ISSN 0853 - 0203 STT NO. 1541/SK/DITJEN PPG/STT/1990

VISI

Volume 26 Nomor 3 Oktober 2018

Karakteristik Semen Segar Ternak Kerbau Murrah
Layak Untuk Diinseminasi
Magdalena Siregar

Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Tekanan
Hidrostatis di Kelas XI Semester III
di SMA Negeri 1 Pancur Batu
Mariana Br Surbakti[1] Poltak Panjaitan[2]

Penerapan Model Pembelajaran M-Apos (Modifikasi-Apos)
Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep
Pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung di Kelas IX SMP
Juli Antasari Sinaga

Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) Terhadap
Kemampuan Pemampuan Konsep Matematika Siswa Pada Materi Sistem Persamaan Linier
Dua Variabel (SPLDV) di Kelas X SMK Swasta Teladan Tanah Jawa
Rianita Simamora

Siasat Kesantunan Berbahasa Dosen Dalam Mengajar di Kelas
Fakultas Satra Universitas Methodist Indonesia
Elita Modesta Br Sernbiring,[1]
Karana Jaya Tarigan[2]

Peningkatan Kemampuan Penalaran Logis Matematis Siswa
Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS)
di SMP Negeri 7 Pematangsiantar
Yanty Maria Rosmauli Marbun

Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Produksi Kelapa Sawit
Pada Perkebunan Rakyat di Sumatera Utara
Elisabeth Margareta

Pengaruh Model Pembelajaran Core (Connecting, Organizing, Reflecting, Extending)
Terhadap Kernampuan Pemahaman Konsep Matematika
Belsasar Sihombing

Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Kepekaan Dalam Bermain Keyboard
Pada Mata Kuliah Organ Gereja di Program Studi Seni Musik
FBS Universitas HKBP Nommensen Medan
Ance Juliet Panggabean

Majalah Ilmiah
Universitas HKBP Nommensen

ISSN 0853 – 0203 STT NO. 1541/SK/DITJEN PPG/STT/1990

VISI

Volume 26 Nomor 3 Oktober 2018

Magdalena Siregar	Karakteristik Semen Segar Ternak Kerbau Murrah Layak Untuk Diinseminasi	3674-3684
Mariana Br Surbakti, S.Si.,M.Si[1)] Drs. Poltak Panjaitan, M.Pd[2)]	Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Tekanan Hidrostatis di Kelas XI Semester III di SMA Negeri 1 Pancur Batu	3685-3702
Juli Antasari Sinaga	Penerapan Model Pembelajaran M-Apos (Modifikasi-Apos) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung di Kelas IX SMP	3703-3710
Rianita Simamora	Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) Terhadap Kemampuan Pemampuan Konsep Matematika Siswa Pada Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV) di Kelas X SMK Swasta Teladan Tanah Jawa	3711-3723
Yanty Maria Rosmauli Marbun	Peningkatan Kemampuan Penalaran Logis Matematis Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) di SMP Negeri 7 Pematangsiantar	3724-3737
Elita Modesta Br Sembiring[(1)] Karana Jaya Tarigan, [(2)]	Siasat Kesantunan Berbahasa Dosen Dalam Mengajar di Kelas Fakultas Satra Universitas Methodist Indonesia	3738-3745
Elisabeth Margareta	Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Produksi Kelapa Sawit Pada Perkebunan Rakyat di Sumatera Utara	3746-3762
Belsasar Sihombing	Pengaruh Model Pembelajaran Core (Connecting, Organizing, Reflecting, Extending) Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika	3763-3776
Ance Juliet Panggabean	Penggunaan Media Audio Visual Ubtuk Meningkatkan Kepekaan Dalam Bermain Keyboard Pada Mata Kuliah Organ Gereja di Program Studi Seni Musik FBS Universitas HKBP Nommensen Medan	3777-3795

Majalah Ilmiah
Universitas HKBP Nommensen

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, oleh kasih dan ridhoNya majalah ilmiah Universitas HKBP Nommensen **"VISI" Volume 26, Nomor 3, Oktober 2018** dapat terbit.

Pada kesempatan ini, kami mengucapkan terimakasih kepada Saudara yang telah mengirimkan artikel untuk dimuat di majalah ini. Dalam rangka pengembangan kualitas tulisan dan penerbitan serta terjalinnya komunikasi dalam pertukaran informasi ilmiah, kami akan senang hati apabila saudara berkenan memberikan masukan dan mengirimkan tulisannya untuk dimuat pada edisi selanjutnya.

Akhirnya, kami berharap semoga tulisan-tulisan yang dimuat pada edisi ini bermanfaat bagi para pembaca.

Pro Deo Et Patria
Redaksi

VISI (2018) 26(3) 3777-3795

PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN KEPEKAAN DALAM BERMAIN KEYBOARD PADA MATA KULIAH ORGAN GEREJA DI PROGRAM STUDI SENI MUSIK FBS UNIVERSITAS HKBP NOMMENSEN MEDAN

Oleh

Ance Juliet Panggabean
Dosen Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas HKBP Nommensen Medan
Email: ance.panggabean@uhn.ac.id

ABSTRACT

This research is entitled Use of Audio Visual Media to Increase Sensitivity in Playing the Keyboard in Church Organ Courses. The basic method that will be applied in this research is descriptive method. Beside that, the method of approach taken by the method There are several methods applied in data collection, namely: (1) interview method, (2) observation method, (3) library method so that it is found and produced about the use of audio visual media to increase sensitivity in play Keyboard in Church Organ Courses. Through the Use of Audio Visual Media to Increase Sensitivity in Playing the Keyboard In Church Organ Courses it was considered quite successful in lectures. Through the use of Audio Visual Media in learning activities it is considered quite successful. Success indicators can be seen and evaluated through a learning strategy of observing, questioning, associating, and collecting information and communicating by students in lectures. In addition, evaluations are carried out through written tests, assignments, mid semester exams and semester final exams.

Keywords: ***Media, Audio Visual, Keyboard, Church Organ s***

ISSN 0853 - 0203

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkuliahan pada mata kuliah Organ gerejayang dilakukan akan kurang efektif apabila menggunakan metode ceramah saja. Seperti yang terjadi pada mahasiswa semester V, semester ganjil TA 2017/2018 di program studi Seni Musik Fakultas Bahasa dan Seni UHN Medan. Mahasiswa kurang aktif dan hasil belajar belum optimal karena dosen pengampu yang selama ini menggunakan metode ceramah dan praktek . Dalam hal metode pembelajaran ceramah dan praktek masih dirasa belumlah cukup untuk aktivitas dalam pembelajaran pada mata kuliah Organ Gereja. Diperlukan suatu aktivitas yang lebih menarik dan inovatif bagi mahasiswa yang mengambil mata kuliah Organ gerejatersebut. Oleh karena itu sangat diperlukan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dalam upaya peningkatan aktivitas dan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah Organ Gereja.

Dalam tujuan pembelajaran pada perkuliahan Organ gerejadi program studi Seni Musik bukanlah hanya semata-mata untuk melatih mahasiswa mahir bermain organ gereja, namun memberikan pengalaman yang sangat bermanfaat bagi perkembangan karakter dan kepribadian mahasiswa. Pengalaman bermain musik organ yang kreatif akan mempertajam kepekaan mahasiswa dalam bermain musik organ gereja. Safrina dalam Indrawati (2012, hal. 2), menyatakan bahwa musik mempunyai peranan penting dalam kehidupan seorang mahasiswa. Bila mahasiswa terlibat atau berpartisipasi dalam musik, selain dapat mengembangkan kreatifitas mereka, musik juga dapat membantu perkembangan individu mahasiswa, mengembangkan kepekaaan mahasiswa, membangun rasa keindahan mahasiswa, memberikan tantangan, melatih disiplin, dan mengenalkan pada mahasiswa sejarah budaya bangsa mereka.

Dalam memberikan perkuliahan pada mata kuliah organ gerejasudah seharusnyalah dosen pengampu dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dengan keadaan mahasiswa di kelas, tujuannya agar pembelajaran dikelas dapat kondusif, efektif dan efesien. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai akan meningkatkan perkembangan karakter dan kepribadian mahasiswa, mempertajam kepekaan mahasiswa dalam bermain musik, memberikan tantangan,dan melatih disiplin.

Oleh karena itu, metode pembelajaran yang selama ini dirasa masih kurang optimal dan belum dapat mengaktifkan mahasiswa sehingga tujuan pembelajaran kurang optimal, salah satu alternatif untuk memecahkan permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang

ISSN 0853 - 0203

tepat. Dosen pengampu dapat menggunakan beberapa media pembelajaran untuk menunjang aktivitas perkuliahan didalam kelas. Salah satunya adalah dengan menggunakan media audio cd/visual dalam praktek bermain musik pada mata kuliah organ gereja.

Adapun materi ajar yang dipilih dosen pengampu seperti pemilihan repertoar lagu wajib, lagu pilihan, dan progresi harmoni. Dalam repertoar lagu wajib, lagu-lagu yang menjadi kriteria adalah lagu yang wajib dinyanyikan dalam ibadah di gereja HKBP khususnya, seperti:

1. Amen, Amen
2. Halleluyah
3. Ndang Tadingkonhonku Ho
4. Ai Ho do

Sedangkan kriteria untuk lagu pilihan, mahasiswa diberikan satu buah lagu yang sesuai dengan keinginan mahasiswa. Hal ini dilakukan agar mahasiswa dapat berlatih dan bermain musik dengan senang hati, atau tanpa paksaan. Adapun lagu yang akan dimainkan dipilih dari repertoar lagu Kidung jemaat, Pop Rohani atau Buku Logu. Media pembelajaran yang dipergunakan adalah keyboard dalam pembelajaran pada mata kuliah organ gerejaoleh Karena alat musik keyboard banyak memiliki program musik baik style, voice yang dapat menjadikan pembelajaran organ gerejalebih menarik. Disamping itu, keyboard menjadi instrument pilihan yang menarik bagi mahasiswa karena praktis dan mudah untuk dipergunakan. Pemakaian electone juga diterapkan dalam pembelajaran organ gereja, namun, oleh Karena alat musik electone tersebut saat ini dalam kondisi rusak.

Peneliti sebagai dosen pengampu mata kuliah organ gerejasaat ini memilih materi ajar berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh pada semester ganjil TA 2017/2018 masih banyak mahasiswa yang memperoleh nilai dibawah 60 (C). Penggunaan media pembelajaran audio visual ini menjadi pilihan dalam pembelajaran karena mempunyai beberapa kelebihan seperti: menarik bagi mahasiswa dalam mengamati video pembelajaran bermain musik gereja selain dapat mendengarkan dan mengamati totontan secara langsung mahasiswa juga dapat lebih mudah dalam mempraktekkan teknik bermain musik gereja dengan baik dan benar. Dengan menggunakan media audio visual diharapkan pembelajaran pada mata kuliah organ gerejakhususnya dalam hal pembacaan notasi, permainan progresi harmoni dan teknik bermain musik gereja buku logu, kidung jemaat dan lagu-lagu rohani popular dapat lebih menarik. Diharapkan mahasiswa dapat meningkatkan aktivitas dan hasil pembelajarannya dan dosen pengampu dapat lebih meningkatkan performansinya dalam perkuliahan.

ISSN 0853 - 0203

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penggunaan media audio visual dapat meningkatkan aktivitas dalam pembelajaran teknik bermain musik gereja bagi mahasiswa di Program Studi Seni Musik FBS UHN Medan?
2. Bagaimanakah hasil yang diperoleh mahasiswa dalam penggunaan media audio visual pada mata kuliah organ gereja?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian tentang penggunaan media audio visual pada materi mata kuliah organ gerejamemiliki tujuan umum dan khusus.

1.3.1. Tujuan Umum,

yaitu diharapkan dapat meningkatkan hasil pembelajaran mahasiswa pada mata kuliah organ gerejadalam pembacaan notasi dan teknik bermain organ gerejayang baik dan benar bagi mahasiswa di program studi Seni Musik FBS UHN Medan.

1.3.2. Tujuan Khusus.

1. Meningkatkan aktivitas belajar mahasiswa pada mata kuliah organ gerejadi program studi Seni Musik FBS UHN Medan pada materi teknik bermain musik organ gerejadengan baik dan benar.
2. Meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah organ gerejadi program studi Seni Musik FBS UHN Medan pada materi pembacaan notasi buku logu dan kidung jemaat dengan menggunakan media audio visual.

1.4. **Manfaat Penelitian**

Penelitian tentang penggunaan media audio visual untuk meningkatkan kepekaan dalam bermain keyboard pada mata kuliah organ gereja diharapkan dapat memberikan manfaat bagi banyak pihak di dunia pendidikan. Manfaat penelitian tersebut antara lain bagi mahasiswa, dosen dan program studi Seni Musik FBS UHN Medan.

1.4.1. Bagi Mahasiswa

(1) agar mahasiswa mendapat pengalaman belajar baru setelah belajar dengan menggunakan media audio visual.
(2) agar mahasiswa dapat pengalaman menarik dalam meningkatkan kepekaan bermain keyboard pada mata kuliah organ gereja.

ISSN 0853 - 0203

1.4.2. Bagi dosen pengampu
(1) Dosen pengampu memiliki alternatif media yang tepat untuk mata kuliah organ gerejayang dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan mahasiswa.
(2) Dosen mendapat pengalaman langsung untuk memecahkan masalah yang timbul dari pembelajaran penggunaan media audio visual pada mata kuliah organ gerejapada saat sekarang dan pada tahun akademik yang akan datang.
(3) Dosen memiliki kemampuan menggunakan media audio visual untuk pembelajaran mengidentifikasi ragam lagu daerah

2. TINJAUAN PUSTAKA

Gagne dan Berliner (dalam Rifa'I dan Anni, 2009, hal. 82), menyatakan bahwa belajar merupakan proses dimana suatu organ isme mengubah perilakunya karena hasil dari pengalaman.

Anni dkk (2006: 5) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh mahasiswa setelah mengalami aktivitas belajar. Pendapat tersebut selaras dengan pernyataan dari Sudjana (2009: 22) bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki mahasiswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan-keterampilan. Suprijono (2009: 5-6). Paul (dalam Hamalik 2009: 172-3) membagi aktivitas belajar dalam 8

kelompok antara lain:
(1) Kegiatan-kegiatan visual Membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.
(2) Kegiatan-kegiatan lisan Mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi.
(3) Kegiatan-kegiatan penyajian bahan,mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan radio.
(4) Kegiatan-kegiatan menulis
Menulis laporan, menulis cerita, memeriksa karangan, bahan-bahan kopi, membuat rangkuman, mengerjakan tes, mengisi angket.
(5) Kegiatan-kegiatan menggambar, membuat grafik, *chart*, diagram peta, dan pola.

ISSN 0853 - 0203

(6) Kegiatan-kegiatan metrik Melakukan percobaan, memilih alat-alat, pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari, dan berkebun.
(7) Kegiatan-kegiatan mental Merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, faktor-faktor, melihat, hubungan-hubungan, dan membuat keputusan.
(8) Kegiatan-kegiatan emosional Minat, membedakan, berani, tenang, dan lain-lain. Kegiatan-kegiatan dalam kelompok ini terdapat dalam semua jenis kegiatan.

Hong (2009: 1-2) menyatakan bahwa ada sembilan faktor yang dapat mempengaruhi kreativitas guru dalam mengajar, yakni kualitas pribadi, gaya berpikir, faktor keluarga, pendidikan dan pengalaman karirajaran kepercayaan, usaha pribadi, motivasi, pengetahuan guru, dan faktor lingkungan yang saling terkait satu sama lain. Selain itu, interaksi sosial, kinerja kreatif, dan pengalaman kreatif dalam kehidupan guru ternyata juga dapat mempengaruhi perilaku kreatif guru dalam mengajar.

Tugas guru dalam pembelajaran seni musik harus mampu membantu peserta didik agar menjadi sadar tentang aneka ragam bentuk bunyi, sehingga mereka mampu membentuk dan mengekspresikan perasaannya sesuai dengan konteks, sumber daya sosial, dan budaya yang menjadi lingkungannya (Sheppard, 2005: 97-99).

Peran dan posisi guru menjadi kreator yang senantiasa dinamis dalam merencanakan pembelajaran, mengembangkan materi pembelajaran, dan berbagai strategi yang relevan dengan karakteristik dan tujuan pembelajaran seni musik di sekolah.

Pendidikan menekankan faktor efektivitas meningkatkan pada tingkat kelas dan diferensial efektivitas untuk kelompok mahasiswa dan seluruh konteks belajar yang berbeda. Strategi pengajaran muncul juga bervariasi untuk tingkat kemampuan dan latar belakang keluarga mahasiswa. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan mahasiswa rendah, sedang dan tinggi merespons secara berbeda terhadap strategi pengajaran berdasarkan paradigma tradisional atau konstruktivis di berbagai negara.

Inti dari belajar alat musik adalah dapat menguasai notasi balok. Begitu halnya bermain organ , mustahil kita dapat bermain organ kalau kita belum bisa membaca not balok. Inilah yang membuat orang banyak mundur untuk belajar bermain organ . Hal ini didasari dalam ilmu pendidikan kita memang kurang menekankan belajar not balok melainkan lebih ke not angka. (https://ekosinaga.wordpress.com/2010/05/18/musik-gerejawi-cara-mudah-belajar-main-organ -gereja-poti-marende-2/).

ISSN 0853 - 0203

Menggunakan media *audio visual* sudah mencapai keberhasilan *bagi* dosen dan mahasiswa, sebab media *audio visual* bermanfaat *bagi* guru dan mahasiswa pada proses belajar mengajar.

Pengertian Media audio-visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media auditif (mendengar) dan visual (melihat). Media Audiovisual merupakan sebuah alat bantu audiovisual yang berarti bahan atau alat yang dipergunakan dalam situasi belajar untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menularkan pengetahuan, sikap, dan ide. (Lismurtini, 2013: 1)

Menurut Rohani dalam Sanjaya (2011: 21) media audio visual yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, film, slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan menarik. Media audio visual terdiri atas audio visual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (sound slide), film rangkai suara. Audio visual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video cassette. Dan dilihat dari segi keadaannya, media audio visual dibagi menjadi audio visual murni yaitu unsur suara maupun unsur gambar berasal dari suatu sumber seperti film audio kaset. Sedangkan audio visual tidak murni yaitu unsur suara dan gambarnya berasal dari sumber yang berbeda, misalnya film bingkai suara yang unsur gambarnya bersumber dari slide proyektor dan unsur suaranya berasal dari tape recorder. (Lismurtini, 2013: 1)

3. METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Metode Dasar

Metode dasar yang akan diterapkan di dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Dengan kata lain, penelitian ini dimaksudkan untuk membuat deskripsi atau gambaran secara lengkap, faktual dan teliti mengenai fakta-fakta, sifat serta hubungan antara fenomena yang diselidiki. Selanjutnya, metode ini akan mendasari penelitian ini khususnya di dalam hal pengumpulan data maupun penganalisaan data.

3.2. Metode Pengumpulan Data

Ada beberapa metode yang diterapkan di dalam pengumpulan data, yaitu:

ISSN 0853 - 0203

(1) Metode observasi, (2) metode kepustakaan. Metode observasi dimungkinkan untuk dapat membandingkan apa yang disebutkan informan serta apa yang dilakukan informan. Data juga dikumpulkan dengan cara merekam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan perangkat perekam audio-visual. Melalui metode kepustakaan diharapkan dapat memperoleh data-data tertulis tentang Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Kepekaan Dalam Bermain Keyboard Pada Mata Kuliah Organ gereja di PS. Seni Musik**.**

3.3. Metode Analisis

Prosedur analisis data akan dilakukan sebagai berikut:

a. Seleksi Data
Seleksi data dilakukan dalam rangka memilih dan merangkum data sesuai dengan kebutuhan penelitian tentang Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Kepekaan Dalam Bermain Keyboard Pada Mata Kuliah Organ gerejadi PS. Seni Musik**.**

b. Klasifikasi Data
Pengklasifikasian data dilakukan untuk menyusun data dasar kriteria dan pembagian tertentu.

c. Deskripsi Data
Pada langkah ini, data diuraikan dengan sebaik-baiknya sehingga diperoleh gambaran yang jelas dan terperinci tentang data khususnya yang relevan terhadap substansi penelitian.

d. Interpretasi
Data interpretasi berusaha mencari hubungan antara fakta-fakta yang ditemukan dan memberikan pemahaman yang jelas mengenai Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Kepekaan Dalam Bermain Keyboard Pada Mata Kuliah Organ gerejadi PS. Seni Musik**.**

e. Menarik Kesimpulan

Langkah akhir adalah menarik kesimpulan, yaitu menegaskan kembali secara ringkas dan padat apa yang ditemukan dari pembahasan-pembahasan sebelumnya.

ISSN 0853 - 0203

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Penggunaan Media Audio Visual Dapat Meningkatkan Aktivitas Dalam Pembelajaran Teknik Bermain Musik Gereja Bagi Mahasiswa Di Program Studi Seni Musik FBS UHN Medan.

Penelitian dengan judul Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Kepekaan Dalam Bermain Keyboard Pada Mata Kuliah Organ gerejadi PS. Seni Musik**,** menekankan pada pembahasan tentang bagaimana penggunaan media audio visual dapat meningkatkan aktivitas dalam pembelajaran teknik bermain musik gereja bagi mahasiswa di Program Studi Seni Musik FBS UHN Medan, dan bagaimana hasil yang diperoleh mahasiswa dalam penggunaan media audio visual pada mata kuliah organ gereja. Hasil evaluasi selama dalam proses pembelajaran mahasiswa seringkali kurang memperhatikan materi yang disampaikan oleh dosen pengampu mata kuliah oleh karena itu ketrampilan mahasiswa dalam proses pembelajaran organ gerejarendah dan cenderung pasif. Namun ketika dalam proses pembelajaran Organ gereja menggunakan media pembelajaran seperti tontonan video pembelajaran organ gereja meningkatkan antusias para mahasiswa untuk berlatih dan bermain musik dalam mata kuliah organ gerejatersebut.

Adapun penggunaan media audio visual seperti video pembelajaran melalui proses mengamati atau menonton video sangat efektif dilakukan, baik dalam memberikan contoh dalam teknik bermain musik organ gerejadengan baik dan benar. Penggunaan media Audiovisual juga salah satu cara yang dilakukan oleh dosen gunanya untuk membangkitkan kemandirian, motivasi, minat belajar mahasiswa dalam proses pembelajaran.

Ada beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran: materi pembelajaran menjadi menarik sehingga mahasiswa dapat lebih memperhatikan materi ajar dosen dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Materi ajar dapat lebih bermakna dan penyampaian materi pembelajaran yang disampaikan dosen juga lebih tersusun secara terstruktur dan terencana. Dalam proses pembelajaran penyampaian materi ajar lebih efektif dan efisien. Alokasi waktu dapat digunakan secara efektif dan efisien. Suasana kelas lebih kondusif, interaktif dan komunikatif. Dosen tidak lagi lelah dalam berceramah. Dalam pengerjaan tugas-tugas dalam kelas sudah lebih mudah dengan penggunaan media audio visual dalam pembelajaran. Dengan penggunaan media audiovisual dapat memberikan umpan balik kepada mahasiswa dan berjalan dengan baik. Pengetahuan mahasiswa dapat bertambah setelah menggunakan audiovisual.

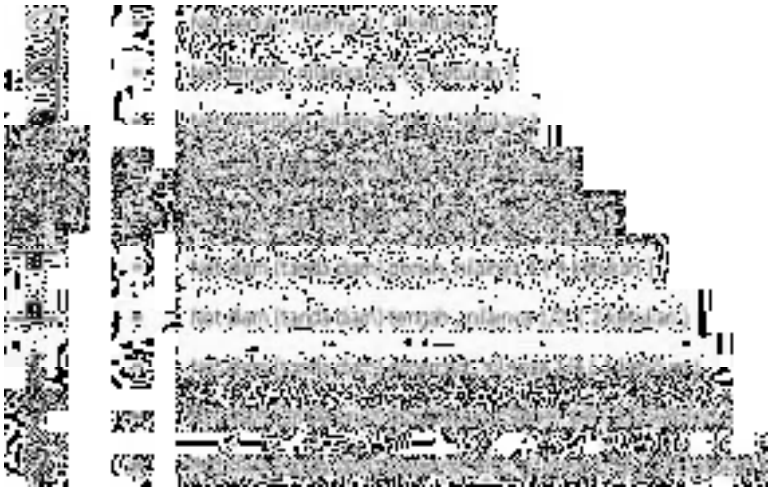
ISSN 0853 - 0203

Selain itu, penggunaan media audio visual dapat menjadikan mahasiswa lebih mampu dalam mengevaluasi teknik permainan musik organ gerejanya dan mampu mencari serta menindaklanjuti kesalahan-kesalahan teknik permainan dan memperbaiki melalui pengamatan yang dilakukan melalui audio visual yaitu video pembelajaran untuk organ gereja. Melalui penggunaan audio visual mahasiswa mampu memainkan lagu-lagu gereja dengan teknik yang baik dan benar, mahasiswa mampu tampil di depan kelas.

Dari penjelasan diatas terlihat bentuk nyata meningkat nya kemandirian mahasiswa setelah dosen menggunakan media audio visual. Menjadikan perhatian mahasiswa lebih fokus kepada materi pembelajaran yang disajikan oleh dosen dan mahasiswa menjadi aktif dalam pembelajaran di dalam kelas. Mahasiswa tidak takut bertanya kepada dosen pengampu mata kuliah, mahasiswa lebih rajin belajar, bahkan jika dosen telat mahasiswa mampu belajar sendiri/individu atau secara kelompok dengan mandiri. Selain itu, mahasiswa juga menjadi lebih serius dan senang mengikuti pembelajaran di kelas.

Materi yang diberikan melalui penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Materi Cara Mudah Belajar Notasi balok

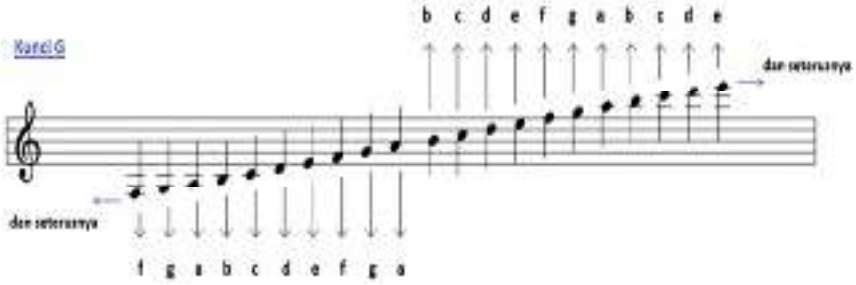


Materi ini diajarkan melalui keyboard, piano secara praktek langsung atau melalui praktek secara tidak langsung yakni melalui audio dari laptop.

ISSN 0853 - 0203

2. Materi garis paranada materi ini hanya menggunakan media laptop dan infocus. Tujuannya agar mempermudah mahasiswa dalam proses pembelajaran. Lebih efektif dan efesien.

3. Materi Pengenalan nada-nada. Melalui media visual atau laptop dan infocus sedangkan untuk mendengarkan hasil dari nada-nada tersebut dapat melalui keyboard, piano.



4. Adapun materi-materi ajar yang diberikan oleh dosen dengan menggunakan buku logu dan kidung jemaat. Melalui penggunaan media keyboard, piano dan mendengarkan model atau contoh lagu/musik dapat dilakukan melalui media laptop maupun youtube. Tujuan dari penggunaan media audio visual ini adalah mempermudah dan dapat meningkatkan semangat mahasiswa dalam proses pembelajaran. Selain, mandiri, kreatif mendapatkan hasil yang lebih baik mahasiswa dapat secara langsung mendemonstrasikannya pada alat musik, seperti keyboard, dan piano.
   Beberapa Contoh-contoh partitur/notasi balok diambil dari buku logu dan kidung jemaat materi pembelajaran dapat dilihat di bawah ini:
   1. Amen,amen
   2. Halleluyah
   3. Ai Ho do
   4. Ndang Tadingkononku Ho

ISSN 0853 - 0203

Lagu-lagu ini merupakan lagu wajib bagi mahasiswa untuk dimainkan dalm media keyboard atau piano.

4.2. Hasil Yang Diperoleh Mahasiswa Dalam Penggunaan Media Audio Visual Pada Mata Kuliah Organ Gereja.

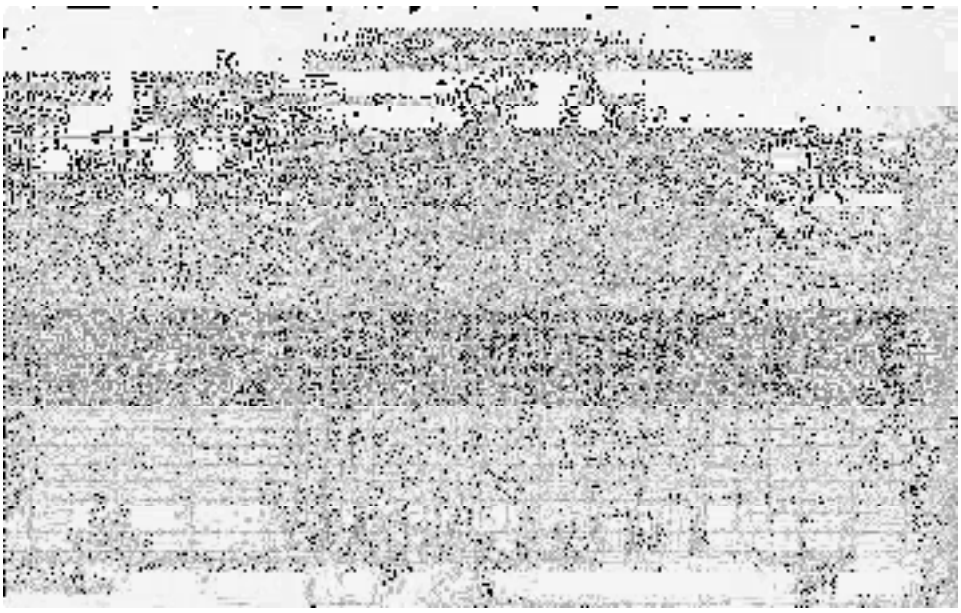
Pada dasarnya bermain organ itu **tidak susah**, apabila kita berdoa, serius, sabar, dan tidak mudah pantang menyerah, sekaligus didasari niat untuk memberikannya kembali untuk kemuliaan Tuhan. Ada pepatah berkata *dimana ada kemauan, maka disitu (pasti) ada jalan*. Hal ini saya yakini benar. Kemauan inilah yang akan menerobos semua kesulitan yang akan menghadang di saat kita sedang putus asa. Jika tidak pernah memainkan piano, organ sebelumnya namun selalu ingin belajar, inilah kesempatan yang harus diraih. Yang diperlukan adalah sebuah keyboard musik. Keyboard sangat praktis untuk belajar bermain musik gereja. Motivasi pelayanan untuk bidang musik di gereja akan mendorong untuk mengalokasikan waktu belajar memainkan alat musik yang dibutuhkan sesuai dengan situasi dan kondisi di mana kita berada.

contoh elektone/organ atau keyboard yang dapat dipakai sebagai media pembelajaran.

Hasil yang didapatkan dari Penggunaan Media Audio Visual Pada Mata Kuliah Organ gerejadengan **indikator baik dan memuaskan**. Ini dapat dilihat dari **evaluasi yang dilakukan dari segi kemampuan mahasiswa dalam proses pembelajaran di dalam kelas setiap minggunya dan hasil ujian mid test dan ujian akhir semester**.

ISSN 0853 - 0203

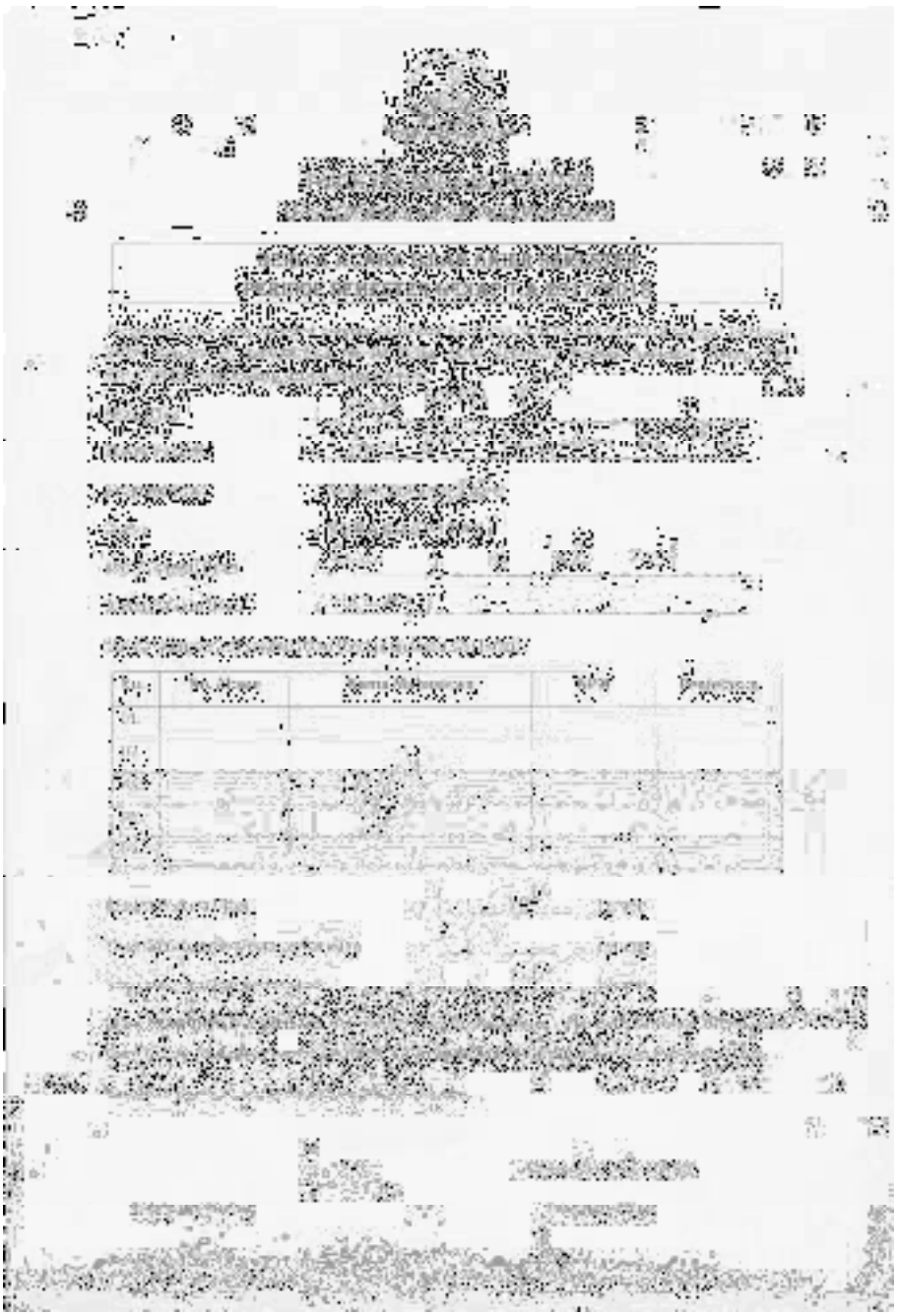
1. DAFTAR HADIR



2. BERITA ACARA PERKULIAHAN

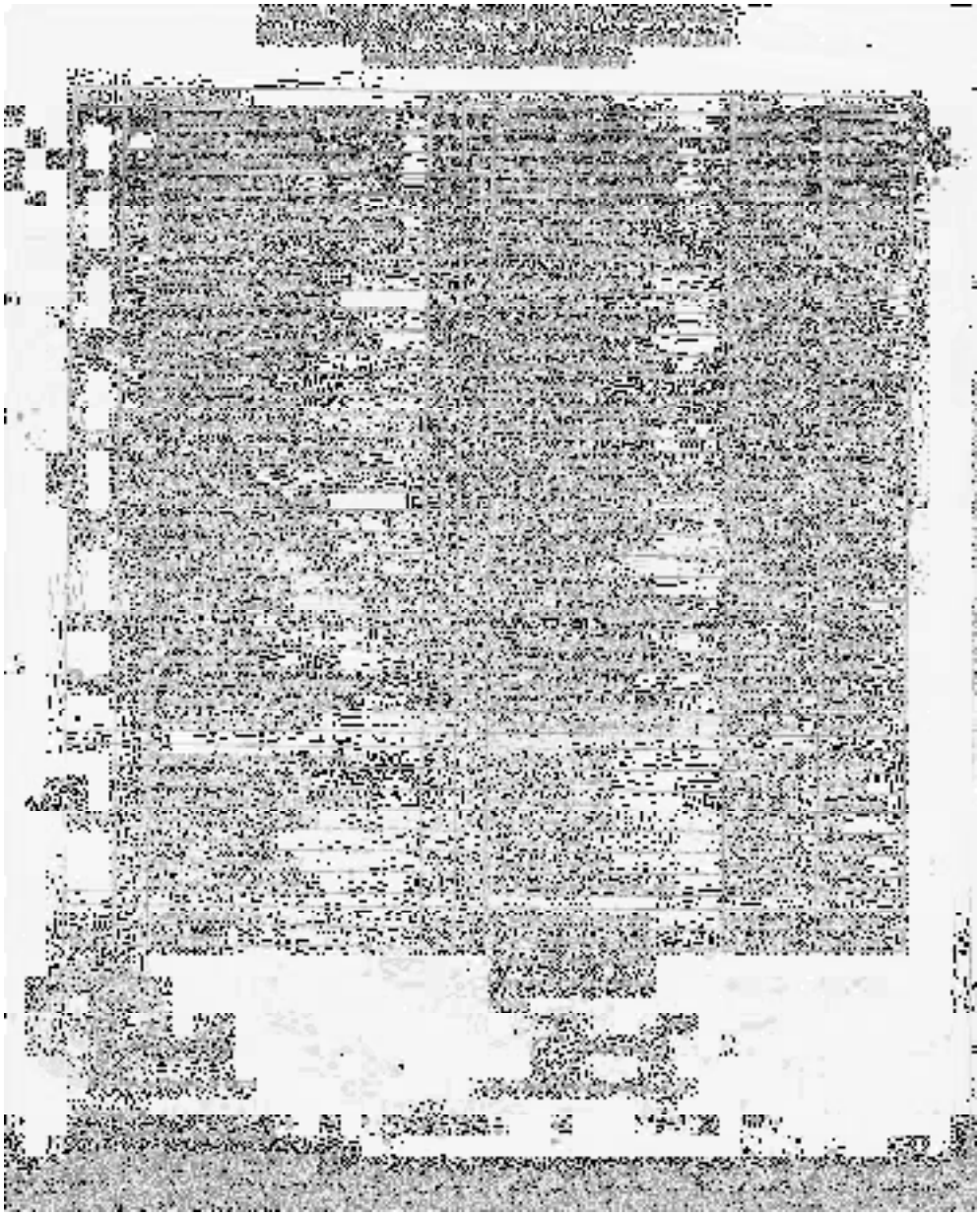
ISSN 0853 - 0203

3. BAP UJIAN AKHIR SEMESTER



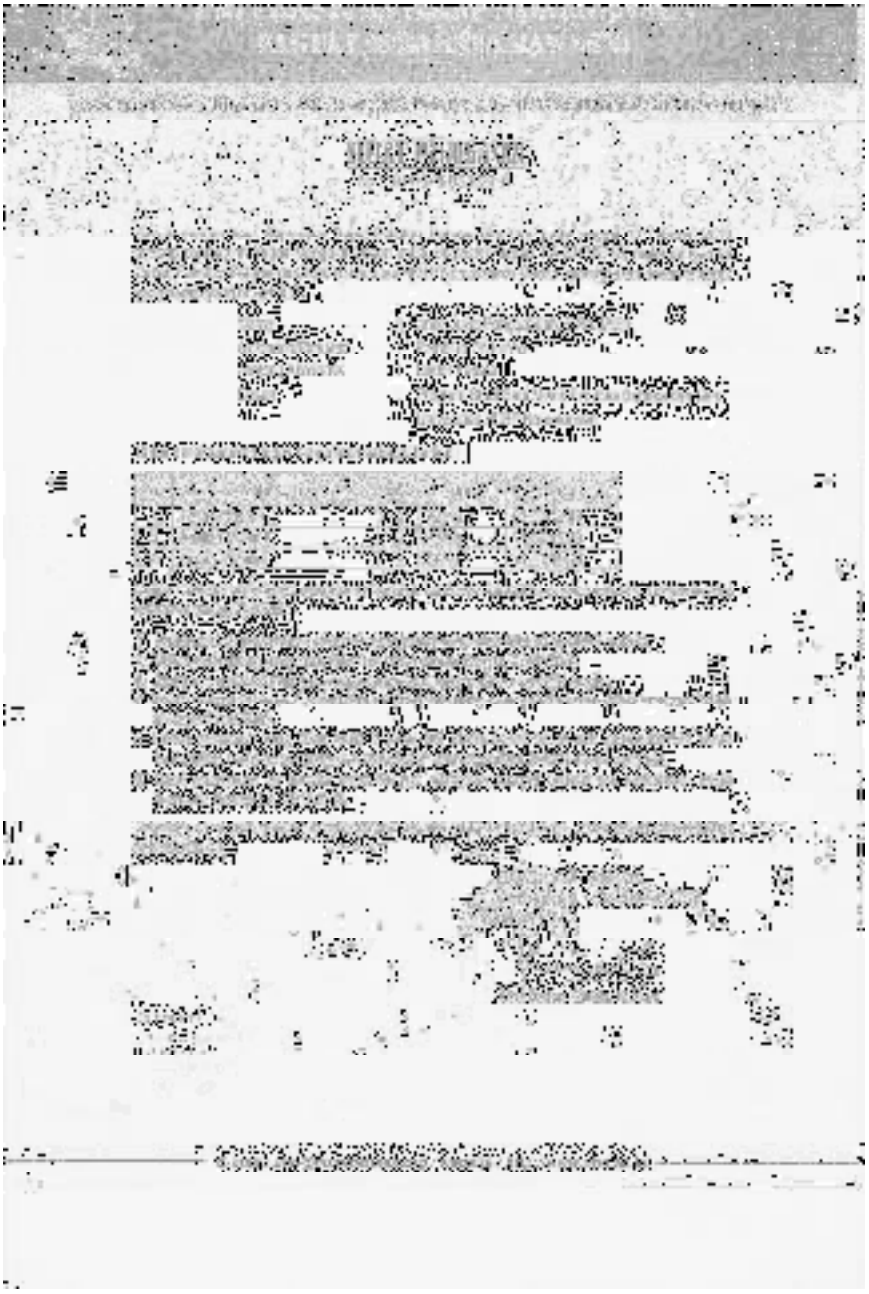
ISSN 0853 - 0203

4. ROSTER SEMESTER GENAP



ISSN 0853 - 0203

5. SURAT PENUGASAN



ISSN 0853 - 0203

Daftar Pustaka:

Achmad Rifa'i, dan Catharina Tri Anni. (2009). Psikologi Pendidikan. Semarang:
Universitas Negeri Semarang Press.

Anni, Catharina Tri, dkk. 2006. Psikologi Belajar. Semarang: UPT MKK UNNES.

Arikunto, S. 2002. Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta : Bumi Aksara

Arsyad, A.(2002). Media Pembelajaran. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.

Bahri, S, D. dan Zain, A. 2002. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.

Daryanto.(2010). Media Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.

Dick, Walter & Carey Lou, (1985), The Systematic Design of Intruction, London, Scott, Foresman and Company

Hariyati. 2013. Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa Dengan Media *Audio Visual*
Berbentuk Cd Interaktif Mata Pelajaran Ips Di Sekolah Dasar. Surabaya: JPGSD Volume 01 Nomor 02 Tahun 2013, 0-216. UNESA.

Hong, J. C. 2009. A Study of Influential Fac- tor for Creative Teaching.

Indrawati. 2012. Penggunaan Media Audio Visual Sebagai Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Materi Mengidentifikasi Ragam Lagu Daerah Pada Mahasiswa Kelas V Sd Negeri 04 Serang Petarukan Pemalang. Semarang: Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Oleh Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Mujianti, Yunita Ika. 2017. Teaching Strategy. Jember: Prog. Study Pendidikan sejarah, FKIP, Univeritas Jember.

Sadiman, Arif S, Dkk.2008. *Media Pendidikan*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.

ISSN 0853 - 0203

Sheppard, P. 2007. Music Makes Your Child Smarter. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2005. *Media Pengajaran*. Bandung: PT. Sinar Baru Algensindo.

Sukardi. 2008. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Suprijono, Agus. (2009). Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM. Yogyakarta Pustaka Pelajar.

Utomo, Udi. 2013. Analisis Kebutuhan Guru Seni Musik Dalam Konteks Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Action Learning Di Sekolah. Jurusan Sendratasik, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang, Indonesia. HARMONIA, Volume 13, No. 2 / Desember 2013

Yona syaida oktira1 , Ardipal2 , Jagar L. Toruan3. 2013. Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Kemandirian Siswa Belajar Seni Budaya. E-Jurnal Sendratasik FBS Universitas Negeri Padang Vol 2 No 1 2013 Seri B. Padang: Jurusan Pendidikan Sendratasik FBS Universitas Negeri Padang.

Yunita Erisanti [1], Vidya Pratiwi [2]. 2016. Perbedaan Hasil Belajar Mahasiswa Menggunakan Media Audio Visual (Cd Interaktif) Dengan Media Gambar Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Semester I Di Gugus 1 Kendit Tahun Pelajaran 2016-2017. Situbondo: Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Abdurachman Saleh Situbondo Jl. PB Sudirman No. 7

H Nugroho. 2010. Pembelajaran Electone Untuk Anak Di Lily's Music School - Unnes. Semarang: *Skripsi* Jurusan Pendidikan Seni Drama, Tari, dan Musik Unnes.

Sumber internet:

1. Anni, Catharina Tri, dkk. 2006. Psikologi Belajar. Semarang: UPT MKK UNNES.
   digilib.unimed.ac.id/14517/5/7113141101%20DAFTAR%20PUSTAKA.pdf

ISSN 0853 - 0203

2. http://jurnal.unars.ac.id/berita-276-perbedaan-hasil-belajar-mahasiswa-menggunakan-media-audio-visual-cd-interaktif-dengan-media-gambar-pada-.html. (diakses tanggal: 12 Maret 2018)
3. http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/2988. Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa Dengan Media *Audio Visual* Berbentuk Cd Interaktif Mata Pelajaran Ips Di Sekolah Dasar. (diakses tanggal 12 Maret 2018)
4. http://lib.unnes.ac.id/19225/1/1402408177.pdf . (diakses tanggal: 12 Maret 2018)
5. https://www.slideshare.net/rinapia/pengertian-strategi-pembelajaran-lengkap, Published on Apr 7, 2014 LinkedIn Corporation © 2017 (diakses tanggal: 05 September 2017)
6. http://annissayudhakusuma.wordpress.com/2013/03/13/pengertian-pendekatan-komponen-dan-jenis- strategi-belajar-mengajar-matematika/ (05 September 2017)
7. http://ginscreative.blogspot.co.id/2016/02/analisis-musik.html Analisis Musik Posted by GINS CREATIVE on Saturday, February 27, 2016. (diakses tanggal: 05 september 2017)
8. Hong, J. C. 2009. A Study of Influential Fac- tor for Creative Teaching.
(Diunduh tanggal: 13 Oktober 2017 dari hhtp// con-ference.nie.edu.sg/conferted.pdf/ ab00202.pdf
9. https://ekosinaga.wordpress.com/2010/05/18/musik-gerejawi-cara-mudah-belajar-main-organ -gereja-poti-marende-2/. (diakses tanggal: 12 Maret 2018)
10. https://musisigerejawi.wordpress.com/2014/01/16/pelatihan-keyboardis-gereja/. (diakses tanggal 12 Maret 2018)
11. *sam-pianis.blogspot.com/2012/01/panduan-bermain-musik-sederhana-di.html*12 Jan 2012. (diakses tanggal: 12 Maret 2018)
12. http://lib.unnes.ac.id/2821/1/6416.pdf. (diakses tanggal: 12 Maret 2018)
13. https://lismurtini270992.wordpress.com/2013/06/18/media-audio-visual-dan-multimedia/

ISSN 0853 - 0203