



**Pembelajaran Seni Budaya (*Pianika*) Menggunakan
Media Audio Visual di Kelas VIII-2 SMPN 7 Binjai
Provinsi Sumatera Utara**

**Learning Of Cultural Arts (*Pianika*) Using
Audio Visual Media In Class VIII-2 SMPN 7 Binjai
North Sumatra Province**

Guido Efran Simanjuntak¹; Harisnal Hadi²;

¹Prodi Pendidikan Musik, Universitas Negeri Padang, Indonesia.

²Prodi Pendidikan Sendratasik, Universitas Negeri Padang, Indonesia.

(*)✉ (e-mail) guidoefransimanjuntak@gmail.com¹, harisnalhadi@fbs.unp.ac.id²,

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran praktek *Pianika* menggunakan media audio visual pada kelas VIII-2 di SMPN 7 Binjai. Jenis penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Instrumen penelitian adalah peneliti sendiri dan dibantu dengan instrumen pendukung seperti alat tulis dan kamera. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara studi pustaka, observasi, wawancara dan dokumentasi. Langkah-langkah menganalisis data adalah mengidentifikasi data, mengklasifikasikan data dan menyimpulkan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran *Pianika* menggunakan audio visual di kelas VIII-2 berjalan dengan sangat baik, walaupun proses pembelajaran *Pianika* menggunakan audio visual dengan tatap muka dihadiri oleh 50% dari Siswa kelas VIII-2. Dinyatakan sangat baik dikarenakan hasil belajar bermain *Pianika* di kelas VIII-2 melebihi dari nilai KKM yaitu 72. Dengan persentase nilai 100% Siswa mendapat nilai di atas KKM atau paling rendah mendapat nilai 75 dengan persentase nilai 80% yang mendapatkan nilai di atas 75 di kelas VIII-2 SMP N 7 Binjai.

Kata Kunci: *Pembelajaran; Seni Budaya; Pianika; Audio Visual*

Abstract

The purpose of this study is to describe the implementation of *Pianika* practice learning using audiovisual media in class VIII-2 at SMPN 7 Binjai. Type of qualitative research with descriptive methods. Research instruments are researchers themselves and are assisted by supporting instruments such as stationery and cameras. Data collection techniques are carried out utilizing library studies, observations, interviews, and documentation. The steps of analyzing data are identifying data, classifying data, and inferring data. The results showed that the implementation of *Pianika* learning using audiovisuals in class VIII-2 went very well, although the *Pianika* learning process using audiovisuals face-to-face was attended by 50% of students in class VIII-2. It is stated very well because the results of learning to play *Pianika* in class VIII-2 exceed the KKM value of 72. With a 100% percentage of grades students get a score above KKM or the lowest score of 75 with a percentage of 80% grades that get a score above 75 in class VIII-2 junior high school N 7 Binjai.

Keywords: *Learning; Cultural Arts; Pianika; Audio Visual*

Pendahuluan

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, tertulis pada UU No. 20 tahun 2003, pasal I ayat 20. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Menurut Arsyad (Azhar Arsyad, 2011) "belajar adalah perubahan perilaku ,sedangkan perilaku itu adalah tindakan yang dapat diamati". Sedangkan menurut Sadiman dkk (Sadiman et. al, 1984) bahwa belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia bayi hingga ke liang lahat nanti.

Dalam sebuah proses pembelajaran memiliki beberapa komponen yang sangat berperan penting dalam kesuksesan mencapai pembelajaran yang baik, komponen tersebut itu terdiri dari : (1)komponen pendidik, pendidik adalah seorang yang memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar dan berpartisipasi penuh dalam proses pendidikan. (2)komponen peserta didik. Menurut Surdarwan Danim (Sudarwan Danim, 2010) peserta didik merupakan sumber utama dan terpenting dalam proses pendidikan formal, dikarenakan peserta didik adalah sasaran yang mau dibentuk dan dibekali ilmu melalui pembelajaran yang baik, (3) komponen tujuan pembelajaran. Pada pendidikan RI UU No. 52 Tahun 2008 tentang standar proses disebutkan bahwa tujuan pembelajaran memberikan petunjuk untuk memilih isi mata pelajaran, menata urutan topik-topik, mengatur waktu, memilih alat-alat bantu pengajaran, serta menyediakan target atau mengukur prestasi Siswa. (4) komponen materi pembelajaran. Materi pembelajaran adalah bentuk atau seperangkat substansi pembelajaran untuk membantu Guru dalam proses belajar mengajar yang disusun sesacara sistematis untuk memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan. (5) komponen evaluasi. Evaluasi merupakan kegiatan untuk menilai sesuatu secara terencana, sistematis, dan terarah berdasarkan tujuan yang sudah dibuat.

Untuk mendapatkan hasil yang baik maka pendidik harus menciptakan pembelajaran tersebut seefektif mungkin. Pembelajaran yang efektif merupakan tanggung jawab profesional seorang Guru yang dirangkai pada empat persiapan (*preparation*) tahapannya ialah; (a) persiapan (*preparation*) yakni merancang RPP, menyiapkan alat dan media pembelajaran, menyiapkan materi sesuai dengan kemampuan Siswa, (b) penyampaian (*presentation*) yakni menjelaskan secara konkrit materi pembelajaran, (c) latihan (*practical*) yakni kegiatan pembelajaran yang terstruktur, dimulai dari teori lalu praktek, (d) penyampaian hasil (*performance*) yakni dengan unjuk kerja tampil secara pribadi atau berkelompok memainkan *Pianika* sesuai dengan teknik penjarian dan tiupan, (Tim pengembangan MKDP kurikulum dan pembelajaran UPI Bandung; 2013) dalam Lumbantoruan (Lumbantoruan, 2017). Sejalan dengan uraian diatas diperlukan tiga kriteria umum, yaitu: (a)kontinuitas, (b)keberurutan, (c)terintegrasi, Zais dalam (Lumbantoruan, 2017).

Pendidik adalah sosok yang mampu memotivasi pada kegiatan pembelajaran berlangsung, salah satu upaya yang dilakukan Guru yang memotivasi Siswa berkenaan dengan tercapainya pembelajaran yang efektif dengan harapan tujuan pembelajaran yang dibuat tercapai mencakup; (a)pemilihan dan penetapan model pembelajaran yang tepat, (b)pemilihan dan penetapan pendekatan pembelajaran yang tepat, (c)pemilihan dan penetapan strategi pembelajaran yang tepat, (d)pemilihan dan penetapan metode pembelajaran yang tepat, (e)pemilihan dan penetapan teknik pembelajaran yang tepat, (f)pemilihan dan penetapan taktik pembelajaran yang tepat.

Menurut Made Wena (Wena, 2013) bahwa strategi pembelajaran berarti cara dan seni untuk menggunakan semua sumber belajar dalam upaya membelajarkan peserta didik. Kemudian Kemp dalam (Sanjaya, 2011) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan oleh Guru dan Siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.

Pembelajaran Seni Budaya tidak terlepas dari perencanaan dan desain sistem pembelajaran, dalam perencanaan itu salah satunya adalah membuat RPP yang didalamnya terdapat komponen-komponen: KD, IPKD, Rumusan tujuan pembelajaran, pengembangan materi, pendekatan pembelajaran dimulai dari awal inti dan penutup, pemilihan metode dan penerapan, pemilihan alat dan media, kriteria penilaian. Menurut Gerlach & Ely dalam (Arsyad, 2013) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat Siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dari komponen yang diatas saling terkait dan tidak boleh lepas dari satu yang lain karena merupakan satu sistem.

Dalam pemilihan media haruslah tepat dikarenakan jika salah memilih akan membuat Siswa tidak dapat mengikuti materi tersebut. Dalam era digital ini tentu pendidik harus menguasai alat digital contohnya laptop, komputer, HP, dan lain-lain. Dikarenakan jika menguasai alat tersebut bisa membuat pembelajaran dari alat tersebut misalnya video pembelajaran yang kata lainnya ialah audiovisual. *Media audiovisual*, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang gambar dan suara.

Media audiovisual sangat cocok pada Siswa, jika dikarenakan dapat dilihat secara terus menerus oleh Siswa. Contohnya praktek bermain *Pianika*, Guru membuat video pembelajaran praktek bermain *Pianika*, lalu mengirimkan video tersebut kepada Siswa untuk diamati dan mempraktekkan sesuai intruksi pada video tersebut.

Observasi awal yang dilakukan penulis di SMP N 7 Binjai, mata pelajaran Seni Budaya kelas VIII diampu oleh Guru Seni Budaya yang memiliki bidang seni musik. Dalam pembelajaran Seni Budaya (musik) kelas VIII-2 terdapat beberapa materi yang diajarkan pendidik, salah satunya adalah praktik bermain *Pianika* yang dilakukan semester satu kelas VIII-2. Peneliti memilih kelas VIII-2 secara random atau acak. Di SMP N 7 Binjai teknis pembelajarannya ialah dengan mengadakan pembelajaran tatap muka secara berkelompok, yaitu terdiri dari 2 kelompok pada satu kelas. Dengan cara kelompok A minggu ini masuk pembelajaran tatap muka pada hari Kamis jam 7.30 – 8.30 WIB, sedangkan kelompok B belajar di rumah dengan materi yang dikirimkan Guru ke dalam grup kelas, pada minggu berikutnya kelompok B yang masuk pembelajaran tatap muka dan kelompok A belajar di rumah. Selama pertemuan tatap muka Guru terlebih dahulu mengirim materi ke grup kelas. Materi pelajaran dikirim lewat grup *WhatsApp* dengan mengirimkan video pembelajaran dan juga dalam bentuk document.

Pada saat awal sekolah menggunakan pembelajaran tatap muka pertama kali Siswa tidak mengerti dan canggung dikarenakan sudah lama tidak masuk tatap muka. Dikarenakan kurang mengerti Siswa menjadi malas belajar dan tidak mengumpulkan tugas yang di intruksikan oleh Guru mata pelajaran sehingga berdampak kemampuan Siswa dan pada nilai mereka yang masih ada tidak mencapai KKM. Dari masalah tersebut Guru ingin membuat pelajaran lebih mengajak atau lebih menarik minat belajar Siswa. Sehingga Guru membuat video pembelajaran atau disebut juga media pembelajaran berjenis audio visual.

Penggunaan media audio visual dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif guna mendorong terjadinya perubahan dalam praktik pembelajaran (Hadi, 2017). Pembelajaran praktek bermain *Pianika* dengan menggunakan media audiovisual dikarenakan baru memberlakukan belajar tatap muka. Guru menggunakan media audiovisual dengan harapan Siswa bisa melakukan kegiatan atau latihan sesuai dengan diharapkan oleh Guru.

Pada saat melakukan observasi, penulis menemukan beberapa masalah yang berkaitan dengan pembelajaran *Pianika* di kelas VIII-2 SMPN 7 Kota Binjai yaitu masih adanya Siswa yang kurang berminat belajar karena masih diberlakukan jarak antara Siswa sehingga tidak bisa berinteraksi lebih dekat, dan masih banyak Siswa yang belum menguasai teknik penjarian bermain *Pianika*, oleh karena itu Guru membuat belajar dengan video pembelajaran, yang video ini disebut media pembelajaran, media yang dipakai adalah audiovisual yang didalamnya adalah isi dari pembelajaran yang akan dicapai.

Metode yang dilakukan Guru saat ini masih sama dengan pembelajaran di kelas tetapi bedanya penyampaiannya melalui media, ada yang dari media visual, media audio, dan media audiovisual. Guru memberikan bahan belajar berupa video kepada Siswa dan Siswa mengerjakan atau mempraktekkan sesuai intruksi.

Setelah mendapat pembelajaran dari Guru, Siswa dituntut lebih aktif, dikarenakan dalam Pembelajaran tidak lagi berpusat kepada pendidik yang menjadi pusat pembelajaran, tetapi peserta didik dituntut lebih aktif saat proses pembelajaran dan pengalaman belajar yang didapat peserta didik menjadi lebih maksimal. sehingga bisa menguasai atau belajar

dengan baik tentang Kualitas suara, penjarian, teknik pernafasan, dan menguasai lagu. artinya peserta didik sudah menguasai teknik-teknik dalam praktik bermain *Pianika*.

Metode

Jenis penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Menurut Moleong (2010:6) tentang penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Instrumen penelitian adalah peneliti sendiri dan dibantu dengan instrumen pendukung seperti alat tulis dan kamera. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara studi pustaka, observasi, wawancara dan dokumentasi. Langkah-langkah menganalisis data adalah mengidentifikasi data, mengklasifikasikan data dan menyimpulkan data.

Hasil dan Pembahasan

1. Pelaksanaan Pembelajaran *Pianika* Menggunakan Audiovisual

Pertemuan I

Guru menjelaskan apa itu *Pianika* dan bagian-bagiannya

Dalam kegiatan belajar pertemuan I ini, Guru melaksanakannya lebih bersifat teori dengan metode ceramah. Ini dipandu pada RPP, yaitu pengetahuan tentang *Pianika* yang berhubungan dengan masalah teknis tentunya bagaimana memainkan alat musik *Pianika* dengan baik, mulai dari apa itu *Pianika*, *tuts*-nya, dan wilayah nada *Pianika*. Dalam kegiatan ini Guru melakukan banyak interaksi dengan Siswa yaitu dengan melaukan tanya jawab. Guru memberikan pertanyaan kepada Siswa yang menyangkut materi pembelajaran yang diajarkan Guru. Dan Siswa diminta untuk menjawab semampunya, setelah tanya jawab Guru menjelaskan lebih dalam tentang materi tersebut dan meluruskan pemahaman Siswa yang pada awalnya kurang mengerti.

Setelah selesai menerangkan materi pelajaran, Guru mengajak Siswa mencobakan bermain *Pianika*, yaitu cara peniupan dan penjarian, untuk menunjang pada materi minggu depan. Setelah itu Guru memberikan waktu kepada Siswa untuk mempelajari alat musik secara mandiri sampai jam pelajaran berakhir.



Gambar 1. Pesan dari Guru Untuk Siswa Daring
(Dok. Guido Efran Simanjuntak, 2021)



Gambar 2. Aktifitas Pembelajaran Secara Luring
(Dok. Guido Efran Simanjuntak, 2021)

Pertemuan II

a. Guru mengajarkan teknik dasar bermain *Pianika*

Pada pertemuan II ini, Guru mengintruksikan seluruh Siswa agar menyiapkan *Pianikanya*. Sebelum Guru melakukan praktik *Pianika*, Guru melakukan tanya jawab kepada Siswa tentang materi yang telah dipelajari dirumah minggu lalu. Siswa diminta menjawab semampunya saja, ada beberapa Siswa yang bisa menjawab dengan benar dan ada yang tidak sama sekali. selanjutnya Guru akan menjawab atau meluruskan apa yang dijawab Siswa bila ada kekurangan.

Setelah semuanya siap Guru memberikan arahan kepada Siswa untuk mematuhi peraturan penggunaan alat musik *Pianika*. Seluruh Siswa mengikuti proses dalam bermain *Pianika* dengan teknik bermain *Pianika*. Peneliti melihat ada yang sudah bisa, ada yang sudah mulai bisa, dan ada yang tidak sama sekali. Melihat kondisi itu Guru mengajak Siswa untuk sama-sama bermain *Pianika* dengan tempo lambat supaya Guru bisa mengawasi murid tersebut.

Pada pertemuan ini Guru memfokuskan untuk melatih teknik bermain *Pianika* kepada Siswa. Teknik yang dijelaskan Guru sebagai berikut:

1) Menerangkan gimana cara peniupan yang benar dan sesuai.

Pada proses ini Siswa memulai untuk meniup pada alat musik *Pianika*, selanjutnya Guru akan melihat atau mengamati Siswa yang lagi meniup dan ditemukan peniupan yang salah. Guru akan mengkoreksi dan memberi contoh cara peniupan yang benar dan baik.

2) Mengajarkan posisi badan yang benar saat bermain *Pianika*.

Pada proses ini Guru akan mencontohkan gimana posisi badan yang benar dalam bermain *Pianika*, ialah dalam keadaan duduk bada harus tegak dan tidak boleh bersandar, dan menekan *tuts Pianika* dengan satu tangan yaitu tangan kanan.

3) Guru mengajarkan teknik dasar penjarian bermain *Pianika*.

Guru menjelaskan didepan kelas dengan memegang pianka teknik penjarian *Pianika*. Untuk menunjukkan jari-jari, digunakan simbol-simbol dengan angka diantaranya:

- (a) Ibu jari : angka 1
- (b) Jari telunjuk : angka 2
- (c) Jari tengah : angka 3
- (d) Jari manis : angka 4
- (e) Jari kelingking : angka 5

Dalam memainkan *Pianika* tangan kiri bertugas untuk memegang atau mengangkat *Pianika*, tangan kanan bertugas untuk menekan *tuts Pianika*, dan mulut untuk meniup supaya *Pianika* menghasilkan bunyi. Setelah menjelaskan tentang teknik, Guru mengajak Siswa untuk mencobakan bermain *Pianika* dengan lagu "Angin Mamiri" dengan lambat terlebih dahulu untuk menunjang pembelajaran minggu depan sampai waktu jam pelajaran selesai.



Gambar 3. Guru Mengarahkan Siswa Belajar Bermain *Pianika*
(Dok. Guido Efran Simanjuntak, 2021)

Pertemuan III

Guru mengajarkan dan mengawasi Siswa bermain lagu Angin Mamiri

Pada pertemuan III ini, sebelum melakukan praktik *Pianika*, Guru melakukan tanya jawab kepada Siswa tentang materi yang telah dipelajari di rumah minggu lalu. Siswa diminta menjawab semampunya saja, ada beberapa Siswa yang bisa menjawab dengan benar dan ada yang tidak sama sekali. Selanjutnya Guru akan menjawab atau meluruskan apa yang dijawab Siswa bila ada kekurangan. Setelah tanya jawab Guru mengkondisikan untuk memasang selang tiup *Pianika*.

Setelah semuanya siap Guru memberikan arahan kepada Siswa untuk mematuhi peraturan penggunaan alat musik *Pianika*. Seluruh Siswa mengikuti proses dalam bermain *Pianika* dengan lagu Angin Mamiri. Peneliti melihat ada yang sudah mahir, ada yang sudah mulai bisa, dan ada yang tidak sama sekali. Melihat kondisi itu Guru mengajak Siswa untuk sama-sama bermain *Pianika* dengan tempo lambat, supaya Siswa tidak ada yang duluan memainkannya.

Disela-sela latihan bersama Guru akan menjelaskan kekurangan Siswa pada saat bermain contohnya, cara meniup, posisi badan, dan penjarian dikarenakan kurangnya latihan pada Siswa. Selanjutnya Guru mengintruksikan kepada Siswa untuk bermain lagu "Angin Mamiri" secara individu dengan begitu Guru dapat mengoreksi apa yang dimainkan oleh Siswa, penulis melihat Siswa sudah mulai bisa memainkan lagu tersebut. Setelah memainkan secara individu, Guru mengajak Siswa untuk latihan bersama lagi sehingga permainan Siswa berkembang baik dalam lagu "Angin Mamiri" sampai waktu pelajaran habis.



Gambar 4. Guru menjelaskan kembali teknik bermain *Pianika* yang benar
(Dok. Guido Efran Simanjuntak, 2021)

Pertemuan IV

Guru mengambil nilai praktik Siswa secara individu

Sebelum memulai mengambil nilai praktik Siswa, Guru mengintruksikan seluruh Siswa untuk berlatih sekitar 5 menit lebih, tujuan itu dilakukan Guru agar Siswa merasa percaya diri, yakin, dan tangan tidak kaku untuk menampilkan bermain *Pianika*. Setelah Guru merasa cukup dengan waktu yang diberikan, Guru langsung memulai memanggil nama sesuai urutan daftar hadir Siswa .

Dari hasil yang peneliti lihat dalam penampilan praktik *Pianika* yang dilakukan Siswa, seluruh Siswa dirasa cukup mampu untuk memainkan lagu "*Angin Mamiri*" didepan kelas . dibandingkan minggu sebelumnya masih banyak yang belum mahir memainkannya, setelah diumumkan bahwa minggu depan mengambil praktik Siswa lebih giat berlatih dengan panduan video dan masukan dari Guru kemarin.

Pada hari pengambilan nilai praktek Siswa perkembangannya ada peningkatan walaupun satu atau dua orang yang masih belum bisa. Hal itu dirasa sangat wajar, karena setiap tahunnya pasti ada Siswa yang baik bermain *Pianika* dan ada yang belum menguasai dalam bermain *Pianika*, salah satu penyebabnya tidak semua orang menguasai bermain *Pianika* kalau tidak dari minatnya sendiri dan dorongan orang lain. Setelah seluruh Siswa selesai mengambil nilai praktik, Guru kembali memotivasi kepada Siswa atas penampilan yang dilakukan, agar Siswa merasa penampilan mereka dirasa baik dan benar.

2. Evaluasi

Penampilan hasil belajar *Pianika* iyalah teknik peniupan, teknik penjarian, dan penguasaan lagu. Pada teknik peniupan berkaitan dengan ketepatan pengambilan nafas dengan nada lagu yaitu pada kalimat musik (frase) pada lagu Angin Mamiri. Teknik penjarian berkaitan dengan ketepatan jari menekan *tuts-tuts Pianika* dengan materi yang diberikan. Penguasaan lagu yaitu ketepatan bunyi yang dihasilkan dan bermain dengan sesuai partitur. Berikut di tampilkan hasil praktik bermain *Pianika* kelas VIII-2.



Gambar 5. Guru melakukan evaluasi dari proses belajar yyang telah dilakukan siswa
(Dok. Guido Efran Simanjuntak, 2021)

Jika diperhatikan pencapaian belajar setiap Siswa di kelas VIII-2 SMP Negeri 7 Binjai, maka pembelajaran *Pianika* di kelas tersebut sudah terlaksana dengan tahap persiapan, pelaksanaan, latihan, dan penampilan. Pembelajaran tatap muka dilaksanakan hanya diikuti

sebanyak 50% oleh Guru dan Siswa setiap minggunya secara bergantian, mencakup persiapan, pelaksanaan, latihan atau praktik, dan penampilan hasil.

Persiapan yang dilakukan Guru ialah membuat rencana pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan situasi dan kondisi. Persiapan yang lainnya adalah membuat materi pembelajaran dan media pembelajaran sebagai pendukung dalam pembelajaran *Pianika* kepada Siswa.

Dalam persiapan ada hal yang terjadi pada indikator pencapaian kompetensi dasar (IPKD) atau rumusan pembelajaran fokus pada ranah psikomotor, yaitu: menguasai lagu "Angin Mamiri" dengan *Pianika* masih tidak maksimal. Dengan demikian dapat disimpulkan pada tahap persiapan Guru dalam membelajarkan Siswa secara terbagi kurang intensif karena seluruh komponen dalam RPP tidak dapat dituangkan secara lengkap sebagaimana RPP yang standar.

Pada tahap presentasi. Menyampaikan materi belajar pada kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Ketiga tahapan tersebut dilaksanakan sesuai urutan. Pelajaran yang disampaikan Guru tentang pembelajaran *Pianika* dengan lagu "Angin Mamiri" dengan urutan teknik bermain sampai bermain bahan lagu. Tahap ini Guru mengalami kesulitan dalam membagi waktu dan adanya Siswa masih belum mengamati atau melatih dirumah apa yang diinstruksikan oleh Guru digrub Siswa. Pada masalah dengan waktu Guru harus pintar-pintar dalam waktu dikarenakan pada pembelajaran tatap muka hanya diberi waktu 1 jam saja untuk pelajaran seni budaya, sehingga Guru sulit mengarahkan jika Siswa belum mengamati atau pelajarin apa yang sudah diberi Guru minggu lalu.

Tahap latihan atau praktik. Siswa melaksanakan lebih dahulu latihan secara individu dengan panduan audiovisual yang dikirim Guru. Benar tidaknya pembelajaran *Pianika* yang dilakukan Siswa dapat di evaluasi pada giliran pembelajaran tatap muka Siswa. Tetapi hambatan yang terjadi Guru tidak bisa mengontrol langsung aktivitas yang dilakukan Siswa, dilatih atau tidak secara individu. Pada saat pembelajaran tatap muka akan nampak mana yang sudah belajar terlebih dahulu, tetapi pada faktanya masih adanya yang tidak mengerti dikarenakan tidak melatih apa yang sudah ditugaskan oleh Guru. Salah satu contoh kesalahan yang dilakukan Siswa ialah ketika memainkan tidak sesuai kalimat musik atau frase pada lagu, seharusnya dua kali mengambil nafas tetapi Siswa tersebut tiga kali mengambil nafas. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa tahap latihan belum berjalan secara berjalan lancar sepenuhnya dikarenakan kontroling tidak dapat sepenuhnya dikuasi Guru.

Tahap penampilan hasil. Siswa akan diuji satu persatu oleh Guru dengan bermain *Pianika* pada lagu Angin Mamiri. Penampilan yang dinilai ialah pada kemampuan dan sikap Siswa pada pembelajaran berlangsung, yaitu meniupan, penjarian, penguasaan lagu. Pada tahap ini masih adanya Siswa yang belum siap maju kedepan untuk bermain *Pianika* dengan alasan belum bisa dan belum dilatih dan meminta diberi waktu lagi pada pertemuan selanjutnya, padahal sudah dikasih waktu panjang.

3. Pembahasan

Proses pelaksanaan pembelajaran *Pianika* dengan menggunakan audiovisual tidak terlepas dari persiapan, presentasi, latihan, dan penampilan hasil. Persiapan yang dilakukan

Guru adalah membuat rencana pembelajaran sesuai dengan kondisi dan situasi kegiatan yang dilakukan, membuat media pembelajaran untuk menunjang aktivitas pembelajaran. Mengirim materi pelajaran ke group Siswa untuk diperelajari sehingga pada saat pembelajaran tatap muka minggu depan Guru tinggal menjelaskan saja. Presentasi yang dilakukan Guru adalah mengirimkan video pembelajaran ke group untuk Siswa yang masuk pada pertemuan tatap muka berikutnya. Selanjutnya pada pembelajaran tatap muka di hari itu Guru hanya menjelaskan dan memantau sampai dimana Siswa menguasai lagu Angin Mamiri. Latihan atau praktik yaitu berlatih secara individu dengan mengikuti atau mengamati video yang sudah dikirim oleh Guru, dan pada pembelajaran tatap muka Guru akan mengawasi Siswa bermain *Pianika* dan mengajarnya. Penampilan hasil adalah mengambil nilai kepada Siswa dengan cara maju kedepan satu-persatu memainkan *Pianika* dengan lagu Angin Mamiri. Aspek yang dinilai pada ranah psikomotor yang berkaitan keterampilan dan kesiapan Siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat menyimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran *Pianika* dengan menggunakan audiovisual di kelas VIII-2 SMP Negeri 7 Binjai berjalan dengan sangat baik, walaupun proses pembelajaran *Pianika* menggunakan audiovisual dengan tatap muka dihadiri oleh 50% dari Siswa kelas VIII-2 setiap minggunya.

Dinyatakan sangat baik dikarenakan hasil belajar bermain *Pianika* di kelas VIII-2 melebihi dari nilai KKM yaitu 72. Dengan persentase nilai 100% Siswa mendapat nilai di atas KKM atau paling rendah mendapat nilai 75 dengan persentase nilai 80% yang mendapatkan nilai diatas 75 di kelas VIII-2 SMP N 7 Binjai.

Referensi

- Ade, Sanjaya. (2011). Model-model Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arif, Sadiman. (1984). Media Pendidikan. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad. (2013). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Azhar Arsyad. (2011). Media pembelajaran. *Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 36(1), 9–34.*
- Danim, Sudarwan. (2010). Perkembangan Peserta Didik. Bandung: Alfabeta
- Hadi, H. (2017). the Use of Audio Visual Media in the Learning Process of Guitar Subject. *Komposisi: Jurnal Pendidikan Bahasa, Sastra, Dan Seni, 18(1), 39.*
<https://doi.org/10.24036/komposisi.v18i1.7573>
- Lumbantoran, J. (2017). Pengembangan bahan ajar integral Tak Tentu Berbasis Model Small Group Discussion di program Studi Pendidikan Matematika Fkip Ukitahun 2016/2017. *Jurnal Dinamika Pendidikan, 10(2), 99–116.*
- Moleong, L. J. (2010). Metodologi Penelitian Kualitatif, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- UU No. 20 Tahun 2003, Pasal I ayat 20.
- Wena, Made. (2013). Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer. Jakarta: PT Bumi Aksara.