SWARA: Jurnal Antologi Pendidikan Musik
Journal homepage: https://ejournal-arts.upi.edu/swara

PEMBELAJARAN KEYBOARD IRINGAN DI EKSTRAKURIKULER MUSIK SMAN 1 BANTARUJEG

Didik Tri Raharjo[1], Afdhal Zikri Zz[1]
[1]Program Studi Pendidikan Seni Musik, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia
*correspondence: E-mail: trididik214@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan utama mendeskripsikan implementasi dan efektivitas metode imitasi dalam pembelajaran iringan lagu nasional "Indonesia Raya" menggunakan instrumen musik keyboard di SMA Negeri 1 Bantarujeg. Pembelajaran musik yang memanfaatkan metode imitasi ini dirancang untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan praktis yang dibutuhkan, khususnya agar mereka mampu mengiringi lagu-lagu wajib nasional secara musikal. Kemampuan ini penting dalam mendukung kegiatan formal maupun non-formal sekolah. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, suatu pendekatan yang memungkinkan eksplorasi mendalam terhadap proses pembelajaran yang terjadi. Data dikumpulkan melalui serangkaian teknik kualitatif yang komprehensif, meliputi observasi langsung di kelas, wawancara mendalam dengan pihak terkait (guru dan siswa), dokumentasi hasil kegiatan, serta studi literatur sebagai landasan teoritis. Hasil temuan utama dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan imitasi secara signifikan memfasilitasi proses pembelajaran. Siswa dapat lebih mudah memahami dan menguasai keterampilan mengiringi lagu "Indonesia Raya" saat menggunakan alat musik keyboard dibandingkan metode konvensional. Keberhasilan imitasi dalam mentransfer pola-pola musikal membuktikan bahwa metode ini efektif. Adapun implikasi dari penelitian ini bersifat praktis dan edukatif, di mana hasil temuan yang terperinci ini dapat dijadikan sebagai acuan empiris yang kuat bagi guru musik. © 2025 Kantor Jurnal dan Publikasi UPI

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:
Diserahkan, 23 Oktober 2025
Revisi Pertama, 11 November 2025
Diterima, 16 November 2025
Tersedia Online, 01 Desember 2025
Tanggal Publikasi, 01 Desember 2025

Kata kunci:
Pembelajaran Musik, Keyboard, Metode Imitasi.

1. PENDAHULUAN

Di Indonesia, kegiatan ekstrakurikuler sekolah bukanlah sesuatu yang baru. Kegiatan ini sudah berlangsung sejak lama. Pada tingkat SMP dan SMA, kegiatan ekstrakurikuler berkembang dan bertambah jenisnya. Tidak hanya pramuka tetapi meliputi kegiatan-kegiatan seperti Usaha Kesehatan Sekolah, Kegiatan Seni, Patroli Keamanan Sekolah dan Kegiatan Olahraga. Para siswa umumnya ikut dalam salah satu ektra kurikuler tersebut bahkan ada yang mengikuti dua kegiatan sekaligus. Kegiatan ekstrakurikuler dikoordinasikan oleh sekolah dan dibimbing oleh guru maupun tenaga yang dikelola sekolah. Pada tingkat perguruan tinggi, kegiatan ekstrakurikuler yang dilakukan mahasiswa semakin beragam. Narmoatmojo (2010) menyatakan bahwa kehadiran kegiatan ekstrakurikuler di samping kegiatan intra kurikuler dimungkinkan karena banyak manfaat yang didapatkan dari kegiatan tersebut.

Ekstrakurikuler dapat disebut sebagai bagian dari pendidikan dalam arti luas. Dengan demikian kegiatan ini juga merupakan proses yang sisematis dan sadar di dalam membudayakan warga negara muda agar memiliki kedewasaan sebagai bekal kehidupannya. Kegitan ekstrakurikuler bertujuan agar siswa dapat memperdalam dan memperluas pengetahuan, mengenal hubungan antar berbagai mata pelajaran, menyalurkan bakat dan minat, serta melengkapi upaya pembinaan manusia seutuhnya dalam arti: 1. Beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa; 2. Berbudi pekerti luhur; 3. Memiliki pengetahuan dan keterampilan; 4. Sehat jasmani dan rohani; 5. Berkepribadian yang mantap dan mandiri; dan 6. Memiliki rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan Selain itu tujuan ekstrakurikuler juga untuk lebih memantapkan pendidikan kepribadian dan untuk lebih mengaitkan antara pengetahuan yang diperoleh dalam program kurikulum dengan keadaan dan kebutuhan lingkungan (Narmoatmojo, 2010).

Salah satu jenis ekstrakurikuler yang ada pada jenjang SMA. adalah ekstrakurikuler seni musik. Kegiatan ekstrakurikuler ini bertujuan untuk mengembangkan bakat dan kemampuan siswa dalam bermusik. Sehingga seni 14 musik dapat tetap lestari. Ekstrakurikuler seni musik ini juga ada di SMA Negeri 1 Bantarujeg. Namun kehadirannya tidak begitu nampak. Banyak siswa yang tidak begitu antusias dengan ekstrakurikuler ini, yang disebabkan oleh metode ajar yang terkesan monoton. Sehingga dianggap perlu untuk menerapkan metode pembelajaran baru dalam kegiatan ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Bantarujeg. SMA Negeri 1 Bantarujeg sendiri merupakan sekolah menengah atas yang beralamatkan di Jl. Siliwangi No. 119, Desa Cibeurih, Kecamatan Bantarujeg, Kabupaten Majalengka. Sekolah ini menjadi satu satunya sekolah negeri di wilayah Majalengka selatan. Peneliti disini lebih memfokuskan kepada pembelajaran ekstrakurikuler di bidang seni musik menggunakan alat musik keyboard, karena alat musik pengiring yang tersedia dan yang ada di SMAN 1 Bantarujeg hanya ada keyboard dan gitar, tetapi guru musik disini lebih memilih alat musik keyboard sebagai media pembelajarannya yang diharapkan hasil penelitian juga berguna untuk lebih membantu proses kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Seni Budaya (Seni Musik) terutama pada pembelajaran alat musik keyboard.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah seorang guru seni di SMA Negeri 1 Bantarujeg, para siswa di SMAN 1 Bantarujeg masih banyak sekali yang belum bisa memainkan alat musik keyboard, sehingga guru musik SMAN 1 Bantarujeg lebih memfokuskan pembelajarannya ke alat musik keyboard, yaitu pada pembelajaran keyboard iringan, yang dimana peneliti memfokuskan kepada pembelajaran lagu wajib Indonesia Raya, karena lagu Indonesia Raya adalah lagu yang paling sering dinyanyikan di sekolah, dan

DOI: https://doi.org/10.17509/swara.v5i3.7
e-ISSN 2807-2502 p-ISSN 2807-2677

juga pada tiap upacara bendera dan hari-hari besar nasional selalu menyanyikan lagu wajib Indonesia Raya. Oleh karena itu penelitian ini berfokus kepada pembelajaran keyboard iringan pada lagu Indonesia Raya di ekstrakurikuler musik SMAN 1 Bantarujeg. Kurangnya SDM yang kompeten dalam bidang seni musik khususnya memainkan alat musik keyboard di SMA Negeri 1 Bantarujeg berdampak pada acara-acara besar yang diselenggarakan sekolah. Banyak acara-acara besar yang masih harus mendatangkan player keyboard untuk mengiringi alunan lagu dalam acara-acara besar tersebut. Hal ini yang membuat guru ingin mencoba memberi pengenalan dan pembelajaran untuk meningkatkan pengenalan iringan lagu pada keyboard di sekolah SMAN 1 Bantarujeg, guna untuk membekali para siswa supaya mempunyai keterampilan dalam hal bermain keyboard yang dapat berguna di kehidupan sehari-hari. Misalnya mengiringi paduan suara, mengiringi vokal group, bisa memainkan lagu-lagu wajib nasional, dan masih banyak lagi. Metode pembelajaran baru dalam kegiatan ekstrakurikuler seni musik khususnya untuk pembelajaran keyboard dianggap penting untuk dilakukan. Salah satu metode pembelajaran yang dapat dilakukan adalah metode imitasi. Melalui metode imitasi ini diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami pembelajaran iringan lagu menggunakan alat musik keyboard.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualtitatif. Menurut (Sugiyono, 2012) pendekatan kualitatif merupakan suatu objek penelitian yang bersifat alamiah atau bisa juga diartikan sebagai objek yang berkembang apa adanya tanpa ada manipulasi dari peneliti. Salah satu karakteristik dari pendekatan kualitatif adalah bersifat deskriptif, dimana penelitian yang dilakukan tidak focus terhadap data yang menekankan angka melainkan berbentuk kata-kata atau gambar. Hal tersebut tentu mengarah kepada metode yang dibutuhkan dalam penelitian ini, yaitu metode deskriptif. Metode deskriptif merupakan penelitian untuk mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena yang bersifat alamiah ataupun rekayasa manusia (Sukmadinata, 2009). Penggunaan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif ini disesuaikan dengan kebutuhan pencarian jawaban atas pertanyaan penelitian yang bertujujan untuk mengungkap secara rinci proses metode imitasi pada pembelajaran iringan lagu Indonesia Raya di ekstrakurikuler musik SMAN 1 Bantarujeg.

Desain Penelitian Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan desain studi fenomenologi. Menurut (Moleong, 2012) metode penelitian kualitatif adalah penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermakasud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian secara holistik dan dideskripsikan dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yan alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Desain studi dari penelitian ini adalah dengan pendekatan fenomenologis. Pendekatan fenomenologi adalah menunda semua penilaian tentang sikap yang alami sampai ditemukan dasar tertentu. Studi fenomenologi tersebut bertujuan untuk mereduksi pengalaman 20 individual untuk mendapatkan hal yang esensial (mendasar) trkait fenomena (Alsa, 2004). Berdasarkan permasalahan yang ingin diselesaikan dan tujuan yang hendak dicapai serta berdasarkan permasalahan yang akan diangkat, yakni tentang pemanfaatan aplikasi dalam pembelajaran seni di sekolah dasar sukamulya tasikmalaya, maka metode yang dipilih adalah metode fenomenologi. Cara untuk menemukan hasil dan komponen dalam pembelajaran seni dengan menggunakan aplikasi maka peneliti harus mempelajari langsung dari individu yang mengalaminya. Peneliti melakukan pemahaman melalui wawancara semi tertruktur terhadap subjek penelitian.

DOI: https://doi.org/10.17509/swara.v5i3.7
e-ISSN 2807-2502 p-ISSN 2807-2677

Selain itu peneliti menggunakan metode studi kasus, dimana metode ini terdapat beberapa jenis bentuk studi kasus, diantaranya: 1. Ilustratif Bersifat deskriptif dan mempunyai tujuan untuk bisa menjelaskan mengenai sebuah situasi tertentu. 2. Penyelidikan Studi kasus yang biasa digunakan guna menyiapkan informasi sebelum melakukan penyelidikan. Dengan tujuan utamanya yaitu guna membantu identifikasi pertanyaan dari peneltian dan dapat memilih jenis pengukuran apabila sudah ingin memulai untuk melakukan penyelidikan itu sendiri. 3. Kumulatif Studi kasus yang satu ini sangat berfungsi guna memperpendek informasi yang sudah dilakukan, mengumpulkan dari berbagai periode dan waktu yang sangat berbeda. Dengan tujuan dapat digunakan guna analisis informasi yang sudah dikumpulkan untuk menyamaratakan penyelidikan masa lalu guna menghemat biaya dan waktu ketika dengan melakukan penyelidikan berulang-ulang.

3. TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Pada proses pembelajaran Musik di ekstrakurikuler SMAN 1 Bantarujeg Majalengka ini tentunya mempunyai pedoman dalam melakukan pembelajaran, yaitu dalam pemilihan materi yang berdasarkan pada silabus pada mata pelajaran Seni Budaya sesuai Telaah Kurikulum 2013 terdapat identitas silabus dalam mata pelajaran Seni Budaya kelas X yang digunakan Ibu Riska. Selain itu, di SMAN 1 Bantarujeg mempunyai perbedaan tersendiri dalam hal media pembelajaran. Guru seni musik SMAN 1 Bantarujeg Majalengka menggunakan metode imitasi, sebagai metode atau cara dalam berlangsungnya pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan metode imitasi dan pendekatan studi kasus, karena kedua metode ini sama-sama mempelajari suatu keadaan dan suatu perkembangan siswa dalam layanan bimbingan, serta arahan dalam pembelajaran dengan lengkap dan detail. Dan tujuan dari metode ini adalah untuk memahami sikap dan sifat individualitas banyak siswa dengan lebih baik dan dapat membantu perkembangan yang lebih lanjut (Sagala, 2009). Pada metode imitasi ini terdapat aktivitas tiru-meniru atau contoh-mencontoh terhadap apa-apa yang diinstruksikan dan yang dimainkan guru, yaitu dengan menghadapkan langsung siswa kepada kepada alat musik keyboard. Setelah itu guru juga langsung memberikan contoh dengan memainkan beberapa buah not pada alat musik keyboard secara bersamaan bersama dengan para siswa. Jadi disini terdapat dua alat musik keyboard, yang pertama milik guru, dan yang kedua adalah milik para siswa (Saling Berhadapan) Jadi disini terdapat aktivitas imitasi, yaitu tiru – meniru antara siswa dan guru.

Berdasarkan wawancara dengan Ibu Riska, sebagai Guru ekstarkurikuler seni musik,sekaligus sebagai guru Mata Pelajaran Seni Budaya di SMAN 1 Bantarujeg Majalengka ini penggunaan alat musik keyboard ini sangat membantu proses pembelajaran Seni Budaya khususnya Seni Musik, karena dengan perkembangan zaman saat ini penggunaan metode atau cara yang digunakan sebagai alat untuk pembelajaran musik haruslah sangat diperhatikan. Serta dengan metode ini membuat pembelajaran lebih menarik. Selain itu dengan penggunaan metode imitasi sebagai media pembelajaran ini juga dapat lebih memaksimalkan fungsi organ indera para siswa menjadi lebih baik. Berikut ini merupakan proses pembelajaran yang dilakukan di SMAN 1 Bantarujeg.

DOI: https://doi.org/10.17509/swara.v5i3.7
e-ISSN 2807-2502 p-ISSN 2807-2677

Proses Pembelajaran 1

Pada proses pembelajaran 1, Ibu Riska melakukan demonstrasi, yaitu dengan mengenalkan apa itu alat musik keyboard kepada siswa dan memberitahu apa manfaat dari penggunaan dan belajar alat musik keyboard dibanding dengan alat musik yang lain, bahwa alat musik keyboard merupakan alat musik yang sangat mudah diingat dan praktis untuk dimainkan, dan sangat bisa membantu dalam pembelajaran musik di sekolah. Setelah itu guru pun memberitahu isi not, tuts, tingkatan nada dan tonalitas yang terdapat pada alat musik keyboard sambil dimainkan dan dibunyikan oleh ibu Riska, kemudian ibu Riska juga mempersilahkan kepada siswa untuk mengikutinya secara bersamaan, dimulai dari segi teknik penjarian dalam memainkan alat musik keyboard, yaitu ada tuts kromatis, dan tuts harmonis. Tetapi dalam pembelajaran jenjang sekolah menengah atas ini, guru hanya memfokuskan pada pembelajaran iringan lagu wajib nasional, yaitu lagu Indonesia Raya melalui alat musik keyboard dengan *chord-chord* dasar yang sederhana.

Pertama Ibu Riska mulai menjelaskan tentang dari cara posisi bermain keyboard : a. Posisi Bermain Pada pertemuan pertama, guru menjelaskan tentang posisi duduk dan posisi tangan pada saat bermain keyboard perlu diperhatikan. Posisi duduk yang benar adalah selalu tegak, dan posisi tangan pada saat bermain keyboard adalah menekuk sedikit jari-jari seolah sedang memegang bola. Kemudian Ibu Riska langsung menyuruh para siswa untuk menirukan posisi bermain keyboard seperti yang tadi telah Ibu Riska contohkan. Oleh karena itu posisi tubuh dalam memainkan keyboard haruslah sangat diperhatikan, karena posisi yang salah dalam bermain keyboard dapat mengakibatkan mudah lelah dan berakhir dengan permainan yang kurang bagus.

Setelah kita mengetahui tuts dan interval, selanjutnya kita lihat tentang penggunaan jari pada saat memainkan tuts keyboard : *Fingering*, Latihan *fingering* ini ditujukan agar posisi jari dan tangan kita saat bermain keyboard ada dalam posisi yang benar. Juga untuk bentuk jari-jari kita saat bermain di atas tuts keyboard ada dalam posisi sempurna. Penjarian Tangan Kanan-Kiri Penjarian untuk tangan kanan : Penjarian tangan kanan keterangan : Tuts C = menggunakan jari 1 (ibu jari) Tuts D = menggunakan jari 2 (jari telunjuk) Tuts E = menggunakan jari 3 (jari tengah) Tuts F = menggunakan jari 1 (ibu jari) Tuts G = menggunakan jari 2 (jari telunjuk) Tuts A = menggunakan jari 3 (jari tengah) Tuts B = menggunakan jari 4 (jari manis) Tuts C = menggunakan jari 5 (jari kelingking Penjarian untuk tangan kiri Penjarian tangan kiri Keterangan : Tuts C = menggunakan jari 5 (jari kelingking) Tuts D = menggunakan jari 4 (jari manis) Tuts E = menggunakan jari 3 (jari tengah) Tuts F = menggunakan jari 2 (jari telunjuk) Tuts G = menggunakan jari 1 (ibu jari) Tuts A = menggunakan jari 3 (jari tengah) Tuts B = menggunakan jari 2 (jari telunjuk) Tuts C = menggunakan jari 1 (ibu jari).

Untuk penjarian *chord* C mayor yaitu ada tiga not yang harus dibunyikan secara bersamaan, yaitu not C – E – G, jika tangan kanan maka jari yang digunakan yaitu jari 1 (jempol) untuk not C, jari 3(tengah) untuk not E, dan jari 5 (kelingking) untuk not G. Dan jika tangan kiri maka yang digunakan yaitu jari 5 (Kelingking) untuk not C, jari 3 (tengah) untuk not E, dan jari 5 (jempol) untuk not G. Untuk penjarian *chord* D Minor, yaitu ada tiga not yang harus dibunyikan secara bersamaan, yaitu not D – F – A , penjarian untuk tangan kanan yaitu ada jari (1 – 3 – 5), 1 untuk not D, 3 untuk not F dan 5 untuk not A. Sedangkan penjarian untuk tangan kiri yaitu ada jari (5 – 3 – 1), 5 untuk not D, 3 untuk not F, dan 1 untuk not A. Untuk penjarian *chord* E minor, yaitu ada tiga not yang harus dibunyikan secara bersamaan, yaitu not E – G – B, penjarian untuk tangan kanan yaitu ada jari (1 – 3 – 5), 1 untuk not E, 3 untuk not G, dan 5 untuk not B.

Untuk penjarian *chord* F mayor, yaitu ada tiga not yang harus dibunyikan secara bersamaan, yaitu not F – A – C, penjarian untuk tangan kanan yaitu ada jari (1 – 3 – 5), 1

DOI: https://doi.org/10.17509/swara.v5i3.7
e-ISSN 2807-2502 p-ISSN 2807-2677

untuk not F, 3 untuk not A dan 5 untuk not C. Sedangkan penjarian untuk tangan kiri yaitu ada jari (5 – 3 – 1), 5 untuk not F, 3 untuk not A, dan 1 untuk not C Untuk penjarian *chord* G mayor, yaitu ada tiga not yang harus dibunyikan secara bersamaan, yaitu not G – B – D , penjarian untuk tangan kanan yaitu ada jari (1 – 3 – 5), 56 1 untuk not G, 3 untuk not B dan 5 untuk not D. Sedangkan penjarian untuk tangan kiri yaitu ada jari (5 – 3 – 1), 5 untuk not G, 3 untuk not B, dan 1 untuk not D. Untuk penjarian *chord* A minor, yaitu ada tiga not yang harus dibunyikan secara bersamaan, yaitu not A – C – E , penjarian untuk tangan kanan yaitu ada jari (1 – 3 – 5), 1 untuk not A, 3 untuk not C dan 5 untuk not E. Sedangkan penjarian untuk tangan kiri yaitu ada jari (5 – 3 – 1), 5 untuk not A, 3 untuk not C, dan 1 untuk not E. Untuk untuk penjarian *chord* B diminished, yaitu ada tiga not yang harus dibunyikan secara bersamaan, yaitu not B – D - F , penjarian untuk tangan kanan yaitu ada jari (1 – 3 – 5), 1 untuk not B, 3 untuk not D dan 5 untuk not F. Sedangkan penjarian untuk tangan kiri yaitu ada jari (5 – 3 – 1), 5 untuk not B, 3 untuk not D, dan 1 untuk not F.

Tonalitas pada pembelajaran keyboard iringan pada lagu Indonesia Raya yang dilakukan yaitu pada Do = C. Dimana terdiri dari Tingkat 1 = C mayor, tingkat 2 = D minor, tingkat 3 = E minor, tingkat 4 = F mayor, tingkkat 5 = G mayor, tingkat 6 = A minor, tingkat 7 = B diminshed. Kemudian Ibu Riska langsung menyuruh para siswa untuk menirukan posisi penjarian chord yang dimainkan dengan cara broken *chord* dan dari cara bermain keyboard seperti yang tadi telah Ibu Riska contohkan. Oleh karena itu posisi penjarian dalam memainkan keyboard haruslah sangat diperhatikan, karena posisi yang salah dalam bermain keyboard dapat mengakibatkan jari kita mudah capek akan berdampak kurang bagus terhadap penampilan.

Implikasi Proses Pembelajaran 1

Proses pembelajaran 1 ini diawali dengan demonstrasi yang kuat oleh Ibu Riska, sebuah langkah penting untuk membangun *fondasi* pembelajaran melalui imitasi. Guru memperkenalkan keyboard sebagai alat musik yang praktis dan mudah diingat, memberikan motivasi awal bagi siswa sekolah menengah atas. Demonstrasi ini mencakup pengenalan not, tuts, tingkatan nada, dan tonalitas yang dimainkan secara langsung oleh guru. Siswa secara langsung diminta untuk mengikuti dan menirukan apa yang dimainkan Ibu Riska, mulai dari teknik penjarian hingga pengenalan tuts kromatis dan harmonis. Hal ini sejalan berdasar pada proses pembelajaran yang dimulai dengan pengenalan terlebih dahulu (Sudjana, 2010). Penekanan pada posisi duduk dan posisi tangan yang benar, seperti memegang bola, menjadi *model* pertama yang harus diimitasi siswa. Posisi yang benar ini sangat esensial karena posisi yang salah dapat memicu kelelahan dan merusak kualitas permainan. Dengan demikian, pertemuan pertama ini secara efektif meletakkan dasar keterampilan motorik melalui peniruan visual dan auditori.

Proses Pembelajaran 2

Proses pembelajaran ke 2 dilakukan setelah siswa mengerti dan paham terhadap materi yang telah dijelaskan oleh ibu Riska pada pertemuan sebelumnya, maka Ibu Riska langsung melakukan tahapan pembelajaran selanjutnya yaitu melalui metode imitasi, yaitu dengan menghadapkan langsung siswa kepada kepada alat musik keyboard. Setelah itu ibu Riska juga langsung memberikan contoh terlebih dahulu dengan memainkan beberapa buah chord dengan cara broken chord pada alat musik keyboard secara bersamaan bersama dengan para siswa. Jadi disini terdapat dua alat musik keyboard, yang pertama milik ibu Riska, dan yang kedua adalah milik siswa (Saling Berhadapan) Jadi disini terdapat aktivitas imitasi, yaitu tiru – meniru yang dilakukan oleh siswa terhadap apa yang telah diberikan dan

DOI: https://doi.org/10.17509/swara.v5i3.7
e-ISSN 2807-2502 p-ISSN 2807-2677

dicontohkan oleh ibu Riska yaitu ketika ibu Riska mencontohkan membunyikan not C Mayor dengan 12 ketukan penuh dengan birama 4/4, maka para siswa juga seketika itu disuruh untuk menirukan bunyi C Mayor dengan 12 ketukan penuh, karena itu menyesuaikan dengan lirik lagu Indonesia Raya yang terdapat pada bagian awal lagu yaitu pada lirik "Indonesia Tanah Airku Tanah Tumpah Darahku" disana siswa memainkan bunyi not C Mayor dengan 12 ketukan penuh, dan seterusnya sampai akhir lagu dengan menyesuaikan dengan partitur lagu Indonesia Raya yang telah diberikan oleh Ibu Riska. Dan siswa disini disuruh untuk meniru dari segi teknik penjariannya, posisi tutsnya, lama ketukannya, dan ritmiknya.

Ibu Riska juga disini memberikan contoh dengan memainkan lagu wajib Indonesia Raya dengan diikuti juga oleh para siswa yaitu dengan meniru semua teknik dan permainan yang dilakukan oleh ibu Riska, dimulai dari lama ketukannya, perpindahan dari tiap not nya, dan itu semua disesuaikan dengan partitur lagu Indonesia Raya yang telah diberikan, yang dimana lagu ini akan dijadikan sebagai bahan test ujian kepada siswa. Dengan metode seperti ini, maka akan mempercepat terjadinya suatu pencapaian yang diharapkan, karena siswa langsung melihat dan mencontoh apa yang dilakukan oleh ibu Riska.

Implikasi Proses Pembelajaran 2

Pada proses pembelajarn 2 dilakukan pendalaman pada *fingering* atau penjarian, di mana metode imitasi berperan sebagai alat internalisasi teknik yang presisi. Ibu Riska memberikan rincian penjarian yang sangat spesifik untuk tangga nada dan *chord* pada kedua tangan. Untuk tangga nada, penjarian tangan kanan menggunakan pola 1-2-3-1-2-3-4-5 dan tangan kiri menggunakan pola terbalik 5-4-3-2-1 dan seterusnya, yang merupakan standar baku. Penjarian *chord* dasar seperti C Mayor, D Minor, hingga B Diminished juga dijelaskan secara eksplisit menggunakan pola jari 1-3-5 untuk tangan kanan dan 5-3-1 untuk tangan kiri. Semua detail teknis ini disajikan sebagai *standar* yang harus dicapai oleh siswa melalui peniruan praktik langsung guru. Keseragaman penjarian ini ditekankan sebagai kunci untuk mencegah kelelahan dan memastikan akurasi saat memainkan *broken chord*. Penggunaan lagu nasional ini memberikan kemudahan untuk siswa dalam mempelajari keyboard karena mereka sudah hafal dalam benaknya, hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ridhwan dkk. (2023).

Proses Pembelajaran 3

Pada Pertemuan ketiga, setelah semua anak mulai mengerti terhadap semua materi yang telah diberikan dan dicontohkan oleh ibu Riska, maka ibu Riska langsung mengadakan test, yaitu dengan memberikan soal berupa partitur lagu Indonesia Raya, yang mana anak harus memainkannya secara bersamaan bersama ibu Riska melalui alat musik keyboard dengan hanya memainkan chord dasar dengan cara broken chord.

Implikasi Proses Pembelajaran 3

Proses pembelajaran 2 menandai transisi ke implementasi metode imitasi secara eksplisit dan intensif. Setelah siswa menguasai materi dasar, guru menghadirkan dua *keyboard* yang saling berhadapan, menciptakan lingkungan *tiru-meniru* yang maksimal. Ibu Riska memberikan contoh memainkan *chord* dasar lagu "Indonesia Raya" dengan *broken chord*, dan siswa harus menirukannya secara *real-time*. Contoh spesifik yang diberikan adalah not C Mayor dimainkan 12 ketukan penuh, yang langsung ditiru siswa sesuai lirik lagu. Siswa dituntut untuk meniru semua elemen, termasuk teknik penjarian, posisi tuts, lama ketukan, dan ritmik, persis seperti yang dicontohkan guru. Keberadaan guru sebagai *model hidup* yang

DOI: https://doi.org/10.17509/swara.v5i3.7
e-ISSN 2807-2502 p-ISSN 2807-2677

diikuti secara langsung menjadikan proses imitasi ini sangat efektif untuk penguasaan keterampilan musikal secara cepat.

Proses pembelajaran 3, yaitu tahap tes, menjadi penentu keberhasilan penguasaan melalui imitasi. Pada tahap ini, siswa diuji untuk memainkan partitur "Indonesia Raya" dengan *broken chord* bersama guru. Evaluasi ini mengukur sejauh mana keterampilan yang diperoleh melalui peniruan telah diinternalisasi menjadi kemampuan mandiri yang stabil. Keberhasilan dalam tes ini membuktikan bahwa metode imitasi tidak hanya menghasilkan peniruan sementara, tetapi juga penguasaan yang berkesinambungan atas teknik penjarian, akurasi *chord*, dan ritme. Ini menunjukkan bahwa imitasi, ketika digunakan secara sistematis (didahului demonstrasi dan diikuti praktik berulang), merupakan strategi pedagogis yang valid dan efektif dalam pendidikan musik instrumental di tingkat dasar.

Implikasi Metode Imitasi dalam Penguasaan Keterampilan Motorik

Implikasi utama dari penggunaan metode imitasi dalam konteks ini adalah percepatan penguasaan keterampilan motorik halus dan koordinasi mata-tangan. Dengan meniru secara langsung model yang benar, siswa melewati proses trial-and-error yang panjang dan langsung menyerap teknik yang efektif. Imitasi membantu siswa untuk secara cepat menginternalisasi postur, posisi jari, dan pola gerak yang diperlukan untuk memainkan *keyboard* tanpa perlu membaca notasi yang rumit di awal. Proses meniru yang berulang juga berfungsi sebagai latihan memori otot (*muscle memory*), memungkinkan siswa untuk mengeksekusi *chord* dan ritme secara refleks. Kecepatan ini sangat bermanfaat dalam pembelajaran musik di sekolah yang memiliki waktu terbatas. Metode ini memastikan bahwa fondasi teknis dasar diletakkan dengan kuat dan seragam di antara semua siswa.

Kebermanfaatan utama metode imitasi dalam pendidikan musik, khususnya di jenjang SMA dengan tujuan iringan lagu nasional, adalah efisiensi dan relevansi. Pertama, metode ini sangat efisien untuk siswa pemula, memungkinkan mereka menghasilkan musik yang bermakna (mengiringi lagu wajib) dalam waktu singkat. Kedua, imitasi mengurangi beban kognitif awal; siswa tidak terbebani oleh teori musik yang kompleks atau notasi balok secara mendalam pada fase awal. Ketiga, metode ini meningkatkan motivasi karena siswa segera dapat "bermain" musik. Dengan fokus pada lagu nasional, metode ini juga memiliki kebermanfaatan afektif dalam menanamkan rasa kebangsaan melalui praktik musik. Imitasi yang dipandu (seperti yang dilakukan Ibu Riska) menjamin kualitas praktik siswa sejak awal, mencegah terbentuknya kebiasaan teknis yang buruk.

Penerapan metode imitasi sangat relevan dalam konteks pembelajaran musik instrumental karena sifatnya yang melibatkan keterampilan fisik dan *timbre* spesifik. Seorang siswa belajar tidak hanya tentang not, tetapi juga tentang *touch*, *feel*, dan *tempo* yang tidak sepenuhnya dapat ditangkap hanya dari partitur. Ibu Riska mencontohkan *broken chord* dengan ketukan penuh 12, yang merupakan aspek *kinetik* dan *auditori* yang harus ditiru. Imitasi menjembatani kesenjangan antara teori musik (partitur) dan praktik musikal (eksekusi yang hidup). Ini memastikan bahwa hasil musik yang dicapai sesuai dengan interpretasi yang diinginkan guru, dalam hal ini iringan yang sederhana dan ritmis untuk "Indonesia Raya."

Metode imitasi yang diterapkan Ibu Riska memiliki implikasi psikologis yang signifikan terhadap proses belajar siswa. Secara psikologis, peniruan atau imitasi memanfaatkan teori belajar sosial, di mana siswa memperoleh keterampilan baru melalui observasi terhadap model yang kompeten. Ketika guru mendemonstrasikan teknik penjarian dan *broken chord* yang benar, hal ini berfungsi sebagai *self-efficacy booster* karena siswa melihat bahwa keterampilan tersebut dapat dilakukan oleh orang lain, sehingga mereka merasa mampu

DOI: https://doi.org/10.17509/swara.v5i3.7
e-ISSN 2807-2502 p-ISSN 2807-2677

melakukannya juga (Wade, 2007). Penempatan dua *keyboard* yang saling berhadapan menciptakan lingkungan belajar yang mendukung psikologi perhatian, memastikan siswa fokus penuh pada model guru tanpa distraksi. Keharusan meniru secara persis (teknik, ritmik, ketukan) menuntut konsentrasi tinggi dan memfasilitasi internalisasi motorik melalui umpan balik kinestetik. Penguatan positif yang didapat saat siswa berhasil meniru model guru akan meningkatkan motivasi intrinsik dan rasa pencapaian (Muhibbin, 2003). Oleh karena itu, imitasi bukan hanya transfer teknik fisik, tetapi juga stimulasi psikologis yang mendorong keyakinan diri dan penguasaan perilaku (Djamarah, 2002).

4. KESIMPULAN

Dengan beberapa proses pengumpulan data dan beberapa temuan yang sudah penulis lakukan, penulis dapat mengetahui bagaimana perencanaan, langkah dan hasil dari pemanfaatan dari metode imitasi dalam pembelajaran alat musik keyboard di SMAN 1 Bantarujeg. Proses pembelajaran *keyboard* yang dilakukan oleh Ibu Riska merupakan sebuah model pedagogi musik yang sangat terstruktur, berfokus pada penguasaan keterampilan praktis dalam waktu singkat. Seluruh rangkaian proses tiga tahap ini secara fundamental didasarkan pada metode imitasi, di mana guru bertindak sebagai model utama yang harus ditiru oleh siswa. Kebermanfaatannya dalam pendidikan musik sekolah sangat jelas: metode ini efisien untuk mencapai tujuan kurikulum yang spesifik (mengiringi lagu wajib) tanpa harus melalui studi teori yang panjang. Imitasi membuat pembelajaran menjadi lebih praktis, mengurangi beban kognitif, dan meningkatkan motivasi karena siswa segera mampu menghasilkan musik. Proses diakhiri dengan evaluasi yang memverifikasi bahwa keterampilan yang diperoleh melalui imitasi telah menjadi penguasaan yang stabil dan aplikatif. Secara keseluruhan, proses ini membuktikan bahwa integrasi demonstrasi yang detail dan peniruan yang intensif adalah strategi yang efektif untuk transfer keterampilan instrumental pada siswa pemula.

5. PERNYATAAN PENULIS

Penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait publikasi artikel ini. Para penulis menegaskan bahwa makalah ini bebas dari plagiarisme.

6. DAFTAR PUSTAKA

Alsa, A. (2004). Pendekatan Kuantitatif Dan Kualitatif Serta Kombinasinya Dalam Penelitian Psikologi. Pustaka Pelajar.

Banoe, P. (2003). Kamus Musik. Kanisius.

David, E. (1965). The Home Book Of Musical Knowledge. Prentice Hall International Inc.

Dimyati, & M. (2006). Belajar & Pembelajaran. Rineka Cipta.

Djamarah, S. B. (2002). Psikologi Belajar. Rineka Cipta.

Gerungan. (2010). Psikologi Sosial. PT Refika Adiatama.

DOI: https://doi.org/10.17509/swara.v5i3.7
e-ISSN 2807-2502 p-ISSN 2807-2677

Guthrie, J. and R. P. (2000). Intellectual Capital: Australian Annual Reporting Practices. Journal of Intellectual Capital, 1 (3), 241–251.

Hakim, Hakim, T. (2002). Mengatasi Rasa Tidak Percaya Diri. Puspa Swara.

Moleong, L. J. (2012). Metodologi Penelitian Kualitatif. PT Remaja Rosdakarya.

Muhibbin S. (2003). Psikologi Belajar. PT Raja Grafindo Persada.

Narmoatmojo, W. (2010). Ekstrakurikuler di Sekolah: Dasar kebijakan dan aktualisasinya. In academia.edu.

Ridhwan, U. S., Milyartini, R., & Latifah, D. (2023). Study of The Violin Book for The Development of Beginner Level Violin Teaching Materials Based on National Song. *Gondang: Jurnal Seni Dan Budaya*, *7*(1), 104–115

Sagala, S. (2009). Konsep Dan Makna Pembelajaran. CV.

Sardiman, A. M. (2011). Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar. PT Rajagrafindo.

Sarsito, T. (2010). The Javanese culture as a source of Suharto's leadership: A socio-political analysis. University Utara Malaysia.

Sudjana, N. (2010). Dasar-Dasar Proses Belajar. Sinar Baru.

Sugiyono. (2012). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B. Alfabeta.

Sukmadinata. (2009). Landasan Psikologi dan Proses Pendidikan. PT Remaja Rosdakarya.

Trianto. (2007). Model Pemebelajaran Terpadu Dalam Teori Dan Praktik. Prestasi Pustaka.

Wade, C. & C. T. (2007). Psikologi Jilid 2. Erlangga.

DOI: https://doi.org/10.17509/swara.v5i3.7
e-ISSN 2807-2502 p-ISSN 2807-2677