



PEMBELAJARAN VOKAL DENGAN MENGGUNAKAN *SOFTWARE* GITAR PRO PADA KEGIATAN EKSTRAKURIKULER MUSIK DI SMP NEGERI 1 BANDA ACEH

Reza Arismunandar^{1*}, Ismawan¹, Aida Fitri¹

¹ Program Studi Pendidikan Seni Drama Tari dan Musik,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Syiah Kuala

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Pembelajaran Vokal dengan Menggunakan Media *Software* Gitar Pro pada Kegiatan Ekstrakurikuler Musik di SMP Negeri 1 Banda Aceh”. Adapun yang menjadi masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana proses pembelajaran vokal dan hambatan apa saja yang dialami siswa-siswi dalam mempelajari seni vokal dengan menggunakan *software* gitar pro pada kegiatan ekstrakurikuler musik di SMP Negeri 1 Banda Aceh. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran dan hambatan yang dialami siswa-siswi dalam mempelajari *software* gitar pro pada kegiatan ekstrakurikuler musik di SMP Negeri 1 Banda Aceh. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan dengan reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran vokal dengan menggunakan media *software* gitar pro pada kegiatan ekstrakurikuler membuat peserta didik lebih mudah dalam mempelajari notasi-notasi lagu baru serta bisa menyanyikan lagu sesuai nada yang dibuat dalam *software* gitar pro. Kemudian peserta didik jadi lebih tertarik dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler, terlihat dari kemauan peserta didik dalam mempelajari vokal pada lagu baru. Hambatan yang dialami pada peserta didik adalah keterbatasan fasilitas, kurangnya pengetahuan dasar peserta didik tentang notasi dan ketidakhadiran peserta didik yang mengganggu proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Pembelajaran, vokal, software Gitar Pro*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu usaha untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan diri manusia di dalam dan di luar sekolah dan menjadi kebutuhan pokok bagi manusia itu sendiri. Untuk mencapai hal tersebut maka diperlukan upaya yang tepat yaitu melalui pembelajaran yang sistematis.

Pembelajaran merupakan sebuah upaya untuk mencapai sesuatu melalui tahapan dan disiplin di dalam ilmu tertentu. Sukarjo (2009:11) mengatakan, “Pengertian pembelajaran adalah usaha sadar yang sengaja dilakukan agar seseorang tertarik dan nyaman dalam belajar”. Artinya di dalam pembelajaran harus adanya kesadaran diri tentang apa-apa saja yang bisa membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik, cepat dan tepat dalam mempelajari disiplin ilmu tersebut. Ada banyak faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran seperti minat belajar, motivasi belajar, suasana di dalam proses pembelajaran, kemampuan di dalam menangkap pelajaran, dan juga media ataupun teknologi yang bisa membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.



Di dalam ilmu seni budaya, pembelajaran seni vokal juga sangat perlu didukung oleh media tertentu untuk bisa memahami notasi atau nada-nada yang pasti, karena seorang guru akan lebih cepat dan efisien dalam mengajarkan materi jika ada media dukungan seperti komputer dan tentunya dilengkapi program didalam komputer tersebut. Salah satu *softwarena* adalah *Gitar Pro* yang merupakan *software* untuk membuat notasi-notasi musik. *Software* pembuat notasi merupakan solusi yang berkembang pada era teknologi ini dengan fungsinya yang sangat beragam, sama halnya seperti *software Microsoft Office Word* yang kegunaannya mempercepat didalam pengetikan. Teknologi seperti ini sangatlah diperlukan guna membuat proses pembelajaran menjadi lebih mudah dan cepat serta membuat peserta didik lebih menarik didalam mempelajari ilmu seni budaya khususnya materi vokal.

Gitar Pro adalah *Software* yang terdapat di dalam komputer yang kegunaannya sebagai alat untuk mengolah notasi balok dan angka. *Software* ini memiliki keunggulan yang dapat mempermudah guru maupun siswa dalam mempelajari notasi ataupun membuat notasi tersebut. Didalam materi vokal, ada lagu-lagu tertentu yang dinilai sulit untuk dinyanyikan berdasarkan notasi yang ada maka akan lebih mudah jika dijabarkan melalui *software* ini.

Dari hasil pengamatan selama ini sudah ada beberapa sekolah yang menggunakan *software* gitar pro di dalam mengajarkan materi vokal, tetapi juga masih banyak sekali guru seni budaya disekolah lain yang belum menggunakan *software* ini karena keterbatasan pengetahuan tentang *software-software* baru sebagai media dalam bentuk teknologi yang diciptakan guna mempermudah dalam proses pembelajaran seni. Sekolah yang melaksanakan pembelajaran ekstrakurikuler salah satunya adalah sekolah SMP Negeri 1 Banda Aceh.

SMP Negeri 1 Banda Aceh adalah sebuah sekolah yang membuka jam tambahan dengan beberapa pilihan kelas sesuai minat dan bakat siswa. Salah satu kelas ekstrakurikulernya adalah kelas Vokal, anak-anak diajari cara bernyanyi baik dalam bentuk solo vokal ataupun vokal grup dan paduan suara. Pada proses pembelajaran ini tentunya memiliki materi-materi khusus yang diajarkan guna membuat siswa menjadi lebih meminati kelas vokal tersebut. Di SMP Negeri 1 Banda Aceh sudah mulai dipakainya *software* gitar pro dalam proses pembelajaran seni khususnya materi vokal. Pembelajaran vokal pada jam ekstrakurikuler dengan menggunakan *software* gitar pro sudah berlangsung disekolah ini kurang lebih dalam waktu setahun. Metode ini digunakan oleh guru untuk membuat siswa lebih tertarik dan cepat dalam mempelajari lagu-lagu baru untuk dinyanyikan disaat perlombaan maupun acara-acara resmi disekolah.

Berdasarkan penjelasan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pada sekolah SMP Negeri 1 Banda Aceh guna mengetahui proses pembelajaran *software* gitar pro pada materi vokal dan juga hambatan apa saja yang dialami siswa.

LANDASAN TEORI

Pembelajaran

Pembelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh seseorang agar memiliki kompetensi berupa ketrampilan dan pengetahuan yang diperlukan, belajar juga dapat dipandang sebagai proses elaborasi dalam upaya pencarian makna yang dilakukan oleh individu (Pribadi, 2011:6).

Menurut Hamalik (2008:57) "Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang



saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran”. Material dapat berupa buku-buku, papan tulis, spidol, film, audio slide dan lain-lain. Sedangkan fasilitas atau perlengkapan terdiri dari ruang kelas, perengkapan audio visual juga termasuk computer di dalamnya. Prosedur meliputi metode atau tata cara menyampaikan informasi, praktik belajar, ujian dan sebagainya.

Anthony Robbins dalam Trianto (2011:15) mendefinisikan belajar sebagai proses menciptakan hubungan antara sesuatu (pengetahuan) yang sudah dipahami dan sesuatu (pengetahuan) yang baru. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah sebuah proses perubahan tingkah laku sesuai dengan apa yang didapatkan guna mengaplikasikan pengetahuan yang sudah didapatkan mencakup unsur material, fasilitas dan prosedur dan menghubungkan antara pengetahuan-pengetahuan yang sudah diperoleh untuk diaplikasikan.

Menurut Jamalus (1988:3) “Pengajaran seni musik adalah pengajaran seni tentang bunyi. Apapun yang dibahas dalam suatu pengajaran musik haruslah bertitik tolak dari musik itu sendiri”. Artinya dalam pembelajaran seni musik harus adanya bentuk nyata, tidak hanya berdasarkan teori melainkan bersamaan dengan praktek. Pendidikan seni musik bertujuan memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bisa berekspresi, berkreasi dan menuangkan segala imajinasi dalam bentuk karya sehingga bisa dinikmati oleh orang lain.

Tujuan Pembelajaran

Johar (2006:19) menjelaskan bahwa “Tujuan pembelajaran akan tercapai jika anak didik berusaha secara aktif untuk mencapainya, keaktifan di sini tidak hanya dari segi fisik tetapi juga dari segi kejiwaan, mental dan emosionalnya”. Sudjana (Johar, 2006:20) juga menjelaskan bahwa “Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses mengatur dan mengorganisasi lingkungan yang ada disekitar anak didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong anak didik melakukan proses belajar”.

Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran pada hakikatnya merupakan isi dari mata pelajaran bidang studi yang diberikan kepada peserta didik sesuai dengan kurikulum yang digunakan. Menurut Sudjana (2007:1) “Materi pembelajaran merupakan seperangkat materi keilmuan yang terdiri dari fakta, prinsip, dan generalisasi suatu pengetahuan yang bersumber dari kurikulum dan dapat menunjang tercapainya tujuan pengajaran”.

Analisis materi pembelajaran merupakan penguraian dari pokok bahasan kedalam bagian-bagian atau mata pelajaran dengan penelaah serta menghubungkan antara bagian untuk memperoleh pengetahuan dan pemahaman secara keseluruhan (Usman, 1993:39). Menurut Ibrahim (1993:17), “Materi pembelajaran perlu memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- a. Menunjang tercapainya tujuan instruksional.
- b. Sesuai dengan tingkat pendidikan dan pengembangan siswa pada umumnya.
- c. Terorganisasi secara sistematis dan berkesinambungan.
- d. Mencakup hal-hal yang bersifat faktual maupun konseptual”.

Berdasarkan hal di atas, dapat disimpulkan bahwa materi pembelajaran merupakan pokok bahasan dari ilmu pengetahuan yang terdapat dalam kurikulum dan harus disampaikan oleh guru kepada peserta didik pada waktu pembelajaran berlangsung untuk mencapai tujuan pengajaran yang ditetapkan. Oleh karena itu, guru harus menguasai



materi pembelajaran dan terampil dalam memilih materi yang akan diajarkan agar peserta didik dapat menerima materi tersebut dengan baik.

Metode Pembelajaran

Sukardi (2008:47) mengemukakan “metode mengajar adalah kesatuan langkah kerja yang dikembangkan oleh guru berdasarkan pertimbangan rasional tertentu yang masing-masing jenis bercorak khas dan semuanya berguna untuk mencapai tujuan tertentu”. Berdasarkan pendapat di atas bisa disimpulkan bahwa metode pembelajaran merupakan salah satu cara yang digunakan oleh seorang guru dalam mengontrol hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Jenis-jenis metode pengajaran menurut Sukardi (2008:47):

a. Metode Ceramah

Sebuah bentuk interaksi belajar mengajar yang dilakukan melalui penjelasan dan penuturan secara lisan dan guru terhadap sekelompok peserta didik.

b. Metode Tanya Jawab

Suatu metode dimana guru menggunakan/memberi pertanyaan kepada murid dan murid menjawab atau sebaliknya murid bertanya pada guru dan guru menjawab pertanyaan murid tersebut.

c. Metode Diskusi

Merupakan suatu metode pembelajaran yang mana guru memberisuatu persoalan (masalah) kepada murid dan para murid diberi kesempatan secara bersama-sama untuk memecahkan masalah dengan teman-temannya.

d. Metode Pemberian Tugas (resitasi) Merupakan bentuk interaksi belajar mengajar yang ditandai dengan adanya satu atau lebih tugas yang diberikan oleh guru dimana penyelesaian tugas tersebut dapat dilakukan secara perorangan atau kelompok sesuai dengan perintah guru.

e. Metode Demonstrasi dan Eksperimen

Metode demonstrasi adalah metode dimana seorang guru memperlihatkan sesuatu proses kepada seluruh anak didiknya. Dari uraian di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa metode pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran dengan media video pembelajaran ini adalah metode demonstrasi dan eksperimen. Dimana guru memperlihatkan sebuah proses yang secara tidak langsung melalui media audio visual yang diharapkan nantinya siswa dapat melakukan proses seperti yang digambarkan dalam video.

Media Pembelajaran

Menurut Sudjana dan Rivai (2007:5), media pengajaran ada dalam komponen metodologi, sebagai salah satu lingkungan belajar yang dianut oleh guru. Agar seorang guru dalam menggunakan media pendidikan dapat efektif, setiap guru harus dapat memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pendidikan/pengajaran.

Media pembelajaran adalah suatu komponen, alat, strategi yang digunakan untuk menyampaikan materi yang sudah disiapkan oleh seorang pemateri dalam proses pendidikan. Menurut Bretz (Sadiman, 2006:2) mengidentifikasi ciri utama dari media pembelajaran menjadi tiga unsur pokok:

a. Suara (*sound*), dibedakan pula menjadi media siar (*telecommunication*) dan media rekam (*recording*).



- b. Visual, dibedakan menjadi tiga yaitu gambar, garis, dan simbol yang merupakan satu kontinum dari bentuk yang dapat ditangkap oleh indra penglihatan.
- c. Gerak

Menurut Gerlach dan El (Arsyad, 2004:12). Ciri media pembelajaran yang layak digunakan dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Fiksatif (*fixative property*), media pembelajaran mempunyai kemampuan untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa/objek.
- b. Manipulatif (*manipulative property*), kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*.
- c. Distributif (*distributive property*), memungkinkan berbagai objek ditransportasikan melalui suatu tampilan yang terintegritas dan secara bersamaan objek dapat menggambarkan kondisi yang sama pada siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama tentang kejadian itu.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan ciri-ciri media pembelajaran yang baik adalah media pembelajaran yang berupa alat bantu belajar yang dapat berupa suara, gambar, rekaman, film/video, garis, simbol yang mungkin ditransformasikan dalam bentuk objek yang berupa rangkuman kejadian yang kemudian ditampilkan kembali sebagai gambaran melalui media visual.

Kegiatan Ekstrakurikuler

Kegiatan ekstrakurikuler merupakan kegiatan yang berkaitan dengan kemampuan siswa yang diasah melalui kegiatan intensif sesuai minatnya sendiri. Kegiatan ini dijadikan wadah bagi siswa yang memiliki minat berdasarkan kemampuannya masing-masing. Kegiatan ekstrakurikuler yang diikuti oleh siswa di dalam maupun luar sekolah bertujuan untuk membentuk diri yang lebih positif dengan memperkaya dan memperluas diri.

Menurut Rusli (2009) ekstrakurikuler adalah: "Program ekstrakurikuler adalah bagian internal dari proses belajar yang menekankan pada pemenuhan kebutuhan anak didik. Antara kegiatan intrakurikuler dan ekstrakurikuler sesungguhnya dapat dipisahkan, bahkan kegiatan ekstrakurikuler perpanjang pelengkap atau penguat untuk menyalurkan bakat atau pendorong perkembangan potensi anak didik mencapai taraf maksimum.

Jenis-Jenis Kegiatan Ekstrakurikuler

Berdasarkan lampiran III pada permendikbud tahun 2013 Kegiatan Ekstrakurikuler yang berlangsung di sekolah mempunyai jenis-jenis yang dikelompokkan dan dapat dilaksanakan dalam berbagai bentuk yaitu individual, kelompok, klasikal dan Gabungan. Jenis-jenis kegiatan ekstrakurikuler yang dapat dilaksanakan oleh siswa adalah:

1. Krida; meliputi Kepramukaan, Latihan Dasar Kepemimpinan Siswa (LDKS), Palang Merah Remaja (PMR), Pasukan Pengibar Bendera Pusaka (Paskibraka), dan lainnya
2. Karya ilmiah; meliputi Kegiatan Ilmiah Remaja (KIR), kegiatan penguasaan keilmuan dan kemampuan akademik, penelitian, dan lainnya;
3. Latihan/olah bakat/prestasi; meliputi pengembangan bakat olahraga, seni dan budaya, cinta alam, jurnalistik, teater, keagamaan, dan lainnya; atau jenis lainnya

Vokal

Pembelajaran vokal merupakan salah satu bagian yang penting dalam pembelajaran vokal. Menurut Soewito, (1996:9), setiap pembelajaran olah vokal dimulai dengan latihan



pendahuluan yang berupa latihan menyanyikan tangga nada do re mi fa sol la si dalam berbagai variasi. Hal ini dimaksudkan untuk melatih kepekaan rasa dalam menyanyikan nada-nada dalam tangga nada tertentu. Berikutnya kepada siswa dijelaskan teknik dasar menyanyi yang harus di ketahui, meliputi: sikap badan, pernafasan, pembentukan suara, dan lain sebagainya. Dalam kegiatan olah vokal dipergunakan suatu lagu sebagai model yang memiliki unsur musik meliputi irama, bentuk, melodi, warna nada dan sebagainya. Jamalus (1991:37) menjelaskan, gabungan dalam suatu metode pembelajaran vokal adalah: metode ceramah, metode tanya jawab, metode latihan atau drill, metode demonstrasi, metode bermain peran, metode eksperimen dan lainnya. Pembelajaran vokal yang ideal sebaiknya melalui pengalaman secara bertahap dari pengetahuan dan ketrampilan bermain musik karena akan menjadi dasar yang paling utama bagi perkembangan mental dan kepribadian siswa.

Menurut Jamalus (1991; 137), pengalaman dalam kegiatan olah vokal bagi siswa dapat diperoleh melalui mendengarkan musik, membaca musik, berkreasi dengan musik, sehingga siswa dapat memiliki gambaran secara menyeluruh tentang suatu karya seni musik. Contoh pengalaman vokal yang dapat diberikan kepada siswa adalah menganalisis sebuah lagu dengan mempelajari notasi yang ada dalam partitur tersebut. Mempelajari partitur dari sebuah lagu dapat dilakukan dengan *software* gitar pro tentunya dengan arahan dari guru.

Gitar Pro

Gitar Pro adalah sebuah Software yang mempunyai fitur Loop atau untuk memainkan lagu secara berulang ulang. Berfungsi seperti repeat pada Media Player, yang membedakan adalah Guitar Pro bisa memainkan sebagian bar dari lagu tersebut secara berulang. Di dalam loop juga ada *Speed Trainer* (Pelatih Kecepatan), anda dapat menggunakan fitur ini, untuk melatih kecepatan tangan anda dalam mengikuti *tablature*, terutama untuk mempelajari melodi-melodi cepat.

Software ini sebenarnya tidak dikhususkan untuk belajar bermain gitar, tetapi lebih mengarah kepada pembuatan composer musik. Tetapi dengan fungsi tambahannya, anda dapat melihat dominasi *tuts keyboard* ataupun gitar sehingga anda bias memainkan musik dari suatu lagu ataupun membuat partitur dari sebuah lagu untuk bisa dinyanyikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pembelajaran Vokal dengan Menggunakan Media Software Gitar Pro

Pembelajaran merupakan proses dimana terjadinya sebuah kegiatan timbal balik antara guru dengan peserta didik, kegiatan ini berperan dalam menentukan keberhasilan belajar peserta didik tersebut. Menurut Hamalik (2008:57) “Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran”.

Pada pembelajaran vokal membutuhkan pengalaman secara bertahap dari pengetahuan dan keterampilan bermain musik, hal ini akan menjadi dasar yang paling utama bagi perkembangan mental dan kepribadian siswa didik. Contoh pengalaman vokal yang dapat diberikan kepada siswa adalah menganalisis sebuah lagu dengan mempelajari notasi yang ada dalam partitur tersebut. Pembelajaran seni vokal juga sangat perlu didukung oleh media tertentu untuk bisa memahami notasi atau nada-nada yang pasti.



Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa program gitar pro merupakan program komputer yang memiliki manfaat bagi penggunanya yaitu dapat memudahkan pekerjaan kita dalam menulis notasi musik, selain itu dengan fungsi tambahannya pengguna bisa memainkan musik dari suatu lagu ataupun membuat partitur dari sebuah lagu untuk bisa dinyanyikan. Gitar pro juga didukung dengan *interface* yang menarik.

Menurut Jamalus (1991; 137), pengalaman dalam kegiatan olah vokal bagi siswa dapat diperoleh melalui mendengarkan musik, membaca musik, berkreasi dengan musik, sehingga siswa dapat memiliki gambaran secara menyeluruh tentang suatu karya seni musik. Ada banyak faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran seperti minat belajar, motivasi belajar, suasana didalam proses pembelajaran, kemampuan di dalam menangkap pelajaran, dan juga media ataupun teknologi yang bisa membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Kemampuan siswa zaman sekarang lebih maju dibidang teknologi dibandingkan dengan anak-anak yang ada di zaman sebelumnya. Hasilnya teknologi seperti komputer menjadi hal menarik dalam pembelajaran.

Dalam hal ini tujuan pembelajaran vokal menggunakan *software* gitar pro melalui kelas ekstrakurikuler adalah untuk menjadi wadah bagi peserta didik yang ingin menyalurkan bakat di bidang vokal dan musik, mengasah keterampilan vokal, dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mendapatkan pengalaman belajar vokal menggunakan *software* gitar pro serta melatih kepercayaan diri peserta didik dan mempermudah proses pembelajaran vokal itu sendiri.

Proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan lancar apabila tidak didukung dengan komponen-komponen dalam pembelajaran, karena antara proses pembelajaran dengan komponen pembelajaran saling berkaitan dan membutuhkan. Peranan guru disini sangatlah penting, yaitu guru harus menyiapkan materi dan metode pembelajaran, serta guru juga harus mengetahui dan memahami keadaan peserta didiknya demi kelancaran pembelajaran.

Guru harus menguasai materi pembelajaran dan terampil dalam memilih materi yang akan diajarkan agar peserta didik dapat menerima materi tersebut dengan baik. Selain guru, peserta didik juga merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran. Johar (2006:19) menjelaskan bahwa “Tujuan pembelajaran akan tercapai jika anak didik berusaha secara aktif untuk mencapainya, keaktifan di sini tidak hanya dari segi fisik tetapi juga dari segi kejiwaan, mental dan emosionalnya”.

Dari hasil pengamatan selama penelitian ini berlangsung, para peserta didik antusias dengan pembelajaran vokal menggunakan *software* gitar pro. Peserta didik mampu mencerna materi pembelajaran dengan baik, hal ini dikarenakan penjelasan yang diberikan oleh guru sangat mudah dicerna oleh peserta didik. Guru menjelaskan dengan bahasa yang baik dan mudah dimengerti oleh peserta didik. Pada peserta didik terdapat kekuatan mental yang menjadi penggerak belajar. Ini juga memudahkan guru berinteraksi dengan peserta didik.

Dalam proses pembelajaran, guru dan peserta didik merupakan dua komponen yang tidak bisa dipisahkan. Antara dua komponen tersebut harus ada interaksi yang saling menunjang pembelajaran agar hasil belajar peserta didik dapat tercapai secara optimal. Hal ini seperti yang dinyatakan Rustaman (2001:461) “Proses pembelajaran adalah proses yang di dalamnya terdapat kegiatan interaksi antara guru-peserta didik dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar.”

Materi pembelajaran juga merupakan salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting dan sangat dibutuhkan dalam kegiatan belajar mengajar. Materi disesuaikan



dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik. Pengembangan materi sangat dibutuhkan dalam rangka meningkatkan kreatifitas siswa. Dalam proses pembelajaran vokal, peserta didik memerlukan kemampuan belajar untuk mengetahui, belajar untuk dapat melakukan, dan belajar untuk dapat mandiri. Oleh karena itu dalam pembelajaran vokal, guru tidak hanya membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan teori vokal dan musik saja, melainkan peserta didik juga diajarkan untuk dapat melakukan teori tersebut secara mandiri.

Materi pembelajaran vokal menggunakan *software* baru pertama kali diajarkan pada kelas ekstrakurikuler di SMP Negeri 1 Banda Aceh. *Software* gitar pro merupakan satu-satunya *software* yang digunakan untuk bedah lagu di kelas ekstrakurikuler ini. Materi pembelajaran yang dianggap baru oleh peserta didik menjadi daya tarik sendiri bagi peserta didik untuk mau belajar guna meningkatkan kreativitas meskipun peserta didik belum mempunyai gambaran tentang bagaimana pembelajaran vokal menggunakan media *software* untuk mempermudah proses pembelajaran.

Setelah guru, peserta didik, dan materi pembelajaran menjaadi komponen penting dalam proses pembelajaran, perlu juga diperhatikan metode pembelajaran yang tepat. Metode pembelajaran yang kurang tepat dapat berdampak pada target atau tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan oleh guru dengan mengatur sebaik-baiknya materi yang disampaikan agar memperoleh pembelajaran yang terencana untuk mencapai tujuan atau target.

Pada pembelajaran vokal menggunakan *software* gitar pro di SMP negeri 1 Banda Aceh, guru memberikan pemahaman teori dasar tentang *software* gitar pro serta fungsinya dalam pembelajaran vokal dengan metode ceramah, untuk keberhasilan metode ini harus didukung oleh alat dan media. Selanjutnya dilanjutkan dengan metode diskusi agar peserta didik yang kurang memahami dapat bertanya sehingga membantu proses pembelajaran di kelas ekstrakurikuler vokal ini.

Setelah dipaparkan teori dasar mengenai fungsi serta menu-menu dalam *software* gitar pro, dilanjutkan dengan demonstrasi dari guru tentang cara penggunaan *software* tersebut. Guru mencontohkan cara penggunaannya gitar pro di depan kelas. Guru membuat notasi dan menjadikan Mp3 agar dapat didengar oleh peserta didik. Selanjutnya dengan menerapkan metode latihan, peserta didik mempraktekkan penggunaan *software* gitar pro dalam membahas sebuah lagu untuk dinyanyikan dengan arahan dan bimbingan dari guru. Peserta didik menghafal nada-nada dan lirik lagu serta menyanyikan bersama lagu yang telah dibedah menggunakan *software* gitar pro.

Diakhir pertemuan guru memberikan kesempatan peserta didik untuk bertanya materi yang dianggap kurang dipahami. Peserta didik berperan aktif memberikan pertanyaan-pertanyaan tentang apa yang mereka belum mengerti atau pahami selama proses pembelajaran. Guru menjawab dengan mengarahkan langsung ke contoh-contoh. Cara guru menjawab pertanyaan dengan memberikan contoh langsung dapat memberikan pemahaman yang cepat kepada peserta didik. Peserta didik yang kurang mengerti jadi lebih memahami materi pembelajaran tersebut. Peran guru disini sangat besar. Jika peserta didik masih belum memahami, guru mengajarkan secara individual dengan buku tulis sehingga peserta didik paham.

Selanjutnya guru mengevaluasi hasil belajar peserta didik dengan memberi pertanyaan-pertanyaan yang dijawab peserta didik sesuai kemampuan mereka. Evaluasi ini memiliki tujuan yang sangat penting dalam pembelajaran, diantaranya untuk menggambarkan sejauh mana seorang peserta didik telah menguasai kompetensi, selain itu



evaluasi juga bertujuan untuk menunjukkan kesulitan belajar yang dialami peserta didik. Informasi yang diperoleh melalui evaluasi ini akan menjadi umpan balik terhadap proses kegiatan belajar-mengajar, serta dijadikan sebagai tolak ukur untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran selanjutnya. Dengan demikian proses pembelajaran akan senantiasa ditingkatkan untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Hambatan-hambatan yang dialami Guru dalam Pembelajaran Vokal dengan Menggunakan Media Software Gitar Pro

Dalam proses pembelajaran, guru mempunyai tanggung jawab untuk melihat segala sesuatu yang terjadi dalam kelas untuk membantu proses perkembangan peserta didik. Guru tidak hanya bertindak sebagai penyampai ilmu pengetahuan, tetapi juga bertanggung jawab akan perkembangan pembelajaran yang diikuti peserta didik. Seorang guru harus mampu mengelola seluruh proses kegiatan belajar-mengajar dengan menciptakan kondisi-kondisi belajar sedemikian rupa sehingga setiap peserta didik dapat belajar secara efektif dan efisien.

Dalam pembelajaran *software* gitar pro pada kelas ekstrakurikuler vokal di SMP Negeri 1 Banda Aceh, guru berperan aktif sebagai penyalur ilmu dan juga bertanggung jawab menciptakan kondisi belajar yang menarik sehingga para peserta didik memiliki minat untuk belajar. Cara penyampaiannya materi yang mudah dimengerti membuat peserta didik lebih paham akan materi pembelajaran.

Akan tetapi, suatu proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan maksimal apabila tidak didukung oleh media sebagai sarana untuk memudahkan seorang guru untuk berinteraksi dengan siswa dalam kegiatan belajar mengajar, media merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakam oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik. Media pembelajaran yang berupa alat bantu belajar dapat berupa suara, gambar, rekaman, film/video, garis, simbol yang mungkin ditransformasikan dalam bentuk objek yang berupa rangkuman kejadian yang kemudian ditampilkan kembali sebagai gambaran.

Kurangnya laptop sebagai media saat proses pembelajaran vokal dengan menggunakan media *software* gitar pro menghambat peserta didik untuk bisa mempraktekkannya sendiri. Sehingga guru benar-benar mengajarkan peserta didik dengan seksama agar peserta didik dapat mengulang apa yang telah diajarkan ketika mereka di rumah tentang pembelajaran vokal dengan menggunakan media *software* gitar pro. Proses pembelajaran pun menjadi tidak maksimal karena media yang kurang terfasilitasi. Daya tangkap peserta didik pun menjadi menurun, karena mereka hanya mendengarkan dan melihat. Tidak dapat langsung mempraktekka secara mandiri dengan bantuan guru pengajar.

Hambatan selanjutnya adalah materi pembelajaran. Materi pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting dan sangat dibutuhkan dalam kegiatan belajar mengajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Menurut Sudjana (2007:1) "Materi pembelajaran merupakan seperangkat materi keilmuan yang terdiri dari fakta, prinsip, dan generalisasi suatu pengetahuan yang bersumber dari kurikulum dan dapat menunjang tercapainya tujuan pengajaran". Berhasil atau tidaknya materi pembelajaran diterima oleh peserta didik bisa disebabkan oleh banyak faktor.

Kurangnya pengetahuan peserta didik tentang notasi, jumlah ketukan dan tanda baca pada garis paranada membuat guru kesulitan mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Durasi waktu yang hanya berkisar 2 jam pembelajaran dalam seminggu serta



materi pembelajaran yang banyak membuat guru kualahan dalam mencapai target dalam menyampaikan materi. Hal ini berefek pada proses pembelajaran vokal menggunakan *software* gitar pro. Guru sebagai pengajar harus dapat memilih materi mana yang akan diajarkan dan materi yang tidak perlu diajarkan, sertaguru harus menguasai materi pembelajaran tersebut. Selain itu, pembelajaran vokal menggunakan *software* sebagai media ajar juga hanya dipelajari pada kelas ekstrakurikuler.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pembelajaran vokal dengan menggunakan media *software* Gitar Pro pada kegiatan ekstrakurikuler musik di SMP Negeri 1 Banda Aceh dapat dikemukakan kesimpulan dan saran yang diharapkan dapat bermanfaat dalam meningkatkan proses pembelajaran.

Kesimpulan

1. Proses pembelajaran vokal dengan menggunakan media *software* Gitar Pro dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menganalisa notasi musik dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran guru dan siswa.
2. Meningkatkan kemampuan guru dan peserta didik dalam menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman terkait dengan teknologi yang berkembang sehingga mempermudah dalam pengetikan notasi musik.
3. Dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra saat menjelaskan materi karena guru menggunakan alat elektronik yaitu komputer yang berisikan *software* gitar pro sebagai media pembelajaran.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka ada beberapa saran yang penulis sampaikan, adapun saran-saran yang dapat penulis sampaikan adalah sebagai berikut:

1. Dengan dilakukannya penelitian ini, peneliti berharap kepada pihak sekolah untuk menjadikan kegiatan ekstrakurikuler vokal sebagai media penunjang dalam pembelajaran seni budaya.
2. Mengingat penerapan pembelajaran vokal dengan menggunakan media *software* Gitar Pro membawa pengaruh yang positif pada kemampuan siswa, maka di harapkan kepada guru untuk dapat menerapkan pembelajaran vokal dengan menggunakan media *software* Gitar Pro dalam setiap pembelajaran seni musik.
3. Kepada kepala sekolah SMP dan guru-guru khususnya guru bidang studi Seni Budaya di SMP Negeri 1 Banda Aceh diharapkan mendukung sepenuhnya terhadap minat siswa dalam mempelajari vokal dengan menggunakan media *software* gitar pro pada kegiatan ekstrakurikuler.
4. Kepada mahasiswa/i Program Studi Pendidikan Seni Drama, Tari, dan Musik, (Sendratasik) FKIP Unsyiah agar dapat menjadikan *software* gitar pro sebagai acuan dalam pembelajaran seni budaya khususnya seni musik.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.



- Arsyad, Azhar. 2004. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada Hamalik, Oemar. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ibrahim, R dan Syaodih, Nana. 1993. *Perencanaan Pengajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Jamalus. 1988. *Pengajaran Musik Melalui Pengalaman Musik*. Jakarta: University Of Houston.
- Johar, Rahmah, dkk. 2006. *Strategi Mengajar*. Banda Aceh: Unsyiah.
- Margono. 2005. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.
- Moleong, Lexy J. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosda
- Nazir. 2009. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Pribadi, Benny A. 2011. *Model Desain Sistem Pelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Sadiman, Arief S. dkk. 2006. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Satria, Guntur. 2015. *Pembelajaran Penulisan Notasi Musik Dengan Menggunakan Program Sibelius di SMA Fatih Bilingual School*. Banda Aceh: Skripsi.
- Simanungkalit, N. 2008. *Teknik Vokal Paduan Suara*. Jakarta: PT Gramedia
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Suryosubroto, B. 2002. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2007. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Sutarman. 2009. *Pengantar Teknologi Informasi*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Umar, Tirtarahardja, dkk. 2005. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: PT RinekaCipta.
- Usman, Moh. Uzerdan Setiawati, Lilis. 1993. *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.