

**PENGGUNAAN MODEL *BLENDED LEARNING* DALAM
PEMBELAJARAN KEYBOARD PADA SISWA KELAS IV & V
DI SD BUDYA WACANA YOGYAKARTA**

SKRIPSI
Program Studi S-1 Pendidikan Musik



Disusun Oleh
Eureka Julius Teruna Ryan
NIM 20102300132

PROGRAM STUDI S-1 PENDIDIKAN MUSIK
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

Gasal 2023/2024

**PENGGUNAAN MODEL *BLENDED LEARNING* DALAM
PEMBELAJARAN KEYBOARD PADA SISWA KELAS IV & V
DI SD BUDYA WACANA YOGYAKARTA**



Disusun Oleh
Eureka Julius Teruna Ryan
NIM 20102300132

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat mengakhiri jenjang studi Sarjana S-1
Program Studi Pendidikan Musik Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Semester Gasal 2023/2024

**PROGRAM STUDI S-1 PENDIDIKAN MUSIK
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
Gasal 2023/2024**

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir berjudul:

PENGUNAAN MODEL *BLENDED LEARNING* DALAM PEMBELAJARAN KEYBOARD PADA SISWA KELAS IV & V DI SD BUDYA WACANA YOGYAKARTA diajukan oleh Eureka Julius Teruna Ryan, NIM 20102300132, Program Studi S-1 Pendidikan Musik, Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, (**Kode Prodi: 187121**) telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 4 Januari 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Ketua Program Studi /Ketua Tim Penguji

Dr. Sn. RM. Surtihadi, S. Sn., M. Sn.

NIP 19700705199827001/NIDN 0005077006

Pembimbing I/Anggota Tim Penguji

Dr. Dra Suryati, M.Hum.

NIP 196409012006042001/NIDN 001096407

Pembimbing II/Anggota Tim Penguji

Ayu Tresna Yunita, S. Sn., M.A.

NIP 19770621200642001/NIDN 0021067704

Penguji Ahli/Anggota Tim Penguji

Oriana Tio Parahita Nainggolan, M. Sn.

NIP 198305252014042001/NIDN 0025058303

Yogyakarta, 15 - 01 - 24

Mengotahui,

Dean, Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. I Nyoman Cau Arsana, S.Sn., M.Hum.

NIP 1971071998031002/NIDN 0007117104



PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Eureka Julius Teruna Ryan
NIM : 20102300132
Program Studi : S-1 Pendidikan Musik
Fakultas : Seni Pertunjukan

Judul Tugas Akhir

**PENGGUNAAN MODEL *BLENDED LEARNING* DALAM PEMBELAJARAN KEYBOARD
PADA SISWA KELAS IV & V DI SD BUDYA WACANA YOGYAKARTA**

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar hasil karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 4 Januari 2024



Eureka Julius Teruna Ryan
NIM 20102300132

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk diri saya sendiri yang telah berjuang
dan kepada orang tua tercinta beserta keluarga.



MOTTO

“Karena masa depan sungguh ada, dan harapanmu tidak akan hilang.”

(Amsal 23:18)

KATA PENGANTAR

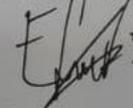
Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas kasih dan karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini yang berjudul: “Penggunaan Model *Blended Learning* Dalam Pembelajaran Keyboard Pada Siswa Kelas IV & V Di SD Budya Wacana Yogyakarta. Meskipun perjalanan dalam penyusunan skripsi ini penuh dengan rintangan, namun dengan bantuan dari berbagai pihak, akhirnya dapat terselesaikan. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Sn. R.M Surtihadi, S. Sn., M. Sn. selaku Ketua Program Studi S-1 Pendidikan Musik ISI Yogyakarta.
2. Mei Artanto, S. Sn., M. A. selaku Sekretaris Program Studi S-1 Pendidikan Musik, yang telah membantu dan memberikan informasi kepada penulis mengenai perkuliahan.
3. Dr. Dra. Suryati, M. Hum. selaku Dosen Pembimbing I, yang telah membimbing dengan penuh kesabaran hingga skripsi ini selesai.
4. Ayu Tresna Yunita, S. Sn., M. A. selaku Dosen Pembimbing II, yang dengan penuh kesabaran membimbing hingga skripsi ini selesai.
5. Oriana Tio Parahita Nainggolan, M. Sn. selaku Dosen Penguji Ahli, yang telah memberikan arahan kepada penulis saat sidang skripsi.
6. Lingga Ramafisela, S. Sn., M. A. selaku Dosen Wali, yang telah memberikan arahan dan membimbing penulis selama di perkuliahan.
7. Ayub Prasetyo, M. Sn. selaku Dosen yang telah memberikan arahan dan masukan kepada penulis saat seminar proposal.
8. Ari Kristiani, M. Pd. selaku Kepala Sekolah SD Budya Wacana Yogyakarta, yang telah memberikan izin dan tempat bagi penulis untuk penelitian ini.

9. Risma Dwi Masira, S. Mus. selaku Guru Musik SD Budya Wacana Yogyakarta, yang telah memberikan izin dan mendukung proses penelitian ini.
10. Wali kelas IV B & V C SD Budya Wacana Yogyakarta yang telah membantu penulis dalam membuat grup *whatsapp* orang tua siswa untuk penyampaian informasi kegiatan penelitian.
11. Siswa kelas IV B & V C SD Budya Wacana Yogyakarta yang telah bersedia terlibat dalam penelitian ini.
12. Apoloos Ryan Wibowo, S.Pd. dan Anastasia Wahyu Keksi Rahayu S.S., M. M. selaku orangtua, serta Meiske Yolanda Ryan S.Par. dan Axel Sevano D'mitri Ryan selaku saudara kandung yang senantiasa memberikan dukungan doa hingga skripsi dapat terselesaikan.
13. Teman-teman program studi Pendidikan Musik 2020 yang telah kebersamai penulis selama di perkuliahan.

Penulis menyadari bahwa terdapat kekurangan dalam skripsi ini, oleh karena itu penulis mengharapkan segala bentuk saran serta masukan dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat, baik bagi sumber referensi maupun inspirasi bagi pembaca.

Yogyakarta, 14 Januari 2024



Eureka Julius Teruna Ryan

ABSTRAK

Pembelajaran keyboard termasuk dalam mata pelajaran seni musik di SD Budy Wacana Yogyakarta. Kelas pembelajaran keyboard di SD Budy Wacana Yogyakarta menghadapi kesulitan saat ada siswa yang tidak hadir, karena siswa akan ketinggalan materi sehingga tidak dapat memainkan lagu yang diberikan oleh guru. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis hasil dari penggunaan model *blended learning* dalam pembelajaran keyboard pada siswa kelas IV & V di SD Budy Wacana Yogyakarta. Siswa yang terlibat adalah 20 siswa yang terdiri dari 9 siswa kelas IV B & 11 siswa kelas V C. Proses pembelajaran keyboard dalam penelitian ini terdiri dari empat pertemuan secara *onsite* dan dua pertemuan secara *online*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh siswa dalam penelitian ini mendapat nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *blended learning* efektif dalam pembelajaran keyboard pada siswa kelas IV & V di SD Budy Wacana Yogyakarta.

Kata Kunci : *Blended Learning*; Keyboard; Pembelajaran



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	8
A. Tinjauan Pustaka	8
B. Landasan teori	13
BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Lokasi Penelitian	32
B. Jenis Penelitian	33
C. Situasi Sosial	34
D. Instrumen Pengumpulan Data	35
E. Teknik Pengumpulan Data	36
F. Teknik Analisis Data	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	41
A. Hasil Penelitian	41
B. Pembahasan	57
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	62
A. Kesimpulan	62
B. Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Youtube</i>	20
Gambar 2.2 Kuis dengan <i>google form</i>	21
Gambar 2.3 Aplikasi <i>whatsapp</i>	22
Gambar 2.4 <i>Software</i> OBS Studio.....	26
Gambar 2.5 <i>Software</i> <i>midiculous 4.0</i>	27
Gambar 2.6 Grand Piano	28
Gambar 2.7 Piano Elektrik	28
Gambar 2.8 Keyboard	28
Gambar 2.9 Posisi duduk.....	29
Gambar 2.10 Posisi tangan	30
Gambar 2.11 Nomor jari.....	31
Gambar 3.1 Model Analisis Data Interaktif Miles & Huberman.....	40
Gambar 4.1 Pertemuan ke-1 kelas V C	46
Gambar 4.2 Pertemuan ke-1 kelas IV B.....	46
Gambar 4.3 Pertemuan ke-2 (<i>online</i>) kelas IV B.....	48
Gambar 4.4 Pertemuan ke-2 (<i>online</i>) kelas V C.....	49
Gambar 4.5 Pertemuan ke-3 kelas IV B.....	50
Gambar 4.6 Pertemuan ke-3 kelas V C	50
Gambar 4.7 Pertemuan ke-4 (<i>online</i>) kelas IV B.....	52
Gambar 4.8 Pertemuan ke-4 (<i>online</i>) kelas V C.....	52
Gambar 4.9 Pertemuan ke-5 kelas IV B.....	53
Gambar 4.10 Pertemuan ke-5 kelas V C.....	54
Gambar 4.11 Pertemuan ke-6 kelas IV B.....	55
Gambar 4.12 Pertemuan ke-6 kelas V C.....	55

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu hal yang dibutuhkan oleh semua orang. Ki Hajar Dewantara menjelaskan bahwa pendidikan sebagai suatu upaya untuk memajukan bertumbuhnya pendidikan budi pekerti (kekuatan batin dan karakter), pikiran, serta tubuh anak. Menurut Rahman, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya secara aktif untuk memiliki kekuatan dalam hal spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, membentuk akhlak yang baik, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Rahman et al., 2022). Hal itu sejalan dengan apa yang dijelaskan oleh Syaadah bahwa pendidikan adalah hal yang utama di dalam kehidupan era sekarang ini. Pendidikan dapat diperoleh melalui jalur pendidikan formal dan non-formal (Syaadah et al., 2023).

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Pendidikan non-formal dapat diartikan sebagai jalur pendidikan di luar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang. Selain pendidikan formal, adapun pendidikan non-formal. Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003

menjelaskan bahwa pendidikan non-formal diselenggarakan bagi warga masyarakat yang memerlukan layanan pendidikan yang berfungsi sebagai pengganti, penambah, atau pelengkap pendidikan formal dalam rangka mendukung pendidikan sepanjang hayat. Pendidikan non-formal berfungsi mengembangkan potensi peserta didik dengan penekanan pada penguasaan pengetahuan dan keterampilan fungsional serta pengembangan sikap dan kepribadian profesional. Pendidikan formal dan nonformal tidak bisa dilepaskan dari teknologi, karena perkembangan pesat dalam dunia teknologi informasi dan komunikasi telah membuka peluang baru untuk meningkatkan efektivitas, aksesibilitas, dan fleksibilitas dalam proses pembelajaran.

Teknologi merupakan salah satu keterampilan yang diperlukan oleh setiap guru karena dapat membantu dalam segala hal proses pembelajaran. Ardipal menjelaskan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih berkualitas dan bermakna, antara lain dapat meningkatkan partisipasi, kreativitas, dan keterampilan berpikir kritis siswa (Ardipal, 2020). Kemampuan teknologi saat ini memiliki sistem kecerdasan buatan yang dapat membantu manusia termasuk dalam bidang pendidikan musik (Wahyu Widodo, 2013). Pendidikan musik memiliki peran penting dalam pengembangan potensi anak, terutama keterampilan bermain musik.

Menurut Jamalus tujuan pendidikan musik adalah untuk menumbuhkan rasa seni pada tingkat tertentu dalam diri tiap siswa melalui kesadaran dalam bermusik, respon terhadap musik, kemampuan ekspresi diri melalui musik, sehingga memungkinkan anak mengembangkan kepekaan terhadap lingkungan sekelilingnya. Pendidikan musik juga dapat mengembangkan kemampuan menilai musik melalui intelektual dan artistik sesuai dengan budaya bangsa dan dapat dijadikan bekal untuk melanjutkan studi ke pendidikan musik yang lebih tinggi (Sutikno et al., 2020). Menurut Elliot (Fitriani, 2015) pendidikan musik antara lain: *education in music* yang berisi poin-poin yang terkandung dalam pembelajaran musik. *Education about music* yang melibatkan teori-teori pembelajaran musik, *musik education for music* yang berisi tujuan memahami musik itu sendiri serta *education by means of music* yang menghubungkan dan menggabungkan ketiga aspek tersebut. Pendidikan seni sudah seharusnya menjadi panduan bagi guru dan harus dipahami dengan sebaik-baiknya untuk mengajar di sekolah dasar hingga sekolah menengah atas. Di sekolah dasar (SD) pendidikan musik hendaknya disesuaikan dengan tingkat perkembangan pengetahuan siswa SD dengan pedoman keempat aspek pendidikan musik tersebut (Suci, 2019).

Salah satu sekolah yang menghadirkan pendidikan musik adalah SD Budya Wacana Yogyakarta. Pendidikan musik di SD Budya Wacana mencakup empat aspek pembelajaran, yaitu bernyanyi, bermain pianika, bermain recorder, dan

bermain keyboard. Seluruh kegiatan pembelajaran tersebut dilakukan secara bersama-sama di ruang musik SD Budya Wacana Yogyakarta. Terdapat dua kelas pembelajaran keyboard, yaitu kelas intrakurikuler dan kelas ekstrakurikuler. Pada kelas intrakurikuler diikuti oleh seluruh siswa dari kelas I – V, sedangkan kelas ekstrakurikuler hanya diikuti oleh beberapa siswa yang menghendaki untuk mendapat pembelajaran keyboard tambahan.

Proses pembelajaran keyboard antara kelas intrakurikuler dan kelas ekstrakurikuler diberikan materi yang berbeda karena gurunya pun berbeda. Kelas intrakurikuler yang mengajar adalah guru musik dari SD Budya Wacana Yogyakarta, sedangkan kelas ekstrakurikuler yang mengajar adalah guru musik luar yang bukan merupakan guru musik di SD Budya Wacana Yogyakarta. Selain itu, durasi pembelajarannya juga berbeda. Kelas intrakurikuler berlangsung selama 35 menit, sedangkan kelas ekstrakurikuler berlangsung sedikit lebih lama, yaitu 60 menit. Pada penelitian ini, kelas yang akan diteliti adalah kelas intrakurikuler. Kelas intrakurikuler pembelajaran keyboard di SD Budya Wacana Yogyakarta memberikan pengalaman musik yang menyenangkan kepada siswa, namun ada tantangan tersendiri dalam mengelola kelas tersebut, yaitu ketika ada salah satu siswa yang tidak bisa hadir maka siswa tersebut akan ketinggalan materi dan tidak akan bisa memainkan lagu yang diberikan oleh guru seperti teman-temannya yang dalam satu kelas. Berkaitan dengan hal

tersebut, sehingga diberikan suatu solusi dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model *blended learning*.

Blended learning merupakan penggabungan antara pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran *e-learning*. Keduanya berfungsi untuk saling melengkapi kekurangannya masing-masing. Seperti dikatakan oleh Rovai & Jordan bahwa *blended learning* adalah strategi pembelajaran yang menggabungkan unsur-unsur pembelajaran tatap muka (*onsite*) dan pembelajaran *online*, sehingga pembelajaran dapat terjadi baik di dalam kelas maupun melalui platform *online*. Dalam konsep ini, komponen pembelajaran *online* menjadi kelanjutan dari pembelajaran yang terjadi di ruang kelas *onsite*. *Blended learning* memberikan fleksibilitas dalam merancang kurikulum, menggabungkan waktu dan tempat belajar yang berbeda, serta memungkinkan siswa untuk mengakses sebagian materi pembelajaran secara *online* tanpa menghilangkan interaksi tatap muka.

Penggunaan model *blended learning* diharapkan siswa dapat mengikuti materi pembelajaran keyboard secara efektif, karena selama ini pembelajaran keyboard di SD Budya Wacana Yogyakarta dilakukan secara tatap muka dan kendalanya adalah materinya tidak bisa diulang. Berkaitan dengan permasalahan tersebut, maka hal ini menarik untuk diteliti dan dikaji lebih lanjut dalam penelitian yang berjudul "Penggunaan Model *Blended Learning*

Dalam Pembelajaran Keyboard Pada Siswa Kelas IV & V Di SD Budya Wacana Yogyakarta”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan pada latar belakang serta identifikasi masalah, penelitian ini akan berfokus pada pengukuran dampak dari penerapan model pembelajaran tersebut pada siswa kelas IV & V di SD Budya Wacana Yogyakarta. Adapun rumusan masalah penelitian tersebut, dapat dijabarkan dalam bentuk pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan model *blended learning* dalam pembelajaran keyboard pada siswa kelas IV & V di SD Budya Wacana Yogyakarta?
2. Apa hasil penggunaan model *blended learning* dalam pembelajaran keyboard pada siswa kelas IV & V di SD Budya Wacana Yogyakarta?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang hendak dicapai berdasarkan rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui proses penggunaan model *blended learning* dalam pembelajaran *keyboard* pada siswa kelas IV & V di SD Budya Wacana Yogyakarta.
2. Menganalisis hasil dari penggunaan model *blended learning* dalam pembelajaran keyboard pada siswa kelas IV & V di SD Budya Wacana Yogyakarta.

D. Manfaat Penelitian

Sejalan dengan tujuan penelitian, maka penelitian ini diharap mempunyai manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Melalui penelitian ini, diharap mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memberikan ilmu dan pengetahuan pada kegiatan pembelajaran keyboard dengan menggunakan model *blended learning*.
 - b. Dapat dijadikan acuan dalam merancang materi pembelajaran dengan menggunakan teknologi dan internet.
2. Manfaat Praktis
 - a. Untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam bermain keyboard.
 - b. Dapat membantu guru untuk menerapkan model pembelajaran yang efektif terhadap siswa.