PENINGKATAN PENJARIAN RECORDER SOPRAN MENGGUNAKAN MEDIA VISUAL PADA SISWA KELAS VIIB SMPN 7 SUNGAI RAYA

Ening Juwita Meiyana, Ismunandar, Asfar Muniir
Program Studi Pendidikan Seni Tari dan Musik FKIP Untan
Email: eningjuwitameiyana@gmail.com

Abstact

This study aimed to describe the implementation and outcomes that use visual media fingering for competence learning to play music in class VIII B SMPN 7 Sungai Raya. The method used in this research is action research methods. The form of research is descriptive research.The research was conducted in 3 cycles. Each cycle consists of planning, implementation, observation and reflection. Research tool used in the form of tests, observation sheets, video recording learning activities, and field notes. Sources of data in this study were teachers and students. The research data in the form of findings on observations and results of evaluation of the students then treated qualitatively. The results showed that the use of visual media in learning to play musical fingering can improve the skills of the students play soprano recorders VIIB SMP Negeri 7 Sungai Raya. Such improvements can be seen from cognitive value of 3.52 (completeness 88%), being 3.37 (completeness 84%), ending 3.50 (completeness 87,5%), and value skills / practice of 2,73 (completeness 68%) to 3.02 (completeness 76%), ending with 3.24 (completeness 81%).

Keywords: mastery of fingering, soprano recorders, fingering visual media.

PENDAHULUAN

Pembelajaran Seni Budaya khususnya materi memainkan instrumen musik, merupakan pembelajaran yang memiliki tingkat kesulitan tinggi, apalagi jika peserta didik tidak memiliki pra syarat pengetahuan dan keterampilan, sebagai dasar untuk mempelajari dan menguasai permainan alat musik yang akan dimainkan. Kesulitan lain adalah juga disebabkan karena sangat terbatasnya alokasi waktu yang tersedia, karena selain materi seni musik, siswa juga harus mempelajari/menguasai materi yang lain yaitu seni tari, seni rupa, dan atau seni teater. Guru sebagai tenaga pengajar dan pendidik, memiliki tugas dan kewajiban untuk mencari solusi agar permasalahan tersebut bisa terentaskan, yaitu berusaha dengan maksimal untuk menciptakan ide, gagasan, dan berbagai cara yang kreatif dan inovatif, agar para peserta didik bisa mencapai ketuntasan belajarnya; bahkan bisa melampaui kriteria ketuntasan belajar (KKM) sebagaimana yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah. Guru sangat besar perannya dalam menghantarkan peserta didik dalam mewujudkan berbagai potensinya untuk menjadi berkompetensi dengan maksimal.

Materi praktik bermain alat musik, adalah materi yang tidak cukup hanya mengandalkan daya ingat terhadap dasar-dasar pengetahuan yang bersifat kognitif, melainkan merupakan implementasi atau aplikasi dari dasar-dasar pengetahuan bermain musik, jadi pada dasarnya merupakan hasil dari olah pikir dan merupakan hasil dari pelatihan berulang-ulang. Dengan demikian, pelatihan berulang-ulang

merupakan faktor penunjang yang paling utama untuk dapat praktik bermain alat musik dengan hasil yang maksimal. Dengan pelatihan berulang-ulang, maka gerakan jari-jemari menjadi lentur dan spontan/refleks dalam memproduksi nada yang harus dihasilkan sesuai dengan partitur lagu yang telah disediakan. Rahyubi (2014: 313) mengemukakan bahwa dalam pembelajaran keterampilan (motorik); termasuk pembelajaran bermain musik, seorang pembelajar diharapkan mampu menguasai keterampilan motorik, yaitu mampu melakukan tugas gerak secara maksimal. Keterampilan didefinisikan sebagai keprigelan/kecakapan/ketepatan dalam melaksanakan tugas dan merupakan usaha yang efektif dan efisien dalam melakukan gerak, dari sederhana hingga yang kompleks. Proses pembelajaran keterampilan idealnya dirancang sebagai kegiatan mengubah perilaku siswa untuk menjadi lebih cekatan, cepat, dan tepat, di dalam melakukan sesuatu. Untuk hal tersebut, guru harus giat mencari solusi agar perilaku (tepat, cepat, cekatan) siswanya dapat tuntas dan maksimal tercapai. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah menyediakan dan memanfaatkan media belajar oleh guru bagi siswanya secara efektif dan efisien di dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan data hasil pre-test terhadap 6 rombongan belajar siswa kelas VII SMPN 7 Sungai Raya, didapati bahwa siswa kelas VIIB adalah kelas yang paling rendah hasil pre-testnya, yaitu: dengan nilai maksimal 4, capaian di ranah kognitif hanya 0,75, sedangkan capaian di ranah praktik/keterampilan hanya 1,42. Materi di ranah kognitif adalah tentang cara tiup dan tentang dasar penjarian recorder sopran, sedangkan materi di ranah praktik atau keterampilan adalah tentang kegiatan mempraktikkan Tangganada C Mayor dengan menggunakan recorder sopran; bergerak naik 1 oktaf lalu turun 1 oktaf.

Pemilihan media visual sebagai upaya pemecahan masalah, didasari dengan adanya semboyan Smaldino dan kawan-kawan (2012: 327), yaitu: *KISS (Keep It Simple For Students)* dan pepatah lama yang menyatakan bahwa "Sebuah gambar sebanding dengan seribu kata" (Smaldino, 2012: 331). Juga sebagaimana diungkapkan oleh Rusman (212: 156) *"teachingless and learning more"*, bahwa dengan media maka tugas guru berkurang karena didelegasikan pada media yang mengusung tercapainya produktivitas belajar siswa. Dasar pemilihan media visual dalam belajar sebagaimana dipaparkan di atas, juga didasari adanya hasil penelitian oleh Verynus (F 01108065), jurusan IPS Prodi Pendidikan Ekonomi FKIP UNTAN yang menggunakan media jurnal ilmiah pada siswa kelas XII IPS-2 SMAN 10 Pontianak, dan hasil penelitian Ari Setyaningsih, jurusan Bahasa Indonesia FPB Universitas Sebelas Maret Surakarta yang menggunakan media iklan layanan masyarakat pada siswa kelas X-1 SMAN I Mojolaban.

Menurut Uno dan Lamatenggo (2014: 121-125), media berasal dari bahasa latin yang berarti antara, yaitu sebagai alat komunikasi untuk membawa informasi dari suatu sumber kepada penerima, bertujuan untuk merangsang dan mengantarkan pembelajaran secara utuh, atau bagian tertentu saja, atau untuk memberikan penguatan dan motivasi. Menurut Association of Education and Communication Technology (AECT), media adalah: "segala macam bentuk saluran untuk menyalurkan pesan/informasi. Sejalan dengan Uno dan Lamatenggo, Heinich, et.al (1996), menyatakan bahwa media adalah: "alat komunikasi dalam pembelajaran untuk membawa informasi dari pengajar kepada peserta didik", Briggs (dalam Rusman, 2012; 151) juga menyatakan bahwa "the physical means of conveying instructional content….book, film, videotapes, ect" (media adalah alat untuk memberi perangsang bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar). Smaldino dan kawan-kawan (2012: 67-71), menyatakan bahwa bagian alamiah dari pembelajaran adalah menyertakan bahan-bahan yang menampilkan citra visual dari apa yang akan dipelajari para siswa. Perancangan dan penggunaan visual di dalam pembelajaran merupakan pertimbangan penting, karena kegiatan pembelajaran banyak melibatkan pencitraan visual. Kemampuan visual yang meningkat pesat dari komputer dan

telekomunikasi digital, mempertegas pentingnya visual di dalam pendidikan/pembelajaran. Pada sebagian besar siswa, belajar menjadi lebih mudah melalui gambar visual, bahkan pembelajar verbal pun membutuhkan dukungan visual untuk memahami jenis-jenis konsep tertentu. Memilih visual untuk pembelajaran mengharuskan guru membuat keputusan yang tepat di antara beragam visual yang lebih disukai dengan visual yang paling efektif. Sebagian besar siswa lebih suka pada visual yang berwarna ketimbang visual hitam putih. Sebagian besar juga lebih suka foto ketimbang coretan-coretan garis. Para guru harus menerapkan keseimbangan di dalam memilih visual yang akan digunakan di dalam pembelajarannya, visual yang sederhana lebih efektif untuk semua usia. Dengan menggunakan visual di dalam pembelajaran, maka siswa mengembangkan literasi visual mereka dengan cara menggunakan kemampuan tersebut (misal: melihat dan mengkritik tampilan visual iklan majalah atau membahas acara televisi).

Media pembelajaran memiliki banyak kontribusi, sebagaimana diungkapkan oleh Kemp (dalam Uno dan Lamatenggo, 2014: 124-125) sebagai berikut: 1) materi ajar lebih standar, 2) pembelajaran lebih menarik, 3) lebih interaktif, 4) waktu lebih singkat, 5) kualitas belajar lebih meningkat, 6) dapat belajar di mana dan kapan saja, 7) meningkatkan sikap, proses dan hasil belajar positif pada peserta didik, 8) memberi nilai positif bagi pengajar. Dengan demikian, aplikasi media pembelajaran bisa merealisasikan konsep "teachingless , learning more", yang artinya tugas guru berkurang dengan mendelegasikan pada media, namun tetap mengusung pada produktivitas belajar siswa. Sejalan dengan pernyataan Vernon A. Magnesen (dalam Zainal, 2013: 48), yang menyatakan bahwa pada hakikatnya manusia dapat belajar melalui 6 tingkatan, yaitu: 10% dari membaca, 20% dari mendengar, 30% dari melihat, 50% dari melihat dan mendengar, 70% dari mengatakan, 90% dari mengatakan dan melakukan. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran adalah suatu kenicayaan dan keharusan karena mengingat sangat besar pengaruh dan manfaatnya bagi guru, juga terutama bagi siswa di dalam mencapai tujuan/kompetensi belajarnya.

Materi pembelajaran memainkan instrumen musik, dalam penelitian ini dibatasi hanya meneliti tentang permainan instrumen musik recorder soprano. Recorder soprano dipilih oleh penulis dengan dasar pemikiran bahwa harganya sangat terjangkau untuk dapat dimiliki oleh peserta didik yang kondisi ekonomi orangtuanya pada umumnya menengah ke bawah, praktis dikemas dan dibawa oleh peserta didik, sangat mungkin dipelajari dan dikuasai oleh peserta didik.

Menurut Hanggayuh (2014: 6), Hakim (2007: 1), dan Buku Siswa Kelas VII semester I (2014: 50-51), recorder Soprano, adalah instrumen atau alat musik tiup yang tergolong alat musik melodis. Badan alat musik tersebut, terdiri atas 3 bagian, yaitu: bagian kepala yang terdapat lubang sumber tiupan, bagian badan yang terdapat 7 lubang nada, dan bagian kaki yang terdapat 1 lubang nada. Recorder sopran terdiri dari 8 lubang nada yang dapat menghasilkan nada sebanyak 2 oktaf, yaitu c' – c''', baik nada-nada mutlak maupun nada-nada enharmonis (nada-nada sisipan). Dengan mengubah posisi-posisi penjarian, maka nada yang diproduksi akan berubah pula. Cara tiup dalam memainkan recorder soprano, tidak sesulit memainkan alat musik tiup yang lainnya yang memerlukan teknik tiup khusus. Cara meniup Recorder Soprano ada 3 cara, yaitu: 1) tiupan seolah mengucap tu...tu... atau to...to..., tiupan harus lembut, dan tiupan harus stabil. Selain cara tiup, posisi lengan saat meniup recorder sopran harus membentuk sudut 40%-60%.

Penjarian recorder soprano, mengatur tentang jari-jari penutup lubang recorder sopran untuk menghasilkan nada yang harus diproduksi. Pengaturan tentang letak posisi jari berdasarkan lubang recordernya, adalah: ibu jari kiri adalah penutup lubang 0 (terdapat di bagian belakang), telunjuk kiri adalah penutup lubang 1 (terdapat di bagian depan atas), jari tengah kiri adalah penutup lubang 2, jari manis kiri adalah penutup lubang 3, jari telunjuk kanan adalah penutup lubang 4, jari tengah

kanan adalah penutup lubang 5, jari manis kanan adalah penutup lubang 6, dan jari kelingking kanan adalah penutup lubang 7 (terdapat di bagian depan paling bawah, di bagian kaki recorder). Penjarian recorder sopran juga mengatur tentang lubang-lubang recorder yang harus ditutup/dibuka untuk menghasilkan nada-nada yang harus diproduksi, sehingga dengan demikian dapat menghasilkan nada sebanyak 2 oktaf, sesuai kebutuhan untuk menyajikan karya musik.

Petunjuk memainkan recorder sopran yang baik dan benar, menurut Soeharto (1980: 1) adalah sebagai berikut: 1) recorder diregangkan/dirapatkan untuk menala nada a', 2) sikap badan tegak lurus dengan posisi recorder 40-60 derajat terhadap tubuh, 3) jari-jemari jangan diangkat terlalu tinggi karena akan mengambat gerakan jari-jemari saat memainkannya, 4) nada tinggi memerlukan tiupan yang lebih kuat dibandingkan nada rendah, 5) tiupan harus disertai vibrasi, 6) untuk bagian-bagian yang sulit dan kurang enak memainkannya harus dilatih berulang-ulang secara khusus agar dapat lebih terampil saat memainkannya.

Untuk memudahkan peserta didik dalam mencapai ketuntasan hasil belajar, khususnya dalam praktik memainkan instrumen musik Recorder Sopran, penulis menggunakan media belajar, berupa media visual penjarian recorder sopran, antara lain berupavisual penjarian Tangganada C Mayor dan visual penjarian lagu-lagu model yang dipilih karena sudah dikenal oleh siswa, diminati, dan mudah dipelajari oleh siswa. Media visual tersebut memuat gambar-gambar lubang recorder sopran yang harus dibuka dan atau ditutup untuk dipraktikkan oleh siswa dalam memainkan karya musik dengan menggunakan recorder sopran. Juga berupa kertas kerja, berupa lembar tes kognitif yang berisi gambar-gambar lubang recorder sopran yang harus dihitamkan untuk menghasilkan notasi tertentu sesuai dengan soal tes. Lagu-lagu model yang digunakan antara lain adalah: penggalan lagu Ae' Kapuas, Kote Pontianak, Mengheningkan Cipta, Satu Nusa Satu Bangsa, dan Laskar Pelangi. Sealin penggalan lagu tersebut, juga menggunakan lagu Kopi Pancong secara utuh.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, penulis melakukan penelitian tindakan kelas tentang penggunaan media visual penjarian recorder sopran pada siswa kelas VIIB SMPN 7 Sungai Raya, dengan tujuan penelitian adalah untuk mendeskripsi proses penggunaan media visual tersebut dan mendeskripsi peningkatan pengetahuan dan keterampilan siswa setelah menggunakan media visual tersebut dalam mempelajari praktik bermain musik recorder sopran.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Yang menjadi subyek penelitian di dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas VIIB SMPN 7 Sungai Raya, di Kabupaten Kubu Raya, tahun ajaran 2015-2016, semester ganjil, berjumlah 28 siswa. Kelas tersebut dipilih karena hasil per-tes sangat rendah dibanding 5 kelas sesama kelas VII yang lainnya, yaitu hanya bernilai 0,75 untuk ranah pengetahuan dan 1,42 untuk ranah keterampilan, sedangkan nilai maksimum adalah 4,00. Data penelitian dikumpulkan dengan menggunakan teknik dan alat pengumpul data sebagai berikut: teknik observasi, teknik tes, teknik dokumentasi, dan catatan lapangan. Untuk menganati kegiatan pembelajaran, digunakan perekaman video kegiatan, yang digunakan untuk memudahkan kegiatan reflkesi dan sebagai dokumen kegiatan penelitian.

Penelitian dilakukan secara kolaboratif, melibatkan teman mengajar sebagai observer sekaligus sebagai kolaborator. Kegiatan penelitian ini berlangsung selama 3 siklus, setiap siklus terdiri atas 4 tahap, yaitu: tahap perencanaan/planning, tindakan/acting, pengamatan/observing, dan refleksi/reflecting. Pada tahap perencanaan, penulis antara lain mempersiapkan RPP, media belajar berupa media visual penjarian recorder sopran, dan format penilaian. Pada tahap pelaksanaan tindakan pada setiap siklus, penulis antara lain adalah melaksanakan kegiatan pembelajaran atau kegiatan penelitian di kelas dengan menggunakan media visual penjarian recorder sopran sesuai dengan RPP yang telah dibuat dan sesuai hasil refleksi kegiatan yang

merupakan hasil kesepakatan antara penulis dengan kolaborator. Pada tahap observasi atau pengamatan, penulis dan kolaborator melakukan pengamatan atas kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung, sejak awal kegiatan sampai akhir kegiatan pembelajaran, dan untuk memudahkan saat melakukan refleksi maka dilakukan perekaman video selama pembelajaran berlangsung. Pada tahap refleksi, penulis dan kolaborator saling mendiskusikan/membahas tentang pemanfaatan media visual penjarian recorder sopran berdasarken kegiatan belajar yang telah berlangsung, kemudian ditindak-lanjuti dengan perevisian/pengembangan format tampilan media visual penjarian recorder sopran tersebut agar lebih mudah difahami oleh siswa sehingga dengan demikian dapat membantu ketuntasab hasil belajar siswa.

Dalam penelitian tindakan kelas ini, siswa dinyatakan tuntas jika telah mencapai atau melampaui indikator kinerja atau memenuhi kriteria ketuntasan belajar minimal (KKM) 2,67, dari nilai ideal/maksimum 4,00. Pada setiap akhir siklus selalu dilakukan post test untuk mengetahui tingkat capaian hasil belajar. Terhadap data hasil penelitian yang telah terkumpul, penganalisisan data dilakukan dengan menggunakan rumus perhitungan persentase. Berdasarkan hasil penghitungan tersebut, kemudian ditarik suatu kesimpulan tentang tingkat keberhasilan atas tindakan penelitian yang telah dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian tindakan kelas tentang penggunaan media visual penjarian recorder sopran terhadap subyek penelitian; saat proses pembelajaran dan hasil belajar siswa-siswanya, diuraikan sebagai berikut:

1. Proses Kegiatan Pembelajaran

   Proses kegiatan pembelajaran selama 3 siklus, semuanya adalah sama, yaitu terdiri atas 3 tahap kegiatan pembelajaran; kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Yang dilakukan oleh penulis pada saat kegiatan pendahuluan di setiap siklus adalah: mengawali pembelajaran dengan salam/doa, absensi/presensi, menyampaikan informasi tujuan pembelajaran atau IPK dan informasi kegiatan pembelajaran, dan memotivasi siswa terkait manfaat mempelajari materi yang akan dipelajari, melakukan apersepsi berupa tes pengetahuan dan praktik sesuai materi pada pertemuan yang telah lalu, dan mendistribusikan media visual penjarian recorder sopran yang selalu dikembangkan pada setiap siklusnya. Penulis juga memberi umpan balik yang memuat informasi penting agar siswa dapat melakukan perbaikan sehingga akhirnya siswa dapat mencapai ketuntasan belajarnya.

   Yang dilakukan pada saat kegiatan inti di setiap siklus adalah: siswa mengamati media visual penjarian yang disediakan oleh guru, siswa mencoba/eksplorasi dengan menggunakan alat musik recorder sopran yang dimilikinya sesuai media visual yang tersedia, sambil mencoba/eksplorasi siswa juga menalar/mengasosiasi sesuai berbagai pengalaman pengetahuan dan pengalaman belajarnya. Penulis mengkoordinir kegiatan pembelajaran agar kegiatan dapat berlangsung dengan efektif dan efisien, penulis juga melibatkan siswa yang terobservasi lebih terampil memainkan recorder sopran untuk membantu siswa-siswa lain yang mengalami kesulitan saat melakukan praktik/mencoba bermain recorder sopran sesuai media visual yang tersedia.

   Yang dilakukan pada saat kegiatan penutup di setiap siklus adalah: siswa praktik bermain musik sesuai media visual penjarian recorder sopran yang tersedia dengan lancar dipimpin oleh penulis agar memiliki kesamaan tempo, penulis memotivasi siswa untuk selalu mau berlatih di rumah agar cepat terampil saat praktik bermain musik, serta mengingatkan siswa untuk selalu membawa recorder sopran saat ada jadwal belajar seni budaya di sekolah.

2. Hasil Belajar Siswa

   Berdasarkan pelaksanaan penelitian tindakan kelas selama 3 siklus, didapat data hasil belajar siswa pada ranah

kognitif/pengetahuan dan keterampilan/prakti. Materi tes pada Siklus-I adalah tentang dasar-dasar penjarian recorder sopran dalam Tn. C Mayor. Di ranah kognitif , butir tesnya adalah menghitamkan gambar lubang recorder sopran yang harus ditutup untuk menghasilkan do (1) sampai do tinggi (1>), dengan hasil perolehan nilai sebanyak 3,52 dari nilai maksimal 4,00 (98,5%) dan ketuntasan belajarnya adalah 75% (21 dari 28 siswa). Di ranah keterampilan/praktik/skill, butir tesnya adalah mempraktikkan tangganada. C Mayor; bergerak naik kemudian turun sebanyak satu oktaf, dengan hasil perolehan nilai sebanyak 2,73 dari nilai maksimal 4,00 (76,33%) dan ketuntasan belajarnya adalah 50% (14 dari 28 bsiswa). Indikator keberhasilan kinerja dalam penelitian tindakan ini adalah 2,67, sebagaimana dituangkan di dalam Permendikbud nomor 104 tahun 2014 dan lampirannya; khusus bagi sekolah-sekolah yang telah menerapkan Kurikulum 2013. Hasil belajar di ranah pengetahuan dan keterampilan sebagaimana diuraikan, dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Data Post-test Siklus-I, Hasil Belajar Dasar Penjarian Recorder Sopran

Ranah/domain	Rerata Nilai	Ketuntasan Belajar
Kognitif/Pengetahuan	3,52 dari 4,00 (98,50%)	21 dari 28 siswa (75,00%)
Keterampilan/Praktik	2,73 dari 4,00 (76,33%)	14 dari 28 siswa (50,00%)

Materi tes pada Siklus-II adalah tentang penggalan 5 lagu model. Di ranah kognitif, butir tesnya adalah menghitamkan gambar lubang recorder sopran sesuai penggalan lagu model yang telah dipelajari dan dipraktikkan, dengan hasil perolehan nilai sebanyak 3,37 dari nilai maksimal 4,00 (94,27%) dan ketuntasan belajarnya adalah 82% (23 dari 28 siswa). Di ranah keterampilan/praktik/skill, butir tesnya adalah mempraktikkan atau memainkan penggalan-penggalan lagu model sesuai media visual penjarian yang disediakan dengan menggunakan recorder sopran milik masing-masing siswa, dengan hasil perolehan nilai sebanyak 3,02 dari nilai maksimal 4,00 (84,67%) dan ketuntasan belajarnya adalah 82% (23 dari 28 siswa). Hasil belajar di ranah pengetahuan dan keterampilan sebagaimana diuraikan, dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Data Post-test Siklus-II, Hasil Belajar Penggalan-Penggalan Lagu Model

Ranah/domain	Rerata Nilai	Ketuntasan Belajar
Kognitif/Pengetahuan	3,37 dari 4,00 (94,27%)	23 dari 28 siswa (82,00%)
Keterampilan/Praktik	3,02 dari 4,00 (84,67%)	23 dari 28 siswa (82,00%)

Materi tes pada Siklus-III adalah tentang lagu “Kopi Pancong” secara utuh satu lagu (bukan penggalan lagu). Di ranah kognitif, butir tesnya adalah menghitamkan gambar lubang recorder sopran lagu “Kopi Pancong” yang telah dipelajari dan dipraktikkan, dengan hasil perolehan nilai sebanyak 3,50 dari nilai maksimal 4 (98%) dan ketuntasan belajarnya adalah 85,70% (24 dari 28 siswa). Di ranah keterampilan/praktik/skill, butir tesnya adalah mempraktikkan atau memainkan lagu “Kopi Pancong” utuh satu lagu, sesuai media visual yang telah disediakan dengan menggunakan recorder sopran milik masing-masing siswa, dengan hasil perolehan nilai sebanyak 3,24 dari nilai maksimal 4,00 (90,67%) dan ketuntasan belajarnya adalah 100% (28 dari 28 siswa). Hasil belajar di ranah pengetahuan dan keterampilan sebagaimana diuraikan, dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3. Data Post-test Siklus-III, Hasil Belajar Lagu "Kopi Pancong"

Ranah/domain	Rerata Nilai	Ketuntasan Belajar
Kognitif/Pengetahuan	3,50 dari 4,00 (98,007%)	24 dari 28 siswa (85,70%)
Keterampilan/Praktik	3,24 dari 4,00 (90,67%)	28 dari 28 siswa (100%)

Hasil analisis data berdasarkan hasil tes selama 3 siklus, terdapat pada tabel berikut:

Tabel 4. Analisis Data Hasil Post-test Selama 3 Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Ranah/Domain	Rerata Nilai Tiap Siklus				Rerata Ketuntasan Belajar Tiap Siklus			
	I	II	III	Keterangan	I	II	III	Keterangan
Kognitif (Pengetahuan)	3,52	3,37	3,50	Terdapat peningkatan	75%	82%	86%	Terdapat peningkatan
Keterampilan (Praktik)	2,73	3,02	3,24	Terdapat peningkatan	50%	82%	100%	Terdapat peningkatan

Berdsasarkan hasil analisis data sebagaimana tabel tersebut di atas, penggunaan media visual penjarian recorder sopran untuk pembelajaran bermain musik pada siswa kelas VIIB SMPN 7 Sungai Raya, dinyatakan berhasil membantu siswa dalam mencapai ketuntasan belajarnya. Dengan demikian kegiatan penelitian tindakan kelas ini; tentang penggunaan media visual penjarian recorder sopran untuk bermain musik; dapat diakhiri dan dinyatakan berhasil; sesuai indikator kinerja penelitian tindakan kelas ini yaitu melebihi 2,67 dengan ketuntasan belajar siswa melebihi 85% dari jumlah siswa yang diteliti.

Pembahasan Penelitian

Berdasarkan hasil pelaksanaan penelitian tindakan kelas selama 3 siklus, terhadap Siswa Kelas VIIB SMPN 7 Sungai Raya, secara keseluruhan penggunaan media visual penjarian recorder sopran untuk pembelajaran bermain musik sangat berpengaruh positif terhadap proses dan hasil belajar siswa. Pada Siklus-I, penggunaan media visual penjarian recorder sopran sangat bermanfaat bagi siswa di dalam kegiatan belajarnya juga hasil belajarnya. Siswa yang baru saja mendapat materi belajar bermain musik (recorder sopran), tentu saja masih sangat asing dengan materi pelajaran tersebut. Dengan adanya media visual penjarian recorder sopran, berupa gambar penjarian untuk menghasilkan tangganada C Mayor, pengalaman belajar siswa sangat terbantu dalam pengetahuan dan keterampilannya, dengan cara melihat atau mengamati media gambar yang disediakan dan mempraktikkannya dengan menggunakan alat musik recorder sopran yang dimiliki oleh masing-masing siswa. Manfaat lain dari adanya media visual penjarian recorder sopran tersebut, siswa dapat mempelajari dan mempraktikkan tangganada C Mayor secara mandiri di lain waktu walau tidak didampingi guru; selain di kelas saat jam pelajaran Seni Budaya. Hal ini sejalan dengan pendapat Heinich, et. al, 1996 (dalam Uno dan Lamatenggo, 2014: 121-125), yang menyatakan bahwa media adalah "alat komunikasi dalam pembelajaran untuk membawa informasi dari pengajar kepada peserta didik". Pendapat lain tentang tingkatan persentase perolehan hasil belajar (pengetahuan dan keterampilan) yang juga mendukung penggunaan media visual dalam pembelajaran, dikemukakan oleh Vernon Magnesen dan Peoples (dalam Zainal, 2013: 48), bahwa perolehan pengetahuan 75% didapat dari melihat, 13% dari mendengar, dan 12% dari mengecap/mencium/meraba. Media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar adalah suatu kebutuhan yang tidak dapat dipungkiri lagi. Data hasil belajar pada

Siklus-I menunjukkan adanya kesesuaian dengan pendapat para ahli tentang manfaat media dalam pembelajaran, yaitu untuk ranah pengetahuan hasilnya adalah 3,52 dari nilai maksimal 4 (98,50%) dengan ketuntasan belajar 21 dari 28 siswa (75%), dan untuk ranah keterampilan/praktik hasilnyayaitu 2,73 dari nilai maksimal 4 (76,33%) dengan ketuntasan belajar 14 dari 28 siswa (50%). Perolehan nilai keterampilan/praktik lebih rendah dari nilai pengetahuan dikarenakan penguasaan materi keterampilan/praktik labih sulit jika dibanding dengan materi pengetahuan, apalagi alat musiknya baru saja dimiliki dan dipraktikkan oleh siswa sehingga masih terasa asing bagi siswa. Beberapa kendala/kelemahan yang dijumpai saat mempraktikkan Tangganada C Mayor bergerak naik dan turun sebanyak 1 oktaf adalah: do tinggi (1>) ditiup hanya 1 kali padahal seharusnya ditiup 2 kali, gerakan jari-jemari masih kaku, nada tiup masih kasar dan belum sempurna. Penguasaan keterampilan dari yang sederhana hingga ke arah yang kompleks sebagaimana diungkapkan oleh Rahyubi (2014: 313) sangatlah memerlukan usaha yang efektif dan efisien.

Pada Siklus-II, siswa setelah mempelajari dasar penjarian recorder sopran dengan mempraktikkan Tangganada C Mayor sesuai media visual yang disediakan, maka pada Siklus-II siswa mendapat pengembangan materi yang lebih kompleks, yaitu media visualnya berisi materi penggalan 5 lagu model. Sebagai materi pengembangan yang merupakan aplikasi/penerapan dari berbagai konsep dasar-dasar penjarian recorder sopran, maka keberadaan media visual tentu sangat diperlukan keberadaannya dan menjadi sebuah keharusan, agar siswa dapat terbantu dalam proses dan hasil belajarnya di ranah pengetahuan dan keterampilan/praktiknya. Dengan adanya media visual penjarian recorder sopran, berupa gambar penjarian untuk menghasilkan penggalan-penggalan lagu model, maka pengalaman belajar siswa dapat sangat terbantu dalam pengetahuan dan keterampilannya, apalagi materinya merupakan pengembangan konsep yang diaplikasikan ke dalam penggalan-penggalan lagu model yang membutuhkan tingkat berfikir yang lebih tinggi dan tidak cukup hanya mengandalkan ingatan tingkat rendah saja, juga membutuhkan waktu yang lebih lama untuk dapat terampil memainkannya dengan recorder sopran yang dimiliki siswa. Dengan melihat atau mengamati media gambar yang disediakan dan mempraktikkannya dengan menggunakan alat musik recorder sopran yang dimiliki oleh masing-masing siswa, siswa akan sangat terbantu dalam memahami dan mempraktikkan penggalan-penggalan lagu tersebut dan terhindar dari berbagai kesalahan konsep, dan akan lebih mudah mengaplikasikan pengetahuan tersebut ke dalam kegiatan praktik. Hal ini sejalan dengan pendapat Smaldino, Lowther, dan Russell (2012: 67), yang menyatakan bahwa perancangan dan penggunaan visual di dalam pembelajaran merupakan pertimbangan penting, karena kegiatan pembelajaran banyak melibatkan pencitraan visual. Kemampuan visual yang meningkat pesat dari komputer dan telekomunikasi digital, mempertegas pentingnya visual di dalam pendidikan/pembelajaran. Pada sebagian besar siswa, belajar menjadi lebih mudah melalui gambar visual, bahkan pembelajar verbal pun membutuhkan dukungan visual untuk memahami jenis-jenis konsep tertentu. Pendapat yang saling mendukung juga dikemukakan oleh Kemp dan Dayton (dalam Rusman, 2012: 154), yang menyatakan bahwa aplikasi media pembelajaran bisa merealisasikan konsep *"teachingless, learning more"* yang artinya tugas guru dapat berkurang dengan mendelagasikan pada media belajar namun tetap mengusung pada produktivitas belajar siswa. Data hasil belajar pada Siklus-II, juga menunjukkan adanya kesesuaian dengan pendapat para ahli tentang manfaat media dalam pembelajaran, yaitu untuk ranah pengetahuan hasilnya adalah 3,37 dari nilai maksimal 4 (94,27%) dengan ketuntasan belajar 23 dari 28 siswa (82%), untuk ranah keterampilan/praktik hasilnyadalah 3,02 dari nilai maksimal 4 (84,67%) dengan ketuntasan belajar 23 dari 28 siswa (82%). Perolehan nilai pengetahuan pada Siklus-II mengalami penurunan dibandingkan Siklus-I yaitu 3,52

turun menjadi 3,37 dari nilai maksimal 4, hal ini disebabkan materi di Siklus-II bukan lagi merupakan pengetahuan/konsep dasar tetapi merupakan pengembangan/aplikasi dari konsep-konsep dasar yang memerlukan pemahaman lebih lanjut. Sedangkan perolehan nilai keterampilan/praktik pada Siklus-II mengalami peningkatan dibandingkan Siklus-I, yaitu 2,73 naik menjadi 3,02 dari nilai maksimal 4, hal ini disebabkan adanya penggunaan penggalan-penggalan lagu model yang sudah dikenal dan tidak asing bagi siswa sehingga siswa lebih termotivasi untuk menguasainya jika dibanding hanya praktik tangganada saja. Peningkatan nilai keterampilan/praktik dalam memainkan penggalan-penggalan lagu model sesuai dengan Lampiran III Permendikbud nomor 58 (2014: 606) yang menjelaskan tentang maksud lagu model; yaitu lagu yang sudah dikenal dan diminati oleh peserta didik kemudian ditunjukkan elemen-elemen musiknya. Lagu model yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah berupa penggalan lagu: Ae' Kapuas, Kote Pontianak, Mengheningkan Cipta, Satu Nusa Satu Bangsa, dan lagu Laskar Pelangi. Beberapa kendala/kelemahan yang dijumpai saat siswa mempraktikkan penggalan-penggalan lagu model adalah gerakan jari-jemari masih kaku dan belum serentak saat bergerak menutup dan membuka lubang-lubang recorder sopran yang dimiliki siswa, nada tiup juga masih kasar dan kurang sempurna.

Pada Siklus-III, siswa mempelajari dan mempraktikkan 1 lagu model secara utuh (bukan berupa penggalan lagu) yaitu lagu "Kopi Pancong" sebanyak 6 baris sebagaimana dituangkan pada media visual penjarian recorder sopran yang disediakan untuk siswa dalam upaya mewujudkan proses dan hasil belajar yang maksimal. Materi yang dipelajari/dipraktikkan pada Siklus-III ini merupakan materi pengembangan yang tingkat kesulitannya lebih tinggi jika dibandingkan dengan materi pada Siklus I dan II, karena banyak nada-nada baru yang belum dipelajari /dipraktikkan sebelumnya, yaitu terdapat nada-nada tinggi dan nada-nada kromatis, yang penjariannya lebih rumit dari 2 siklus sebelumnya. Keberadaan media visual recorder sopran pada Siklus-III ini tentu saja sangat diperlukan keberadaannya dan menjadi sebuah keharusan, agar siswa dapat terbantu dalam proses dan hasil belajarnya di ranah pengetahuan dan keterampilan/praktiknya. Dengan adanya media visual penjarian recorder sopran, berupa gambar penjarian untuk menghasilkan melodi (notasi) lagu "Kopi Pancong" diharapkan pengalaman belajar siswa dapat sangat terbantu dalam pengetahuan dan keterampilannya, sehingga proses dan hasil belajarnya dapat mencapai hasil yang maksimal; apalagi materinya banyak nada-nada baru yang sulit untuk dikuasai yaitu banyak nada tinggi dan nada kromatis. Dengan melihat atau mengamati media gambar yang disediakan dan mempraktikkannya dengan menggunakan alat musik recorder sopran yang dimiliki oleh masing-masing siswa, siswa akan sangat terbantu dalam memahami dan mempraktikkan lagu "Kopi Pancong" dengan maksimal. Hal ini sejalan dengan semboyan Smaldino, Lowther, dan Russell (2012: 327), terkait dengan penggunaan media visual dalam pembelajaran, yang menyatakan bahwa *KISS (Keep It Simple for Student)* dan pepatah lama yang berbunyi "Sebuah gambar sebanding dengan seribu kata (Smaldino, 2012: 331). Sejalan pula dengan pendapat Kemp dan Dayton (dalam Rusman, 2012: 154) yang meyatakan *teachingless and learning more*, yang berarti dengan menggunakan media visual maka tugas guru dapat berkurang karena didelegasikan pada media belajar namun tetap mengusung pada tercapainya produktivitas belajar siswa. Data hasil belajar pada Siklus-III, juga menunjukkan adanya kesesuaian dengan pendapat para ahli tentang penggunaan media dalam pembelajaran, yaitu untuk ranah pengetahuan hasilnya adalah 3,50 dari nilai maksimal 4 (98,00%) dengan ketuntasan belajar 24 dari 28 siswa (85,70%), sedangkan untuk ranah keterampilan/praktik hasilnya yaitu 3,24 dari nilai maksimal 4 (90,67%) dengan ketuntasan belajar 28 dari 28 siswa (100%). Perolehan nilai pengetahuan pada Siklus-III mengalami peningkatan jika dibandingkan Siklus-II yaitu 3,37 naik menjadi

3,50 dari nilai maksimal 4, hal ini disebabkan karena materi pengetahuan sudah lebih dipahami dibanding 2 siklus sebelumnya. Sedangkan perolehan nilai keterampilan/praktik pada Siklus-III juga mengalami peningkatan dibandingkan Siklus-II, yaitu 3,02 naik menjadi 3,24 dari nilai maksimal 4, hal ini disebabkan adanya penggunaan lagu "Kopi Pancong" sebagai lagu model yang saat itu masih sangat populer di kalangan masyarakat Kalimantan Barat, yang dituangkan dalam bentuk media visual penjarian, yang disediakan sebagai media belajar bagi siswa. Beberapa kendala/kelemahan yang dijumpai saat siswa mempraktikkan lagu "Kopi Pancong" sebagai lagu model dengan menggunakan media visual yang disediakan adalah ada beberapa nada pada sebagian siswa yang masih kurang cekatan untuk memproduksi nada tiupan; khususnya pada motif lagu yang notasinya 7 1> 2> 7\ dan 3> 3> 2> 2> 4> 3> 2> 1> 1>, karena terdapat beberapa nada tinggi dan beberapa nada kromatis. Dengan pemberian waktu tambahan untuk berlatih dan tetap menggunakan media visual yang disediakan serta dibimbing oleh teman sebaya yang sudah cekatan, akhirnya siswa bisa menjadi lebih cekatan dalam menghasilkan nada tiupan sesuai dengan motif lagu tersebut.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Penggunaan media visual penjarian recorder sopran untuk pembelajaran bermain musik pada siswa kelas VIIB SMPN 7 Sungai Raya dapat membantu meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa. Pernyataan tersebut, sesuai dengan hasil analisis data terhadap berbagai data penelitian yang telah terkumpul, seperti yang terdapat pada Tabel 4, terutama data pada Siklus-II dan Siklus-III. Di ranah pengetahuan/kognitif, diperoleh peningkatan dari 3,37 menjadi 3,50, dengan ketuntasan belajar 82% (23 dari 28 siswa) meningkat menjadi 86% (24 dari 28 siswa). Sedangkan di ranah keterampilan/skill, diperoleh peningkatan dari 3,02 menjadi 3,24, dengan ketuntasan belajar 82% (23 dari 28 siswa) meningkat menjadi 100% (28 dari 28 siswa). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media visual penjarian recorder sopran pada pembelajaran bermain musik dapat sangat efektif membantu siswa untuk mencapai ketuntasan belajar siswa.

Saran

Berdasarkan simpulan dan implikasi penelitian tersebut di atas, saran yang dapat diajukan oleh penulis adalah: guru sebagai peneliti selain sebagai pendidik dan pengajar, disarankan hendaknya dapat menggunakan media belajar di dalam kegiatan pembelajarannya. Khusus untuk guru Seni Budaya yang mengajarkan materi bermain musik, hendaknya dapat menggunakan media visual yang dikembangkan lebih lanjut atau disempurnakan, agar manfaatnya lebih maksimal dalam meningkatkan proses dan hasil belajar siswa. Dengan penggunaan media visual dalam kegiatan pembelajaran, guru juga dapat terbantu dalam membelajarkan siswa-siswanya sehingga pembelajaran bisa lebih efektif dan efisien.

DAFTAR RUJUKAN

Arisetya. 2010. *Penggunaan Media Iklan Layanan Masyarakat untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Menulis Persuasi pada Siswa Kelas X-1 SMA Negeri I Mojolaban*, (online), (https://ariperon.wordpress.com/2014/04/12/jurnal-skripsi-ptk), diakses tanggal 13 oktober 2015.

Aqib, Zainal, 2013. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*, Bandung: CV Yrama Widya.

Hakim, Thursan, 2007. *Permainan Suling Recorder dan Pianika*, Jakarta: PT Kawan Pustaka.

Hanggayuh, Ganter, 2014. *Panduan Bermain Pianika dan Recorder*, Yogjakarta: Cakrawala.

Kemendikbud, 2014. *Buku Guru:Seni Budaya Kelas VII*, Jakarta: Politeknik Negeri Media Kreatif.

Kemendikbud, 2014. *Lampiran I Permendikbud nomor 058 tahun 2014: Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar*

Peserta Didik SMP, Jakarta: Kemendikbud

Kemendikbud, 2014. *Lampiran II Permendikbud nomor 058 tahun 2014: Silabus Pembelajaran SMP*, Jakarta: Kemendikbud

Kemendikbud, 2014. *Lampiran Permendikbud nomor 104 tahun 2014: Proses Penilaian*, Jakarta: Kemendikbud

Kemendikbud, 2014. *Permendikbud nomor 104 tahun 2014: Proses Penilaian*, Jakarta: Kemendikbud.

Rahyubi, Heri, 2014. *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*, Bandung: Nusa Media.

Rusman, 2012. *Manajemen Kurikulum*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Smaldino, Sharon, et al, 2012. *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*, alih bahasa: Arif Rahman, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Soeharto, M, 1980. *Belajar Main Rekorder, Duet Sopran*, Jakarta: PT Gramedia.

Uno, Hamzah B. dan Lamatenggo, Nina, 2014. *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*, Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Verynus. 2013. *Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Melalui Metode Pemberian Tugas Berbantuan Media Visual Jurnal Ilmiah Pada Siswa Kelas XII IPS-2 SMA 10 Pontianak*, (online), jurnal.untan.ac.id/index/jpdpb/article/download/2312/2232) diakses tanggal 13 oktober 2015