

## PEMBELAJARAN *KEYBOARD* DI SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 1 LANGOWAN

Marfel Lenggie<sup>1</sup>, Meyny Kaunang<sup>2</sup>, Sri Sunarmi<sup>3</sup>

*Program Studi Pendidikan Seni Drama, Tari & Musik, Fakultas Bahasa dan Seni,*

*Universitas Negeri Manado, Tondano, Indonesia*

*Email: [lenggiemarvel@gmail.com](mailto:lenggiemarvel@gmail.com)*

**Abstrak** : *Keyboard* merupakan sebuah alat musik yang sangat familiar bagi banyak orang dan menjadi salah satu alat musik yang cara bermainnya diajarkan pada muatan pelajaran Seni Budaya di tingkat Sekolah Menengah Atas atau Kejuruan (SMA/K). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan dan menggambarkan pelaksanaan pembelajaran alat musik *keyboard* pada siswa kelas X di SMK Negeri 1 Langowan. Penelitian ini disusun dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan tiga tahapan penelitian: pra-penelitian, pelaksanaan penelitian dan pelaporan hasil penelitian. Observasi, wawancara dan dokumentasi menjadi teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti yang adalah instrumen utama dalam penelitian ini. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan tahapan reduksi data, penyajian data dan verifikasi serta penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran alat musik *keyboard* berjalan dengan baik dan memberikan dampak positif bagi peserta didik. Pembelajaran tersebut mendorong mereka untuk mengembangkan minat mereka dalam memainkan *keyboard* meskipun terdapat beberapa kendala dalam proses pembelajaran. Kendala paling besar yang dihadapi oleh siswa adalah mereka tidak memiliki dasar-dasar dalam memainkan alat musik *keyboard* sehingga harus diajarkan dari dasar-dasarnya. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan berbagai metode seperti ceramah, tanya jawab, demonstrasi dan latihan. Metode-metode tersebut digunakan pada saat pembelajaran hingga pada saat evaluasi pembelajaran.

**Kata Kunci** : *Pembelajaran, Seni Musik, Keyboard, Alat Musik, SMK Negeri 1 Langowan*

---

**Abstract** : *Keyboard* is a musical instrument that is very familiar to many people and is one of the musical instruments whose playing methods are taught in the Cultural Arts subject content at the Senior High School or Vocational School level. The purpose of this research is to explain and describe the activities of learning keyboard musical instruments in 10<sup>th</sup> grade students at SMK Negeri 1 Langowan. This research was carried out using a descriptive qualitative approach with three stages of research: pre-research, research implementation, and reporting of research results. Observation, interviews, and documentation were the data collection techniques used by the researcher who was the main instrument in this study. The data obtained were analyzed using the stages of data reduction, data presentation, verification, and conclusion drawing. The results showed that keyboard instrument learning went well and had a positive impact on students. The learning encourages them to develop their interest in playing the keyboard although there are some obstacles in the learning process. The biggest obstacle faced by students is that they do not have the basics of playing keyboard instruments so they must be taught from the basics. The results of the study also show that learning is carried out using various methods such as lectures, questions and answers, demonstrations, and exercises. These methods are used during learning and during learning evaluation.

**Keywords** : *Learning, Music, Keyboard, Musical Instruments, SMK Negeri 1 Langowan*

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi dan keterampilan individu agar menjadi lebih baik dan mandiri dalam kehidupan sehari-hari (Khamalah, 2017; Herlambang, 2015). Tujuan dari pendidikan adalah untuk membentuk karakter dan nilai-nilai moral yang positif dalam diri individu, sehingga mampu berperan aktif dalam membangun masyarakat yang lebih baik (Atika, dkk., 2019; Asriati, 2012). Dalam konteks global, pendidikan menjadi salah satu kunci utama dalam menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing (Mardhiyah, dkk., 2021). Proses pendidikan kemudian diterjemahkan dalam proses pembelajaran melalui berbagai cara, baik formal maupun informal.

Pembelajaran, menurut Titu (2015), adalah suatu proses yang bertujuan untuk membantu individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan utama proses ini adalah untuk mengembangkan potensi dan kemampuan individu agar mampu menghadapi perubahan dan tantangan global yang sangat dinamis (Rezky, dkk., 2019). Proses pembelajaran juga dapat membantu seseorang untuk meningkatkan kualitas hidupnya (Gunawan, dkk., 2020). Dalam proses pembelajaran, seseorang dapat mempelajari banyak hal, baik dalam aspek pengetahuan dan keterampilan.

Salah satu keterampilan yang bisa dipelajari dalam proses pembelajaran adalah keterampilan memainkan alat musik tertentu. Memainkan alat musik adalah salah satu keterampilan yang sangat bermanfaat untuk dikembangkan (Yeni, 2015). Selain dapat menjadi hobi yang menyenangkan, memainkan alat musik juga memiliki manfaat kognitif,

emosional, dan sosial (Fitroh & Khasanah, 2016). Hal ini sejalan dengan salah satu tujuan pembelajaran muatan seni budaya dalam Kurikulum 2013 di mana pembelajaran seni budaya bertujuan mengembangkan keterampilan peserta didik dalam memainkan alat musik.

Salah satu alat musik yang bisa diajarkan cara memainkannya dalam proses pembelajaran adalah *keyboard*. *Keyboard* adalah sebuah alat musik elektronik yang terdiri dari berbagai macam tombol atau *key* yang dapat menghasilkan berbagai jenis suara dan efek musik (Kidjing, 2016). Alat musik ini sangat populer, khususnya dalam konteks kehidupan masyarakat di Sulawesi Utara. Instrumen ini dapat ditemui dalam berbagai kesempatan seperti peribadatan, acara pernikahan, perlombaan seni dan bahkan acara kedukaan. Selain itu, instrument ini merupakan instrument pengiring yang familiar bagi banyak orang.

Pembelajaran tentang alat musik *keyboard* merupakan salah satu materi pembelajaran yang ada dalam muatan pelajaran seni budaya, terutama di tingkat SMK (Sekolah Menengah Kejuruan). Hal ini tercermin dalam dalam kompetensi dasar (KD) dalam muatan pembelajaran seni rupa di mana peserta didik diharapkan dapat memahami jenis dan fungsi alat musik serta memainkan alat musik. Hal ini juga yang ditemui di SMK Negeri 1 Langowan, di mana pembelajaran alat musik *keyboard* menjadi salah satu materi yang diajarkan kepada para peserta didiknya, terutama peserta didik yang berada di kelas X.

Berdasarkan observasi awal yang dilaksanakan peneliti, terlihat beberapa siswa yang memiliki minat bahkan bakat dalam hal ini dalam bidang seni musik. Namun, karena kurangnya kegiatan pembelajaran dan kegiatan pengembangan bakat siswa dalam bidang musik, siswa

tidak dapat mengembangkan minat dan bakat mereka dalam bidang seni musik. Selain itu, kemauan siswa dalam belajar sangat bervariasi, ada siswa yang antusiasnya tinggi, sedang, bahkan rendah. Karenanya, pengajar dituntut untuk mempersiapkan strategi maupun metode dalam memberikan pelajaran. Dari uraian tersebut, peneliti mencoba memberikan inovasi kepada peserta didik dan menerapkannya dalam pembelajaran *keyboard*.

Dengan pembelajaran *keyboard*, siswa diharapkan agar dapat mempelajari cara untuk memainkan alat musik keyboard: teknik permainan, fungsi dan fitur, pengenalan akord dasar dan tangga nada. Dengan menguasai keterampilan tersebut siswa diharapkan agar dapat memainkan bahkan mengiringi walaupun belum mengetahui cara bermain secara keseluruhan. Lewat pembelajaran ini, peneliti berharap agar siswa dapat meningkatkan kreatifitas mereka dalam seni musik. Oleh karenanya, penelitian ini disusun memberikan gambaran dan penjelasan pada pelaksanaan pembelajaran alat musik *keyboard* pada siswa kelas X di SMK Negeri 1 Langowan.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan dan data bagi sekolah (SMK Negeri 1 Langowan) untuk mempersiapkan media pembelajaran serta guru seni musik guna menumbuhkan kreativitas peserta didik dalam bidang seni musik. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya.

Belajar merupakan suatu tuntutan yang harus dilakukan oleh setiap individu (Utami, 2020). Hal ini sangat penting

terutama dalam mencapai tujuan pendidikan di suatu lembaga seperti sekolah. Keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan sangat tergantung pada proses belajar mengajar yang diterapkan (Santika, 2017). Belajar, menurut Suardi (2018), merupakan suatu proses yang dilakukan oleh tiap individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, serta sikap dan nilai yang positif sebagai hasil dari pembelajaran.

Beberapa ahli memiliki pandangan yang berbeda tentang pengertian belajar. Menurut Skinner (1953), belajar adalah suatu perilaku di mana ketika seseorang belajar, maka responnya menjadi lebih baik, namun jika tidak belajar maka responnya akan menurun. Piaget (1970) membagi belajar menjadi tiga fase yaitu eksplorasi, pengenalan konsep, dan aplikasi konsep. Sedangkan menurut Gagne (1985), belajar adalah suatu kegiatan kompleks yang meliputi keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai, di mana belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan menjadi kapabilitas baru. Hal ini menunjukkan bahwa belajar melibatkan aspek-aspek yang berbeda seperti perilaku, kognitif, dan sikap serta nilai.

Belajar memiliki tujuan yang merupakan cita-cita yang ingin dicapai dalam kegiatan belajar. Untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dibutuhkan sistem belajar tertentu pula. Tujuan belajar mencakup pengembangan nilai psikomotor, pengembangan kognitif, pengembangan afektif, dan tujuan belajar lainnya (Hermaningsih, dkk., 2022; Pohan, 2017). Belajar dilakukan secara sadar dengan tujuan mengubah tingkah laku ke arah yang lebih berkualitas, dan

sasarannya mencakup penalaran kognitif, keterampilan psikomotor, dan sikap afektif. Ada tiga jenis tujuan belajar, yaitu untuk mendapatkan pengetahuan, penanaman konsep dan keterampilan, dan pembentukan sikap (Herawati, 2020).

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang bertujuan untuk mengubah perilaku melalui pengalaman dan latihan (Faizah). Hal ini meliputi perubahan dalam variabel kepribadian, kemampuan, dan keterampilan. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi antara guru dan siswa yang dilakukan secara aktif dan saling mempengaruhi dalam suatu lingkungan belajar (Hanafy, 2014). Komponen-komponen proses komunikasi dalam pembelajaran meliputi pesan, sumber pesan, saluran atau media, dan penerima pesan (Samura, 2016). Penting bagi guru untuk menjadi kunci pokok pembelajaran, namun pembelajaran juga menuntut keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Teori-teori dalam pembelajaran meliputi Teori Kognitif yang menjelaskan bahwa pembelajaran adalah cara guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berfikir (Sundawan, 2016), Teori Gestalt yang menguraikan bahwa pembelajaran merupakan usaha guru untuk memberikan materi pembelajaran yang mudah diorganisir menjadi pola bermakna (Ekawati, 2019). Teori Humanistik yang menjelaskan bahwa pembelajaran memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih bahan pelajaran dan cara mempelajarinya sesuai dengan minat dan kemampuan (Silaswati, 2021). Dengan demikian, pembelajaran adalah proses kegiatan yang memungkinkan guru dan siswa saling mempengaruhi dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang

diinginkan dalam suatu lingkungan belajar.

## **METODE PENELITIAN**

Dalam melaksanakan penelitian ini, peneliti menggunakan metode deskriptif kualitatif. Mulyadi (2012) menjelaskan, “Penelitian deskriptif kualitatif adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan suatu fenomena atau kejadian secara mendalam dan detail, dengan memperhatikan semua aspek yang terkait dengan fenomena tersebut.” Meriam (2009) menambahkan, “penelitian deskriptif kualitatif adalah jenis penelitian yang digunakan untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang suatu fenomena, melalui deskripsi dan interpretasi data yang dikumpulkan dari sumber-sumber yang relevan.” Hal ini sesuai dengan tujuan penelitian ini, yaitu memberikan gambaran dan penjelasan pada pelaksanaan pembelajaran alat musik *keyboard* pada siswa kelas X di SMK Negeri 1 Langowan.

Creswell (2014) menjelaskan jika dalam penelitian deskriptif kualitatif, seorang peneliti mengeksplorasi dan memahami fenomena yang kompleks melalui pengumpulan, analisis, dan interpretasi data yang terdiri dari kata-kata atau tindakan. Dengan demikian, peneliti sebagai instrument utama, melakukan pengumpulan data dengan menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Peserta didik kelas X di SMK Negeri 1 Langowan menjadi sumber data dalam penelitian ini. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan tahapan-tahapan yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman (2014): reduksi data, penyajian data, verifikasi dan penarikan kesimpulan.

Penelitian ini dilaksanakan dalam 3 tahapan penelitian sebagai berikut:

### **Tahapan Pra-Penelitian**

Tahap ini dimana tahap sebelum peneliti berada di lapangan. Adapun beberapa kegiatan-kegiatan yang peneliti lakukan adalah: mencari permasalahan penelitian melalui bahan-bahan tertulis, studi pustaka, materi dalam perkuliahan dan peneliti menemukan konsep awal masalah pembelajaran *keyboard* dasar pada kelas X di SMK Negeri 1 Langowan, dan peneliti akan berkonsultasi dengan pihak sekolah yakni guru seni budaya serta siswa kelas X di SMK Negeri 1 Langowan.

### **Tahapan Pelaksanaan Penelitian**

Pada tahap ini peneliti berada di lapangan, dan melakukan beberapa kegiatan guna mendapatkan data yang diharapkan: menyiapkan apa saja yang diperlukan dalam proses penelitian seperti, pedoman wawancara yang tersusun, lembar catatan penelitian, surat izin penelitian, surat telah melaksanakan penelitian yang dikeluarkan pihak sekolah, alat musik *keyboard* yang digunakan selama proses pembelajaran, serta berkonsultasi dengan pihak sekolah yang menjadi tempat penelitian guna mendapatkan rekomendasi untuk melaksanakan penelitian.

### **Tahapan Pelaporan Hasil Dalam Penelitian**

Tahap ini merupakan tahap dimana peneliti setelah kembali dari lapangan. Pada tahap ini beberapa kegiatan yang dilakukan peneliti antara lain: menyusun konsep laporan hasil dari penelitian, perbaikan hasil setelah dari konsultasi, pengurusan persyaratan dalam rangka keperluan ujian akhir, serta melakukan

perbaikan guna penyempurnaan hasil penelitian.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Deksripsi Umum SMK Negeri 1 Langowan**

SMK Negeri 1 Langowan adalah Sekolah Menengah Kejuruan Pusat Keunggulan pertama di Kabupaten Minahasa yang berdiri sejak tahun 1985. Terletak di desa Raranon Kecamatan Langowan Barat, Kabupaten Minahasa, Provinsi Sulawesi Utara, sekolah ini memiliki akreditasi A. SMK Negeri 1 Langowan memiliki 6 program keahlian, yaitu Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB), Akuntansi & Keuangan Lembaga (AKL), Jurusan Pemasaran, Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ), Desain Komunikasi Visual (DKV), dan Layanan Kesehatan (Ass. Keperawatan). Keadaan sosial budaya masyarakat di sekitar SMK Negeri 1 Langowan merupakan ciri khas sosial budaya masyarakat yang multi dimensi. Tatanan sosial budaya di sekitar sekolah menunjukkan sifat kekeluargaan, saling hormat menghormati, dan toleransi, yang sangat mendukung keberadaan dan perkembangan SMK Negeri 1 Langowan.

Lingkungan SMK Negeri 1 Langowan terlihat cukup asri dengan adanya beberapa bangunan sekolah yang baru, pohon-pohon yang menyejukan, berbagai tanaman hias yang indah, lingkungan sekolah yang bersih, dan lapangan yang luas. Memasuki lokasi sekolah terlebih dahulu melewati gerbang sekolah dan tersedia tempat parkir baik itu motor dan mobil. Program keahlian di SMK Negeri 1 Langowan diadaptasi dengan kebutuhan masyarakat sekitar dan peluang kerja di masa depan. Berbagai program keahlian yang disediakan terus

dikembangkan agar dapat menghasilkan lulusan yang siap terjun ke dunia kerja dan mampu bersaing di pasar kerja.

### **Proses Pembelajaran alat musik Keyboard pada siswa Kelas X di SMK Negeri 1 Langowan**

Alat musik *keyboard* merupakan alat musik atau sebuah instrumen musik yang bersifat elektronik yang berbentuk papan tuts sama halnya dengan piano, namun alat musik *keyboard* lebih pendek jangkauannya yang minimalnya hanya 5 oktaf dibandingkan dengan piano. Dalam *keyboard* dilengkapi berbagai-bagai fitur pendukung seperti transpose, tempo, *style*, *voice* dan lain sebagainya. Sehingga walaupun hanya dimainkan seorang diri, namun dapat terdengar layaknya bermain *full band* ketika hendak menggunakan *style* yang ada atau *rhythm*. Penelitian sekaligus pembelajaran ini dilaksanakan di kelas X1 dengan jumlah siswa 16 orang siswa yang terbagi antara kelas X1 dengan jumlah siswa 9 orang dan kelas X3 dengan jumlah 7 orang. Pembelajaran sekaligus penelitian ini dilakukan setiap 1 kali dalam seminggu sesuai dengan jadwal jam pelajaran seni budaya disekolah dan pembagian murid dari guru seni budaya.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti bahkan wawancara dengan guru seni budaya di SMK N 1 Langowan, proses pembelajaran *keyboard* kepada siswa kelas X di SMK N 1 Langowan baru pertama kali dilakukan atau sebelumnya belum pernah dilakukan dan juga proses pembelajaran *keyboard* disekolah ini berbeda dengan pembelajaran-pembelajaran yang dilakukan ditempat kursus alat musik *keyboard* yang waktu atau jadwalnya tergolong lebih banyak sesuai kesempatan waktu yang telah ditentukan pelajar dan pengajar alat musik *keyboard*,

dibandingkan dengan pembelajaran disekolah ini. Dan juga ditempat kursus, kebanyakan murid yang datang untuk melaksanakan kursus sudah memiliki dasar bahkan telah mengetahui bakatnya dalam bidang musik contohnya dalam hal ini alat musik *keyboard*. Berbeda dengan siswa yang ada di sekolah khususnya siswa kelas X di SMK N 1 Langowan yang materi pembelajarannya kurang dan waktu dalam pembelajaran kali ini terbatas sehingga proses pembelajaran yang dilakukan dapat dikatakan kurang efektif dalam hal untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Selain itu juga, peneliti sekaligus pengajar belum sepenuhnya mengetahui sampai dimana bakat bahkan minat musik yang dimiliki siswa, kurangnya pengetahuan bahkan kurangnya pengajaran mengenai seni musik dalam hal ini alat musik praktek sehingga pembelajaran *keyboard* pada siswa kelas X belum bisa masuk pada pembelajaran *keyboard* secara keseluruhan dan peneliti sekaligus pengajar hanya memberikan proses pembelajaran *keyboard* dasar. Dalam proses pembelajaran *keyboard* ini, peneliti sekaligus pengajar menggunakan *accompaniment keyboard* yang dimana jenis *keyboard* ini biasanya dipakai baik di gereja, acara sukacita dan dukacita, atau hajatan lainnya yang kemungkinan sudah banyak peserta didik temui namun belum tahu cara memainkannya.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran tentu perlu adanya semangat bahkan minat untuk belajar, maka daripada itu kegiatan awal yang dilakukan yaitu upaya untuk membangkitkan semangat para peserta didik untuk belajar, dan salah satu cara peneliti lakukan yakni dengan menanyakan lagu apa yang sering didengar bahkan disukai siswa. Ketika

siswa memberi jawaban atas pertanyaan tersebut, kemudian peneliti sekaligus pengajar memainkan sebuah lagu yang kebanyakan didengar oleh peserta didik tersebut dengan *keyboard* sambil mereka menyanyikan isi lagu tersebut, yang dengan demikian diharapkan dapat memunculkan ketertarikan peserta didik terhadap alat musik *keyboard* ini dan dapat meningkatkan motivasi mereka untuk belajar alat musik *keyboard* ini.

Setelah itu peneliti sekaligus pengajar bertanya kepada siswa apakah mereka tertarik belajar alat musik ini, dan ketika pada saat mereka menjawab rasa ketertarikan mereka yang mungkin karena telah memiliki motivasi dan juga karena mereka memiliki rasa penasaran tentang bagaimana memainkan alat musik *keyboard* ini. Setelah semua siswa siap untuk menerima pelajaran dari peneliti, barulah peneliti menjelaskan tujuan dari pembelajaran *keyboard* dasar ini. Di dalam pelaksanaan pembelajaran ini peneliti menggunakan beberapa Metode Pembelajaran seperti, metode ceramah, metode tanya jawab, metode demonstrasi, metode latihan. Selain itu juga untuk mencapai tujuan pembelajaran peneliti menggunakan Strategi Pembelajaran yang dimulai dari, persiapan pembelajaran yaitu menyiapkan segala yang diperlukan dalam pelaksanaan pembelajaran berupa RPP, materi ajar, LKPD dan juga alat mengajar seperti *keyboard* dan partitur lagu, pelaksanaan pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Untuk mencapai tujuan pembelajaran ini, peneliti membagi pembelajaran ke beberapa pertemuan.

### **Pertemuan Pertama**

Dalam pertemuan pertama, siswa diperkenalkan pada alat musik *keyboard*, jenis-jenis *keyboard*, serta cara memainkannya. Selain itu, mereka juga

diajarkan tentang beberapa fitur penting seperti *transpose* dan *tempo*, serta *style* yang dapat meningkatkan pengalaman bermain *keyboard*. Pilihan *voice* juga diperkenalkan sebagai pelengkap permainan. Peneliti juga memberikan penjelasan tentang posisi duduk yang benar saat bermain *keyboard*. Kemudian, siswa diajarkan tentang pengertian akord, melodi, dan cara menekan akord dengan tangan kiri dan kanan. Namun, dalam pembelajaran ini, yang dipelajari hanya akord mayor dan minor yang diambil dari tangga nada diatonik. Tingkatan akord yang dipelajari adalah 7 tingkatan mulai dari tonika, supertonika, median, subdominan, dominan, submedian, dan introduktor.

Selain itu, dalam pertemuan pertama ini, siswa juga diperkenalkan pada berbagai jenis akord, seperti akord mayor, akord minor, akord dominan septim, akord *augmented*, akord *diminished*, akord 6, akord 7, akord *suspended*, dan lain sebagainya. Namun, yang dipelajari dalam pembelajaran ini hanya akord mayor dan minor. Siswa juga diberikan pemahaman tentang alat musik yang biasanya menekan akord, seperti gitar, organ, dan electone. Dalam pembelajaran ini, peneliti memberikan penjelasan tentang tingkatan akord yang mencakup 7 tingkatan dan dilengkapi dengan contoh untuk setiap tingkatannya, seperti C-E-G untuk tingkat I atau tonika. Dalam pertemuan ini, siswa juga diminta untuk menunjukkan pemahaman mereka tentang pengertian akord sebelum memulai pembelajaran tentang penjarian akord.

### **Pertemuan ke Dua**

Pada pertemuan kedua, siswa kelas X di SMK N 1 Langowan melaksanakan pembelajaran berlatih penjarian, yaitu menekan akord pada alat musik *keyboard*.

Sebelum memulai tahap praktek, peneliti memberikan beberapa opsi lagu untuk meminimalisir kesulitan dalam mengadakan praktek memainkan sebuah lagu. Lagu yang dipilih adalah *Si Semut* karena memiliki jarak interval dekat, tidak terlalu sulit untuk dipelajari, hanya menggunakan dua akord yakni C mayor dan G mayor, tempo lagu dibawah 80 dengan menggunakan jenis style swing pada keyboard, dan menggunakan tangga nada natural mayor sehingga mudah untuk dipelajari. Pembelajaran lagu *Si Semut* dimainkan pada nada dasar Do = C. Selain itu, peneliti juga memberikan pengajaran mengenai notasi angka dan mengajak siswa untuk menyanyikan not do, re, mi, fa, sol, la, si, do, dst. Setelah itu, siswa secara bergantian maju ke depan untuk praktek menekan akord dan tangga nada pada keyboard.

Setelah pemahaman mengenai notasi angka, siswa kemudian diajak untuk membaca not dari lagu *Si Semut* sambil peneliti menekannya pada *keyboard*. Selanjutnya, dilaksanakan proses belajar lagu *Si Semut* dengan cara masing-masing siswa maju ke depan dan menekan lagu tersebut pada *keyboard*. Selama proses belajar, pengajar telah menuliskan partitur lagu *Si Semut* beserta akordnya. Dalam proses belajar lagu, siswa secara perlahan diajak untuk membaca dan memainkan not lagu tersebut, sambil peneliti memberikan bimbingan dan arahan. Hal ini bertujuan agar siswa dapat memainkan lagu *Si Semut* dengan baik dan memahami prinsip dasar dalam memainkan sebuah lagu pada alat musik *keyboard*.

### **Pertemuan ke Tiga**

Pada pertemuan ini adalah pertemuan terakhir yang dilakukan peneliti sekaligus tahap dimana dilakukukan evaluasi pembelajaran dalam proses pelaksanaan

pembelajaran keyboard pada siswa kelas X di SMK Negeri 1 Langowan. Karena kelihatan suasana kelas sudah tegang, peneliti mengajak siswa untuk berdiri dan sama-sama menyanyikan lagu yang akan dipraktekan yakni lagu *Si Semut* sambil peneliti mengiringi menggunakan alat musik *keyboard*. Setelah itu, peneliti menanyakan kesiapan siswa dalam melaksanakan ujian evaluasi.

Dalam pembelajaran alat musik *keyboard*, nilai yang diperoleh adalah 67,81 dimana angka ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh oleh siswa adalah cukup sesuai dengan kriteria penilaian yang dicantumkan (60-69) adalah nilai C atau cukup. Dari evaluasi yang peneliti sekaligus pengajar lakukan kepada siswa ini dapat ditarik kesimpulan bahwa kebanyakan siswa dapat memperoleh nilai tinggi pada penilaian sikap badan dan sebaliknya dalam mengatur tempo bermain keyboard bahkan memainkan lagu, siswa masih memperoleh nilai yang kurang.

### **Tempat dan Alat Belajar**

Dalam kegiatan belajar dan mengajar tentu diperlukannya tempat atau wadah untuk proses keberlangsungannya pembelajaran. Tempat ini dimana akan diajarkan materi-materi bahkan juga kegiatan praktek.



**Gambar 1.** Kondisi Ruang Kelas



Dalam penelitian ini proses pembelajaran *keyboard* pada siswa kelas X di SMK N 1 Langowan tidak dilaksanakan di ruang kesenian seperti halnya dilaksanakan sekolah lain karena di sekolah tersebut belum mempunyai ruang kesenian, melainkan pembelajaran ini dilaksanakan di ruang kelas yang telah disiapkan oleh pihak sekolah.

Alat yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah menggunakan *keyboard* YAMAHA PSR E-463 yang dibawah sendiri oleh peneliti sekaligus pengajar atau alat musik ini bukan milik dari sekolah. Dan juga karton yang sudah dituliskan akord mayor dan minor oleh pengajar dan ditempelkan dipapan tulis.



**Gambar 2.** *Keyboard* YAMAHA PSR E-463

### **Tujuan Pembelajaran Alat Musik *Keyboard***

Yang menjadi tujuan utama dalam pembelajaran alat musik *keyboard* pada siswa kelas X di SMK Negeri 1 Langowan, yaitu selain memberikan pembelajaran *keyboard* pada siswa, peneliti juga mendorong dan terus memotivasi siswa dalam belajar dengan menggunakan metode-metode yang telah dijelaskan tadi, sehingga siswa dapat memiliki pengetahuan baru dan sekiranya dapat membuat siswa menjadi percaya diri dalam mengembangkan serta mengeksplor bakat mereka dalam hal ini seni musik dan sekiranya dengan adanya penelitian

sekaligus pembelajaran ini, siswa dapat memainkan alat musik *keyboard* yaitu cara menekan *chord* yang benar dan dapat memainkan sebuah lagu menggunakan *keyboard* walaupun masih jauh dari kesempurnaan seperti layaknya seorang pemain *keyboard* yang telah lama menjadi pemain *keyboard*.

### **KESIMPULAN**

Penelitian sekaligus pembelajaran yang dilakukan peneliti sekaligus pengajar tentang pembelajaran *keyboard* pada siswa kelas X di SMK Negeri 1 Langowan ini telah dimulai dari tahap perencanaan, pembelajaran sampai kepada tahap evaluasi yang telah berjalan dengan baik. Dengan diadakannya pembelajaran *keyboard* ini dapat menghasilkan dampak yang positif kepada siswa. Mereka termotivasi untuk mengembangkan bahkan mereka berminat untuk belajar karena yang telah mereka lihat dalam pembelajaran *keyboard*. Walaupun hanya alat musik tunggal, jika *keyboard* dimainkan beserta dengan style yang ada di dalamnya dapat terdengar seperti layaknya bermain *full band*. Hal inilah yang menjadi pemicu siswa untuk ingin mempelajari pembelajaran *keyboard* dasar ini walaupun mereka masih jauh dari kata kesempurnaan dalam memainkan alat musik ini.

Memberikan pembelajaran *keyboard* kepada orang yang belum mengerti bahkan belum memahami bahkan belum pernah sama sekali belajar *keyboard* adalah hal yang tidak mudah. Hal inilah yang dihadapi peneliti sekaligus pengajar pada saat penelitian. Namun dengan adanya pedoman belajar, materi pembelajaran, metode pembelajaran, strategi pembelajaran, serta alat musik *keyboard* Yamaha PSR E463, peneliti sekaligus pengajar sangat terbantu dalam

proses penyampaian materi sampai dengan praktek pembelajaran keyboard. Peneliti meleksanakan pemebelajaran dalam beberapa pertemuan dengan menggunakan metode pembelajaran antara lain: (1) metode ceramah, (2) metode tanya jawab, (3) metode demonstrasi, (4) metode latihan. Sedangkan strategi yang dipakai dibagi dalam tiga tahapan yakni: tahapan persiapan pembelajaran, tahapan pelaksanaan pembelajaran, dan tahapan pemberian tugas serta evaluasi.

## REFERENSI

- Arikunto, S. (2009). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Asriati, N. (2012). Mengembangkan karakter peserta didik berbasis kearifan lokal melalui pembelajaran di sekolah. *Jurnal Pendidikan Sosiologi dan Humaniora*, 3(2).
- Atika, N. T., Wakhuyudin, H., & Fajriyah, K. (2019). Pelaksanaan penguatan pendidikan karakter membentuk karakter cinta tanah air. *Mimbar Ilmu*, 24(1), 105-113.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage Publications.
- Ekawati, M. (2019). Teori belajar menurut aliran psikologi kognitif serta implikasinya dalam proses belajar dan pembelajaran. *E-TECH: jurnal ilmiah teknologi pendidikan*, 7(2), 1-12.
- Faizah, S. N. (2017). Hakikat belajar dan pembelajaran. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 175-185.
- Ferdianto, F., & Setiyani, S. (2018). Pengembangan bahan ajar media pembelajaran berbasis kearifan lokal mahasiswa pendidikan matematika. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 2(1), 37-47.
- Fitroh, S. F., & Khasanah, S. M. (2016). Musik Sebagai Stimulus Pada Kecerdasan Emosi Anak (Studi Kasus TK A Di Kelompok Bermain Kasih Ibu). *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 3(1), 39-47.
- Gagne, R. M. (1985). *The conditions of learning and theory of instruction (4th ed.)*. Holt, Rinehart, and Winston.
- Gunawan, I. G. D., Paramarta, I. M., Mertayasa, I. K., Pustikayasa, I. M., & Widyanto, I. P. (2020, December). Peningkatan Mutu Kompetensi Guru Sekolah Dasar Dalam Menyongsong Era Society 5.0. In *Prosiding Seminar Nasional IAHN-TP Palangka Raya* (No. 1, pp. 15-30).
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep belajar dan pembelajaran. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 17(1), 66-79.
- Herawati, H. (2020). Memahami proses belajar anak. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 27-48.
- Herlambang, Y. T. (2015). Pendidikan kearifan etnik dalam mengembangkan karakter. *EduHumaniora/ Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 7(1).
- Herminingsih, H., Nurdin, N., & Saguni, F. (2022). Pengaruh Youtube Sebagai Media Pembelajaran Dalam Perkembangan Kognitif, Afektif Dan Psikomotor Siswa. *Prosiding Kajian Islam Dan Integrasi Ilmu Di Era Society (KIHIES) 5.0*, 1, 79-84.
- Inriyani, Y., Wahjoedi, W., & Sudarmiatin, S. (2017). Pengaruh kegiatan ekstrakurikuler terhadap prestasi belajar ips melalui motivasi belajar. *Jurnal Pendidikan: Teori,*

- Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(7), 955-962.
- Khamalah, N. (2017). Penguatan pendidikan karakter di madrasah. *Jurnal kependidikan*, 5(2), 200-215.
- Kidjing, J. (2016). *Mahir Bermain Keyboard*. Genesis Learning.
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya keterampilan belajar di abad 21 sebagai tuntutan dalam pengembangan sumber daya manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29-40.
- Merriam, S. B. (2009). *Qualitative research: A guide to design and implementation*. John Wiley & Sons.
- Miles, M. B., Huberman, A. M. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook*. Sage Publications.
- Mulyadi, M. (2012). Riset desain dalam metodologi penelitian. *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, 16(1), 71-80.
- Payuyasa, I. Nyoman, and Kadek Hengki Primayana. "Meningkatkan mutu pendidikan karakter melalui film "sokola rimba"." *Jurnal Penjaminan Mutu* 6, no. 2 (2020): 189-200.
- Piaget, J. (1970). *Science of education and the psychology of the child*. Orion Press.
- Pohan, N. (2017). Pelaksanaan pembimbingan belajar aspek kognitif, afektif dan psikomotorik siswa di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amal Shaleh Medan. *At-Tazakki: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Islam dan Humaniora*, 1(2), 15-28.
- Rezky, M. P., Sutarto, J., Prihatin, T., Yulianto, A., & Haidar, I. (2019). Generasi Milenial yang Siap Menghadapi Era Revolusi Digital (Society 5.0 dan Revolusi Industri 4.0) di Bidang Pendidikan Melalui Pengembangan Sumber Daya Manusia. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)* (Vol. 2, No. 1, pp. 1117-1125).
- Samura, A. O. (2016). Penggunaan media dalam pembelajaran matematika dan manfaatnya. *Delta-Pi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 4(1).
- Sardiman, A. M. (2001). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Skinner, B. F. (1953). *Science and human behavior*. Free Press.
- Sundawan, M. D. (2016). Perbedaan model pembelajaran konstruktivisme dan model pembelajaran langsung. *LOGIKA Jurnal Ilmiah Lemlit Unswagati Cirebon*, 16(1).
- Susilawati, N. (2021). Merdeka Belajar dan Kampus Merdeka Dalam Pandangan Filsafat Pendidikan Humanisme. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(3), 203-219.
- Titu, M. A. (2015). Penerapan model pembelajaran project-based learning (PjBL) untuk meningkatkan kreativitas siswa pada materi konsep masalah ekonomi. In *Prosiding Seminar Nasional* (Vol. 9, pp. 176-186).
- Yeni, I. (2015). Keefektifan penggunaan permainan perkusi sederhana untuk meningkatkan kecerdasan musikal anak di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran (JPP)*, 22(1), 76-81.