuts *keyboard* yang dapat mempercepat siswa dalam memahami materi pembelajaran. Demikian dilakukan tindakan yang serupa pada pemutaran video tutorial materi 5B pengenalan akor F mayor, materi 5C pengenalan akor G mayor, dan materi 5D pengenalan akor A minor. Adapun hasil dari dilakukan tindakan yang sama, seluruh siswa berhasil menyelesaikan tes materi 5B, 5C, dan 5D hanya dengan sekali tes.

Proses selanjutnya yaitu dilakukan pemutaran video tutorial materi 6. Pada video tutorial materi 6 berisi penjelasan mengenai langkah-langkah untuk memainkan lagu *To The Bone* – Pamungkas pada *keyboard* dari bagian *verse 1*, *verse 2*, dan *reff*. Langkah-langkah tersebut terbagi menjadi beberapa tahapan materi diantaranya video tutorial materi 6A berisi penjelasan mengenai perpindahan akor F mayor dan G mayor, merupakan materi yang berfungsi sebagai persiapan untuk memainkan materi 6B yaitu memainkan lagu *To The Bone* – Pamungkas pada bagian *verse 1* dan *verse 2*, kemudian video tutorial materi 6C menjelaskan mengenai langkah-langkah untuk memainkan perpindahan akor C mayor, A minor, F mayor, dan G mayor, yang berfungsi sebagai persiapan untuk memainkan materi 6D, yaitu memainkan lagu *To The Bone* bagian *reff*, dan materi terakhir dari video tutorial tersebut merupakan materi 6E yang berisi mengenai langkah-langkah untuk memainkan lagu *To The Bone* – Pamungkas bagian intro, *verse 1*, *verse 2*, dan *reff*. Secara keseluruhan materi 6A, 6B, 6C, 6D, dan 6E lebih sulit dibandingkan dengan materi-materi sebelumnya. Kesulitan tersebut disebabkan seluruh materi yang telah dipelajari dari materi 1 sampai materi 5 diterapkan dalam satu materi, siswa harus menguasai letak nada kemudian nada disusun untuk membunyikan sebuah akor, dalam membunyikan akor harus memperhatikan penjarian yang digunakan, memperhatikan posisi badan dan tangan yang tepat, kemudian dilakukan perpindahan akor yang akhirnya dapat membuat sebuah progresi akor, dari progresi akor tersebut siswa dapat memainkan lagu *To The Bone* – Pamungkas pada *keyboard*.

Hasil observasi yang diperoleh dari tes masing-masing materi 6 sangat bervariasi. Pada tes materi 6A memainkan perpindahan akor F mayor dan G mayor, setelah video tutorial tersebut sebanyak 1 kali diputar siswa belum berhasil menyelesaikan dengan tepat, sehingga dilakukan pemutaran ulang dan siswa diminta mengikuti serta mempraktikkan langkah-langkah yang terdapat dalam video tutorial tersebut pada kertas tuts *keyboard*. Pertimbangan dilakukan pemutaran ulang video tutorial sebanyak 4 kali diantaranya pada pemutaran pertama siswa diberikan kesempatan untuk memahami visual perpindahan antar akor, pemutaran kedua siswa diberikan kesempatan untuk mempraktikkan perpindahan antar akor pada kertas tuts *keyboard* dengan menggunakan jari tangan kanan, pemutaran ketiga siswa diberikan kesempatan untuk mempraktikkan perpindahan antar akor pada kertas tuts *keyboard* dengan menggunakan jari tangan kiri, dan pemutaran keempat siswa diminta untuk mempraktikkan perpindahan antar akor dengan menggunakan jari pada kedua tangan. Pemutaran ulang video tutorial tersebut berhasil membuat seluruh siswa dapat memainkan perpindahan akor F mayor dan G mayor dengan penilaian sangat baik. Pada materi 6B yaitu memainkan lagu *To The Bone*

- Pamungkas pada *keyboard* bagian *verse 1* dan *verse 2*. Hasil dari materi 6B, 4 siswa diantaranya Fidela, Robby, Vinar, dan Yella berhasil menyelesaikan tes dengan tepat, sedangkan 2 siswa lainnya yaitu Rendi dan Velisa, belum berhasil menyelesaikan tes dengan tepat. Solusi untuk mengatasi 2 siswa yang belum berhasil menyelesaikan tes tersebut dengan dilakukan pemutaran ulang video tutorial materi 6B sebanyak 2 kali. Pada dasarnya materi 6B memiliki beberapa persamaan materi dengan materi 6A, yaitu mengulang memainkan perpindahan akor F mayor dan G mayor, namun perpindahan tersebut diterapkan pada lagu *To The Bone* – Pamungkas bagian *verse 1* dan *verse 2*, sehingga pemutaran video hanya diputar sebanyak 2 kali pengulangan. Selain hal tersebut, pada tes materi 6B siswa juga diberikan partitur lagu *To The Bone* – Pamungkas dan iringan musik sebagai panduan siswa pada saat melaksanakan tes. Hasil dari pengulangan video tutorial tersebut berhasil membuat seluruh siswa dapat memainkan lagu *To The Bone* – Pamungkas bagian *verse 1* dan *verse 2* pada *keyboard*.

Pada materi 6C proses yang dilakukan sama halnya dengan proses yang dilakukan pada materi 6A, karena materi 6A dan 6C merupakan materi yang sama yaitu mengenai perpindahan antar akor. Hasil dari tes pertama materi 6C, 1 siswa yaitu Robby berhasil memainkan perpindahan akor C mayor, A minor, F mayor, dan G mayor dengan penilaian sangat baik, sedangkan 5 siswa diantaranya Fidela, Rendi, Velisa, Vinar, dan Yella harus mengulang materi pembelajaran. Hasil yang diperoleh setelah video tutorial 6C diputar ulang sebanyak 3 kali, seluruh siswa berhasil menyelesaikan tes dengan penilaian sangat baik. Begitu pula pada materi 6D proses yang dilakukan sama halnya dengan proses yang dilakukan pada materi 6B, adapun perbedaan pada materi 6D lagu yang dimainkan pada bagian *reff*. Hasil dari tes pertama materi 6D, 3 siswa berhasil menyelesaikan tes dengan penilaian sangat baik, dan 3 siswa menyelesaikan tes dengan penilaian cukup. Tiga siswa yang mendapatkan penilaian cukup pada tes pertama, diminta untuk memperhatikan ulang video tutorial tersebut sebanyak 4 kali pengulangan, setelah dilakukan pengulangan seluruh siswa berhasil memainkan lagu *To The Bone* – Pamungkas bagian *reff* dengan penilaian sangat baik.

Demikian pada proses terakhir yaitu dilakukan pemutaran video tutorial materi 6E, secara keseluruhan materi 6E merupakan gabungan dari materi 6B dan materi 6D yang telah dipelajari, yaitu memainkan lagu *To The Bone* – Pamungkas dari bagian intro, *verse 1*, *verse 2*, dan *reff*. Pada bagian ini materi 6E diputar sebanyak 4 kali dan dilaksanakan tes secara langsung. Hasil tes materi 6E merupakan hasil akhir dari pembelajaran praktik bermain *keyboard* dengan video tutorial “Bermain *Keyboard* dengan Lagu *To The Bone* – Pamungkas”. Indikator penilaian materi 6E terbagi menjadi beberapa penilaian diantaranya penilaian sangat baik apabila siswa berhasil memenuhi 3 kriteria *checklist* dan hanya melakukan 0-6 kesalahan menekan nada; penilaian baik apabila siswa berhasil memenuhi 3 kriteria *checklist* dan melakukan 6-12 kesalahan menekan nada; penilaian cukup apabila siswa berhasil memenuhi 3 kriteria *checklist* dan melakukan 12-18 kesalahan menekan nada; dan penilaian kurang apabila siswa berhasil memenuhi 3 kriteria *checklist* dan melakukan lebih dari 18 kesalahan menekan nada pada *keyboard*. Berdasarkan hasil tes materi 6E yang diperoleh 5 siswa diantaranya Fidela, Robby, Vinar, Velisa, dan Yella Berhasil menyelesaikan tes dengan penilaian sangat baik, yaitu dapat memainkan lagu *To The Bone* – Pamugkas bagian intro, *verse 1*, *verse 2*, dan *reff* pada *keyboard* menggunakan kedua tangan dengan teknik *block chord* dengan melakukan 0-6 kesalahan menekan nada, sedangkan 1 siswa yaitu Rendi berhasil menyelesaikan tes materi 6E dengan penilaian baik yaitu dapat memainkan lagu *To The Bone* – Pamugkas bagian intro, *verse 1*, *verse 2*, dan *reff* pada *keyboard* menggunakan kedua tangan dengan teknik *block chord* dengan melakukan 12 kesalahan menekan nada. Keberhasilan tersebut merupakan bentuk penerapan fungsi media pembelajaran video tutorial sebagai sumber belajar. Berikut merupakan tabel indikator penilaian materi 6E.

Tabel 1. Indikator Penilaian Akhir

Indikator Penilaian Akhir (6E)			
No.	Penilaian	Penguasaan materi (<i>checklist</i>)	Kesalahan (<i>nada</i>)
1.	Sangat Baik	3	0 – 6
2.	Baik	3	6 – 12
3.	Cukup	3	12 – 18
4.	Kurang	3	>18

Pada proses terakhir dilaksanakan sesi wawancara terhadap siswa dan guru mata pelajaran Seni Budaya di SMPN 9 Blitar. Secara keseluruhan siswa berpendapat bahwa video tutorial “Bermain *Keyboard* dengan lagu *To The Bone – Pamungkas*” sangat mudah dipahami dan menarik, disebabkan adanya visual, audio, animasi, penjelasan yang runtut, dan dapat diputar berulang kali. Selain hal tersebut siswa juga berpendapat bahwa video tutorial praktik bermain *keyboard* lebih mudah diakses dibandingkan dengan buku, dengan video tutorial siswa dapat secara langsung mengakses dari YouTube, sedangkan buku harus mencari ke perpustakaan atau membeli di toko buku. Begitu pula dengan guru mata pelajaran Seni Budaya di SMPN 9 Blitar juga berpendapat bahwa video tutorial “Bermain *Keyboard* dengan lagu *To The Bone – Pamungkas*” merupakan salah satu media yang sangat dibutuhkan untuk digunakan sebagai media pembelajaran seni musik dalam mata pelajaran Seni Budaya di SMPN 9 Blitar. Guru tersebut juga berpendapat bahwa adanya video tutorial dapat meningkatkan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut disebabkan adanya visual, audio, dan penjelasan yang menarik dari video tutorial tersebut. Selama proses pembelajaran berlangsung siswa tampak memperhatikan penjelasan yang diberikan dalam video tutorial tersebut dengan seksama, sehingga siswa dapat memahami materi dengan sangat baik. Demikian, 6 siswa diantaranya Fidela, Rendi, Robby, Vinar, Velisa, dan Yella, serta guru mata pelajaran Seni Budaya di SMPN 9 Blitar berpendapat bahwa video tutorial “Bermain *Keyboard* dengan Lagu *To The Bone – Pamungkas*” sangat layak dan sangat dibutuhkan untuk digunakan sebagai media pembelajaran materi praktik bermain *keyboard* pada pembelajaran seni musik dalam mata pelajaran Seni Budaya di SMPN 9 Blitar.

Pemanfaatan video tutorial “Bermain *Keyboard* dengan lagu *To The Bone – Pamungkas*” sebagai media pembelajaran praktik bermain *keyboard* pada pembelajaran seni musik dalam mata pelajaran Seni Budaya kelas IX A di SMPN 9 Blitar memberikan beberapa kelebihan dan kekurangan. Beberapa kelebihan video tutorial tersebut diantaranya 1) Mudah diakses; 2) Terdapat penjelasan langkah-langkah pembelajaran bermain *keyboard* secara jelas; 3) Terdapat gambar, suara, teks, video dan animasi; 4) Dapat diulang berulang kali; 5) Dapat digunakan sebagai acuan guru mata pelajaran Seni Budaya untuk mengajarkan materi praktik bermain *keyboard*; 6) Dapat digunakan sebagai salah satu variasi metode pembelajaran. Selain hal tersebut, terdapat beberapa kekurangan dari pemanfaatan video tutorial tersebut diantaranya 1) Siswa tidak bisa berinteraksi lebih lanjut dengan pemberi materi, disebabkan pembelajaran bersifat satu arah; 2) Keterbatasan lagu yang dapat dipelajari; 3) Memerlukan tambahan perangkat lainnya seperti jaringan internet, *laptop*, maupun *smartphone*.

4. Kesimpulan

Penelitian yang telah dilakukan berhasil membantu siswa kelas IX A untuk mempelajari materi praktik pada pembelajaran seni musik dalam mata pelajaran Seni Budaya di SMPN 9 Blitar. Selain hal tersebut, dengan adanya penelitian ini *keyboard* yang tersedia dapat dimanfaatkan untuk praktik bermain instrumen pada pembelajaran seni musik dalam mata pelajaran Seni Budaya di SMPN 9 Blitar dengan bantuan video tutorial “Bermain *Keyboard* dengan Lagu *To The Bone – Pamungkas*”. Penelitian ini juga berhasil membuat seluruh siswa

yang menjadi partisipan penelitian dapat memainkan lagu *To The Bone* – Pamungkas pada *keyboard*. Keberhasilan tersebut ditentukan oleh proses pembelajaran yang telah dilakukan selama pembelajaran. Proses pembelajaran yang dilakukan yaitu praktik bermain *keyboard* dengan memanfaatkan video tutorial “Bermain *Keyboard* dengan Lagu *To The Bone* – Pamungkas” dengan 6 tahapan materi. Enam tahapan tersebut diantaranya pengenalan bagian-bagian dasar *keyboard*; langkah-langkah untuk menghidupkan *keyboard*; posisi duduk, posisi tangan, dan penjarian dalam bermain *keyboard*; pengenalan nama nada; pengenalan akor; dan langkah-langkah untuk memainkan lagu *To The Bone* – Pamungkas pada *keyboard*.

Berdasarkan pembelajaran yang telah dilakukan dengan memanfaatkan video tutorial “Bermain *Keyboard* dengan Lagu *To The Bone* – Pamungkas” diperoleh hasil 5 siswa diantaranya Fidela, Robby, Vinar, Velisa, dan Yella dapat memainkan lagu *To The Bone* – Pamungkas dari bagian intro, *verse 1*, *verse 2*, dan *reff* dengan penilaian sangat baik, yaitu dapat memainkan lagu tersebut dengan memenuhi 3 kriteria dalam *checklist* dan hanya melakukan 0 – 6 kesalahan menekan nada, sedangkan 1 siswa yaitu Rendi dapat memainkan lagu *To The Bone* – Pamungkas dari bagian intro, *verse 1*, *verse 2*, dan *reff* dengan penilaian baik, yaitu dapat memainkan lagu tersebut dengan memenuhi 3 kriteria dalam *checklist* namun masih melakukan 12 kesalahan menekan nada dari keseluruhan lagu. Demikian, kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa video tutorial “Bermain *Keyboard* dengan Lagu *To The Bone* – Pamungkas” berhasil membantu siswa kelas IX A di SMPN 9 Blitar untuk melaksanakan pembelajaran praktik, serta *keyboard* yang tersedia dapat dimanfaatkan untuk praktik bermain instrumen pada pembelajaran seni musik dalam mata pelajaran Seni Budaya. Penelitian ini diharapkan juga dapat dikembangkan oleh peneliti selanjutnya untuk meneliti lebih dalam mengenai pemanfaatan video tutorial sebagai media pembelajaran, serta dapat mengembangkan video tutorial bermain instrumen dengan menggunakan instrumen atau lagu yang lain.

Deklarasi

Kontribusi Penulis: FAN Melakukan observasi terhadap suatu permasalahan yang ditemukan di SMPN 9 Blitar yaitu terdapat *keyboard* yang tidak digunakan untuk pembelajaran kurikuler maupun ekstrakurikuler. Kemudian penulis melakukan penelitian di SMPN 9 Blitar dengan tujuan untuk memberikan salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan di sekolah tersebut dengan memanfaatkan video tutorial sebagai media pembelajaran. Selanjutnya penulis menyusun artikel sesuai dengan data penelitian yang diperoleh. SS memberikan arahan kepada FAN untuk mencapai keberhasilan penelitian. SS juga memberikan bimbingan mengenai konten penyusunan artikel. LR memberikan bimbingan dan arahan kepada FAN selama proses penelitian berlangsung. LR juga memberikan bimbingan tata cara penulisan artikel.

Referensi

- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran* (A. Rahman, Ed.; 20th ed.). PT Rajagrafindo Persada.
- Fitria, A. (2014). Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini*, 5(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10498>
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Juliana, M., Safitri, M., Jamaludin, M. M., & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran* (T. Limbong, Ed.; 1st ed.). Yayasan Kita Menulis.
- Harumawati, D. M., & Yermiandhoko, Y. (2018). Efektivitas Media Video Tutorial Recorder Terhadap Keterampilan Bermain Recorder Siswa Kelas VI SDN Wringinanom 2 Gresik. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(10).
- Nasution, H. F. (2016). Instrumen Penelitian dan Urgensinya dalam Penelitian Kuantitatif. *Al-Masharif*, 4(1).

-
- Putra, A. A. P., & Syeindra. (2020). Belajar Pianika Pada Pembelajaran Seni Musik Di Kelas VIII SMP Negeri 12 Kabupaten Solok Selatan. *Jurnal Sendratasik*, 9(4), 223–236. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/jsu.v9i1.109637>
- Rachman, A., & Lestari, W. (2012). Bentuk Aransemen Musik Keroncong Asli Karya Kelly Puspito dan Relevansinya Bagi Remaja dalam Mengembangkan Musik Keroncong Asli. *Chatarsis: Journal of Arts Education*, 1(2).
- Rusdewanti, P. P., & Gafur, A. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Seni Musik untuk Siswa SMP. In *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* (Vol. 1, Issue 2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21831/tp.v1i2.2526>
- Sari, D., & Marzam. (2020). Minat Siswa Terhadap Pembelajaran Seni Budaya di SMA Negeri 1 Sumbar. *Jurnal Sendratasik*, 9(1), 16–23. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/jsu.v8i3.108138>
- Spradley, J. P. (1980). *Participant Observation*. Holt, Rinehart and Winston.
- Wibowo, H. C. (2022). *Mudahnya Bermain Keyboard* (Z. A. U., Ed.; 1st ed.). Checklist.