



**PEMANFAATAN *MUSIC STYLE* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN  
KEYBOARD DALAM KEGIATAN EKSTRAKURIKULER MUSIK DI SD  
NEGERI 1 KALIPUCANG WETAN  
KECAMATAN WELAHAN KABUPATEN JEPARA**

**Mylza Novaryandana**

Jurusan Sendratasik, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

---

**Info Artikel**

*Sejarah Artikel:*

Diterima April 2015

Disetujui Mei 2015

Dipublikasikan Juni 2015

---

*Keywords:*

*Music Style, Keyboard,*

*Activity, Music*

*Extracurricular*

---

**Abstrak**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh metode pembelajaran *keyboard* yang kurang tepat, Oleh karena itu diperlukan metode pembelajaran yang tepat untuk memecahkan masalah tersebut. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah pemanfaatan media *music style* pada pembelajaran *keyboard* dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran *keyboard* di ekstrakurikuler musik SD Negeri 1 Kalipucang Wetan dan bagaimana proses pembelajaran *keyboard* tersebut. Penelitian ini dilakukan dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dalam pelaksanaannya terbagi ke dalam dua siklus. Masing-masing siklus dilakukan dengan tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan teknik penilaian. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan *music style* dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran *keyboard* di ekstrakurikuler musik. Berdasarkan hasil penilaian siklus 1 hanya 50% siswa yang mencapai kriteria nilai baik dan sangat baik (>80) kemudian meningkat pada hasil penilaian siklus 2 dapat mencapai indikator keberhasilan yakni sebanyak 80% siswa sudah mencapai nilai dengan kategori baik dan sangat baik (>80). Berdasarkan hasil observasi yang meliputi 4 aspek: (1) perilaku, (2) keantusiasan, (3) kedisiplinan, (4) aktivitas, pada penilaian siklus 1 masih ada beberapa siswa yang mendapat nilai kurang, kemudian dalam siklus 2 terjadi peningkatan dari 4 aspek tersebut, siswa tidak ada lagi yang mendapatkan nilai kurang.

**Abstract**

*The background of this research is the inappropriate keyboard learning method so it is need an appropriate learning method to solve that problem. The research statement of the problem is how to use 'music style' as a medium in keyboard learning to improve students' activity in keyboard learning process in music extracurricular in the Elementary School 1 Kalipuncang Wetan and how the process of keyyboard learning method. This research is done by using classroom action research method which the research is divided into 2 cycles. Each cyde is done with planning, action, observation and reflection. The data collection method is done by doing observation, interview, documentation and assessment. The data analysis techniques in this research are qualitatively and quantitatively. The research results shows that the use of 'music style' can improve the students' activity in keyboard learning activity in music extracurricular. Based on the assessment result in the cycle 1, 50% students can reach the good and very good score (>80) then it is improved in the assessment result of cycle 2, 80% students can reach good and very good score. according to observation result that consist of (1)behavior (2) enthusiasm (3) discipline (4) activity. On the assessment of the cycle 2, 4 aspects are improved and there is no students that get low score.*

---

✉ Alamat korespondensi:

Gedung B2 Lantai 2 FBS Unnes

Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

ISSN 2301-4091

## PENDAHULUAN

SD Negeri 1 Kalipucang Wetan, merupakan SD yang memiliki sarana prasarana pendidikan seni musik yang cukup memadai, SD ini memiliki 2 unit *keyboard*. Namun, media *keyboard* yang ada di sekolah kurang digunakan secara maksimal, karena digunakan saat menjelang acara tertentu saja, misalnya saat ada perlombaan seni seperti rebana dan menyanyi. Pembelajaran *keyboard* yang selama ini dilakukan itu pun mengundang pelatih dari luar, namun pelatih hanya memberikan pembelajaran *keyboard* manual saja, dan tidak memanfaatkan media *music style* yang ada pada *keyboard*, hal itu dikarenakan waktu dan tenaga yang terbatas karena pelatih itupun harus membagi waktunya untuk melatih vokal, dan rebana yang ada dalam ekstrakurikuler musik di SD Negeri 1 Kalipucang Wetan. Agar pembelajaran *keyboard* dapat berlangsung secara efisien, pelatih mengajarkan metode pembelajaran 1 *keyboard* dimainkan oleh 2 orang siswa, 1 siswa bermain melodi dan 1 siswa bermain akor, jika pelatih menerapkan metode 1 *keyboard* untuk 1 siswa, maka waktu pembelajaran *keyboard* bisa memakan waktu yang lama karena siswa tersebut harus bisa memainkan melodi dan akor sekaligus. Metode pembelajaran 1 *keyboard* untuk 2 orang siswa memang mempermudah siswa dalam pembelajaran *keyboard*, namun metode itu tentu saja kurang tepat jika untuk pembelajaran *keyboard* karena dapat mempersempit aktivitas siswa dalam bermain *keyboard*, selain itu kreativitas dan ilmu siswa yang didapat juga akan terbatas. Melihat dari kondisi lapangan yang ada, peneliti berupaya agar *keyboard* tersebut dapat dikembangkan melalui pemanfaatan *music style* agar pembelajaran lebih menarik dan memudahkan siswa, sehingga dalam proses pembelajaran melalui *music style* ini diharapkan dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran *keyboard* di ekstrakurikuler musik. Adanya *music style* siswa dapat belajar bermain melodi dan akor sekaligus dengan mudah dan lebih menarik karena dengan *music style* siswa dapat belajar *keyboard* tanpa harus memikirkan teknik pola akor dalam sebuah lagu, saat bermain *keyboard* menggunakan *music style* dengan menekan sebuah akor saja pola akor akan berjalan dengan sendirinya, sehingga siswa dapat termotivasi dan lebih bersemangat dalam belajar bermain *keyboard*.

Dari latar belakang di atas penulis tertarik untuk meneliti bagaimana cara seorang guru memanfaatkan *music style* sebagai media pembelajaran *keyboard* dalam kegiatan ekstrakurikuler musik di SD Negeri 1 Kalipucang Wetan Kecamatan Welahan Kabupaten Jepara.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah pemanfaatan media *music style* pada pembelajaran *keyboard* dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran *keyboard* di ekstrakurikuler musik SD Negeri 1 Kalipucang Wetan dan bagaimana proses pembelajaran *keyboard* tersebut.

Miarso (dalam Sadiman 2011: 6) mengartikan bahwa media belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar.

Pembelajaran adalah proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar, bagaimana belajar memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Dimjati dan Mudjiono 1994: 2).

Menurut Soewito (1992: 9) *keyboard* adalah jenis alat musik melodi yang dapat juga digunakan sebagai alat musik ritmis. Letak susunan nadanya permanen yang ditandai dengan *tuts-tuts* warna putih dan hitam. *Keyboard* memiliki beberapa jenis yang bermacam-macam salah satunya adalah *Keyboard Intelligent* atau *keyboard Accompaniment*, *keyboard* ini dapat memproduksi musik iringan, sehingga dapat digunakan untuk mengiringi pemain *keyboard* dalam bermain. *Keyboard* jenis ini digunakan untuk kebutuhan *keyboard* solo atau organ tunggal. *Keyboard* ini disertai dengan *speaker* internal, sehingga dapat digunakan tanpa harus menggunakan *amplifier*. Jika kamu menyukai organ tunggal, menginginkan *keyboard* yang praktis, atau kamu ingin bisa bernyanyi dengan iringan musik yang penuh, maka pilihan yang tepat bagi kamu adalah *keyboard intelligent* ini. Pada *accompaniment keyboard* mempunyai fasilitas *style* yang terletak di kiri *keyboard* dan *voice* di sebelah kanan. Macam-macam *style* yaitu *pop & rock*, *ballad*, *dance*, *swing & jazz*, *country*, *Latin*, dan *ballroom*. Macam-macam *voice* yaitu *piano*, *E piano*, *strings*, *guitar*, *saxophone*, *woodwind*, *organ*, *trumpet*, *brass*, *accordion*, *choir*, *synth*, dan *perkusi*. Fasilitas lainya seperti: *transpose*, *metronome*, *tempo*, *pitch bend*, *touch*, dan *sustain* (Yoko 2014: 3).

*Style* menurut Sudibyo (2006: 2) adalah cara permainan pada *keyboard* tunggal yang terlihat lebih sederhana. Kedua tangan tetap bermain pada papan *tuts* yang sama, tangan kanan memainkan melodi lagu di *tuts* melodi (*main voice/right voice*) dan tangan kiri memainkan akor di *tuts* *akompanimen* (*left voice*).

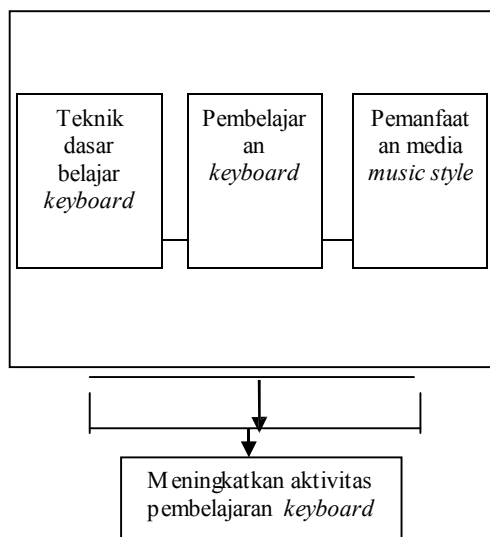
Media *music style* menyediakan iringan band lengkap (biasanya terdiri dari *drum*, *bass*, *piano*,

*guitar, string, brass*, perkusi dan lainnya) sesuai dengan *genre* musik yang dipilih oleh penggunaanya (Hamidah 2013: 77).

Menurut Taufik (2007: 30-31) Pada dasarnya setiap anak dalam suatu sekolah diberi kebebasan untuk memilih kegiatan ekstrakurikuler yang disediakan oleh pihak sekolah.

Menurut Bassett, Jacka, dan Logan dalam Sumantri dan Permana (2001: 10) mengemukakan karakteristik anak usia sekolah dasar secara umum meliputi: (1) mereka secara alami memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan tertarik akan dunia sekitar yang mengelilingi diri mereka, (2) mereka suka bermain dan lebih suka bergembira/riang, (3) mereka suka mengatur dirinya untuk menangani berbagai hal, mengeksplorasi suatu situasi dan mencoba usaha-usaha baru, (4) mereka biasanya tergetar perasaannya dan terdorong untuk berprestasi sebagaimana mereka tidak suka mengalami ketidakpuasan dan menolak kegagalan-kegagalan, (5) mereka belajar secara efektif ketika mereka puas dengan situasi yang terjadi, dan (6) mereka belajar dengan cara bekerja, mengobservasi, berinisiatif dan mengajar anak-anak lainnya.

Aktivitas berasal dari kata aktif yang berarti kegiatan, kesibukan (Poerwadarminta 2003: 26). Dalam proses pembelajaran siswa dituntut untuk selalu aktif secara fisik, intelektual dan emosional. Kerangka berfikir penelitian ini, sebagai berikut:



## Metode Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Kusumah (2010: 21) mengungkapkan bahwa konsep pokok penelitian tindakan kelas berupa perangkat atau untaian dengan satu perangkat yang terdiri dari empat komponen, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Dalam model ini digunakan empat komponen penelitian (perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi) dalam sistem spiral yang saling terikat. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan Tindakan Kelas dengan model Kemmis yang dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan Robin Mc Taggart pada tahun 1988, dan menggunakan pendekatan ilmu psikologi, pedagogis dan ilmu musikologis. Lokasi dan waktu penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Kalipucang Wetan, yang berlokasi di jalan Welahan-Gotri, Desa Kalipucang Wetan Kecamatan Welahan Kabupaten Jepara genap tanggal 28 Maret sampai 2 Mei 2015. Subjek penelitian ini adalah siswa ekstrakurikuler musik di SD Negeri 1 Kalipucang Wetan yang mengikuti pembelajaran *keyboard*, terdiri dari kelas IV = 4 siswa, kelas V = 6 siswa. Sasaran penelitian ini adalah peningkatan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran *keyboard* dengan memanfaatkan media *music style*. Prosedur penelitian ini menggunakan model Kemmis & Mc Taggart. Penelitian ini dilaksanakan melalui dua siklus yang terbagi atas siklus I dan siklus II, masing-masing siklus dilaksanakan dengan empat tahapan yaitu (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan beberapa metode: (1) wawancara, (2) observasi, (3) tes unjuk kerja, (4) Angket. Teknik analisis data menggunakan teknik kualitatif dan kuantitatif. Tolak ukur indikator keberhasilan penelitian ini adalah Adanya peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran *keyboard* di ekstrakurikuler musik setelah dilakukan pemanfaatan media *music style*, sekitar  $\geq 8$  siswa (80%) mencapai kategori nilai baik/Sangat baik dengan nilai ( $>80$ ).

## HASIL PENELITIAN

Pada bab ini akan disajikan hasil pelaksanaan penelitian tindakan kelas siklus 1 dan siklus 2 yang berupa hasil penilaian unjuk kerja dan hasil nontes yang meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian yang berupa penilaian aktivitas siswa dalam

pembelajaran *keyboard* disajikan dalam bentuk data kuantitatif, sedangkan hasil penelitian nontes disajikan dalam bentuk data kualitatif. Sistem penyajian data dari hasil penilaian unjuk kerja aktivitas siswa dalam pembelajaran *keyboard* disajikan melalui tabel dan histogram, sehingga melalui tabel dan histogram tersebut dapat diketahui persentase peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran *keyboard* di ekstrakurikuler musik melalui media *music style* dari masing-masing siklus, sedangkan untuk data nontes dipaparkan dalam bentuk rangkaian kalimat.

### Hasil Penilaian Prasiklus

Penilaian prasiklus bertujuan untuk menunjukkan aktivitas awal siswa dalam pembelajaran *keyboard* sebelum diterapkan pembelajaran *keyboard* menggunakan media *music style* yang akan disajikan oleh peneliti. Adapun aspek yang dinilai dalam tindakan prasiklus sama seperti yang akan dilakukan pada siklus 1 dan siklus 2, yaitu: (1) nada, (2) akor, (3) ritmis, dan (4) penjarian. Dalam prasiklus ini diketahui aktivitas siswa dalam pembelajaran *keyboard* di ekstrakurikuler musik menunjukkan hasil yang belum memuaskan karena dari 10 siswa belum ada satupun yang mendapat kriteria sangat baik dengan rentang nilai 91-100 (0%), sehingga bobot skor kriteria sangat baik masih 0, hal tersebut dikarenakan dalam memainkan lagu Lir-Ilir yang terdiri dari 22 birama, dari 4 aspek penilaian yang terdiri dari nada, akor, ritmis, dan penjarian, masing-masing aspek tersebut siswa masih banyak yang salah, padahal seharusnya jika ingin mencapai kriteria sangat baik siswa hanya diperbolehkan salah maksimal sebanyak 2 birama. Pada kriteria baik dengan rentang nilai 81-90 dicapai oleh 2 siswa atau 20% dari 10 siswa, masing-masing siswa mendapat nilai 81,2, sehingga bobot skor kriteria adalah 162,4, siswa bisa mendapat kriteria baik karena dalam memainkan lagu Lir-Ilir yang terdiri dari 22 birama, dari 4 aspek penilaian yang terdiri dari nada, akor, ritmis, dan penjarian, masing-masing aspek tersebut siswa salah sebanyak 3 birama-7 birama. Pada kriteria cukup dengan rentang nilai 71-80 dicapai oleh 5 siswa atau 50% dari 10 siswa, masing-masing siswa mendapat nilai 75, sehingga diperoleh bobot skor 375, siswa mendapat kriteria cukup karena dalam memainkan lagu Lir-Ilir yang terdiri dari 22 birama, dari 4 aspek penilaian yang terdiri dari nada, akor, ritmis, dan penjarian, masing-masing aspek tersebut siswa salah sebanyak 8 birama-14 birama. Pada kriteria kurang dengan rentang nilai 61-70 masih ada 3 atau 30% dari 10 siswa, 2 siswa

mendapat 62,2 dan 1 siswa mendapat nilai 68,7, sehingga diperoleh bobot skor 193,7, siswa mendapat kriteria kurang karena dalam memainkan lagu Lir-Ilir yang terdiri dari 22 birama, dari 4 aspek penilaian yang terdiri dari nada, akor, ritmis dan penjarian, masing-masing aspek tersebut siswa salah lebih dari 15 birama. Dari jumlah bobot skor yang sudah dibagi 10 siswa diperoleh nilai rata-rata prasiklus adalah 73,11. Hasil yang masih rendah pada prasiklus ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam bermain *keyboard* secara manual sebelum diterapkan pembelajaran *keyboard* menggunakan media *music style* yang diterapkan peneliti. Siswa rata-rata belum bisa memainkan penjarian *keyboard* dengan benar, siswa belum bisa memainkan melodi dan akor sekaligus, hal itu dikarenakan guru/pelatih sebelumnya belum menggunakan metode yang tepat dalam pembelajaran *keyboard*.

### Hasil Penelitian Siklus 1

Hasil siklus 1 menunjukkan bahwa hasil penilaian aktivitas siswa dalam pembelajaran *keyboard* di kegiatan ekstrakurikuler musik mengalami peningkatan dari prasiklus, karena dari 10 siswa sudah ada 1 siswa (10%) yang mendapat kriteria sangat baik dengan rentang nilai 91-100, siswa itu mendapat nilai 93,7 sehingga diperoleh bobot skor 93,7, hal tersebut dikarenakan dalam memainkan lagu *Lightly Row* yang terdiri dari 16 birama, dari 4 aspek penilaian yang terdiri dari nada, akor, ritmis, dan penjarian, masing-masing aspek tersebut siswa hanya salah sebanyak 2 birama. Pada kriteria baik dengan rentang nilai 81-90 dicapai oleh 4 siswa atau 40% dari 10 siswa, dengan rincian 1 siswa mendapat nilai 81,2 dan 3 siswa mendapat nilai 87,5, sehingga diperoleh bobot skor 343,7, siswa bisa mendapat kriteria baik karena dalam memainkan lagu *Lightly Row* yang terdiri dari 16 birama, dari 4 aspek penilaian yang terdiri dari nada, akor, ritmis, dan penjarian, masing-masing aspek tersebut siswa salah sebanyak 3 birama-7 birama. Pada kriteria cukup dengan rentang nilai 71-80 dicapai oleh 3 siswa atau 30% dari 10 siswa, masing-masing siswa mendapat nilai 75, sehingga diperoleh bobot skor 225, siswa mendapat kriteria cukup karena dalam memainkan lagu *Lightly Row* yang terdiri dari 16 birama, dari 4 aspek penilaian yang terdiri dari nada, akor, ritmis, dan penjarian, masing-masing aspek tersebut siswa salah sebanyak 8 birama-11 birama. Pada kriteria kurang dengan rentang nilai 61-70 masih ada 2 atau 20% dari 10 siswa, masing-masing siswa mendapat nilai 68,7, sehingga diperoleh bobot skor 137,4, siswa mendapat

kriteria kurang karena dalam memainkan lagu *Lightly Row* yang terdiri dari 16 birama, dari 4 aspek penilaian yang terdiri dari nada, akor, ritmis dan penjarian, masing-masing aspek tersebut siswa salah lebih dari 12 birama. Dari jumlah bobot skor yang sudah dibagi 10 siswa diperoleh nilai rata-rata siklus 1 adalah 79,98. Setelah siswa mendapatkan pembelajaran *keyboard* dengan media *music style* pada siklus 1, nilai rata-rata pada prasiklus yang sebelumnya hanya 73,11, di siklus 1 ini menjadi 79,98, jadi meningkat 6,87 poin.

Berdasarkan hasil pengamatan observasi pada siklus 1 terdapat beberapa aspek yang dapat dideskripsikan. Dalam aspek perilaku, 80% siswa sudah mendapat nilai dengan kriteria baik, karena saat pembelajaran *keyboard* siswa memperhatikan penjelasan peneliti dan mengikuti pembelajaran *keyboard* dengan baik meski terkadang kurang konsentrasi, namun ada 20% siswa yang mendapat kriteria kurang karena saat pembelajaran *keyboard* siswa sering ramai sendiri, dan mengganggu temannya.. Dalam aspek keantusiasan, 80% siswa sudah mendapat nilai dengan kriteria baik karena saat pembelajaran *keyboard* siswa sudah memiliki keantusiasan belajar *keyboard* yang baik meski masih ada beberapa nada/akor/ritmis/penjarian yang salah, namun ada 20% siswa yang mendapat kategori kurang karena saat pembelajaran *keyboard* siswa masih malas belajar *keyboard* (lembar observasi terlampir). Dalam aspek kedisiplinan, 60% siswa sudah mendapat nilai dengan kriteria baik, karena saat pembelajaran *keyboard* siswa selalu berangkat tepat waktu, namun terkadang terpengaruh temannya untuk keluar kelas, namun masih ada 40% siswa masih mendapat kriteria kurang, karena siswa sering terlambat masuk kelas dan sering izin keluarkelas saat pembelajaran *keyboard* berlangsung. Dalam aspek aktivitas belajar, 80% siswa sudah mendapat nilai dengan kriteria baik, karena saat pembelajaran *keyboard* siswa selalu belajar *keyboard* dengan serius aktif bertanya kepada peneliti jika mengalami kesulitan, namun ada 20% siswa yang mendapat nilai dengan kriteria kurang, karena siswa tersebut masih pasif dalam proses pembelajaran *keyboard*. Hasil observasi siswa dalam pembelajaran *keyboard* siklus 1 secara lengkap dapat dilihat pada lampiran 15 (HOS.1). Dari keempat aspek yang diamati, aspek kedisiplinan siswa mendapatkan rata-rata nilai yang paling rendah. Dengan demikian perlu diberikan perhatian khusus kepada siswa yang

mendapatkan hasil yang rendah dan dilakukan perbaikan serta peningkatan pada siklus 2.

Dari hasil wawancara pada siklus 1 ini dapat diketahui bahwa siswa yang menyukai pembelajaran *keyboard* dalam ekstrakurikuler musik karena *keyboard* itu merupakan alat musik yang sangat menyenangkan karena dengan *keyboard* siswa dapat memainkan akor dan melodi sekaligus, selain itu juga bisa mengiringi orang bernyanyi. Siswa merasa tertarik dan antusias dengan pembelajaran *keyboard* dengan memanfaatkan media *music style* yang diterapkan dalam kegiatan ekstrakurikuler musik. Bagi siswa yang memperoleh nilai tinggi dan sedang tidak mengalami kesulitan dalam pembelajaran *keyboard* dengan memanfaatkan media *music style*, karena ketika mereka menemukan hal yang belum mereka mengerti maka akan langsung ditanyakan kepada peneliti sehingga memperoleh penjelasan dan pemahaman. Sedangkan siswa yang mengalami nilai rendah kesulitan dalam memainkan melodi dan akor dengan *keyboard* dengan alasan jari-jarinya masih kaku sehingga masih sulit untuk memainkan melodi dan akor, namun siswa ini hanya bersikap pasif, saat proses pembelajaran *keyboard* juga kurang serius sering bercanda dengan temannya sendiri dan tidak mencoba bertanya kepada guru/peneliti.

Solusi yang diambil peneliti dalam meningkatkan aktivitas siswa yang belum sesuai indikator keberhasilan dan nilai observasi adalah dengan melakukan kegiatan siklus 2. Kegiatan yang akan dilakukan di siklus 2 merupakan perbaikan dari refleksi siklus 1. Kekurangan dan kelemahan siswa pada siklus 1 dijadikan sebagai gambaran untuk pembelajaran tindakan pada siklus 2.

### Hasil Penelitian Siklus 2

Siklus 2 menunjukkan bahwa hasil penilaian aktivitas siswa dalam pembelajaran *keyboard* di kegiatan ekstrakurikuler musik mengalami peningkatan dari siklus 1, karena dari 10 siswa sudah ada 3 siswa (30%) yang mendapat kriteria sangat baik dengan rentang nilai 91-100, 2 siswa mendapat nilai 93,7 dan 1 siswa mendapat nilai 100, sehingga diperoleh bobot skor 287,4, hal tersebut dikarenakan dalam memainkan lagu *Lightly Row* dan *Lir-Ilir* yang total berjumlah 38 birama, dari 4 aspek penilaian yang terdiri dari nada, akor, ritmis, dan penjarian, masing-masing aspek tersebut siswa hanya salah maksimal sebanyak 4 birama. Pada kriteria baik dengan rentang nilai 81-90 dicapai oleh 5 siswa atau 50% dari 10 siswa, dengan rincian 2 siswa mendapat nilai 81,2 dan 3 siswa mendapat nilai 87,5, sehingga diperoleh bobot skor 424,9, siswa bisa

mendapat kriteria baik karena dalam memainkan lagu *Lightly Row* dan Lir-Ilir yang total berjumlah 38 birama, dari 4 aspek penilaian yang terdiri dari nada, akor, ritmis, dan penjarian, masing-masing aspek tersebut siswa salah sebanyak 5 birama-12 birama. Pada kriteria cukup dengan rentang nilai 71-80 dicapai oleh 2 siswa atau 20% dari 10 siswa, masing-masing siswa mendapat nilai 75, sehingga diperoleh bobot skor 150, siswa mendapat kriteria cukup karena dalam memainkan lagu *Lightly Row* dan Lir-Ilir yang total berjumlah 38 birama, dari 4 aspek penilaian yang terdiri dari nada, akor, ritmis, dan penjarian, masing-masing aspek tersebut siswa salah sebanyak 13 birama-24 birama. Sedangkan di kriteria kurang dengan rentang nilai 61-70 sudah tidak ada (0%), sehingga bobot skor kriteria kurang adalah 0, hal tersebut dikarenakan dalam memainkan lagu *Lightly Row* dan Lir-Ilir yang total berjumlah 38 birama, dari 4 aspek penilaian yang terdiri dari nada, akor, ritmis dan penjarian, masing-masing aspek tersebut siswa salah kurang dari 25 birama. Dari jumlah bobot skor yang sudah dibagi 10 siswa diperoleh nilai rata-rata siklus 2 adalah 86,23. Setelah siswa mendapatkan pembelajaran *keyboard* dengan media *music style* pada siklus 2, nilai rata-rata pada siklus 1 yang sebelumnya hanya 79,98, di siklus 2 ini menjadi 86,23, jadi meningkat 6,25 poin. Jadi nilai rata-rata siklus 2 tersebut sudah mencapai kriteria baik.

Hasil observasi dari siklus 2 ini mengalami peningkatan dari siklus 1. Aspek perilaku 100% siswa sudah mendapat nilai dengan kriteria sangat baik, karena saat pembelajaran *keyboard* siswa selalu memperhatikan penjelasan peneliti dan mengikuti pembelajaran *keyboard* dengan sangat baik sampai akhir pembelajaran, dari nilai rata-rata pada siklus 1 sebesar 2,6 meningkat menjadi 4,0. Dalam aspek keantusiasan 70% siswa mendapat nilai dengan kriteria sangat baik, karena saat pembelajaran *keyboard* siswa selalu berantusias dalam belajar *keyboard*, hingga bisa memainkan *keyboard* dengan baik dan 30% siswa mendapat nilai kriteria baik, karena saat pembelajaran *keyboard* siswa sudah memiliki keantusiasan belajar *keyboard* yang baik meski masih ada beberapa nada/akor/ritmis/penjarian yang salah, dari nilai rata-rata pada siklus 1 sebesar 2,6 meningkat menjadi 3,7 pada siklus 2. Aspek kedisiplinan siswa juga mengalami peningkatan 100% siswa mendapat kriteria nilai sangat baik, karena saat pembelajaran *keyboard* siswa selalu berangkat tepat waktu dan tidak keluar kelas saat pembelajaran *keyboard* berlangsung, dari rata-rata 2,4 setelah dilakukan perbaikan pada siklus 2

rata-rata meningkat menjadi 4,0. Sedangkan dalam aspek aktivitas belajar, sebesar 80% siswa sudah mendapat nilai sangat baik, karena saat pembelajaran *keyboard* siswa selalu belajar bermain dengan tekun tanpa menunggu perintah dari peneliti serta membantu temannya yang masih kesulitan, namun masih ada 20% siswa yang masih mendapat kriteria cukup, karena saat pembelajaran *keyboard* siswa mau mencoba belajar *keyboard* dengan giat dan baru mulai aktif bertanya kepada peneliti jika mengalami kesulitan, dari nilai rata-rata pada siklus 1 sebesar 2,6 meningkat menjadi 3,6 pada siklus 2.

Dari hasil wawancara dengan ketiga siswa yang diwawancarai mengaku bahwa pembelajaran *keyboard* dengan memanfaatkan media *music style* sangat menarik karena dengan *keyboard* kita bisa mengespresikan perasaan kita ke dalam musik dengan menggunakan permainan dinamika, selain itu juga bisa mengiringi penyanyi, paduan suara dll. Menurut siswa yang memperoleh nilai tinggi, sedang, dan rendah tidak mengalami kesulitan setelah dilakukan tindakan pada siklus 2 ini. Bahkan ada yang mengatakan bahwa pembelajaran di siklus 2 ini lebih menarik dan mudah dipahami dari pada siklus 1.

Dari hasil tersebut, maka tidak perlu dilakukan siklus 3, karena nilai yang diperoleh siswa sudah memuaskan dan mencapai indikator keberhasilan.

## PENUTUP

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa melalui pemanfaatan *music style* dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran *keyboard* di ekstrakurikuler musik SD Negeri 1 Kalipucang Wetan Kabupaten Jepara. Dapat dilihat dari hasil penilaian awal hanya 20% siswa yang mendapat nilai dengan kategori baik (>80), setelah dilakukan tindakan selama dua siklus hasilnya meningkat menjadi 80% siswa dapat mencapai nilai dengan kategori baik dan sangat baik (>80) dan mencapai indikator keberhasilan. Perolehan hasil peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran *keyboard* meliputi beberapa aspek, yaitu: nada, akor, ritmis, dan penjarian.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dimjati dan Mudjiono. 1994. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : P2LPTK.
- Hamidah. 2013. *Keyboard Cara Termudah Menjadi Anak Band*. Tangerang Selatan: Sealova Media.

- Purwodarminta, 2003. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Sadiman, Arief S.2011. dkk, *Media Pendidikan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Soewito. 1992. *Teknik Termudah Bermain Organ*. Jakarta: Titik Terang.
- Sudibyo, Prayitno 2006. *Teknik praktis bermain organ dan keyboard tunggal*. Jakarta : Pusp Swara.
- Suharto, S. 2011 Jul 6. Pengembangan Materi dan Kegiatan Pembelajarannya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Bidang Seni Musik. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*. [Online] 8:3
- Suharto, S. 2013 Jan 9. Problematika Pelaksanaan Pendidikan Seni Musik di Sekolah Kejuruan Non Seni. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*. [Online] 12:1
- Sumantri, Mulyani dan Johar Permana. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Bandung: CV. Maulana.
- Taufik. 2007. *Pendidikan Anak di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Yoki, 2014. *Metode Cepat Pintar Bermain Keyboard*. Surabaya : Rona Publishing.