




PENGGUNAAN MEDIA -AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI SISWA BELAJAR MUSIK ANSAMBLE KELAS VIII-A SMP NEGERI 15 KOTA TASIKMALAYA

Fatimah¹

¹SMP Negeri 15 Kota Tasikmalaya, Inndonesia

 fatimah47@guru.smp.belajar.id

Article Info

Article History

Received : 28-12-2022

Revised : 15-01-2023

Accepted : 30-01-2023

Kata kunci:

Audio Visual, Musik
Ansambel, Motivasi.

Abstract

Media pembelajaran baik berupa buku, siaran radio, rekaman peristiwa, film, komputer, dan televisi berpotensi menumbuhkan dan mengembangkan masyarakat belajar. Olehnya itu, setiap kegiatan belajar- mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan, penggunaan media tidak mungkin diabaikan. Guru adalah suatu jabatan karier. Fungsional dan profesional, seorang anggota masyarakat yang berkompeten (cakap, mampu, dan wewenang) dan memperoleh kepercayaan dari masyarkat dan atau pemerintah untuk melaksanakan tugas, fungsi dan peranan serta tanggung jawab guru, baik dalam lembaga pendidikan jalur sekolah maupun lembaga luar sekolah. Guru yang belum menguasai pembelajaran akan ketinggalan oleh arus perkembangan informasi dan komunikasi. Alternatif kreatif untuk itu adalah pembelajaran yang mampu menyeimbangkan kerja belahan otak kiri dan belahan otak kanan. Otak kiri memainkan peranan penting dalam pemrosesan logika, kata-kata, matematika dan urutan atau yang disebut sebagai otak yang berkaitan dengan pembelajaran akademis. Sedangkan otak kanan berkaitan dengan irama, musik, gambar, warna, ruang dan imajinasi atau yang disebut sebagai otak yang berkaitan dengan aktivitas kreatif. Kombinasi kerja kedua belahan otak dalam suatu pembelajaran inilah yang dapat mereproduksi kreativitas penguasaan konsep pembelajaran. Impelementasi media pembelajaran yang tepat untuk itu adalah "Audio Visual". Media ini merupakan teknik yang paling baik dalam membantu proses berfikir otak secara teratur karena menggunakan teknik grafis yang berasal dari pemikiran manusia yang bermanfaat untuk menyediakan kunci-kunci universal sehingga membuka potensi otak. Sehingga materi pelajaran yang diringkas menjadi terpola secara visual dan grafis yang akhirnya dapat membantu merekam, memperkuat, dan mengingat kembali informasi yang telah dipelajari. Penelitian ini dilaksanakan di kelas VIII-A, dengan data hasil pembelajaran sebagai berikut : 1) rata-rata minat dan motivasi pada dua siklus adalah 75,5%, dan berkategori tinggi; 2)rata-rata aktivitas / keterampilan proses pada dua siklus berkategori sangat tinggi; "Media Audio Visual" terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar Seni budaya dan aktivitas siswa di kelas VIII-A SMPN 15 Tasikmalaya, pada materi "Belajar Musik Ansambel".

Learning media in the form of books, radio broadcasts, recorded events, films, computers, and television have the potential to grow and develop learning communities. Therefore, every teaching and learning activity to achieve educational goals, the use of media cannot be ignored. Teacher is a career position. Functional and professional, a member of the community who is competent (capable, able and authorized) and gains the trust of the community and/or government to carry out the duties, functions and roles and responsibilities of teachers, both in school-line educational institutions and out-of-school institutions. Teachers who have not mastered learning will be left behind by the flow of information and communication developments. A creative alternative for that is learning that is able to balance the work of the left and right hemispheres of the brain. The left brain plays an important role in the processing of logic, words, mathematics and sequences or what is known as the brain related to academic learning. While the right brain is related to rhythm, music, pictures, colors, space and imagination or what is known as the brain which is related to creative activity. The combination of the work of the two hemispheres in a lesson is what can reproduce the creativity of mastering learning concepts. The proper implementation of learning media for this is "Audio Visual". This media is the best technique in helping the brain's thinking process regularly because it uses graphical techniques derived from human thought which are useful for providing universal keys so as to unlock the potential of the brain. So that the summarized subject matter becomes visually and graphically patterned which can ultimately help record, strengthen, and recall the information that has been learned. This research was conducted in class VIII-A, with the following learning outcomes data: 1) the average interest and motivation in the two cycles was 75.5%, and in the high category; 2) the average activity / process skills in the two cycles are very high; "Audio Visual Media" is proven to be able to increase motivation to learn Arts and Culture and student activities in class VIII-A SMPN 15 Tasikmalaya, on the material "Learning Musical Ensembles".

PENDAHULUAN

Profesionalisme guru tidak cukup hanya dengan kemampuan membelajarkan siswa, tetapi juga harus mampu mengelola informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar siswa (Ibrahim, *et.al.*, 2001). Konsep lingkungan meliputi tempat belajar, metode, media, sistem penilaian, serta sarana dan prasarana yang diperlukan untuk mengemas pembelajaran dan mengatur bimbingan belajar sehingga memudahkan siswa belajar. Kehidupan dalam era informasi ditandai oleh ketersediaan informasi yang bervariasi, tersebar makin luas, seketika, dan tersaji dalam berbagai bentuk dan waktu yang cepat. Semua usaha pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, dan penyajian informasi senantiasa menggunakan media. Perkembangan media, telah menimbulkan dua kali dari empat kali revolusi dunia pendidikan. Revolusi pertama terjadi beberapa puluh abad yang lalu, yaitu pada saat orang tua menyerahkan pendidikan anak-anaknya kepada orang lain yang berprofesi sebagai guru; revolusi kedua terjadi dengan digunakannya bahasa tulisan sebagai saran utama pendidikan: revolusi ketiga timbul dengan tersedianya media cetak yang ditandai dengan diciptakannya mesin cetak dan teknik percetakan; dan revolusi keempat berlangsung dengan meluasnya penggunaan media komunikasi elektronik (Miarso, 2004)

Media pembelajaran baik berupa buku, siaran radio, rekaman peristiwa, film, komputer, dan televisi berpotensi menumbuhkan dan mengembangkan masyarakat belajar.

Olehnya itu, setiap kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan, penggunaan media tidak mungkin diabaikan. Guru adalah suatu jabatan karier. Fungsional dan profesional, seorang anggota masyarakat yang berkompeten (cakap, mampu, dan wewenang) dan memperoleh kepercayaan dari masyarakat dan atau pemerintah untuk melaksanakan tugas, fungsi dan peranan serta tanggung jawab guru, baik dalam lembaga pendidikan jalur sekolah maupun lembaga luar sekolah. Guru yang belum menguasai pembelajaran akan ketinggalan oleh arus perkembangan informasi dan komunikasi.

Pengertian media mengarah pada sesuatu yang dapat meneruskan informasi (pesan) antara sumber (pemberi pesan) dan penerima pesan. Media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan menyampaikan pesan atau informasi (AECT dalam Arsyad, 2011). Masih dari sudut pandang yang sama, Kemp dan Dayton (1985:3), mengemukakan bahwa peran media dalam proses komunikasi adalah sebagai alat pengirim (transfer) yang mentransmisikan pesan dari pengirim (sender) kepada penerima pesan atau informasi (receiver) (Kartika, 2008). Sejalan dengan hal tersebut Munadi (2012) menyatakan bahwa "media merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif"

Media memiliki peran yang sangat penting dalam pendidikan sebagai suatu sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam suatu proses komunikasi antara komunikator dan komunikan (Asyar, 2011). Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran (Djamarah, 2002). Di mana media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan. Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat bantu pembelajaran, yaitu segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini masih cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang digunakan untuk tujuan pembelajaran.

Gagne dan Briggs (1975) dalam Arsyad (2011:4) mengemukakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto gambar, grafik, televisi, dan komputer. Media pembelajaran adalah semua alat (bantu) atau benda yang digunakan dalam pembelajaran, dengan maksud untuk menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (pendidik maupun sumber lain) kepada penerima (peserta didik).

Multimedia yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media secara terintegrasi dalam suatu kegiatan pembelajaran. Secara sederhana, Meyer (2009) dalam Asyhar (2011). Mendefinisikan multimedia sebagai media yang menghasilkan bunyi dan teks. Sementara Martin (2010) dalam Asyhar (2011) membedakan multimedia dan audiovisual. Video Konferensi dan video caset termasuk kedalam media audio visual dan aplikasi komputer interaktif dan non interaktif merupakan beberapa contoh multimedia.

Menurut Asyhar (2012), Istilah multimedia muncul pertama kali diawal 1990 melalui media masa. Istilah ini dipakai untuk menyatukan teknologi digital dan analog dibidang *intertainment, publishing, communications, marketing, advertising* dan juga *commercial*, multimedia merupakan penggabungan dua kata "multi" dan "media" multi berarti "banyak" sedangkan media berarti "medium", jadi Multimedia adalah media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Pembelajaran multimedia melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi. Menurut Martin dalam Asyhar (2012) membedakan multi media dan audiovisual. Video converence dan video cassette termasuk media audiovisual, dan Aplikasi komputer interaktif dan non interaktif adalah beberapa contoh multimedia.

Dari urain diatas dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan media berbasis komputer yang menggunakan berbagai jenis media secara terintegrasi dalam satu kegiatan. Itulah sebabnya, pembelajaran dengan media interkatif, internet dan lain-lain sering dianggap pembelajaran dengan multimedia. Multimedia memberikan pengalaman belajar secara langsung, baik secara berbuat dan melakukan dilokasi, maupun dengan cara terlibat seperti permainan, simulasi, bermain pran, teater dan sebagainya.

Rekaman pementasan musik ansambel merupakan media audio visual yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Melihat karakteristik rekaman pementasan musik ansambel, maka sangat tepat digunakan sebagai media pembelajaran musik ansambel di SMP. Pembelajaran musik ansambel sejak usia dini membantu mengembangkan daerah otak yang terlibat dalam bahasa dan penalaran. Diperkirakan bahwa perkembangan otak berlanjut selama bertahun-tahun setelah kelahiran. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa pelatihan musik secara fisik mengembangkan bagian dari sisi kiri otak yang dikenal untuk pengolahan bahasa, dan benar-benar dapat menghubungkan sirkuit otak dengan cara tertentu. Mendengarkan lagu yang familiar untuk informasi yang baru juga dapat membantu informasi tersebut membekas di pikiran anak muda.

Ada juga hubungan sebab akibat antara musik dan kecerdasan spasial (kemampuan untuk melihat dunia secara akurat dan untuk membentuk gambaran mental dari sesuatu). Ini jenis kecerdasan, yang dengan kecerdasan tersebut seseorang dapat memvisualisasikan berbagai elemen yang harus pergi bersama-sama, sangat penting untuk jenis berpikir yang diperlukan untuk segala sesuatu dari pemecahan masalah matematika canggih untuk dapat mengemas buku-tas dengan segala sesuatu yang akan dibutuhkan untuk setiap hari. Anak-anak dan para pelajar seni belajar untuk berpikir kreatif dan memecahkan masalah dengan membayangkan berbagai solusi, menolak aturan usang dan asumsi. Pertanyaan tentang seni tidak hanya memiliki satu jawaban yang benar. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa siswa yang mempelajari seni lebih berhasil pada tes standar seperti tes psikotes atau masuk ke perguruan tinggi. Mereka juga mencapai nilai yang lebih tinggi di sekolah.

Sebuah studi tentang seni menyediakan anak-anak dengan sekilas internal budaya lain dan mengajarkan mereka untuk empati melalui orang-orang dari budaya ini. Ini

pengembangan belas kasih dan empati, sebagai lawan untuk pengembangan keserakahan dan sikap "keegoisan", menyediakan jembatan melintasi jurang budaya yang mengarah untuk menghormati ras lainnya pada usia dini.

Bermain musik ansambel secara umum diartikan bermain musik bersama-sama. Ensemble (Prancis) juga berarti kelompok musik dalam satuan kecil atau permainan bersama dalam satuan kecil alat musik (Banoë, 2003: 133). Dalam kaitannya dengan kegiatan ansambel musik, sering pula kita gunakan pengelompokan musik atas dasar fungsi atau perasannya di dalam permainan. Ketepatan pemilihan nada dalam musik ansambel tidak hanya pada dimensi makna, tetapi juga rasa dan suasana. Sebagai proses kreatif, bermain musik ansambel dapat menjadi sarana bagi perkembangan kreatifitas siswa bila ditopang oleh struktur yang mendukungnya. Mulyana (1998) mengemukakan empat struktur yang mendukung tumbuhnya kreativitas seseorang, yaitu; (1) Pengenalan pribadi dan pengetahuan, (2) dorongan internal dan eksternal, (3) kebermaknaan belajar, dan (4) hasil yang bernilai bagi orang lain. Salah satu Kompetensi Dasar pada Kelas VIII adalah mengungkapkan pikiran, dan perasaan melalui kegiatan belajar musik ansambel dengan memerhatikan irama, dan rime.

Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri 15 Tasikmalaya dapat disimpulkan bahwa pembelajaran musik ansambel masih jauh dari yang diharapkan. Kondisi siswa antara lain: (1) siswa tidak memiliki ide untuk bermain musik ansambel, (2) siswa belum tertarik belajar musik ansambel, (3) kemampuan yang dimiliki siswa tidak sesuai dengan kegiatan belajar musik ansambel yang diharapkan, (4) siswa memiliki bekal penguasaan teknik yang kurang memadai, (5) siswa memiliki kemampuan bervariasi dalam belajar musik ansambel, (6) siswa belum tertarik dalam belajar musik ansambel, dan (7) banyak diantara siswa belum mencapai nilai ketuntasan dalam pembelajaran musik ansambel.

Kemampuan guru Seni budaya sangat bervariasi, mereka mengajar dengan metode yang konvensional, seperti menyajikan materi dengan hanya memberikan contoh saja, tidak ada upaya membelajarkan siswa tetapi guru hanya mengajarkan dan siswa dianggap sebagai objek bukan subjek belajar. Jika kondisi tersebut dicermati, maka pembelajaran musik ansambel perlu ditingkatkan melalui inovasi, misalnya pembelajaran musik ansambel dengan menggunakan metode bervariasi, menggunakan lingkungan sekitar sebagai tempat belajar, menyediakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, serta penciptaan kondisi yang dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Hal yang paling penting adalah guru mengadakan penelitian tentang keefektifan metode, teknik, dan media tertentu dalam pembelajaran musik ansambel.

Musik Unsamble adalah bentuk sajian musik yang terdiri dari alat musik yang berbeda-beda. Sementara, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), ansambel adalah kelompok pemain musik (penyanyi) yang bermain bersama secara tetap. Jadi, musik ansambel adalah praktik bermain musik secara bersama-sama dengan menggunakan beberapa alat musik tertentu. Kemudian jenis alat musik yang dimainkan juga berbeda-beda. Dengan berbagai jenis alat musik yang berbeda dan dimainkan secara bersamaan ini, akan menghasilkan musik yang indah untuk dinikmati

Berdasarkan kenyataan tersebut, maka diperlukan pembelajaran musik ansambel yang dirancang untuk menggugah daya imajinasi siswa. Salah satunya adalah menggunakan video pementasan musik ansambel. Video musik ansambel tentu saja bisa di tampilkan dengan menggunakan media, media yang digunakan adalah media audio visual. Berbagai penelitian telah ditunjukkan bahwa penggunaan media efektif dalam mengoptimalkan hasil belajar. Beberapa tesis mahasiswa Pascasarjana Universitas Negeri Makassar pada tahun 2005, antara lain: Penelitian eksperimen yang dilakukan oleh Masrariah (2005) tentang keefektifan Media pengajaran dalam Peningkatan Kemampuan Qawaid, dengan temuan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan media audio-visual dengan tanpa menggunakan media audio-visual.

Penggunaan media dalam pembelajaran merupakan bagian komponen dari metode pengajaran yang merupakan upaya untuk memungkinkan proses belajar yang menggabungkan fakta dan ide-ide untuk menjelaskan materi. Media pembelajaran tidak hanya bertanggung jawab atas sampainya pesan atau informasi pembelajaran kepada siswa, tetapi juga memastikan bahwa pesan atau informasi yang disampaikan tidak terjadi penyimpangan makna. Dengan penggunaan media diharapkan pengetahuan dan pemahaman siswa tentang konsep-konsep mater pelajaran semakin baik dan dapat menumbuhkan minat dan motivasi bagi siswa untuk belajar. Dalam proses belajar mengajar, lima komponen yang sangat penting adalah tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi pembelajaran. Kelima aspek ini saling mempengaruhi. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan berdampak pada jenis media pembelajaran yang sesuai, dengan tanpa melupakan tiga aspek penting lainnya yaitu tujuan, materi, dan evaluasi pembelajaran. Dalam hal ini, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi, motivasi, kondisi, dan lingkungan belajar (Hamalik, Oemar. 1990)

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap pembelajar. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu (Wiratmojo, P dan Sasonohardjo, 2002). Media pembelajaran merupakan wahana dalam menyampaikan informasi atau pesan pembelajaran pada siswa. Oleh karena itu, guru sebaiknya menghadirkan media dalam setiap proses pembelajaran demi tercapainya tujuan yang hendak dicapai. Pernyataan tersebut di atas sesuai dengan pendapat Hamalik (2002:12), yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.

Penggunaan media dalam pembelajaran sangat berpengaruh terhadap berhasilnya suatu pembelajaran. Sesuai dengan penggunaannya, materi dan taraf siswa harus juga dapat disesuaikan oleh guru. Dengan demikian guru harus dapat menyesuaikan media apa yang tepat dan apakah cocok media tersebut dengan siswa yang akan diajar. Sadiman (1996:30), menyatakan bahwa kelebihan media pembelajaran adalah sifatnya konkrit, gambar dapat

mengatasi ruang dan waktu, mengatasi keterbatasan pengamatan, memperjelas suatu masalah sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman.

Definisi Media Pembelajaran Nunu Mahnun (2012) menyebutkan bahwa "media" berasal dari bahasa Latin "medium" yang berarti "perantara" atau "pengantar". Lebih lanjut, media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Penggunaan media pengajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar. Proses belajar mengajar (PBM) seringkali dihadapkan pada materi yang abstrak dan di luar pengalaman peserta didik sehari-hari sehingga materi pelajaran menjadi sulit diajarkan oleh guru dan juga sulit untuk dipahami oleh peserta didik. Media adalah salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengkonkretkan sesuatu yang abstrak. Pengalaman itu dapat berupa pengalaman langsung dan pengalaman tidak langsung. Pengalaman langsung adalah pengalaman yang diperoleh melalui aktivitas sendiri pada situasi yang sebenarnya. Pengalaman langsung semacam itu tentu saja merupakan proses belajar yang sangat bermanfaat, sebab dengan mengalami secara langsung kemungkinan kesalahan persepsi akan dapat dihindari

Berdasarkan penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media audio-visual dapat meningkatkan kreatif siswa untuk belajar musik ansambel. Hal ini sejalan dengan pendapat Baugh, yang dengan indra lainnya. Dale memperkirakan bahwa hasil belajar melalui indra pandang berkisar 75%, melalui indra dengar 13%, dan indra lainnya sekitar 12% (Arsyad, 2004).

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SMPN 15 Tasikmalaya, untuk mata pelajaran Seni budaya. Sebagai subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII A Tahun Pelajaran 2021/2022 dengan jumlah siswa sebanyak 40 orang. Lokasi sekolah ini berada di Kecamatan Tamansari Kota Tasikmalaya. Kehidupan masyarakat di sekitar lokasi penelitian bermata pencaharian beragam, seperti PNS, petani, persiuan pedagang dan lain-lain.

Siklus 1 akan dilaksanakan selama 2 kali pertemuan atau 1 minggu bulan Februari (minggu pertama), minggu berikutnya untuk kegiatan evaluasi dan refleksi. Pada siklus 1 akan disampaikan materi pembelajaran Musik Ansambel dengan gaya konvensional. Model PTK yang digunakan adalah yang dikembangkan oleh John Elliot dimana setiap siklusnya dilaksanakan dengan langkah-langkah perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan (observasi) dan refleksi sebagai berikut:

1. Perencanaan

Dalam perencanaan ini, persiapan yang dilakukan sebelum pelaksanaan tindakan adalah sebagai berikut:

Menyusun Rencana Pembelajaran tentang belajar Musik Ansambel, membuat dan mengumpulkan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses belajar, membuat power point tentang video pementasan Musik Ansambel yang akan dipakai dalam pembahasan materi, dan menyiapkan format pengamatan dalam proses belajar mengajar tentang keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar.

2. Pelaksanaan Tindakan

Dalam pelaksanaan tindakan ini, yang akan dilakukan antara lain adalah sebagai berikut:

Guru menyampaikan materi dengan powerpoint, siswa mengamati setiap video atau materi yang disampaikan oleh guru. Setelah selesai mengamati siswa diarahkan untuk mencoba alat musik yang disediakan.

3. Pengamatan

Pengamatan atau observasi yang dilakukan dalam penelitian tindakan ini adalah dengan menggunakan format pengamatan yang telah disediakan. Aspek-aspek yang diamati antara lain meliputi:

Situasi kegiatan belajar mengajar yang terdiri dari 3 (tiga) komponen yaitu siswa senang belajar, siswa aktif dalam belajar dan siswa antusias dalam proses pembelajaran.

4. Refleksi

Hasil pengamatan yang diperoleh selama proses belajar mengajar berlangsung dianalisa. Berdasarkan hasil analisa ini, guru dan kolaborator melakukan refleksi diri untuk menentukan keberhasilan penelitian dan merencanakan tindakan berikutnya. Penelitian tindakan kelas ini berhasil apabila:

Sebagian besar (60 % dari siswa) termotivasi untuk belajar.

Sebagian besar (70 % dari siswa) kreatif dalam pembelajaran.

Sebagian besar (70 % dari siswa) berani dan mampu untuk menghargai karya orang lain.

Lebih dari 70 % siswa antusias dalam pembelajaran.

Untuk siklus II dalam penelitian tindakan ini direncanakan berdasarkan hasil refleksi dari siklus I, sehingga masing-masing siklus saling keterkaitan. Siklus II merupakan modifikasi dari siklus I. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan hasil yang lebih baik sehingga indikator keberhasilan yang telah ditetapkan dapat tercapai. Dengan kata lain kekurangan atau kelemahan yang ditemui pada siklus I dijadikan sebagai bahan perencanaan untuk perbaikan pada siklus selanjutnya

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tindakan pembelajaran dilaksanakan dalam 2 kali tatap muka, yakni tanggal 5 September dan 10 Oktober 2021. Materi ajar pembelajaran adalah KD 1, yakni Ansambel Musik Tradisional. Tujuan dari KD ini adalah : 1)Menjelaskan langkah-langkah menggunakan alat musik ritmis dan alat musik melodis dalam musik ansambel; 2) Mampu memainkan alat musik; 3) Percaya diri, kritis dan menghargai keberagaman pendapat orang lain. Berikut ini adalah photo kegiatan pembelajaran pada siklus 1, sesuai prosedur pembelajarannya, yakni :

- a. Situasi siswa dalam pembelajaran siklus 1 memperhatikan guru yang sedang menyajikan materi belajar musik ansambel (Photo 4.1)



Hasil pembelajaran siklus 1 ini dapat dijelaskan dengan data-data berikut ini :

1) Data Minat dan Motivasi Belajar Siswa

Gambaran minat dan motivasi siswa selama berlangsungnya pembelajaran terlihat dalam tabel berikut ini.

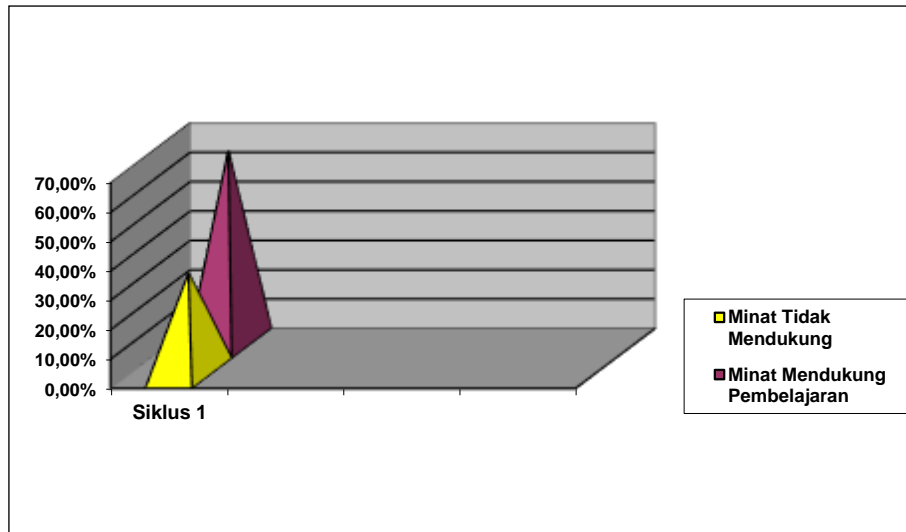
Tabel 1. Minat dan motivasi belajar siswa

Data Observasi			
Indikator Minat Tidak Mendukung PBM	Siklus 1		
	Frek	% (-)	% (+)
a. Mengganggu teman lain;	3	7,50	
b. Tertawa-tawa dengan teman lain	2	5,00	
c. Tidak memperhatikan	2	5,00	
d. Mengobrol tidak kondusif;	4	10,00	
e. Malas / acuh tak acuh;	2	2,50	
f. Mengerjakan tugas lain;	3	7,50	
g. Mengantuk/tidur-tiduran.	0	0	
JUMLAH	16	40,00	60,00

Berdasarkan tabel III.1 dapat dijabarkan:

- Sebanyak 3 orang (7,50%) mengganggu orang lain
- Sebanyak 2 orang (5,00%) tertawa-tawa dengan teman lain
- Sebanyak 2 orang (5,00%) tidak memperhatikan
- Sebanyak 4 orang (10,00%) mengobrol tidak kondusif
- Sebanyak 2 orang (5,00%) malas/acuh tak acuh
- Sebanyak 3 orang (7,50%) mengerjakan tugas lain

Grafik 1 Minat dan motivasi belajar siswa



2) Data Kreatifitas Siswa Belajar Musik Ansambel

Data ini diperoleh dari hasil observasi yang dilakukan pada kegiatan belajar. Indikator belajar musik ansambel meliputi : (a) Antusias siswa memperhatikan materi (b) Kreativitas dalam pembelajaran; (c) Menghargai karya seni.

Data indikator tersebut tergambar dari table dan grafik di bawah ini :

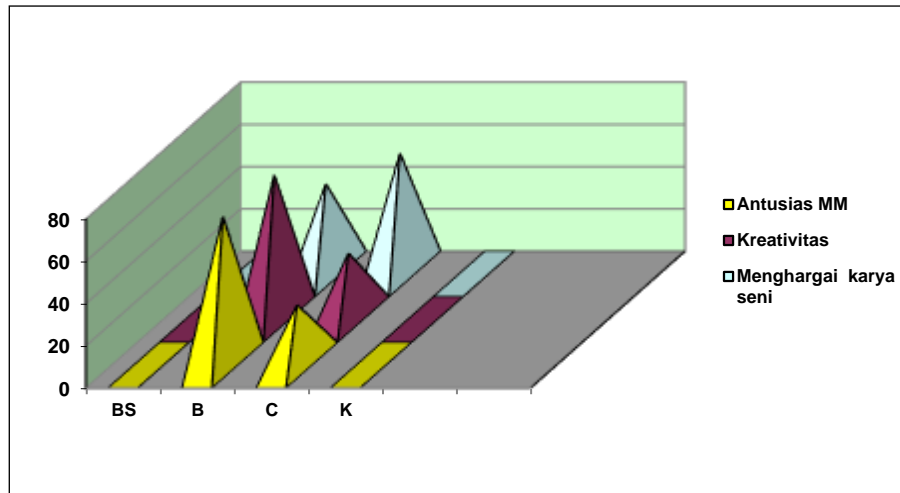
Tabel.2. Kreatifitas belajar musik ansambel

Indikator Keterampilan Individual	Kategori Indikator (rata-rata kelas dalam %)			
	Baik Sekali	Baik	Cukup	Kurang
Antusias belajar	-	72,50	27,50	-
Kreativitas siswa	-	67,50	32,50	-
Menghargai karya orang lain	-	45,00	55,00	-

Berdasarkan tabel III.2 dapat dijabarkan

- Sebanyak 72,50 kategori baik dan 27,50 kategori cukup, siswa Antusias belajar
- Sebanyak 67,50 kategori baik dan 32,50 kategori cukup, siswa kreatif
- Sebanyak 45,00 kategori baik dan 55,00 kategori cukup, siswa Menghargai karya orang lain

Grafik 2. Kreatifitas siswa



3) Refleksi Tindakan Pembelajaran

Refleksi data hasil pembelajaran dilakukan bersama observer pada setiap selesai kegiatan tatap muka pembelajaran. Hasil analisis ditemukan bahwa secara umum pembelajaran telah berjalan sesuai tujuan yang diharapkan. Ada beberapa hal temuan yang harus diperbaiki dan ditingkatkan untuk pembelajaran siklus II, yakni :

- (a) Masih ada siswa yang belum paham benar dalam menerima materi. Solusinya adalah siswa dipandu oleh gurunya.
- (b) Kreativitas siswa menunjukkan antusias belajar yang baik. Untuk lebih meningkatkan kemampuan siswa adalah memberikan perhatian yang lebih lagi baik kepada setiap siswa secara merata.

Pelaksanaan Tindakan Penelitian SiklusDua

Pembelajaran siklus II dilaksanakan dalam 2 kali tatap muka, yakni tanggal 12 September dan 26 Oktober 2021. Materi ajar pembelajaran adalah KD 1, yakni Belajar Musik Ansambel Berikut ini adalah photo kegiatan pembelajarannya :

a. Tahap belajar menggunakan audio visual (Photo IV.2)



b. Contoh gambar-gambar musik ansambel (Gambar.IV.3)



Hasil pembelajaran dapat dijelaskan dengan data-data berikut ini :

Data Minat dan Motivasi Belajar Siswa

Gambaran minat dan motivasi siswa selama berlangsungnya pembelajaran pada pertemuan ke 1 dan 2 terlihat dalam tabel berikut ini.

Tabel 3 Minat dan motivasi siswa

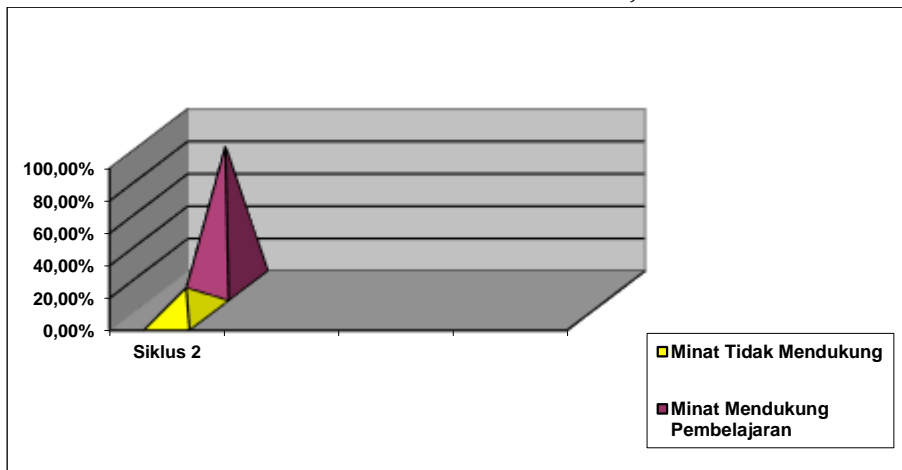
Data Observasi			
Indikator Minat Tidak Mendukung PBM	Siklus 1		
	Frek	% (-)	% (+)
a. Mengganggu teman lain;	1	2,50	
b. Tertawa-tawa dengan teman lain	0	0,00	
c. Tidak memperhatikan	1	2,50	
d. Mengobrol tidak kondusif;	2	5,00	
e. Malas / acuh tak acuh;	1	2,50	
f. Mengerjakan tugas lain;	1	2,50	
g. Mengantuk/tidur-tiduran.	0	0,00	
JUMLAH	6	15,00	85

Berdasarkan tabel III.1 dapat dijabarkan:

- Sebanyak 1 orang (2,50%) mengganggu orang lain
- Sebanyak 1 orang (2,50%) tidak memperhatikan

- Sebanyak 2 orang (5,00%) mengobrol tidak kondusif
- Sebanyak 1 orang (2,50%) Malas/ acuh tak acuh
- Sebanyak 1 orang (2,50%) mengerjakan tugas lain.

Gafik 3 Minat dan motivasi belajar siswa



4) **Data kreatifitas siswa belajar musik ansambel**

Data indikator keterampilan Seni budaya siswa dapat digambarkan oleh tabel dan grafik di bawah ini :

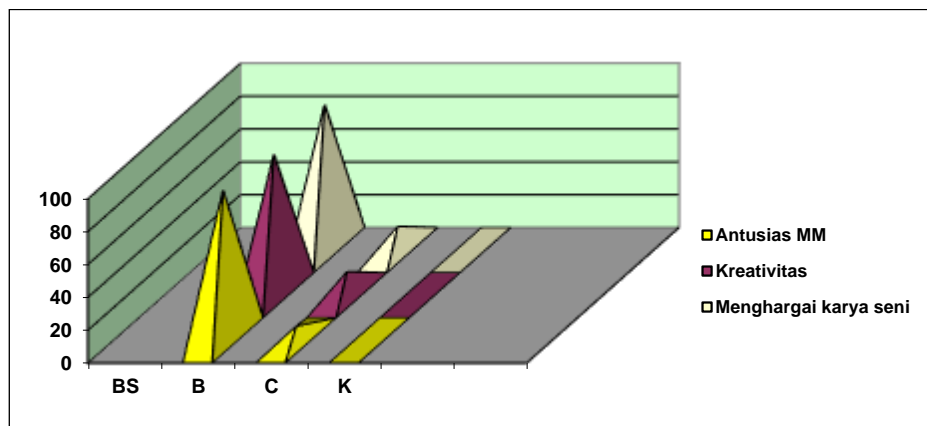
Tabel.4. Kreatifitas Belajar Musik Ansambel

Indikator Keterampilan Belajar Musik Ansambel	Kategori Indikator (rata-rata kelas dalam %)			
	Baik Sekali	Baik	Cukup	Kurang
Antusias dalam belajar	-	90,00	10,00	-
Kreativitas siswa	-	80,00	20,00	-
Menghargai karya orang lain	-	87,50	12,50	-

Berdasarkan tabel III.4 dapat dijabarkan

- Sebanyak 90,00 kategori baik dan 10,00 kategori cukup, siswa Antusias belajar
- Sebanyak 80,00 kategori baik dan 20,00 kategori cukup, siswa kreatif
- Sebanyak 87,50 kategori baik dan 12,50 kategori cukup, siswa Menghargai karya orang lain

Grafik 4. Kreatifitas belajar musik ansambel



5) Refleksi Tindakan Pembelajaran

Hasil refleksi dan analisis data hasil pembelajaran pada siklus II dapat disimpulkan bahwa:

- Siswa sudah mulai tertarik dengan materi pembelajaran, sehingga hal ini meningkatkan motivasi mereka dalam belajar.
- Siswa sudah mampu mengungkapkan konsep secara berani dan sistematis.

Analisis Hasil Penelitian Pembelajaran

1. Analisis Data Minat dan Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan data table III.3 di atas, tergambar bahwa minat dan motivasi belajar siswa dalam siklus 2, pembelajaran adalah sangat tinggi, yakni rata-rata 85%. Hal ini, memperkuat keyakinan hipotesis bahwa media audio visual dapat meningkatkan minat dan motivasi belajarmusik ansambel. Penguatan minat dan motivasi belajar siswa akan mendorong siswa belajar lebih giat, seperti yang dikemukakan oleh **Boeriswaty** (2002) bahwa kecerdasan emosional yang mencakup keterampilan, memberikan kontribusi terhadap kemampuan memotivasi diri, sehingga dapat meningkatkan keberhasilan belajar.

Minat sangat tinggi ini dipicu oleh pembelajaran menggunakan media audio visual adalah pembelajaran bermakna yang menyeimbangkan kerja kedua belahan otak belajar. Sehingga belajar tidak membosankan dan melibatkan emosi yang berguna dalam menciptakan motif-motif kegembiraan.

2. Analisis Data Kreatifitas Siswa Belajar Musik Ansambel

Dalam tabel III.2, dan III.4 diperoleh data tentang keterampilan proses secara individual dan kooperatif kelompok belajar. Secara individual siswa dituntut untuk mengembangkan kreativitas dalam pembelajaran. Diperoleh data pada siklus 1 rata-rata prosentase keterampilan siswa adalah 67,50%; ini adalah kategori tinggi. Sedangkan pada siklus 2 aktivitas individual adalah 80,00 % dengan sangat tinggi.

Belajar sesungguhnya bukanlah semata guru mentransfer informasi ke benak siswa, akan tetapi memerlukan keterlibatan mental dan kerja siswa sendiri. Penjelasan dan peragaan

semata tidak akan membuat hasil belajar yang langgeng, tetapi hasil belajar yang lenggeng akan tercipta oleh kegiatan belajar aktif (Melvin L.Silberman, 2006:9).

Berbeda dengan pembelajaran konvensional, yang hanya datang, duduk, diam, catat, dan dengarkan, pembelajaran telah mengkerangkeng intelektual, emosional dan kreativitas siswa dalam belajar, sebagaimana digambarkan Neil Postmen (2001), dia mengatakan: "Sekolah kini kehilangan maknanya sebagai wahana pendewasaan, bagi seluruh penghuni di dalamnya dan otoritas-otoritas yang bersinggungan dengan keberadaannya. Apa bedanya sekolah dengan penjara jika ruang-ruang kelas bagi siswa lebih mirip kerangkeng; pintu yang tertutup ketika pelajaran berlangsung sehingga siswa kehilangan cakrawala optik alternatif, bangku-bangku memaku tubuh para siswa supaya sedikitpun tidak bergerak, dan guru-guru mirip sipir penjara; marah jika dikritik, menolak jika ada usulan, membentak jika ada kesalahan, bahkan memukul ketika ada yang dirasanya pantas dipukul"

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis hasil pada dua siklus pembelajaran musik ansambel dengan menggunakan media audio visual, pada materi ajar belajar musik ansambel, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: 1) Minat dan motivasi belajar siswa meningkat dengan kategori sangat tinggi, yakni rata-rata 60% (siklus 1) dan 85% (siklus 2). Hal ini, dikarenakan pembelajaran menggunakan media audio visual sebagai model belajar aktif, telah memadukan pembelajaran seimbang antara belahan otak kanan dan kiri. Siswa dapat mengembangkan peta pikiran sesuai konsep KD, sehingga menyenangkan dan menarik bagi siswa untuk belajar. 2) Aktivitas dan keterampilan proses belajar siswa secara individual dan kelompok mampu menciptakan pembelajaran yang aktif. Hasil observasi presentasi, siswa telah mampu mengungkapkan ide konsep materi belajar musik ansambel secara sistematis. Hal ini, dapat meningkatkan keyakinan atau keberanian siswa dalam menguatkan kemampuannya

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Catharina Tri Anni, Achmad Rifa'i. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Unnes Press.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rinneka Cipta.
- Mudjiono, Dimiyati. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rinneka Cipta.
- Oemar, Hamalik. 2007. *Kurikulum dan pembelajaran*. Jakarta: Bumi aksara.
- Poerwadarminta. 2003. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Sardiman. 2011. *Interaksi Dan Motivasi Belajar-mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- S, Nasution. 2003. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Fatimah

Penggunaan Media -Audio Visual untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Belajar Musik Ansamble Kelas VIII-A SMP Negeri 15 Kota Tasikmalaya

DOI Artikel: doi.org/10.46306/jurinotep.v1i3.39

- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Trianto.2007. *Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktik*. Jakarta: Ali, Muhammad, *Guru dan Proses Belajar Mengajar*, Bandung, Sinar Biru, 1992.
- Arsyad, Azhar, *Media Pengajaran*, Jakarta, Raja Grafindo Persada, 2004.
- Asnawir, dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, Jakarta Selatan, Ciputat Pers, 2002, Cetakan ke-1.
- Darmin, Sudarman, *Media Komunikasi Pendidikan*, Jakarta, Bumi Aksara, 1999.
- Daryanto, *Pengenalan Dasar Ilmu Komputer*, Bandung, Yrama Widya, 2004.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta, Rineka Cipta, 1996, Cetakan ke-1.
- Djamarah, Syaiful Bahri, *Psikologi Belajar*, Jakarta, Rineka Cipta, 2002, Cetakan ke1.
- Drajat, Dzakiah, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, Jakarta, Bumi Aksara, 1996.