

**PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR
SENI BUDAYA DI SMP N 28 KABUPATEN TEBO**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan
Memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1)*



Oleh :

**Seilvia Srikandi Putri
Nim. 17023193**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENDRATASIK
JURUSAN SENI DRAMA, TARI DAN MUSIK
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2021**

PENGESAHAN TIM PENGUJI

SKRIPSI

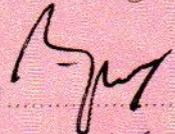
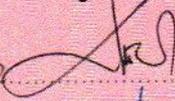
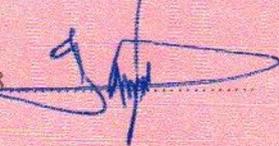
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Sendratasik, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

Pengaruh Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Seni Budaya
SMPN 28 Kabupaten Tebo

Nama : Seilvia Srikandi Putri
NIM/TM : 17023193/2017
Program Studi : Pendidikan Sendratasik
Jurusan : Sendratasik
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 12 Agustus 2021

Tim Penguji:

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Erfan Lubis, S.Pd., M.Pd.	1. 
2. Anggota	: Harisnal Hadi, S.Pd., M.Pd.	2. 
3. Anggota	: Dr. Syeilendra, S.Kar., M.Hum.	3. 

PENGESAHAN TIM PENGUJI

SKRIPSI

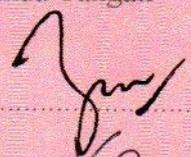
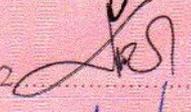
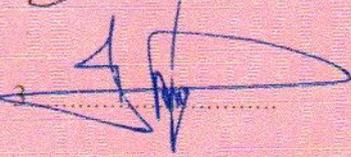
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Sendratasik, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

Pengaruh Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Seni Budaya
SMPN 28 Kabupaten Tebo

Nama : Seilvia Srikandi Putri
NIM/TM : 17023193/2017
Program Studi : Pendidikan Sendratasik
Jurusan : Sendratasik
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 12 Agustus 2021

Tim Penguji:

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Erfan Lubis, S.Pd., M.Pd.	1. 
2. Anggota	: Harisnal Hadi, S.Pd., M.Pd.	2. 
3. Anggota	: Dr. Syeilendra, S.Kar., M.Hum.	3. 



SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Seilvia Srikandi Putri
NIM/TM : 17023193/2017
Program Studi : Pendidikan Sendratasik
Jurusan : Sendratasik
Fakultas : FBS UNP

Dengan ini menyatakan, bahwa Skripsi saya dengan judul “Pengaruh Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Seni Budaya SMPN 28 Kabupaten Tebo”, adalah benar merupakan hasil karya saya dan bukan merupakan plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai dengan hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di institusi UNP maupun di masyarakat dan Negara.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Diketahui oleh:
Ketua Jurusan Sendratasik,

Dr. Syehendra, S.Kar., M.Hum.
NIP. 19630717 199001 1 001

Saya yang menyatakan,

Seilvia Srikandi Putri
NIM/TM. 17023193/2017

ABSTRAK

Seilvia Srikandi Putri. 2021. Pengaruh Media Audo Visual Terhadap Hasil Belajar Seni Budaya di SMP N 28 Kabupaten Tebo. Skripsi. Jurusan. Sendratasik.FBS Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui apakah menggunakan media visual akan mempengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran seni budaya pada KD tentang musik dikelas VIII SMPN 28 Kabupaten Tebo.

Jeni penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen quasi yang mana desain penelitian ini memiliki kelompok kontrol dan kelompok eksperimen tidak dipilih secara random pada SMPN 28 Kabupaten Tebo. Variabel yang digunakan pada penelitian ini adalah variabel bebas dan variabel terikat, dengan kelas VIII_A menjadi kelas kontrol dan kelas VIII_B menjadi kelas eksperimen. Instrumen yang digunakan tes soal obyektif pada tes awal (*pretest*) dan tes soal obyektif pada tes akhir (*posttest*). Cara untuk menganalisis pada penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar antara kelas yang menggunakan media audio visual dikelas VIII_B menjadi kelas eksperimen dengan media konvensional dikelas VIII_A menjadi kelas kontrol di mata pelajaran seni budaya SMPN 28 Kabupaten Tebo. Hal ini dibuktikan melalui uji hipotesis $t_{hitung} > t_{tabel}$, dimana $t_{hitung} = 3.367$ dan $t_{tabel} = 2.101$ dengan $\alpha = 0.05$ maka H1 diterima.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada peneliti, sehingga dapat sampai dititik menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar di SMPN 28 Kanupaten Tebo**”. Shalawat beriring salam tidak lupa dihaturkan kepada nabi besar umt islam Nabi Muhammad SAW yang telah membawa manusia dari alam kegelapan menuju alam terang benderang yang saat ini dirasakan.

Selama proses penelitian ini, peneliti selalu dibimbing, arahan, motivasi serta dukungan sehingga penyusuna skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Untuk itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memeberikan izin-Nya sehingga bisa dampai ditahap ini.
2. Kedua orang tua Bapak Oni Suryono dan Ibu Afrida yang telah mendukung segala bentuk mental, finansial dan dukungan apapun menuju kebaikan dalam penyelesain skripsi ini serta kakak laki-laki saya Rocky Zulpiarno, S.M dan adik kandung saya Rahmai Tri Andini yang mendukung peneliti.
3. Erfan, S.Pd, M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang telah menyediakan waktu untuk membimbing dan arahan serta motivasi dalam penyusunan skripsi ini.

4. Harisnal Hadi, M.Pd selaku penguji I dan selaku Sekretaris Jurusan Sendratasik dan Dr Syeilendra, S.Kar, M.Hum selaku penguji II serta orang nomor satu di Jurusan Sendratasik sebagai Ketua Jurusan Sendratasik yang telah memberikan kritik dan saran serta masukan pada proses penyelesaian skripsi ini.
5. Dosen dan Staf Tata Usaha Jurusan Sendratasaik yang telah memberikan motivasi serta semangat pada peneliti.
6. Kepada teman seperjuangan Sendratasik angkatan 2017 baik Prodi Sendratasik, Prodi Pendidikan Musik dan Pendidikan Tari yang telah berkomunikasi da memberi informasi terkait penyelesaian mata kuliah skripsi.
7. Kepada Anggi Erlina, S.Pd, Nop Pitri Silvia, A.Md.Keb, Nurulyta Fajri, Wahyu Faisal, Muhammad Inal Muttaqin, GAlih Tri Budiarto dan rekan-rekan kmuitas musik di Kabupaten Tebo telah membantu dari awal penelitian hingga akhir penelitian selesai.
8. Kepada Aghisina Ramantika, Putri Rahmadhani, Delvia Safitri, S.Pd, Ayu Dahlia Putri, dan kakak-kakak anggota Racana Dang Tuanku Dan Bundo Kandung Universitas Negeri Padang yang telah mendukung penuh dan selalu mengingatkan penrliti agar tidak menunda-nunda pekerjaan.
9. Kepada kakak-kakak tersayang Fauziah Rahman, M.Pd, Putri Johana, S.Pd, Delvi Afriowanda, S.Pd, dan Nining Dwi Cahyani, S.Pd yang mengarahkan dan memberi saran untuk peneliti.

10. Kepada kerabat, keluarga besar Rusmah yang memberikan dukungan dan selalu memberi energi positif kepada peneliti.

Peneliti menyadari skripsi ini belum sempurna dan masih dalam tahap perbaikan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritikan dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga Skripsi ini memberikan anfaat bagi para pembavca serta sebagai sumbangan ilmu trhadap pengembangan ilmu pengetahuan.

Padang, Agustus 2021

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR GRAFIK	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KERANGKA TEORITIS	
A. Landasan Teori	8
1. Belajar dan Pembelajaran.....	8
2. Media Pembelajaran.....	10
3. Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual	17
4. Seni Budaya dan Keterampilan.....	18
5. Pendidikan Seni Musik	19
6. Ansambel	20
7. Hasil Belajar.....	25

B. Studi yang Relevan.....	32
C. Kerangka Konseptual	33
D. Hipotesis Penelitian	35

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	36
B. Desain Penelitian	37
C. Variabel Penelitian	38
D. Instrumen Penelitian	39
E. Teknik Pengumpulan Data	42
F. Teknik Analisis Data	42

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Profil SMP Negeri 28 Kabupaten Tebo.....	45
B. Deskripsi Penelitian.....	51
1. Proses Belajar Mengajar	52
2. Deskripsi Data Hasil Pre-Test(Tes Awal Perlakuan) Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya si SMPN 28 Kabupaten Tebo.....	61
3. Perbandingan Nilai Hasil <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen Siswa Kelas VIII _B dengan Kelas Kontrol VIII _A SMPN 28 Kabupaten Tebo.....	66
4. Deskripsi Data Hasil Pre-Test(Tes Awal Perlakuan) Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya si SMPN 28 Kabupaten Tebo.....	67

5. Perbandingan Hasil Perhitungan Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	72
C. Analisis Data	74
1. Pretest	74
2. Posttest.....	77
D. Pembahasan	81
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	83
B. Saran	83
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN	87

DAFTAR TABEL

1. Pretest-Posttest Control Group Design	37
2. Kelas Penelitian.....	38
3. Data Guru SMPN 28 kabupaten Tebo	49
4. Distribusi Frekuensi Nilai Prest Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Seni Buadya dengan Menggunakan Media Audio Visual kelas Eksperimen pada siswa Kelas VIII SMP N 28 Kabupaten Tebo	62
5. Deskriptif Statistik Nilai Pretest Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Seni Buadya dengan Menggunakan Media Audio Visual kelas Eksperimen pada siswa Kelas VIII SMP N 28 Kabupaten Tebo	62
6. Distribusi Frekuensi Nilai Prest Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Seni Buadya dengan Menggunakan Media Konvensional Visual kelas Kontrol pada siswa Kelas VIII SMP N 28 Kabupaten Tebo	65
7. Deskriptif Statistik Nilai Pretest Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Seni Buadya dengan Menggunakan Media Audio Visual kelas Eksperimen pada siswa Kelas VIII SMP N 28 Kabupaten Tebo	65
8. Perbandingan Nilai Hasil Pretest Kelompok Eksperimen Siswa Kelas VIII _B sebagai Kelas Eksperimen dan Kelas VIII _A sebagai kelas kontrol ...	66
9. Deskriptif Statistik Nilai Posttest Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Seni Buadya dengan Menggunakan Media Audio Visual kelas Eksperimen pada siswa Kelas VIII SMP N 28 Kabupaten Tebo	68
10. Distribusi Frekuensi Nilai Posttest Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Seni Buadya dengan Menggunakan Media Konvensional Visual kelas Kontrol pada siswa Kelas VIII SMP N 28 Kabupaten Tebo	69
11. Deskriptif Statistik Nilai Posttest Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Seni Buadya dengan Menggunakan Media Audio Visual kelas Eksperimen pada siswa Kelas VIII SMP N 28 Kabupaten Tebo	71
12. Perbandingan Nilai Hasil Pretest Kelompok Eksperimen Siswa Kelas VIII _B sebagai Kelas Eksperimen dan Kelas VIII _A sebagai kelas kontrol ...	713

13. Nilai Uji Normalitas Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	74
14. Uji Homogenitas Dua Varians	75
15. Uji Hipotesis Hasil Belajar Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen(pretest)	76
16. Nilai Uji Normalitas Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	77
17. Uji Homogenitas Dua Varians	79
18. Uji Hipotesis Hasil Belajar Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen(postest).....	80
19. Nilai Rata- Rata Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	82

DAFTAR GAMBAR

1. Kerangka Konseptual	34
2. Hubungan Antar VARIabel Penelitian	39
3. Gerbang SMPN 28 Kabupaten Tebo	45
4. Gedung SMPN 28 Kabupaten Tebo	45
5. Struktur Organisasi SMPN 28 Kabupaten Tebo	47
6. Proses Pembelajaran Kelas Kontrol	54
7. Proses Pembelajaran Kelas Kontrol	59
8. Proses Pembelajaran Kelas Eksperimen.....	60
9. Proses Pembelajaran Kelas Eksperimen.....	60

DAFTAR GRAFIK

1. Data Nilai Kelas Eksperimen tahap Pre-test.....	63
2. Data Nilai Kelas Kontrol dan Kelas Tahpa Pretest	66
3. Data Perbandingan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Seni budaya Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol Tahap Pretest.....	67
4. Data Nilai Kelas Eksperimen tahap Postets	70
5. Data Nilai Kelas Kontrol dan Kelas Tahap Pretest	72
6. Data Perbandingan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Seni bbudaya Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol Tahap Pretest.....	73

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Tabulasi Soal Validitas	87
2. Uji Coba Soal.....	88
3. Hasil Penelitian Kelas Kontrol Pretst	92
4. Nilai Tes Pretest.....	94
5. Uji Normalitas Kelas Ekperimen Pretest.....	95
6. Uji Normalitas Kelas Kontrol Pretest.....	97
7. Uji Homogenitas.....	98
8. Uji Hipotesis	99
9. Varians dan Standar Deviasi Pretest.....	100
10. Hasil Penelitian Kelas Kontrol Postest	102
11. Nilai Tes Pretest.....	103
12. Uji Normalitas Kelas Ekperimen Pretest.....	105
13. Uji Normalitas Kelas Kontrol Pretest.....	106
14. Uji Homogenitas.....	107
15. Uji Hipotesis	108
16. Varians dan Standar Deviasi Pretest.....	109
17. Nilai Kritis Untuk Uji lilefors.....	110
18. Tabel Z.....	111
19. Distribution Tabel Nilai $F_{0,05}$	118
20. Tabel Nilai dalam Distribusi t	123
21. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Kelas Eksperimen).....	128
22. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Kelas Kontrol).....	134
23. Instrumen Validitas.....	139
24. PPT Bahan Ajar	144

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah 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, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Sesuai dengan Pasal 31 Ayat 1 UUD 1945, bahwa “Pendidikan merupakan hak dan kewajiban setiap warga negara”, maka tidak ada alasan bagi setiap anak bangsa untuk tidak mendapatkan pendidikan. Pendidikan juga merupakan peningkatan kualitas sumber daya manusia dalam proses kehidupan, proses pendewasaan, dan proses tingkah laku seseorang baik yang didapatkan dari jenjang pendidikan formal maupun tidak formal. Maka setiap anak di Indonesia memiliki hak yang sama untuk mendapatkan pendidikan yang rata.

Untuk mencerdaskan kehidupan bangsa adalah tugas guru untuk membimbing anak didiknya dalam mendapatkan pendidikan, agar anak didik tersebut memiliki ilmu pengetahuan dan skill yang baik. Hasil Penelitian Murphy, 1992 dalam (Driman, 2014) menyatakan bahwa keberhasilan proses pembelajaran sangat ditentukan oleh gurunya karena guru adalah pemimpin pembelajaran, fasilitator, dan sekaligus pusat inisiatif pembelajaran.

Di pembelajaran kesenian mencakup seni di berbagai kebudayaan, baik kebudayaan Indonesia maupun kebudayaan mancanegara. Pembelajaran kesenian di Indonesia harus memfokuskan pada berbagai kebudayaan yang memberikan pengaruh besar terhadap kesenian Indonesia. Kesenian dibidang pendidikan mencakup seni rupa, seni musik, seni tari maupun drama seharusnya dapat menjadi wadah atau sarana bagi anak untuk mengembangkan dan menuangkan kretivitasnya (dalam Suhaya 2016 : 216) . Kebutuhan akan kreativitas bagi anak tidak hanya bagi kehidupan seninya saja tetap juga dalam kehidupannya sehari-hari, sehingga kreativitas memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan. Untuk bidang pendidikan seni membutuhkan media yang tepat pada proses pembelajaran dengan metode yang tepat pula. Dengan media atau alat bantu akan memicu dan merangsang peserta didik agar terpacu rasa ingin tahu dan belajarnya terhadap pembelajran seni budaya.

Media yang bisa digunakan oleh guru pada saat proses pembelajaran baik media audio, media visual dan media audiovisual. Media visual berarti media itu dapat dilihat oleh indra penglihatan, media audio berarti media yang dapat didengar oleh indra pendengaran, sedangkan media audiovisual merupakan media yang dapat dilihat dan didengar oleh alat indra penglihatan dan pendengaran. Proses pembelajaran di sekolah wilayah Kabupaten Tebo pada saat ini dilakukan dengan bergantian atau (shift) bagi sekolah yang memiliki siswa yang banyak, tetapi di SMPN 28 Kabupaten Tebo tidak dilakukan shift, dengan cara ganjil genap dengan siswa paling banyak didalam kelas terdapat 20 orang

saja dengan durasi waktu yang singkat yakni 30 menit per jam dan tentu harus menaati protokoler kesehatan yang berlaku.

Dari hasil observasi yang didapatkan di SMP N 28 Kabupaten Tebo Provinsi Jambi pada hari Selasa 13 Oktober 2020, terdapat hambatan yang membuat siswa menjadi jenuh saat pelajaran seni budaya dimulai. Hasil wawancara dari pihak sekolah serta dengan guru yang bersangkutan menyampaikan bahwa siswa sebagian besar sangat menyukai mata pelajaran seni budaya apalagi tiap tahun sekolah juga mengirimkan anak berprestasi di bidang seni ke ajang perlombaan FLS2N, akan tetapi keterbatasan staf pengajar seni budaya membuat guru seni budaya mengambil jalan pintas dalam menyampaikan sedikit materi yang diajarkan. Dilihat saat penyampaian materi di kelas VIII, guru hanya menyampaikan materi yang sedikit dalam proses pembelajaran dan mencatat di buku karena keterbatasan waktu tanpa menggunakan media untuk menunjang anak untuk mengerti terhadap materi yang disampaikan. Sedangkan materi musik kelas VIII di semester genap pada KD musik ansambel, guru seharusnya menggunakan media yang tepat dalam penyampaian materi musik ansambel ini.

Dalam Kompetensi Dasar materi musik ansambel “Memahami teknik permainan alat-alat musik tradisional secara berkelompok”. Dengan metode konvensional dan hanya dengan papan tulis, media yang digunakan kurang tepat sehingga siswa menjadi kurang termotivasi dalam belajar. Materi yang disampaikan menggunakan metode konvensional yakni ceramah, siswa menjadi pasif dan bingung karena pada bermain musik ansambel perlu metode

demonstrasi. Pada kegiatan ini guru sebaiknya menggunakan media audio visual untuk merangsang anak agar terpacu keinginan belajarnya. Guru juga seharusnya memiliki strategi dalam pembelajaran, karena dalam waktu pembelajaran yang singkat guru membutuhkan media yang tepat agar siswa mampu menerima materi dengan baik yang disampaikan oleh guru.

Ditinjau dari sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah, media yang dimiliki untuk membantu proses pembelajaran terdapat LCD (*Liquid Crystal Display*), tetapi media ini sangat jarang digunakan karena guru merasa kurang mampu dalam menggunakan media ini. Guru seni budaya di SMP N 28 Kabupaten Tebo memiliki keterbatasan energi dalam mengajar karena kekurangan staf pengajar dalam pemberian materi serta kekurangan waktu dalam menyampaikan materi. Estimasi waktu pembelajaran dalam satu jam pelajaran hanya 30 menit saja yaitu tanpa menggunakan sumber belajar yang inovatif sehingga pembelajaran menjadi sangat monoton dan membosankan. Padahal nyatanya disekolah disediakan fasilitas yang cukup untuk digunakan saat proses belajar mengajar berlangsung. Seharusnya pada kondisi yang seperti ini, guru di Indonesia harus menciptakan metode baru serta media yang tepat untuk membuat siswa tetap termotivasi dalam belajar. Khususnya di SMP N 28 Kabupaten Tebo tetap melakukan pembelajaran tatap muka, maka media yang digunakan harus tepat dan materi yang diajarkan mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa.

Berdasarkan uraian di atas, untuk meningkatkan hasil belajar siswa maka peneliti mencoba menggunakan media audio visual pada proses pembelajaran seni budaya. Hal ini dilakukan karena media audio visual memiliki dua unsur yang

saling berkaitan, yaitu unsur suara (media audio) dan unsur gambar atau benda (media visual). Dengan adanya media audio visual, perhatian siswa dapat terpusatkan pada pelajaran yang sedang diberikan guru sehingga siswa akan lebih mudah dalam memahami materi pelajaran serta pada saat mempraktekan juga akan lebih terarah. Sehingga proses pembelajaran seni budaya dapat berjalan dengan lancar.

Melihat permasalahan-permasalahan yang terjadi, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Seni Budaya di SMP Negeri 28 Kabupaten Tebo”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang akan memicu anak dalam proses pembelajaran berlangsung.
2. Banyak sekali siswa yang merasa terhambat dalam menerima atau menyerap materi seni budaya terkhusus pada KD yang memerlukan praktik.
3. Guru yang belum menggunakan media pembelajaran tepat saat proses pembelajaran.
4. Menggunakan media audio visual belum pernah dilakukan disekolah tersebut.
5. Keterbatasan waktu saat proses pembelajaran berlangsung.
6. Kurangnya motivasi belajar siswa terhadap materi pelajaran yang diberikan guru.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka penelitian ini akan dibatasi pada pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar seni budaya di SMP Negeri 28 Kabupaten Tebo.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan batasan masalah yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh dengan menggunakan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar seni budaya di SMPN 28 Kabupaten Tebo?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui dalam menggunakan media audio visual berpengaruh terhadap hasil belajar siswa seni budaya (musik) di SMP N 28 Kabupaten Tebo.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan manfaat secara teoritis dan praktis sebagai berikut :

1. Teoritis

- a. Memperluas wawasan untuk memanfaatkan media pembelajaran yang dapat menunjang proses belajar mengajar di sekolah.

- b. Dapat memberikan pelajaran aktif-inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan dalam pembelajaran seni musik untuk siswa SMP Negeri 28 Kabupaten Tebo.

2. Praktis

- a. Bagi peneliti, untuk menambah wawasan dalam mencari ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan media pembelajaran serta untuk menyelesaikan tugas akhir dalam memenuhi mata kuliah wahana untuk mendapatkan gelar sarjana..
- b. Bagi guru, sebagai pembaruan dalam pembelajaran seni budaya agar tidak fokus dalam satu perspektif saja.
- c. Bagi siswa, meningkatkan daya tarik dan pemahaman siswa untuk pembelajaran seni budaya.

BAB II

KERANGKA TEORITIS

A. Landasan Teori

1. Belajar dan Pembelajaran

a. Belajar

Belajar secara umum ialah semua aktivitas mental atau psikis yang dilakukan oleh seseorang sehingga menimbulkan perubahan tingkah laku yang berbeda antara sesudah belajar dan sebelum belajar. Belajar juga memberi perubahan pada diri seseorang dari yang tidak tahu menjadi tahu, yang tidak bisa menjadi bisa dan yang tidak pandai menjadi pandai. Belajar juga merupakan hasil dari interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilaku. Menurut teori ini dalam belajar yang penting adalah bahwa bentuk input dan output dari stimulus dalam bentuk tanggapan.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006 : 9) belajar merupakan suatu proses internal yang terlibat dalam proses internal tersebut adalah yang meliputi unsur afektif, dalam matra afektif berkaitan dengan sikap, nilai-nilai, interes, apresiasi, dan penyesuaian perasaan sosial. Dengan demikian, belajar adalah proses kemampuan belajar atau koognitif untuk mengubah pola pikir dan mengolah informasi menjadi lebih mudah dipahami. Menurut Hilgard & Bowner (1987 : 12) belajar sebagai suatu proses yang mana suatu kegiatan berasal atau berubah lewat reaksi dari suatu situasi yang dihadapi dengan karakteristik-karakteristik dari perubahan-perubahan aktifitas tersebut tidak dapat dijelaskan dengan dasar

kecenderungan-kecenderungan reaksi asli, kematangan atau perubahan-perubahan sementara dari organisme.

Mengingat belajar merupakan kegiatan yang bertujuan untuk melakukan perubahan dari tingkah laku dan adanya interaksi dan respon, belajar juga tentunya memerlukan proses internal yang kompleks dan memiliki karakteristik-karakteristik dari perubahan aktifitas yang dilakukan.

b. Pembelajaran

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran dapat diartikan sebagai upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi edukatif antara dua pihak yaitu antara peserta didik “warga belajar” dan pendidik “sumber belajar” yang melakukan kegiatan membelajarkan. Dengan adanya interaksi antar keduanya maka pembelajaran akan berlangsung dengan adanya penyampaian materi atau pesan yang diberikan dari sumber belajar ke warga belajar. Peserta didik akan mendapatkan informasi berasal dari sumber atau rujukan dari berbagai perspektif, maka guru harus memberi arahan yang jelas agar siswa mampu mudah memahami pembelajaran atau materi yang disampaikan walaupun sumber dari berbagai perspektif.

Menurut Wragg, 1997 (dalam Jihad dan Haris, 2012: 12) pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang memudahkan siswa untuk mempelajari sesuatu yang bermanfaat seperti fakta, keterampilan, nilai, konsep, dan bagaimana hidup

serasi dengan sesama, atau suatu hasil belajar yang diinginkan. Slavin (2011: 177) pembelajaran didefinisikan sebagai perubahan dalam diri seseorang yang disebabkan oleh pengalaman. Pembelajaran menurut Jihad dan Haris (2009: 11) merupakan suatu proses yang terdiri dari kombinasi dua aspek, yaitu belajar dan mengajar. Jadi pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses komunikasi yang memiliki tujuan tercapainya perubahan perilaku melalui interaksi antara pendidik dengan peserta didik dan antar peserta didik.

2. Media Pembelajaran

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, 2002:6). Menurut Sadiman dengan merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian siswa maka proses belajar akan menjadi efektif dan mudah dimengerti karena adanya alat bantu untuk merangsang siswa agar aktif dalam proses pembelajaran berlangsung.

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media Secara etimologis kata media berasal dari Bahasa Latin, yaitu “medius” yang artinya tengah, perantara, atau pengantar. Dalam Bahasa Indonesia kata medium mengandung arti antara (menyatakan posisi) atau sedang (menyatakan ukuran). Istilah media pada umumnya merujuk pada sesuatu yang dijadikan sebagai wadah, alat, atau sarana untuk melakukan komunikasi.

Menurut Robert Heinich dkk (1985:6) mengemukakan medium sebagai sesuatu yang membawa informasi antara sumber dan penerima informasi. Menurut Heinich, Molenda, Russel (1996:8) media adalah saluran komunikasi termasuk film, televisi, diagram, materi tercetak, komputer, dan instruktur. Pada dasarnya media adalah alat bantu atau suatu program untuk menyampaikan informasi agar mudah diterima.

Media pembelajaran secara umum adalah alat atau metode atau media yang digunakan dalam proses interaksi antara guru dan siswa untuk mempromosikan proses dalam kegiatan belajar mengajar untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan stabilitas dalam kaitannya dengan apa yang telah dipelajari dan untuk mencapai tujuan belajar yang berkualitas tinggi. Aswan (2013 :122) menyatakan bahwa “media adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar yang digunakan pendidik untuk membelajarkan peserta didik demi tercapainya tujuan pengajaran”. Maka dari itu media pembelajaran sangatlah penting bagi berlangsungnya pembelajaran. Dengan adanya penggunaan media pembelajaran materi yang disampaikan akan menjadi lebih konkrit. Dengan kata lain media pembelajaran merupakan alat bantu yang mampu memudahkan pendidik dalam menyampaikan informasi dan materi pembelajaran.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran tentu untuk mempermudah menerima informasi yang disampaikan oleh guru ke siswa. Adapun manfaat media sebagai berikut :

- 1.) Menjelaskan materi pembelajaran atau obyek yang abstrak (tidak nyata) menjadi konkret (nyata).
- 2.) Memberikan pengalaman nyata dan langsung karena siswa dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan tempat belajarnya.
- 3.) Mempelajari materi pembelajaran secara berulang-ulang.
- 4.) Memungkinkan adanya persamaan pendapat dan persepsi yang benar terhadap suatu materi pembelajaran atau obyek.
- 5.) Menarik perhatian siswa, sehingga membangkitkan minat, motivasi, aktivitas, dan kreativitas belajar siswa.
- 6.) Membantu siswa belajar secara individual, kelompok, atau klasikal.
- 7.) Materi pembelajaran lebih lama diingat dan mudah untuk diungkapkan kembali dengan cepat dan tepat.
- 8.) Mempermudah dan mempercepat guru menyajikan materi pembelajaran sehingga siswa mudah mengerti.
- 9.) Mengatasi ruang, waktu dan indera

c. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki dua fungsi yaitu media sebagai alat bantu dalam pembelajaran dan media sebagai sumber belajar. Kedua fungsi ini dijelaskan sebagai berikut :

- 1.) Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam pembelajaran

Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam pembelajaran, dilihat dari fungsi tersebut memiliki keterkaitan antara alat bantu dan pembelajaran. Alat bantu disini adalah memudahkan untuk menyerap

informasi yang ada. Sedangkan pembelajaran merupakan materi yang diajarkan baik didapatkan dari kegiatan belajar formal dan nonformal. Sebagai alat bantu, media mempunyai fungsi melicinkan jalan menuju tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini dilandasi keyakinan bahwa kegiatan pembelajaran dengan bantuan media mempertinggi kualitas kegiatan belajar siswa dalam tenggang waktu yang cukup lama. Itu berarti, kegiatan belajar siswa dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik daripada tanpa bantuan media.

2.) Media Pembelajaran sebagai sumber belajar

Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai tempat bahan pembelajaran untuk belajar peserta didik tersebut berasal. Sumber belajar dapat dikelompokkan menjadi lima kategori, yaitu manusia, buku perpustakaan, media massa, alam lingkungan, dan media pendidikan. Media pendidikan, sebagai salah satu sumber belajar, ikut membantu guru dalam memudahkan tercapainya pemahaman materi ajar oleh siswa, serta dapat memperkaya wawasan peserta didik.

Menurut Levie dan Lentz (1982: 215), itu karena media pembelajaran khususnya media visual memiliki empat fungsi yaitu:

- a) Fungsi atensi, yaitu dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi dan pelajaran.
- b) Fungsi afektif, yaitu dapat menggugah emosi dan sikap siswa.

- c) Fungsi kognitif, yaitu memperlancar tujuan untuk memahami dan mengingat informasi/pesan yang terkandung dalam gambar.
- d) Fungsi compensations, yaitu dapat mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau secara verbal.

d. Karakteristik media pembelajaran

Karakteristik media juga dapat dilihat menurut kemampuannya membangkitkan rangsangan seluruh alat indera. Dalam hal ini, pengetahuan mengenai karakteristik media pembelajaran sangat penting artinya untuk pengelompokan dan pemilihan media. Gerlach dan Ely (1971) mengemukakan tiga karakteristik media berdasarkan petunjuk penggunaan media pembelajaran untuk mengantisipasi kondisi pembelajaran di mana guru tidak mampu atau kurang efektif dapat melakukannya. Ketiga karakteristik atau ciri media pembelajaran tersebut adalah:

1.) Ciri fiksatif

Ciri ini menggambarkan kemampuan merekam, menyimpulkan, melestarikan, dan mengkonstruksi suatu peristiwa atau obyek. Cara ini amat penting bagi guru karena kejadian-kejadian atau objek yang telah direkam atau disimpan dengan format media yang ada dapat digunakan setiap saat. Media yang dikembangkan seperti *photography*, *video tape*, *audio tape*, *disket* komputer, dan film. Maka media ini memungkinkan suatu rekaman kejadian yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

2.) Ciri manipulatif

Suatu kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada peserta didik dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar. Kemampuan media dari ciri manipulatif memerlukan perhatian sungguh-sungguh karena apabila terjadi kesalahan dalam pengaturan kembali urutan kejadian atau potongan bagian-bagian yang salah, maka akan terjadi pula kesalahan penafsiran yang tertentu saja akan membingungkan dan bahkan menyesatkan sehingga dapat mengubah sikap mereka kearah yang tidak diinginkan.

3.) Ciri Distributif

Dapat menggambarkan kemampuan media mentransportasikan obyek atau kejadian melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian itu disajikan kepada sejumlah besar siswa, di berbagai tempat, dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian tersebut.

Menurut Heinich, Molenida, dan Russel (1993) berpendapat bahwa “teknologi atau media pembelajaran sebagai penerapan ilmiah tentang proses belajar pada manusia dalam tugas praktis belajar mengajar. Menurut Heinich, Moleinda (2009) ada enam jenis media pembelajaran sebagai berikut :

- 1.) Teks, merupakan elemen dasar untuk menyampaikan informasi yang memiliki berbagai bentuk penyampaian, baik berupa tulisan guna untuk menarik perhatian penerima informasi.

- 2.) Media audio, membantu untuk menyampaikan pesan atau informasi dengan merangsang indera pendengaraan, Jenis audio termasuk suara, music, rekaman suara, kaset dan lainnya.
- 3.) Media visual yang memberikan rangsangan pada indera penglihatan dan peraba. Untuk jenis media visual seperti gambar, video, foto, grafik dan lainnya.
- 4.) Media proyeksi gerak. termasuk di dalamnya film gerak, film gelang, program TV, video kaset (CD, VCD, atau DVD).
- 5.) Benda-benda tiruan/miniatur, termasuk di dalamnya benda-benda tiga dimensi yang dapat disentuh dan diraba oleh siswa. Media ini dibuat untuk mengatasi keterbatasan baik obyek maupun situasi sehingga proses pembelajaran tetap berjalan dengan baik.
- 6.) Manusia, termasuk di dalamnya guru, siswa, atau pakar ahli di bidang atau materi tertentu sesuai dengan bidangnya.

Media grafis adalah suatu penyajian secara visual yang menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan-tulisan, atau simbol visual yang lain dengan maksud untuk mengihktisarkan, menggambarkan, dan merangkum suatu ide, data atau kejadian. Adapun jenis-jenis media grafis meliputi:

- a. Gambar/foto adalah bahasa bentuk atau rupa yang umum.
- b. Sketsa adalah gambar sederhana.
- c. Diagram
- d. Bagan/*chart* merupakan penyajian ide-ide atau konsep-konsep secara visual yang sulit jika hanya disampaikan secara tertulis atau lisan.

- e. Grafik/*Graph*
- f. Kartun adalah gambaran tentang seseorang, suatu buah pikiran atau keadaan dapat dituangkan dalam bentuk lukisan yang lucu.
- g. Poster merupakan perpaduan antara gambar dan tulisan untuk menyampaikan informasi, saran, seruan, peringatan, atau ide-ide lain.
- h. Peta/*Globe*
- i. Papan flannel
- j. Papan bulletin

Media Audio selalu berhubungan dengan alat indra, jenis dari media audio seperti radio, alat perekam pita magnetic, kaset, dan lainnya. Multimedia adalah media yang memiliki banyak fungsi seperti LCD (*Liquid Crystal Display*) untuk program komputer multimedia.

3. Media Pembelajaran berbasis Audio Visual

a. Pengertian Media Audio Visual

Media audio visual merupakan media yang dapat didengar sekaligus dirasakan oleh alat indra penglihat pendengaran. Media ini terdiri dari audio (suara) dan visual (gambar) yang memberikan informasi tentang materi pembelajaran melalui alat proyeksi LCD dengan bantuan laptop. Media audio visual merupakan media yang paling cocok karena bentuk tampilan materi berupa videografis serta pembelajaran yang mudah dimengerti dan terjangkau. Selain itu, pengajaran melalui media audio visual menghasilkan materi penyerapan melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa (Arsyad, 2016: 141).

b. Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual

1.) Kelebihan Media Audio Visual

- a.) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalitas
- b.) Mengatasi pematasan ruang, waktu dan indera seperti : (1) objek yang terlalu besar digantikan dengan realitas, gambar, film bingkai, film atau video. (2) objek yang kecil dibantu dengan proyektor micro, film bingkai, film atau gambar. (3) gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat di bantu dengan garis waktu. (4) kejadian atau peristiwa yang terjadi masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat film, video, film bingkai, foto, maupun secara verbal. (5) konsep yang terlalu luas (gunung merapi, gempa bumi, iklim dll) dapat di visualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.

2.) Kekurangan

- a.) Media audio yang lebih banyak menggunakan suara dan bahasa verbal, hanya mungkin dapat dipahami oleh pendengar yang mempunyai tingkat penguasaan kata dan bahasa yang baik.
- b.) Penyajian materi melalui media audio dapat menimbulkan verbalisme bagi pendengar.
- c.) Kurang mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna.

4. Seni Budaya dan Keterampilan

Seni budaya mencakup seni di berbagai kebudayaan, baik kebudayaan setiap daerah yang ada di Indonesia maupun di manca negara. Kesenian di

Indonesia memfokuskan pada berbagai kebudayaan yang memberikan pengaruh besar terhadap kesenian Indonesia. Dengan mempelajari kesenian siswa dapat memahami dan menghargai peranan kesenian dalam kehidupan masyarakat Indonesia.

Dalam ruang lingkup seni terbagi menjadi empat cabang yaitu seni music, seni tari, seni rupa dan seni drama (teater). Tujuan mata pelajaran seni budaya dalam Permendiknas Nomor 22 (2008: 169) bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut ; memahami konsep dan pentingnya seni budaya, menampilkan kreatifitas melalui seni budaya, menampilkan peran serta dalam seni budaya dalam tingkat lokak, regiona, maupun global.

5. Pendidikan Seni Musik

Seni merupakan kegiatan menyampaikan pesan atau informasi yang akan disampaikan oleh penerima informasi melalui karya seni. Pencipta karya seni menyampaikan kepada apresiator dengan kemampuan kepekaan inderawi dan ras, kemampuan intelektual, kreativitas, serta keterampilan teknik untuk menciptakan karya yang memiliki fungsi personal atau sosial.

Pendidikan musik yang baik umumnya didasari sistem pendidikan yang baik dengan sifat kolektif atau individual yang menunjukkan wawasan yang memadai untuk memilihnya (Erie Setiawan, 2012 : 21). Sifat kolektif ini menunjukkan dan individual dalam pembuatan karya sangat diperlukan , individual dalam artian disini bukan berarti secara sendiri tetapi untuk menciptakan karya tentu harus memiliki banyak referensi dan perbandingan dari sumber yang relevan.

Seni musik merupakan suatu cabang seni yang menggunakan musik sebagai sarana untuk mengungkapkan suatu ekspresi pembuatnya. Sedangkan musik ialah sebuah seni yang menggunakan suara yang disusun sedemikian rupa yang sehingga mengandung irama, lagu, dan keharmonisan terutama pada suara yang dihasilkan dari alat-alat yang bisa menghasilkan irama. Sejalan dengan pendapat menurut Banoe (2003: 288) yaitu musik berasal dari kata muse yaitu salah satu dewa dalam mitologi Yunani kuno bagi cabang seni dan ilmu, dewa seni dan ilmu pengetahuan. Selain itu, musik merupakan cabang seni yang membahas dan menetapkan berbagai suara ke dalam pola-pola yang dapat dimengerti dan dipahami oleh manusia.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan seni musik merupakan pendidikan apresiasi tentang menyampaikan pesan dari pembuat karya kepada apresiator melalui karya seni musik yang membahas tentang menangkap bunyi yang mudah didengar dan dipahami oleh manusia.

6. Ansambel

Menurut Suharto dan Syahrel (dalam Nurrohim, M.R, 2017 : 22) menyatakan ansambel yaitu suatu bentuk permainan music yang dilakukan secara bersama-sama dengan menggunakan alat music yang seragam atau beragam, sedangkan Latifah dalam Syahrel (2014) menjelaskan bahwa ansambel yaitu sebuah permainan music secara bersama merasakannya secara bersama untuk mencapai tujuan yang sama pula.

a. Pengertian Musik Ansambel

Musik ansambel adalah bermain musik secara bersama-sama dengan menggunakan beberapa alat musik dan kemudian memainkan lagu dengan aransemen yang sederhana. Kata ansambel sendiri berasal dari Bahasa Perancis yang mempunyai arti rombongan musik dan ansambel dalam kamus musik mempunyai definisi kelompok kegiatan musik. Musik sendiri digunakan banyak orang saat sedang belajar karena dipercayai sebagai salah satu cara menghindari stress saat belajar. Ansambel music terbagi menjadi dua bagian yaitu ansambel sejenis dan ansambel campuran.

b. Jenis-Jenis Musik Ansambel

1.) Ansambel Sejenis

Ansambel sejenis adalah memainkan alat musik sederhana atau instrument musik yang dimainkan secara bersama-sama, contohnya bermain pianika, rekorder, blira dan instrumen lainnya secara bersama-sama dalam suatu pertunjukan music.

2.) Ansambel Campuran

Musik ansambel campuran adalah salah satu bentuk penyajian musik ansambel dengan menggunakan beberapa alat music. Contohnya : ansambel pianika, ansambel gitar, ansambel triangle, dll. Apabila anda belum mempunyai keahlian dalam memainkan gitar,tentu anda bisa belajar dengan membaca cara cepat belajar gitar dengan mudah.

Selain musik ansambel bisa digolongkan menjadi 2 jenis yaitu musik ansambel sejenis dan musik ansambel campuran, musik ansambel pun bisa

digolongkan menjadi 3 macam apabila kita melihat dari aspek fungsi dari alat-alat music yang digunakan. Berikut 3 macam musik ansambel dilihat dari aspek fungsi alat musik yang dipakai :

a.) Musik Ansambel Melodis

Alat musik yang digunakan dalam musik ansambel melodis adalah alat musik yang dimainkan dengan tujuan menghasilkan rangkaian nada-nada yang merupakan melodi sebuah lagu. Contoh : piano, harmonika, rekorder, terompet.

b.) Musik Ansambel Ritmis

Musik ansambel ritmis dalam penyajiannya menggunakan alat musik yang gunanya agar mengatur irama sebuah lagu. Contoh : Drum set, triangle, gong, gendang, dan tamborin.

c.) Musik Ansambel harmonis

Musik ansambel harmonis memakai alat musik yang dapat berperan ganda yaitu sebagai memainkan rangkaian nada-nada dan mengatur irama dari sebuah lagu.

Musik ansambel pada hakikatnya mempunyai definisi memainkan satu atau beberapa lagu dengan menggunakan berbagai alat musik secara bersama-sama. Apabila kelompok tersebut merupakan musik ansambel sejenis sudah tentu mereka memainkan musik secara bersama-sama dengan satu jenis alat musik saja

namun kalau kelompok tersebut merupakan musik ansambel, itu berarti mereka mengkombinasikan beberapa jenis alat musik yang berbeda-beda untuk dimainkan.

Musik ansambel memang menawarkan penyajian musik dengan kemasan yang menarik karena setiap personil harus bekerja sama untuk menciptakan suara yang harmonis. Oleh karena itu musik sendiri pun dipercayai dapat meningkatkan konsentrasi dan fokus dan melatih otak kanan.

c. Alat Musik Ansambel

Alat musik ansambel dikelompokkan menjadi tiga bagian, yaitu:

1.) Alat Musik Melodis

Alat musik melodis adalah alat musik yang dipakai untuk memainkan melodi lagu. Alat musik melodis meliputi suling, biola, saron, pianika, rekorder, mandolin.

2.) Alat Musik Ritmis

Alat musik ritmis adalah alat musik pukul tak bernada yang bunyinya hanya satu macam. Alat musik ini berfungsi untuk mengatur irama permainan musik melodis dan harmonis. Alat musik yang termasuk ritmis adalah triangle, gendang, tamborin, tifa, dan kongo.

3.) Alat Musik Harmonis

Alat musik harmonis adalah alat musik yang berperan sebagai pembawa akor. alat musik harmonis digunakan sebagai pengiring serta pembawaritm permainan melodi. Contoh alat musik harmonis adalah piano, organ, keyboard, gitar, siter, dan sasando.

d. Alat Musik Ansambel Beserta Golongannya

Instrument musik jelas sangat amat banyak tetapi untuk memudahkan pemahaman tiap instrument usik atau alat musik digolongkan sesuai dengan kriteianya, yang dijelaskan sebagai berikut :

1) Idophone

Alat musik jenis ini menggunakan getaran pada badan alat musik itu sendiri yang berupa logam sebagai sumber bunyi. Cara memainkannya pun bermacam-macam, ada yang digoyang-goyangkan, dipukul, ditepukkan, dan sebagainya. Bunyi yang ditimbulkan juga sangat bervariasi, tergantung dari jenis bahannya. Contoh alat musik idiophone adalah bel, kulintang, simbal, marakas, dan gong,talempong dan lain sebagainya.

2) Membranophone

Yang ini juga sudah jelas bahwa sumber bunyinya berupa membran. Alat musik jenis ini menggunakan lapisan tipis yang dibentangkan secara kuat di salah satu sisinya. Membran ini kemudian digetarkan untuk menghasilkan bunyi, umumnya dengan cara dipukul. Contoh alat musik jenis ini adalah drum, kendang, dan rebana.

3) Chordophone

Alat musik yang termasuk golongan chordophone memiliki sumber bunyi berupa dawai. Alat musik jenis ini menggunakan dawai yang dibentangkan secara kuat antara dua titik tertentu. Dawai tersebut kemudian digetarkan untuk menghasilkan suara. Umumnya, alat musik

jenis ini memiliki rongga resonansi di bawah dawai-dawainya. Rongga ini berguna untuk memperkuat bunyi yang dihasilkannya. Contoh alat musik jenis ini adalah gitar, biola, harpa, sasando, kecapai dan lain-lainnya.

4) Aerophone

Aerophone adalah jenis alat musik lainnya yang menggunakan sumber bunyi berupa udara. Alat musik jenis ini memiliki bagian yang berisi udara. Getaran udara di dalam alat musik inilah yang menimbulkan bunyi. Alat musik jenis ini biasa dimainkan dengan cara ditiup atau dipompa. Contoh alat musik aerophone adalah flute, terompet, harmonika, dan akordion

5) Electrophone

Jenis ini baru muncul belakangan seiring munculnya alat musik elektrik. Sesuai namanya, alat musik ini menggunakan komponen elektrik sebagai sumber bunyinya, baik sebagai pengendali getaran dan bunyi yang dihasilkan secara keseluruhan maupun hanya sebagai penguat bunyinya saja. Contoh alat musik electrophone ini adalah keyboard, gitar elektrik dan dalam bermain alat musik tradisi electrophone.

7. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perwujudan kemampuan akibat perubahan perilaku yang dilakukan oleh usaha pendidikan. Kemampuan tersebut menyangkut

domain kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar yang dimaksud yaitu hasil yang diperoleh siswa sebagai akibat proses belajar yang dilaksanakan oleh siswa. Makin tinggi proses belajar yang dilakukan oleh siswa, diharapkan semakin tinggi pula hasil belajar yang dicapai.

Hasil Belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Selanjutnya dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu.

Hasil belajar dapat berupa hasil utama pengajaran (instructional effect) dan hasil sampingan pengiring (nurturant effect). Hasil utama pengajaran adalah kemampuan hasil belajar yang memang direncanakan untuk diwujudkan dalam kurikulum dan tujuan pembelajaran. Sedangkan hasil pengiring adalah hasil belajar yang dicapai namun tidak direncanakan untuk dicapai. Misalnya setelah mengikuti pelajaran siswa menyukai mata pelajaran seni budaya yang semula tidak disukai karena siswa senang dengan cara mengajar guru.

b. Tipe hasil Belajar

Menurut Benyamin Bloom hasil belajar digolongkan menjadi tiga bidang, yaitu bidang kognitif, bidang afektif dan bidang psikomotorik. Berikut ini

dikemukakan unsur-unsur yang terdapat dalam ketiga aspek hasil belajar tersebut antara lain:

- 1.) Tipe hasil belajar kognitif Hasil belajar kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi. Perilaku meliputi kegiatan sejak dari penerimaan stimulus eksternal oleh sensori, penyimpanan dan pengolahan dalam otak menjadi informasi hingga pemanggilan informasi kembali ketika diperlukan untuk menyelesaikan masalah.

Hasil belajar kognitif terbagi menjadi beberapa tipe, yaitu:

- a.) Hasil belajar pengetahuan hafalan (knowledge)

Tipe hasil belajar ini termasuk tingkat rendah jika dibandingkan dengan tipe hasil belajar lain. Namun tipe hasil belajar ini penting sebagai prasyarat untuk menguasai dan mempelajari tipe hasil belajar lain yang lebih tinggi. Pengetahuan hafalan ini termasuk pula pengetahuan yang sifatnya factual, di samping pengetahuan yang mengenai hal-hal yang perlu diingat kembali, seperti peristilahan, pasal, rumus dan lainlain. Pengetahuan merupakan ingatan tentang hal-hal yang khusus maupun umum tentang metode-metode dan proses-proses atau tentang pola struktur.

- b.) Hasil belajar pemahaman (comprehension)

Pemahaman memerlukan kemampuan menangkap makna dari suatu konsep. Untuk itu diperlukan adanya hubungan atau pertautan antara konsep dengan makna yang ada dalam konsep tersebut. Ada tiga macam pemahaman yang berlaku umum. Pertama, pemahaman terjemahan, yaitu kesanggupan memahami makna yang terkandung di dalamnya. Misalnya

memahami kalimat bahasa Inggris ke dalam bahas Indonesia. Kedua, pemahaman penafsiran, misalnya memahami grafik, menghubungkan dua konsep yang berbeda. Ketiga, pemahaman ekstrapolasi, yaitu kesanggupan melihat di balik yang tertulis, tersirat dan tersurat, meramalkan sesuatu atau memperluas wawasan. Tipe pemahaman ini lebih tinggi dari tipe hafalan, karena tipe ini memerlukan kemampuan menangkap makna dari suatu konsep.

c.) Hasil belajar penerapan (application)

Aplikasi adalah kesanggupan menerapkan, mengabstraksi suatu konsep, ide, rumus, hukum dalam situasi yang baru. Misalnya memecahkan masalah dengan menggunakan rumus tertentu, menerapkan suatu dalil atau hukum dalam suatu persoalan. Jadi dalam aplikasi harus ada konsep, teori, hukum atau rumus. Dalil tersebut digunakan dalam pemecahan suatu masalah tertentu. Hai ini berarti aplikasi bukan keterampilan motorik tetapi lebih kepada keterampilan mental.

Pada hasil belajar penerapan ini harus ada konsep atau teori yang kemudian diaplikasikan dalam memecahkan suatu masalah.

d.) Tipe hasil belajar analisis

Analisis adalah kesanggupan memecah, mengurai suatu integritas (kesatuan yang utuh) menjadi unsur-unsur atau bagianbagian yang mempunyai arti, atau mempunyai tingkatan. Analisis merupakan tipe hasil belajar yang kompleks, yang memanfaatkan unsur tipe hasil belajar

sebelumnya, yakni pengetahuan, pemahaman, aplikasi. Analisis sangat diperlukan bagi para siswa sekolah.

Pada hasil belajar analisis ini merupakan kelanjutan dari tipe sebelumnya, yang mana tipe analisis ini penalaran, dari adanya sebuah teori atau konsep kemudian diaplikasikan serta dianalisis.

e.) Tipe hasil belajar sintesis

Sintesis adalah lawan analisis. Bila pada analisis tekanan pada kesanggupan menguraikan suatu integritas menjadi bagian yang bermakna, pada sintesis adalah kesanggupan menyatukan unsur atau bagian menjadi suatu integritas.

Sintesis memerlukan kemampuan hafalan, pemahaman, aplikasi dan analisis. Pada berpikir sintesis adalah berpikir divergent sedangkan berpikir analisis adalah berpikir convergent. Dengan sintesis dan analisis maka berpikir kreatif untuk menemukan sesuatu yang baru (inovatif) akan lebih mudah dikembangkan. Sintesis mencakup kemampuan menyatukan unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga merupakan suatu keseluruhan. Sintesis ini menyangkut kegiatan menghubungkan potongan-potongan, bagian-bagian, unsur-unsur, dan sebagainya serta menyusunnya sedemikian rupa sehingga terbukalah pola atau struktur yang sebelumnya belum tampak jelas.

f.) Tipe hasil belajar evaluasi

Evaluasi adalah kesanggupan memberikan keputusan tentang nilai sesuatu berdasarkan judgment yang dimilikinya, dan kriteria yang dipakainya. Dalam tipe hasil belajar evaluasi, tekanan pada pertimbangan sesuatu nilai, mengenai baik tidaknya, tepat tidaknya, dengan menggunakan kriteria tertentu.¹⁸ Evaluasi menyangkut penilaian bahan dan metode untuk mencapai tujuan tertentu. Penilaian diadakan untuk melihat sejauh mana bahan dan metode memenuhi kriteria tertentu.

2.) Tipe hasil belajar Bidang afektif berkenaan dengan sikap dan nilai.

Hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku, seperti perhatian siswa dalam pembelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, dan lain-lain. Ada beberapa tingkatan hasil belajar bidang afektif. Tingkatan tersebut dimulai dari tingkatan sederhana hingga tingkatan yang kompleks.

- a.) Receiving (penerimaan), yaitu semacam kepekaan dalam menerima rangsangan dari luar yang datang pada siswa. Dalam tipe ini termasuk kesadaran, keinginan untuk menerima stimulus, control dan seleksi gejala atau rangsangan dari luar.
- b.) Responding (jawaban), yaitu reaksi yang diberikan seseorang terhadap stimulus yang datang dari luar. Dalam hal ini termasuk ketetapan reaksi, perasaan, kemauan dalam menjawab stimulus yang datang pada siswa.

- c.) Valuing (penilaian), yaitu berkenaan dengan nilai terhadap suatu gejala atau objek tertentu. Termasuk di dalamnya tentang penerimaan nilai.
- d.) Organisasi, yaitu pengembangan nilai ke dalam satu sistem organisasi. Termasuk menentukan hubungan satu nilai dengan nilai lain dan prioritas nilai yang telah dimilikinya.
- e.) Karakteristik nilai, yaitu keterpaduan dari semua system nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi kepribadian dan tingkah lakunya.

3) Tipe hasil belajar psikomotorik

Hasil belajar psikomotorik tampak dalam bentuk keterampilan dan kemampuan bertindak individu. Yang paling banyak digunakan adalah hasil belajar psikomotorik dari Simpson, yang mengklasifikasikan hasil belajar psikomotorik menjadi enam:

- a) Persepsi, yakni kemampuan membedakan suatu gejala dengan gejala lain. Merupakan hasil belajar psikomotorik yang paling rendah.
- b) Kesiapan, yakni kemampuan menempatkan diri untuk memulai suatu gerakan. Misalnya kesiapan menempatkan diri sebelum lari, menari, dan sebagainya.
- c) Gerakan terbimbing, yakni kemampuan gerakan meniru model yang dicontohkan. Gerakan terbiasa, yakni kemampuan melakukan gerakan tanpa ada model contoh. Kemampuan ini dicapai karena latihan berulang-ulang sehingga menjadi kebiasaan.

- d) Gerakan kompleks, yakni kemampuan melakukan serangkaian gerakan dengan cara, urutan dan irama yang tepat.
- e) Kreativitas, yakni kemampuan menciptakan gerakan baru yang tidak ada sebelumnya atau mengombinasikan gerakan-gerakan yang sudah ada menjadi kombinasi gerakan baru.

Menurut Kenneth T. Henson ”*of the three domain, the cognitive was the first for which a hierarchy of objectives was developed*”. Pendapat tersebut menyatakan bahwa dari ketiga ranah, kognitif merupakan hirarki pertama dari objek-objek yang dikembangkan, karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran. Dari beberapa uraian diatas dapat disimpulkan bahwa dalam proses belajar mengajar membutuhkan pengukuran ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Sehingga dapat melihat nilai yang didapat oleh siswa tersebut. ketiga ranah tersebut juga sangat penting untuk diketahui dalam proses belajar mengajar, fungsinya adalah untuk mengetahui sejauh mana siswa mampu mengaplikasikan apa yang telah didapat dalam proses pembelajaran.

B. Studi yang Relevan

Beberapa penelitian terdahulu yang ada kaitannya dengan penelitian ini dan peneliti jadikan juga sebagai sumber penelitian adalah :

1. Novi Sugianti Rahayu (2013), yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Menyanyikan Lagu Daerah Melalui *Direct Instruction* Berbantu Media Audiovisual pada Siswa Kelas VI SDN Sampangan 01 Semarang”. Penelitian merupakan jenis penelitian tindakan kelas dengan menggunakan

model Direct Instruction berbantu media audiovisual. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa model Direct Instruction ini sangat membantu dalam proses pembelajaran berlangsung dan meningkatkan keterampilan menyanyikan lagu daerah setempat pada siswa. Hasil yang didapatkan dalam penelitian tersebut berhasil mencapai sesuai indikator yang disusun dengan ketuntasan minimal 85% dengan KKM mata pelajaran yang berlaku pada SDN 01 Semarang.

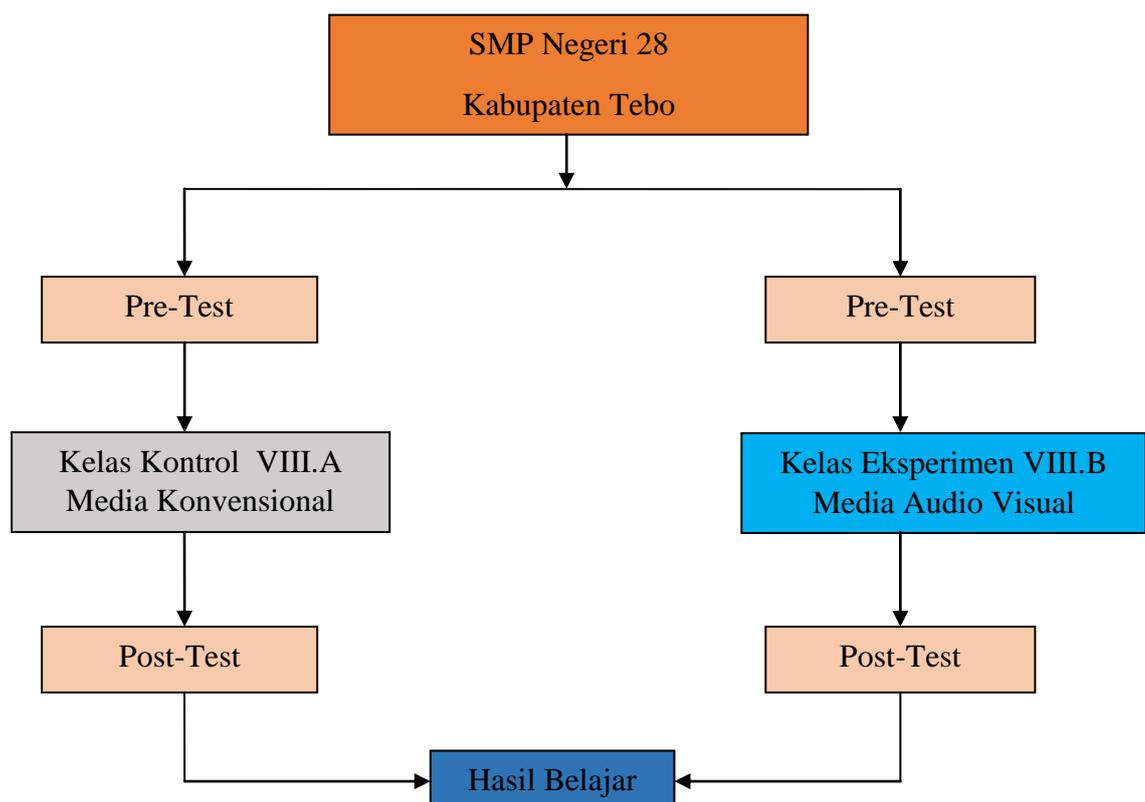
2. Sukoco (2016), yang berjudul “ Pengembangan Media Audiovisual Dalam Pembelajaran Keterampilan Motorik Kasar Pada Anak Tunagrahita Ringan”. Penelitian ini merupakan penelitian dengan menggunakan hasil wawancara dan pengamatan keterampilan motorik anak dengan menggunakan media audiovisual pada anak tunagrahita ringan. Maka hasil dari penelitian ini bahwa media audiovisual diterapkan dalam pembelajaran untuk anak tunagrahita dan produk pengembangan DVD sebagai media audiovisual dalam pembelajaran keterampilan motoric kasar anak tunagrahita ringan.

C. Kerangka Konseptual

Dalam pembelajaran seni budaya, guru memerlukan media pembelajaran yang kreatif serta inovatif sehingga siswa lebih tertarik dalam mengikuti mata pelajaran seni budaya. Salah satu media pembelajaran yang menarik perhatian siswa yaitu media pembelajaran audio visual. Dibandingkan dengan metode ceramah maupun konvensional, media pembelajaran audio visual ini memberikan kemudahan bagi siswa untuk belajar, selain untuk melatih keterampilan

mendengar siswa, media audio visual juga melatih keterampilan penglihatan siswa terhadap materi pelajaran yang ditampilkan didepan kelas. Untuk kelas kontrol akan diberi media konvensional dan kelas eksperimen akan diberi perlakuan dengan menggunakan media audio visual.

Dengan menggunakan media pembelajaran audio visual pada penelitian ini siswa diharapkan lebih kreatif dan ikut berpartisipasi dalam pembelajaran seni budaya sehingga pemahaman siswa mengenai ansambel musik lebih luas dan mendalam. Berdasarkan uraian diatas, maka kerangka konseptual dalam penelitian eksperimen ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Konseptual

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan landasan teori dan kerangka konseptual yang telah diuraikan sebelumnya diajukan hipotesis yang merupakan jawaban sementara dalam penelitian ini. Hipotesis tersebut diuraikan sebagai berikut:

H_0 = Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran seni musik tidak terdapat perbedaan yang signifikan 0,05% dari hasil belajar yang diajar dengan media konvensional dalam pembelajaran seni musik di SMP Negeri 28 Kabupaten Tebo

H_1 = Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran seni musik terdapat perbedaan yang signifikan 0,05% dari hasil belajar yang diajar dengan media konvensional dalam pembelajaran seni musik di SMP Negeri 28 Kabupaten Tebo.

Keterangan :

Jika H_0 diterima maka H_1 ditolak, begitupun sebaliknya jika H_1 diterima maka H_0 ditolak.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil analisis pada data penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar dengan didukungnya media yang menunjang aktivitas dan kreatifitas anak yaitu menggunakan media audio visual secara signifikan, sedangkan menggunakan media konvensional hasil belajar siswa tidak terlalu meningkatkan hasil belajar dibandingkan dengan media audiovisual. Pada penelitian di SMPN 28 Kabupaten Tebo ini dibuktikan dengan uji hipotesis $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan $t_{hitung} = 3.367$ dan $t_{tabel} = 2.101$ dengan $\alpha = 0.05$ maka H_1 diterima.

B. Saran

Saran dari peneliti setelah melakukan penelitian memiliki sasaran kepada guru, siswa, dan pembaca, maka diberikan saran sebagai berikut :

1. Kepada guru sebaiknya pada saat proses pembelajaran berlangsung memberi metode yang tepat sesuai materi yang diajarkan agar memacu anak untuk aktif dalam pembelajaran
2. Untuk pembelajaran seni budaya yang efektif, guru harus menguasai materi agar anak tidak menjadi bosan dikelas saat proses pembelajaran berlangsung.

3. Bagi siswa jangan hanya menerima materi dari guru saja, karna sumber belajar tidak hanya dari guru saja banyak media untuk mempermudah memahami materi.
4. Dikenalkan media audio visual pada siswa membuat siswa menjadi terpacu giat belajarnya dibandingkan media konvensional, sehingga siswa menjadi lebih aktif.
5. Untuk pembaca sebagai referensi dan setidaknya menjadi tambahan pengetahuan.
6. Untuk peneliti sebaiknya menemukan metode baru karena kurikulum yang berlaku sudah sangat canggih dan harus menjadi inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar (2016). *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada)
- Banoë, P (2003). *Kamus Musik*, (Yogyakarta : Kanisius).
- B. Hamzah,(2012).*Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, (Jakarta : Bumi Aksara).
- Cahyani, N. D. (2019). *Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Seni Budaya di SMA Negeri 12 Padang* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Padang).
- Gerlach, Vemon S., and Donald P.Ely (1971). *Teaching and media : A systematic approach*, Prentice-Hall, Englewood Cliffs, N.)
- Haris, Jihad. (2012). *Evaluasi Pembelajaran* (Yogyakarta : Multi Presindo).
- Hillgard,G.H.& Bower, H.R. (1981). *Theories Of Learning*. (New York : Princtice Hall. New York.
- M.Daryanto, (2010) *Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta).
- MARIANA, A., SETIAWAN, E., NUGROHO, G. P. S., PUTRA, G., RANCAJALE, H., MINARTI,H., ... & LARASATI, R. D. K erjaarsip & pengarsipan seni B udayadiindonesia.
- Mudjiono, Dimiyati. (2006). *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka kerja)
- Nana Sudjana, (2005) *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung; Sinar Baru Algesindo).
- Nurrohim, M. R., Ardipal, A., & Marzam, M. (2017). PENGARUH MEDIA AUDIO VISUAL PADA PEMBELAJARAN MUSIK ENSAMBEL KELAS VIII DI SMP NEGERI 5 PARIAMAN. *Jurnal Sendratasik*, 6(1), 55-61.
- Prasetyo, Bambang dan Jannah Lina, (2012) *Metode Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta : Rajawali pers).
- Purwanto, (2009). *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar).
- Putri, D. A., & Sudarman, Y. (2020). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIOVISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA (MUSIK) DI KELAS XI SMA N 1 2X11 ENAM LINGKUNG. *Jurnal Sendratasik*, 8(3), 52-62.

Rahman, F., Ardipal, A., & Yensharti, Y. (2018). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Seni Musik Di Smp Negeri 1 Sungayang Kab. Tanah Datar. *Jurnal Sendratasik*, 7(1), 43-51.

Suhaya, S. (2016). PENDIDIKAN SENI SEBAGAI PENUNJANG KREATIFITAS. *JPKS (Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni)*, 1(1).

Sugiyono, (2011). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D (Jakarta:Alfabeta).