

PERANCANGAN PEMBELAJARAN VOKAL DI SMA MENGGUNAKAN APLIKASI KARAOKE ONLINE STARMAKER

Muh. Kurniawan Adi Kusuma W¹, Syakhruni²

Pendidikan Sndratasik Universitas Negeri Makassar

email: m.kurniawan@unm.ac.id

email: syakhruni_uni@yahoo.com

Abstrak

Pembelajaran seni di sekolah senantiasa berpatokan pada empat aspek, yakni aspek spiritual, kognitif meliputi teori dan konsep, afektif meliputi sikap dan psikomotor atau keterampilan. Kehadiran pandemi Covid 19 yang melanda negeri lebih dari 2 tahun telah membawa dampak yang besar bagi kehidupan masyarakat, termasuk juga dalam hal Pendidikan. Pembelajaran tatap muka untuk sementara dilakukan secara daring. Pelaksanaan Pendidikan secara daring menjadi tantangan tersendiri bagi pendidik seni di sekolah khususnya dalam aspek psikomotorik. Salah satu solusi yang ditawarkan melalui tulisan ini adalah pemanfaatan perangkat gawai. Aplikasi karaoke mobile berbasis jaringan internet yang saat ini marak digunakan pada perangkat gawai yang pada awalnya digunakan untuk hiburan, dapat dimanfaatkan untuk membantu guru dalam pembelajaran musik khususnya vokal di sekolah. Aplikasi tersebut juga memiliki kelebihan antara lain user interface yang intuitif, mudah digunakan, terdapat fitur menaik dan turunkan nada dasar, pilihan lagu yang beragam, fasilitas record video dan gratis. Penugasan maupun praktek ujian vokal dapat dilakukan secara fleksibel dengan bantuan aplikasi tersebut, sehingga memudahkan guru dalam pengumpulan tugas dimana saja dan kapan saja, melalui beberapa platform pesan singkat ataupun streaming.

Kata Kunci: aplikasi, karaoke, online

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang bertujuan mengubah sikap dan perilaku seseorang menjadi lebih baik. UU Sisdiknas No 20 tahun 2003 lebih jelas mengungkapkan bahwa:

“Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat”.

Seni budaya sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah terbagi menjadi 4

kemampuan seni yang berbeda meliputi seni musik, seni rupa, seni teater, dan seni tari. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran seni budaya tidak lepas dari aspek apresiasi dan kreasi. Malarsih (2013:43) mengungkapkan Pembelajaran seni budaya dapat digunakan sebagai alat pendidikan estetik bila pelaksanaan pembelajarannya dilakukan melalui pendidikan apresiasi dan kreasi atau ekspresi. Kegiatan apresiasi dalam pembelajaran seni budaya dilaksanakan dengan menyimak bahan materi yang disiapkan guru berupa pertunjukan, dokumentasi pertunjukan, atau karya seni yang telah disiapkan sebagai media pembelajaran ataupun materi ajar. Sedangkan aspek kreasi

adalah kegiatan berkarya yang dilakukan oleh siswa setelah mengalami proses apresiasi, sesuai dengan materi ajar yang telah disiapkan.

Kurikulum 13 menerapkan 4 kompetensi inti yang disiapkan dalam semua mata pelajaran. Kompetensi inti 1 berkaitan dengan sikap spiritual, kompetensi inti 2 berkaitan dengan sikap sosial, kompetensi inti 3 berkaitan dengan pengetahuan, dan kompetensi inti 4 berkaitan dengan keterampilan. Kompetensi Inti 1 berhubungan dengan kehidupan keberagaman siswa, bagaimana siswa menjalankan dan beribadah sesuai dengan agama yang dianutnya. Kompetensi inti 2 menyangkut sikap sosial peserta didik, yang erat hubungannya dengan bagaimana sikap peserta didik pada sesama maupun pada guru atau orang tua. Kompetensi 3 berkaitan dengan kognitif atau ilmu pengetahuan, dan Kompetensi inti 4 yang berhubungan dengan psikomotorik atau keterampilan. Dalam pembelajaran seni budaya di sekolah, aspek keterampilan dilakukan dengan melakukan penilaian praktik atau tes unjuk kerja tes keterampilan dalam bidang vokal pada siswa SMA meliputi bernyanyi solo/grup, dan memainkan alat musik.

Keberadaan pandemic covid 19 menyebabkan pelaksanaan pembelajaran dilakukn secara daring. Hal ini tentu saja memberikan dampak ke semua mata pelajaran, termasuk mata pelajaran seni budaya. Mata pelajaran sein budaya kompetensi inti 4 vokal yang biasanya dilakukan di kelas, kini menjadi sulit untuk dilakukan tanpa arahan dan bantuan guru dalam pelaksanaannya karena pengumpulan tugas hingga ujian mengharuskan siswa untuk merekam sendiri dirinya bernyanyi. Hal ini menjadi perhatian, dikarenakan gitar dan piano yang biasanya dimainkan oleh guru di sekolah untuk mengiringi peserta didik tidak dapat dimainkan karena sekolah online. Pada beberapa sekolah, siswa menggunakan iringan minus one karaoke

yang tersedia di youtube. Sayangnya, nada dasar dari minus one ini tidak bisa disesuaikan dengan nada dasar tiap peserta didik hingga peserta didik terkadang tidak mampu mengikuti nada dasar dari minus one tersebut. Lalu tidak semua peserta didik mampu memainkan instrument musik untuk mengiringi lagunya, seperti gitar atau piano. Berikutnya, file hasil cover lagu memiliki ukuran yang sangat besar untuk dikirimkan kepada guru. Ukuran file tersebut tentu akan kana menyedot kuota yang besar jika dikirimkan melalui aplikasi perpesanan. File yang dikirimkan tersebut pada akhirnya akan menumpuk di handphone guru dan dapat menyebabkan crash/hang pada ponsel tersebut. Akibatnya penilaian menjadi tidak optimal.

Keberadaan aplikasi karaoke online menjadi salah satu solusi dalam menjalankan pembelajaran online ini. Starmaker sebagai salah satu aplikasi karaoke online menawarkan beragam keunggulan yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran seni budaya khususnya vokal.

2. METODE

Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Karaoke adalah alat elektronik berupa tape yang memainkan musik tanpa vokal, atau di Indonesia lazim disebut minus one dengan vokalnya diisi sendiri oleh pendengarnya (Ensiklopedi Musik 2004). Hal ini merujuk pada penggunaan suatu alat tape yang melantunkan musik dengan tanpa vokal. Vokal pada lagu tersebut dapat diisi oleh orang yang ingin menyanyikannya.

Perkembangan teknologi telah membuat karaoke bukan lagi menjadi suatu alat yang harus berdiri sendiri,

namun telah menjadi suatu aplikasi yang dapat diinstall pada perangkat genggam. Starmaker sebagai salah satu aplikasi karaoke online dapat diinstall pada perangkat berbasis Android maupun IOS. Starmaker merupakan aplikasi yang dikembangkan oleh starmaker interactive dikembangkan di San Fransisco.

Aplikasi Starmaker ini berukuran 75Mb. cukup ringan untuk sebuah aplikasi dengan beragam fitur online yang dimilikinya. Untuk dapat menggunakan aplikasi ini, pengguna harus menginstall aplikasi ini pada device yang dimiliki. Setelah itu pengguna harus mendaftarkan akun email untuk membuat akun starmaker, setelah registrasi dilakukan, pengguna dapat mulai membuat cover lagu dari beragam lagu yang ditawarkan.

Beberapa kelebihan dari aplikasi adalah pertama, aplikasi ini cenderung gratis, jika hanya dilakukan untuk membuat cover atau bernyanyi Bersama orang lain. Aplikasi ini juga mendukung top up item digital. Top up dapat dilakukan untuk membeli koin sebagai alat tukar dalam aplikasi dan dapat digunakan untuk membeli berbagai item yang digunakan untuk diberikan pada penyanyi yang ingin diapresiasi. Berupa gift atau hadiah yang dapat menaikkan nilai experience mereka. Kedua, aplikasi ini intuitif, tidak rumit untuk digunakan dalam hal user interface.

Ketiga, aplikasi ini fleksibel, dapat diinstall pada Android dan IOS. Keempat, hasil rekaman dari aplikasi ini tergolong baik, meskipun kembali lagi pada mic yang digunakan oleh pengguna. Kelima, dapat merekam lagu cover dengan atau tanpa video. Cover lagu dengan video memungkinkan penilaian ekspresi peserta didik dalam menyanyikan suatu lagu.

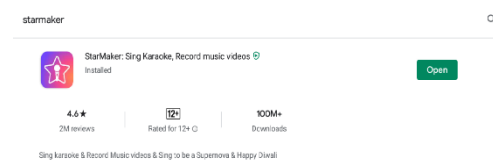
Keenam, cover lagu dapat diposting di aplikasi Starmaker, atau dibagi ke berbagai media sosial via link. Fitur ini dapat digunakan untuk pengumpulan tugas. Peserta didik dapat langsung mengirimkan link cover lagu mereka pada

guru melalui pesan singkat, tanpa harus mengeluarkan kuota yang besar dalam proses pengirimannya. Ketujuh, tersedia banyak lagu dengan berbagai genre yang dapat

diakses secara gratis. Kedelapan, nada dasar dari lagu yang ingin di cover dapat disesuaikan dengan nada dasar peserta didik.

3.1.1 Penggunaan Aplikasi

Hal pertama yang harus dilakukan untuk menggunakan starmaker adalah mengunduh aplikasi tersebut melalui app market.



Gambar 1. Aplikasi Starmaker di Appstore

Aplikasi akan otomatis terdownload dan terinstall. Proses ini akan berjalan beberapa menit. Setelah selesai, buka aplikasi starmaker.



Gambar 2. Proses membuka aplikasi Starmaker

Ketika tahap loading selesai, aplikasi akan menunjukkan tampilan untuk registrasi dengan menggunakan email



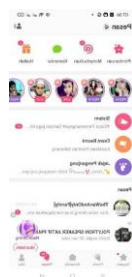
Gambar 3. Proses mendaftarkan akun email

Tampilan mendaftarkan dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



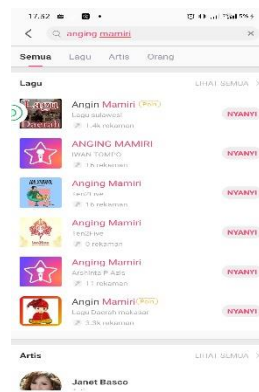
Gambar 4. Pilihan registrasi

Muncul pilihan untuk mendaftarkan dengan menggunakan akun google atau menggunakan akun facebook. Pilih salah satu dari kedua metode tersebut, lalu aplikasi akan memunculkan tampilan awal



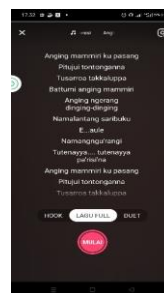
Gambar 5. Tampilan awal Starmaker

Setelah tampilan awal starmaker muncul, peserta didik dapat mengakses tombol beranda pada bagian bawah halaman, lalu mulai mencari lagu yang ingin dibuat covernya. Ketikkan judul lagu ataupun nama penyanyi/grup yang ingin dicari. Kemudian pilih salah satu lagu yang diinginkan untuk dibuat covernya (Gambar 6 dan 7)

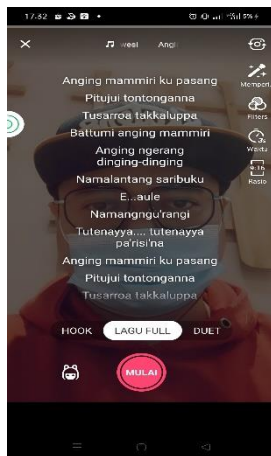


Gambar 6. Pilihan lagu

Setelah memilih lagu yang diinginkan, akan muncul pilihan untuk bernyanyi solo atau duet. Pilih salah satunya lalu lanjutkan, akan muncul pilihan untuk melakukan cover lagu tanpa video atau cover lagu juga akan dilakukan dengan video. Pilihan ini dapat dilakukan dengan menekan icon camera di bagian atas layar. Berikut tampilan cover lagu dengan suara dan cover lagu dengan suara serta video



Gambar 7. Tampilan cover suara



Gambar 8. Cover suara dan video

Setelah perekaman/cover lagu selesai, maka akan muncul bentuk penilaian dengan huruf E-A++ untuk mengukur/menilai kualitas penyanyi, apakah suara yang dikeluarkan sudah sesuai dengan tinggi rendahnya nada musik iringan. Setelah itu, hasil rekaman dapat disimpan ke aplikasi, atau diupload. Proses menyimpan dan mengupload akan memakan waktu beberapa menit. Setelah itu, cover yang sudah diupload dapat dishare melalui berbagai aplikasi media sosial termasuk whatsapp. Cover akan dikirim dalam bentuk link ke akun Starmaker peserta didik yang mengirimkan link tersebut. Guru tinggal mengecek dan menilai dengan melakukan streaming lagu hasil cover lagu tadi dari akun peserta didik tersebut.

3.2 Pembahasan

3.2.1 Penggunaan Starmaker dalam Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran dalam kurikulum K13 terbagi menjadi 3 bagian, yakni pembukaan, kegiatan inti, dan penutup (Prihadi, 2014). Masing-masing kegiatan ini dilakukan secara berurutan dan tidak dapat dipisahkan satu dan lainnya. Djamarah (2010:421) mengungkapkan terdapat 4 komponen yang dilakukan saat membuka pelajaran yakni menarik perhatian siswa, menimbulkan motivasi, memberi acuan dan menyampaikan kaitan. Sedangkan kegiatan yang harus dilakukan pada saat

pembukaan yakni menyiapkan peserta didik, berdoa, memberi salam, menanyakan kabar peserta didik, mengabsen, menginformasikan materi yang akan dipelajari, dan mengaitkan materi dengan pengalaman peserta didik.

Kegiatan inti dalam pembelajaran meliputi kegiatan pemberian materi oleh guru pada peserta didik. K13 menerapkan metode scientific dalam pembelajaran. Model pembelajaran saintifik merupakan model pembelajaran yang menuntut siswa beraktfitas sebagaimana seorang ahli sains. Dalam praktiknya siswa diharuskan melakukan serangkaian aktivitas selayaknya langkah-langkah penerapan metode ilmiah (Kuhlthau, Maniotes, dan Caspari, 2007 dalam Pahrudin dan Pratiwi 2019:38). Pembelajaran scientific melibatkan beberapa kegiatan yang dilakukan secara berurutan yakni mengamati, menanya, menalar, mencoba, menyimpulkan dan mengomunikasikan (Kemendikbud, 2013). Kegiatan penutup yang dilakukan dengan refleksi, yakni merangkum materi yang telah diajarkan pada hari tersebut bersama dengan siswa di kelas. Setelah selesai, guru menginformasikan kegiatan di minggu yang akan datang, dan memberikan tugas. Setelah itu, kelas ditutup dengan doa dan salam.

3.2.2. Starmaker penunjang Pembelajaran Vokal

Penggunaan Starmaker sebagai aplikasi untuk menunjang pembelajaran Vokal di sekolah dapat dilakukan pada pembelajaran jarak jauh maupun pada kelas merdeka belajar di perguruan tinggi yang mengikuti kegiatan merdeka belajar. Pada pembelajaran seni budaya di sekolah, guru pada pertemuan sebelumnya telah menjelaskan sekilas tentang materi mengenai penggunaan aplikasi Starmaker yang akan digunakan di kelas mata pelajaran tersebut. Setelah itu guru menginstruksikan peserta didik untuk menginstall aplikasi Starmaker yang akan digunakan pada minggu berikutnya. Pada minggu berikutnya, guru memulai pembelajaran secara daring dari kegiatan pembuka, lalu dilanjut dengan mengadakan apresepsi pada siswa (menanyakan kabar, mengabsesn, menanyakan apakah peserta didik pernah mencoba berkunjung ke tempat karaoke keluarga Bersama kawan atau keluarga, atautkah mencoba berkaraoke di rumah.

Guru menginformasikan bahwa pada hari tersebut peserta didik mendapat tugas untuk membuat satu cover lagu menggunakan aplikasi tersebut.

Guru lalu menayangkan video tutorial bagaimana cara mengakses starmaker, membuat profil, dan memilih lagu dan mencoba beberapa fitur seperti karaoke dengan/tanpa video, menyimpan, dan menaik atau menurunkan nada sesuai nada dasar peserta didik. Setelah itu guru menampilkan salah satu contoh cover lagu yang telah guru buat dengan aplikasi Starmaker. Peserta didik diminta untuk memperhatikan Langkah-langkah tersebut. Setelah selesai, peserta didik dipersilakan bertanya sesuai dengan video tutorial dan contoh cover lagu tersebut. Guru menjawab pertanyaan peserta didik dan mempersilakan peserta didik mencoba fitur cover lagu/karaoke dengan lagu bebas. Setelah itu, masing-masing siswa diberikan waktu untuk menunjukkan covernya di kelas virtual satu persatu. Tidak lupa kepada peserta didik untuk menjelaskan beberapa hal yang mereka dapatkan atau pelajari setelah mereka mencoba fitur aplikasi Starmaker tersebut.

Kegiatan penutup dilakukan oleh guru dan siswa bersamaan, dengan merangkum materi tentang penggunaan Starmaker di kelas virtual. Guru dan siswa merangkum berbagai Langkah dan fitur yang dapat digunakan pada aplikasi Starmaker. Setelah itu guru memberikan penugasan individu kepada peserta didik untuk membuat cover lagu yang telah ditentukan misal lagu tradisional daerah. Tugasnya dikirimkan kepada guru berupa link yang dibagikan dari aplikasi starmaker. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan doa dan salam.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Aplikasi Starmaker merupakan aplikasi karaoke online yang dapat digunakan pada perangkat berbasis Android dan IOS. Aplikasi ini memiliki beberapa keunggulan yakni ukurannya relative kecil, mudah digunakan, gratis, hasil cover dapat di share melalui berbagai aplikasi, hasil rekaman tergolong baik (bergantung mic), cover lagu dapat disertai video atau tanpa video, tersedia banyak lagu dan genre, dan nada dasar lagu dapat disesuaikan dengan penyanyi. Aplikasi ini

dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran vokal di sekolah, maupun pembelajaran vokal pada kelas Merdeka Belajar atau kelas vokal regular sebagai sarana pengumpulan tugas maupun ujian. Sebaiknya Startmaker menjadi aplikasi yang diutamakan dalam proses pembelajaran.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Penyusun.(2004).Ensiklopedi Musik.Jakarta: PT. Delta Pamungkas.
- Bambang, P. (2014). Penerapan Pendekatan Saintifik. <http://staffnew.uny.ac.id/upload/131662618/pengabdian/penerapan-pendekatan-saintifik.pdf> (Accessed Saturday December 2021).
- Djamarah, S. B. (2010). Guru dan Siswa dalam Interaksi Edukatif. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kemendikbud. 2014. <https://www.kemdikbud.go.id/kemdikbud/dokumen/Paparan/Paparan%20Wamendik.pdf> (Accessed 4 November 2021).
- Khakim Uulul, D. I. N. S. W. U. (2016). Pelaksanaan Membuka dan Menutup Pelajaran Oleh Guru Kelas 1 Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan, 1(9), pp. 1730-1734.
- Malarsih, K. E. (2013). Pembelajaran Seni tari Menggunakan Pendekatan Apresiasi dan Kreasi. Rekeyasa Jurnal Penerapan Teknologi dan Pembelajaran, 11(1), pp. 43-50.
- Pahrudin Agus, P. D. D. (2019). Pendekatan Saintifik Dalam Implementasi Kurikulum 2013 dan Dampaknya Terhadap Kualitas Proses dan Hasil Pembelajaran Pada MAN di Provinsi Lampung. Lampung Selatan: Pustaka Ali Imron.
- Undang-Undang Republik Indonesia tentang sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003