

**PENGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL TERHADAP GAYA BELAJAR
SISWA DALAM PEMBELAJARAN SENI BUDAYA
DI SMA NEGERI 1 BATIPUH**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai syarat untuk mendapatkan gelar S1 di Jurusan Sendratasik
Universitas Negeri Padang*



Oleh:

**Dedi Surya
NIM/BP : 1103512/2011**

**JURUSAN SENDRATASIK
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2016**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

Judul : Penggunaan Media Audio Visual terhadap Gaya Belajar Siswa dalam Pembelajaran Seni Budaya di SMA N 1 Batipuh

Nama : Dedi Surya

NIM/TM : 1103512 / 2011

Program Studi : Pendidikan Sendratasik

Jurusan : Sendratasik

Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 3 Februari 2016

Disetujui oleh:

Pembimbing I



Drs. Jagar Lumban Toruan, M. Hum.
NIP. 19630207 198603 1 005

Pembimbing II



Yos Sudarman, S. Pd., M. Pd.
NIP. 19740514 200501 1 003

Ketua Jurusan



Afifah Asriati, S. Sn., M. A.
NIP. 19630106 198603 2 002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

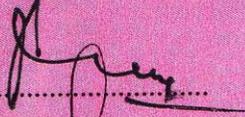
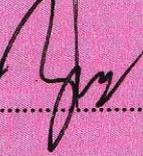
SKRIPSI

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

Penggunaan Media Audio Visual terhadap Gaya Belajar Siswa dalam
Pembelajaran Seni Budaya di SMA N 1 Batipuh

Nama : Dedi Surya
NIM/ TM : 1103512 / 2011
Program Studi : Pendidikan Sendratasik
Jurusan : Sendratasik
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 7 Februari 2016

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Jagar Lumban Toruan, M. Hum.	1..... 
2. Sekretaris	: Yos Sudarman, S. Pd., M. Pd.	2..... 
3. Anggota	: Drs. Esy Maestro, M. Sn.	3..... 
4. Anggota	: Yensharti, S. Sn., M. Sn.	4..... 
5. Anggota	: Erfan Lubis, S. Pd., M. Pd.	5..... 



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG

FAKULTAS BAHASA DAN SENI
JURUSAN SENI DRAMA TARI DAN MUSIK

Jln. Prof. Dr. Hamka Kampus UNP Air Tawar, Padang 25131 Telp. 0751-7053363
Fax. 0751-7053363. E-mail: info@fbs.unp.ac.id



SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dedi Surya
NIM/TM : 1103512 / 2011
Program Studi : Pendidikan Sndratasik
Jurusan : Sndratasik
Fakultas : FBS UNP

Dengan ini menyatakan, bahwa Skripsi saya dengan judul "Penggunaan Media Audio Visual terhadap Gaya Belajar Siswa dalam Pembelajaran Seni Budaya di SMA N 1 Batipuh". 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 Sndratasik,

Afifah Asriati, S. Sn., M. A.
NIP. 19630106 198603 2 002

Saya yang menyatakan,

Dedi Surya
NIM/TM : 1103512 / 2011

ABSTRAK

Dedi Surya (2016) : Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Gaya Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Seni Budaya Di SMA Negeri 1 Batipuh.

Artikel ini bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran seni budaya terhadap gaya belajar siswa menggunakan media audio visual di SMAN 1 Batipuh.

Jenis penelitian ini kualitatif dengan pendekatan deskriptif analisis. Objek penelitian yaitu siswa kelas XII IPS 4 di SMAN 1 Batipuh. Data yang diperoleh dikumpulkan melalui studi pustaka, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan analisis data dengan pemilihan data hasil observasi dan wawancara secara selektif disesuaikan dengan permasalahan yang diangkat dalam penelitian.

Hasil penelitian adalah bahwa hasil belajar seni budaya siswa sudah cukup baik walaupun masih banyak siswa yang kesulitan mencapai hasil belajar yang maksimal disebabkan oleh gaya belajar siswa yang bervariasi. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap gaya belajar, media yang relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran adalah media audio visual. Semangat dan kreatifitas siswa dalam belajar seni musik terjadi peningkatan. Siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran seni budaya (musik) dibuktikan dari proses pembelajaran yang diikuti siswa dengan aktif menganalisa, mengikuti, bergerak, menyentuh dan melakukan hal – hal yang berkaitan dalam pembelajaran seni musik. Selain itu juga dapat dibuktikan dengan peningkatan pada penilaian hasil belajar siswa.

Kata Kunci: pembelajaran, gaya belajar, dan media audio visual.

KATA PENGANTAR



Syukur *Alhamdulillah* penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberi rahmat dan kesehatan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan proposal ini dengan judul “ **Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Gaya Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Seni Budaya Di SMA Negeri 1 Batipuh**”. Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi sebagian persyaratan menyelesaikan pendidikan pada Jenjang Program Strata Satu (S1), Program Studi Pendidikan Sendratasik, Jurusan Sendratasik, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang.

Dalam penyelesaian pembuatan skripsi ini, penulis menyadari telah banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Drs. Jagar L. Toruan, M.Hum dan Yos Sudarman, S.Pd., M.Pd sebagai pembimbing I dan pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dari awal sampai penulis menyelesaikan skripsi ini.
2. Afifah Asrianti, S.Sn., MA, dan Drs. Marzam, M.Hum sebagai ketua dan Sekretaris Jurusan Sendratasik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.
3. Drs. Esy Maestro, M.Sn, Yensharti, S.Sn, M.Sn dan Erfan Lubis, S.Pd, M.Pd sebagai Tim penguji.

4. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Sendratasik, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas negeri padang yang telah membantu penulis selama menuntut ilmu yang bermanfaat kepada penulis selama perkuliahan.
5. Keluarga Besar SMA Negeri 1 Batipuh yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian ini sehingga penulis dapat menyelesaikan pembuatan skripsi ini.
6. Kepada keluarga, terutama kedua orang tua penulis Daherman (Ayah) dan Sumiati (Ibu), Romi Sandra (kakak), Liza Sundari (kakak), David Sardi (kakak), Nora Susana (adek) saudara penulis serta kepada keluarga besar yang telah mendukung berupa moral, doa dan meteril serta semangat kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan studi ini.
7. Sahabat-sahabat seperjuangan Sendratasik 2011 yang telah memberikan dukungan dan bantuan serta masukan pada penulisan skripsi ini.
8. Semua organisasi yang mengajarkan dan selalu mendukung saya HMJ Sendratasik, HMJ Seni Rupa, HMJ B.inggris dan HMJ B.Indonesia, BEM FBS UNP, Komunitas Awan Subarang, IRMALISA Subarang, Ikatan Pemuda Pemudi Subarang, Balanak, UKKPK UNP yang selalu memberi semangat kepada penulis dalam menyelesaikan penulisan ini.
9. Sahabat wawau cs Lolita Syamer, S.Pd, Winda Nandipinta, S.Pd, Afdal Rahmi, S.Pd, Frenti Mutiara Welli, S.Pd, Dewi Novia Anggarini, S.Pd, Khairatunnisak, S.Pd, Stella Arzein, S.Pd, Misbahul Hidayah, S.Pd, Suci Humaira, S.Pd, Wiwik Jayusman, S.Pd, buat teman seperjuangan Widya Noverita, S.Pd, Dina Fitria Z, S.Si, Velda Favo Riani, Gilang Nanda

Rama, S.Pd, Randa Oktrian, S.Pd, Deno Yunipiska, Ihsan Sanil, M. Fadli, Thariq Muntaha, Rio Mak Dang, Yopi Hidayat, Ahmad Sarjoni, Alfi akaf, Hilda Jasri, Maskar Suwandani, Odi Kustilo Kadir, Wahyu Prima Nelga, Rangga Ikbal, Rahmat Satriadi, Sandi Purwa Sastar, Agung Tertia Dasupit, Febri Peto, Risman Muchtar, Tomi Andriadi, S.Pd, Ahmad Fauzan Yusra, Nofrizal, Deby cloveando mondely dan kawan yang tidak bisa disebutkan yang selalu memberi semangat kepada penulis dalam menyelesaikan penulisan ini.

Semoga bimbingan, bantuan yang diberikan dapat balasan dari Allah SWT. Akhirnya penulis menyadari masih terdapat banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini, sehingga perlu kritik dan saran yang membangun. Untuk kritik dan sarannya penulis mengucapkan terimakasih.

Padang, Februari 2016

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN	
HALAMAN PENGESAHAN	
HALAMAN PERNYATAAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KERANGKA TEORETIS	8
A. Landasan Teori	8
B. Penelitian Relevan	20
C. Kerangka Konseptual	22
BAB III METODE PENELITIAN	24
A. Jenis Penelitian	24
B. Objek Penelitian	25
C. Instrument Penelitian.....	25
D. Teknik Pengumpulan Data	25
E. Teknik Analisis Data	27

BAB IV HASIL PENELITIAN.....	28
A. Gambaran Umum	28
B. Deskripsi Data	40
C. Penggunaan Media Audio Visual terhadap Gaya Belajar Siswa.....	52
D. Pembahasan	58
BAB V PENUTUP.....	61
A. Kesimpulan.....	61
B. Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Skema Kerangka Konseptual	23
2. Gerbang SMA Negeri 1 Batipuh (foto dokumentasi, Dedi Surya, 26 November 2015).....	28
3. Keadaan fisik SMA Negeri 1 Batipuh (foto dokumentasi, Dedi Surya, 26 November 2015).....	33
4. Laptop sebagai media pendukung untuk memutar video musik nusantara (foto dokumentasi, Dedi Surya, Fadlilah, 26 November 2015)	42
5. Speaker sebagai media pendukung untuk pengeras suara pemutaran video musik nusantara (foto dokumentasi, Dedi Surya, 26 November 2015)	43
6. Salah satu video musik nusantara (Yamko Rambe Yamko) yang ditampilkan didepan kelas (foto dokumentasi, Dedi Surya, 26 November 2015).....	43
7. Guru menjelaskan pelajaran didepan kelas (foto dokumentasi, Dedi Surya, 3 Desember 2015)	53
8. Guru menampilkan sebuah karya musik nusantara (Yamko rambe Yamko) dalam bentuk media audio visual (foto dokumentasi, Dedi Surya, 10 Desember 2015).....	53
9. Siswa melakukan latihan untuk membuat penampilan karya musik nusantara (foto dokumentasi, Dedi Surya, 17 Desember 2015)	55
10. Siswa melakukan latihan untuk membuat penampilan karya musik nusantara (foto dokumentasi, Dedi Surya, 17 Desember 2015)	56
11. Siswa menampilkan karya musik nusantara yang telah diaransemen (foto dokumentasi, Dedi Surya, 24 Desember 2015).....	57

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu daya upaya untuk memajukan budi pekerti (karakter, kekuatan bathin), pikiran (*intellect*) dan jasmani anak-anak selaras dengan alam dan masyarakatnya. Pendidikan sangat dibutuhkan oleh manusia sejak pertama lahir baik pendidikan dari keluarga, pendidikan formal maupun non formal yang akan berlangsung seumur hidup dalam menjalani kehidupan sosial di masyarakat. Pendidikan formal yang dijadikan sarana dalam mewujudkan tujuan pendidikan salah satunya adalah sekolah.

Sekolah secara aktif bertujuan untuk mengembangkan potensi diri peserta didik. Mengembangkan potensi yang ada dalam diri peserta didik adalah kunci penting dari diselenggarakannya sebuah proses pendidikan yang membebaskan. Potensi diri dari peserta didik sungguh perlu untuk dikembangkan agar ia mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan dan sebagainya. Sejalan dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas dalam pasal 1 disebutkan 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, masyarakat, mengembangkan segala potensi yang dimiliki peserta didik melalui proses pembelajaran.”

Dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional diperlukan peranan pembelajaran di sekolah yang efektif dan efisien. Setiap pembelajaran di sekolah memiliki peranan yang penting dalam membentuk kepribadian peserta didik. Salah satunya adalah pembelajaran seni budaya, dimana pada dasarnya pembelajaran seni budaya didasarkan kepada kepekaan rasa setiap peserta didik sehingga menimbulkan sikap saling menghargai peserta didik di masyarakat. Diantara pembelajaran seni budaya, pendidikan musik adalah satu bentuk pengungkapan rasa yang digunakan dalam memberikan pembelajaran kepada peserta didik. Musik adalah bahasa bunyi yang sangat nyata dalam menyampaikan segala sesuatu yang terpendam dalam pikiran dan hati seseorang, sehingga para pendengar musik menjadi paham terhadap apa yang disampaikan oleh pemusik, meskipun musik tersebut tidak menggunakan syair berupa rangkaian kata-kata.

Dalam mempelajari seni musik dibutuhkan materi yang sesuai dengan kurikulum yang digunakan di sekolah, dengan memberikan materi yang tepat maka tujuan pembelajaran akan bisa dicapai. Salah satu hal yang penting dalam pembelajaran musik adalah metode pembelajaran musik yang digunakan oleh guru dalam memberikan pembelajaran. Mukhlas Sumani (2011: 19) menyatakan metode pembelajaran adalah seluruh perencanaan dan prosedur maupun langkah-langkah kegiatan pembelajaran termasuk pilihan cara penilaian yang akan dilaksanakan. Dalam menggunakan metode pembelajaran dengan tepat dibutuhkan media yang tepat yang bisa mendukung pembelajaran, media pembelajaran yang bervariasi akan

meningkatkan rasa ingin tahu siswa dalam mempelajari musik. Apabila pembelajaran seni musik diberikan secara monoton maka siswa tidak akan tertarik sehingga tidak akan menimbulkan kepekaan rasa siswa dalam menikmati musik yang sedang dipelajarinya sehingga tujuan pembelajaran tidak akan tercapai.

Fungsi dari media pembelajaran adalah mempermudah mencapai tujuan pendidikan dan meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Jenis media dalam meningkatkan pembelajaran salah satunya adalah media audio visual. Penggunaan media audio visual kendatinya sangat berguna untuk membantu proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar yang merupakan tujuan serta harapan bagi siswa, orang tua siswa maupun guru sebagai tenaga pendidik. Keberhasilan siswa dalam belajar dipengaruhi oleh faktor ekstern dan faktor intern. Faktor intern adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa dan salah satunya adalah gaya belajar. Gaya belajar adalah kombinasi cara untuk menyerap dan mengolah informasi (DePorter dan Hernacki 2013:112).

Gaya belajar merupakan cara-cara yang digunakan siswa agar lebih mudah memahami pelajaran. Gaya belajar antar siswa satu dan yang lain berbeda-beda, ada siswa yang memiliki kecenderungan menyerap informasi melalui indra penglihatan (visual), ada juga yang maksimal menyerap informasi melalui indra pendengaran (auditorial), sementara yang lain menyerap informasi melalui aktifitas fisik atau tubuh bergerak (kinestetik). Guru sebagai penyalur informasi dalam proses pembelajaran mempunyai

peran yang penting terhadap hasil belajar siswa. Metode dan bahkan penggunaan media akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Masih banyak guru yang merasa kesulitan dalam memahami karakteristik dan gaya belajar siswa, karena pada awal pembelajaran belum ada pemilahan untuk mengetahui gaya belajar masing-masing siswa.

Selain itu, masih banyak siswa yang belum memahami gaya belajar yang ada pada dirinya. Di lingkungan sekolah, ada sebagian siswa lebih suka guru mereka mengajar dengan menuliskan segalanya di papan tulis dengan begitu mereka bisa membaca kemudian mencoba memahaminya. Sebagian siswa lain lebih suka guru mereka mengajar dengan cara menyampaikan secara lisan dan mereka mendengarkan untuk bisa memahaminya atau menempatkan guru tidak ubahnya sebagai penceramah. Sementara itu ada siswa yang lebih suka membentuk kelompok kecil untuk mendiskusikan pertanyaan dan video-video yang ditampilkan menyangkut pelajaran tersebut.

Guna meningkatkan hasil belajar pada gaya belajar siswa yang bervariasi, dapat digunakan media audio visual pada proses pembelajaran. Hal ini dilakukan karena media audio visual merupakan gabungan dari dua unsur sekaligus, yaitu unsur suara (media auditif) dan unsur gambar (media visual). Untuk mendukung penggunaan media audio visual ini, perlu di pelajari juga gaya belajar siswa sehingga didapatkan hasil belajar yang maksimal. Gaya belajar siswa dibagi atas lima jenis yaitu reflector, teoritis, pragmatis, aktivis dan kinestetik.

Dalam pembelajaran seni budaya tidak hanya diharapkan siswa dapat menyerap materi dengan baik namun juga dapat mempraktekkan secara langsung sehingga diperoleh hasil belajar yang diharapkan. Pada siswa dengan gaya belajar kinestetik diperlukan metode pembelajaran yang sesuai karena gaya belajar kinestetik ini merupakan gaya belajar yang tidak bisa hanya dengan penyampaian materi dengan metode ceramah. Penggunaan metode dengan media audio visual diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Adanya media audio visual, maka siswa dengan gaya belajar kinestetik akan lebih mudah untuk menyerap informasi pembelajaran secara langsung dan pada saat mempraktekkan juga akan lebih terarah. Sehingga proses pembelajaran seni budaya dapat berjalan sebagaimana yang semestinya.

Menurut wawancara dengan guru, hasil belajar Seni Budaya siswa di SMA N 1 Batipuh sudah cukup baik. Tetapi masih ada siswa yang belum mampu mencapai batas kelulusan yang ditetapkan sekolah, terlebih untuk pelajaran seni budaya yang memerlukan keterampilan. Masih banyak siswa yang kesulitan mencapai hasil belajar yang maksimal. Hal ini dapat disebabkan salah satunya karena siswa memiliki gaya belajar yang bervariasi. Oleh karena itu penting bagi guru untuk bisa memahami perbedaan gaya belajar siswanya sehingga memudahkan guru untuk menyampaikan informasi secara efektif dan efisien. Dikarenakan pembelajaran seni budaya yang memerlukan keterampilan dalam mempelajarinya, perlu dilakukan pembaharuan metode pembelajaran siswa bagi guru, dengan beragamnya

gaya belajar siswa termasuk gaya belajar kinestetik yang memerlukan praktek langsung dalam proses pembelajarannya. Maka metode pembelajaran untuk siswa adalah dengan menggunakan media audio visual dan dapat dilihat langsung peningkatan hasil belajar siswa setelahnya. Dari uraian masalah diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul adalah **“Penggunaan Media Audio Visual terhadap Gaya Belajar Siswa dalam Pembelajaran Seni Budaya (Musik) di SMA Negeri 1 Batipuh”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, dapat diidentifikasi sejumlah masalah sebagai berikut:

1. Siswa belum mengetahui cara belajar atau gaya belajar dengan kemampuan yang dimilikinya.
2. Adanya perbedaan gaya belajar yang dimiliki oleh siswa kemungkinan akan mengakibatkan hasil belajar seni budaya yang dicapai juga berbeda.
3. Adanya berbagai gaya belajar belum dipahami oleh guru sehingga proses pembelajaran masih terkesan konvensional dan menguntungkan salah satu pihak.
4. Penggunaan media audio visual terhadap gaya belajar kinestetik siswa dalam pembelajaran seni budaya (musik)

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penulis membatasi masalah penelitian tentang:

1. Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran
2. Gaya belajar siswa

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian adalah “ **Bagaimanakah Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Seni Budaya (Musik) terhadap Gaya Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Batipuh ?**”

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tentang hubungan penggunaan media audio visual terhadap gaya belajar siswa dalam pembelajaran seni budaya (musik) di SMA Negeri 1 Batipuh.

F. Manfaat Penelitian

Tulisan ini diharapkan dapat berguna untuk :

1. Untuk penulis sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan S1 Sendratasik di Universitas Negeri Padang.
2. Untuk guru seni budaya supaya bisa memahami gaya belajar siswa agar meningkatnya pembelajaran seni musik.
3. Untuk menambah wawasan penulis dan bagi orang lain yang membaca.
4. Untuk menambah pengalaman dalam bidang penelitian ilmiah.

BAB II

KERANGKA TEORETIS

A. Landasan Teori

1. Belajar dan Pembelajaran

a. Belajar

Seseorang dikatakan belajar apabila ia telah dapat melakukan sesuatu yang baru, sesuatu yang sebelum proses pembelajaran itu tidak dapat ia lakukan. Belajar merupakan kegiatan mental yang tidak dapat disaksikan dari luar. Apa yang terjadi pada peserta didik yang sedang belajar, bahkan hasil belajar hanya akan kelihatan apabila peserta didik telah melakukan sesuatu untuk menampilkan kemampuan yang diperolehnya melalui proses belajar. Seseorang akan belajar dalam menghadapi interaksi dengan lingkungannya, interaksi dalam pergaulan, interaksi dalam berbagai materi, serta dalam menghadapi berbagai peristiwa dalam kehidupan.

- Arsyad (2010:3) mengemukakan bahwa “belajar adalah perubahan perilaku, sedangkan perilaku itu adalah tindakan yang dapat diamati. Dengan kata lain perilaku adalah suatu tindakan yang dapat diamati atau hasil yang diakibatkan oleh tindakan atau beberapa tindakan yang dapat diamati”.
- Selanjutnya Slameto (2003:5) menyatakan belajar adalah “suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”

Dengan demikian dapat disimpulkan Belajar adalah perubahan tingkah laku pada individu-individu yang belajar. Perubahan itu tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga berbentuk kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian, harga diri, minat, watak, penyesuaian diri. Jadi, dapat dikatakan bahwa belajar itu sebagai rangkaian kegiatan jiwa raga yang menuju perkembangan pribadi manusia seutuhnya.

b. Pembelajaran

Pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh guru sebagai pihak pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid

- Warsita (2008:85) “Pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik”.
- Sudjana (1993) “Pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi *edukatif* antara dua pihak, yaitu antara peserta didik (wargabelajar) dan pendidik (sumber belajar) yang melakukan kegiatan membelajarkan”.
- Trianto (2010:17) “Pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan”. Pembelajaran secara simpel dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pembelajaran dalam makna

kompleks adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan.

Dengan demikian dapat disimpulkan pembelajaran adalah interaksi peserta didik belajar dengan pendidik agar terjalin upaya sistematis dan saling mempengaruhi dalam kegiatan belajar dan mengajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan pada suatu lingkungan belajar.

2. Gaya Belajar

Kolb mengemukakan, bahwa setiap individu tidak didominasi oleh satu gaya belajar tertentu secara absolut, tetapi cenderung membentuk kombinasi dan konfigurasi gaya belajar tertentu, yang diklasifikasikannya ke dalam empat tipe, antara lain: (a) *diverger style*, (b) *converger style*, (c) *assimilator style*, dan (d) *accommodator style*, (Cohen, Manion & Morrison).

Diverger (pembeda, yang membuat menjadi beragam), adalah gaya belajar sebagai munculnya jawaban dan respon yang beragam dalam satu tugas tergantung pada siapa yang memaknai informasi yang tepat dan siapa yang merefleksinya. *Converger* (pemersatu), yakni gaya belajar bagi siapa yang mengutamakan langkah-langkah detail dalam pembelajaran. Siapa yang dapat memaknai informasi secara abstrak dan siapa yang dapat merefleksi. *Assimilator* (pengadaptasi), yakni gaya yang dapat bertumbuh dengan pesat pada kegiatan pemecahan masalah dan yang dapat memaknai dan memproses informasi secara abstrak dan menghargainya. *Accommodator* (penyedia), adalah gaya yang senang dengan mengambil resiko, yang bertumbuh dengan

pesat dan fleksibel dalam kegiatan belajar dan memproses informasi dengan aktif.

Sejalan dengan pendapat di atas, Barbara (2000: 288-289) mengutip pendapat Kolb (1984) tentang gaya belajar siswa: (a) gaya *Converger* (pengarah), (b) gaya *Diverger* (penyebar), (c) gaya *Assimilator* (penggabung), dan (d) gaya *accommodator* (penyesuai). Gaya belajar *converger* bercirikan bahwa peserta didik lebih menyukai menemukan jawaban yang konkrit dan bergerak cepat untuk menemukan solusi terhadap permasalahan. Gaya belajar *diverger* , ditandai melalui penggunaan pengalaman konkrit dan observasi reflektif untuk menghasilkan sejumlah pemikiran, unggul dalam curah pendapat, dan mengimajinasikan pilihan-pilihan. Gaya belajar *assimilator* , mendasarkan pada konseptualisasi abstrak dan observasi reflektif, lebih menyukai untuk mengasimilasi banyak informasi, dalam jangkauan yang luas, dan mengatakannya ulang dalam bentuk yang logis dan ringkas, mereka baik dalam perencanaan, pengembangan teori, dan penciptaan model. Gaya belajar *akomodator* , peserta didik yang sering menggunakan coba-coba atau strategi berdasar intuisinya dalam memecahkan permasalahan, cenderung untuk mengambil resiko dan terjun langsung kepada permasalahan.

Terkait kegiatan di ruang kelas, *converger* cenderung lebih memilih memecahkan permasalahan yang memiliki jawaban pasti. *Diverger* dapat memperoleh lebih banyak manfaat dari kelompok diskusi dan bekerja secara kolaboratif (bersama orang lain) dalam suatu proyek. *Assimilator* akan merasa paling nyaman untuk mengobservasi, menonton kegiatan bermain

peran dan simulasi dalam kelas, kemudian menghasilkan konsep-konsep. Akomodator dapat lebih memilih kegiatan praktik. Dengan demikian, maka siswa yang berkeinginan untuk mendapatkan informasi, berdasarkan perbedaan gaya belajar itu, maka setiap siswa mempunyai satu dari empat modalitas dasar untuk memperoleh informasi: penglihatan (*visual*), pendengaran (*aural*), membaca dan menulis (*reading and writing*), dan gerakan atau manipulasi tangan (*kinestetik*), yang biasa disingkat VARK, (Fleming dan Mills, 1992).

Kolb dalam (Cohen, Manion & Marrison) berpendapat bahwa belajar mengikuti sebuah rangkaian proses dari pengamatan nyata, kemudian observasi reflektif (terhadap abstrak dan konseptualisasi), selanjutnya eksperimen yang aktif, dan kembali lagi mengikuti lingkaran proses tersebut. Dengan lingkaran proses seperti ini, maka gaya peserta didik dibagi atas lima kelompok, sebagai berikut.

1. *Reflector*, gaya yang selalu mencari alternatif untuk dijadikan pilihan, yang selalu menunggu dan memperhatikan orang lain sambil menunggu waktu yang tepat untuk beraksi, dan yang selalu berpegang pada tujuan.
2. *Teoris*, adalah gaya yang selalu mengumpulkan fakta, tertata dengan rapi, mereview alternatif dan selalu menghitung kemungkinan-kemungkinan, belajar secara mandiri, selalu belajar dari pengalaman lalu.
3. *Pragmatis*, yaitu gaya belajar yang selalu tertarik untuk menguji coba pendapat-pendapat, teknik dan teori, selalu menavaluasi pilihan yang ada,

bagus mencari informasi, selalu menentukan tujuan dan mengambil tindakan positif, bekerja dengan baik secara mandiri.

4. *Aktivis*, yaitu gaya belajar yang selalu siap mengambil resiko, siap bergabung dengan yang lain dan mendapatkan ide-ide baru dari mereka, selalu nyaman dalam melakukan tindakan.

5. *Kinestetik*

Gaya belajar kinestetik. Orang yang bergaya belajar kinestetik belajar melalui gerakan-gerakan sebagai sarana memasukan informasi kedalam otaknya. Penyentuhan dalam bidang objek sangat disukai karena mereka dapat memahami sesuatu dengan sendiri. Gaya belajar jenis ini yang bersifat eksternal adalah melibatkan kegiatan fisik, membuat model, memainkan peran, berjalan dan sebagainya. Sedangkan gaya belajar jenis ini yang bersifat internal lebih menekankan kejelasan makna dan tujuan sebelum terjadi sesuatu hal. Anak yang mempunyai gaya belajar kinestetik belajar melalui bergerak, menyentuh dan melakukan. Anak seperti ini sulit untuk duduk diam berjam-jam karena keinginan mereka untuk berkativitas dan eksplorasi sangatlah kuat. Peserta didik yang bergaya belajar ini belajarnya melalui gerak dan sentuhan. Ciri-ciri gaya belajar kinestetik adalah berbicara dengan perlahan, menanggapi perhatian fisik, menyentuh orang agar mendapat perhatian, banyak bergerak dan berorientasi pada fisik, menggunakan jari sebagai penunjuk dalam membaca, banyak menggunakan isyarat tubuh, tidak bisa diam pada waktu lama, menyukai permainan

yang menyibukan, selalu ingin melakukan sesuatu, dan tidak mudah mengingat letak geografis.

Sesuai dengan karakteristik dan konten mata kuliah solfeggio, maka setiap individu mahasiswa dituntut memiliki dua gaya belajar yang standard an seimbang, yakni audio dan visual. Secara auditif mahasiswa dituntut mampu membedakan waktu (panjang-pendeknya) setiap not berbunyi, membandingkan tinggi-rendahnya da panjang- pendeknya) nada, serta membandingkan gabungan nada harmonis dan tidak. Sedangkan secara visual, mahasiswa diharapkan mampu menyuarakan ritme sesuai dengan panjang-pendeknya.

Gaya belajar siswa merupakan kunci untuk mengembangkan kinerja dalam belajar. Setiap siswa tentu memiliki gaya belajar yang berbeda. Dunn dan dunn dalam buku psikologi pendidikan (Sugihartono: 2007:53) menjelaskan bahwa gaya belajar merupakan kumpulan karakteristik pribadi yang membuat suatu pembelajaran efektif untuk beberapa orang dan tidak efektif untuk orang lain.

Menurut Nasution dalam bukunya dalam berbagai pendidikan dalam proses belajar mengajar, (2009:94) gaya belajar adalah cara yang konsisten yang dilakukan oleh seorang murid dalam menangkap stimulus atau informasi. Menurut Bobbi Deporter dan Mike Hirnecki dalam bukunya quantum learning halaman 110-111, gaya belajar adalah kombinasi dari bagaimana ia menyerap, dan kemudian mengatur serta mengolah informasi.

3. Media Pembelajaran

Media merupakan suatu prantara dari sumber informasi ke penerima informasi, seperti menurut para ahli sebagai berikut;

AECT (1997) sebuah organisasi yang bergerak dalam teknologi pendidikan dan komunikasi, mengartikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk proses penyaluran informasi. Robert Hanick, dkk (1986) mendefinisikan media adalah sesuatu yang membawa informasi antar sumber (*source*) dan penerima (*receiver*) informasi.

Media pembelajaran adalah meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, seperti tape recorder, televise, computer, dll (Azhar Arsyad, 2010). Media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahan fisik yang mengandung materi pembelajaran dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Hamalik (1994) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

National Education Associaton dalam Azhar Arsyad (2006: 5) memberikan definisi media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio-visual dan peralatannya; dengan demikian media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar atau dibaca. Peranan media dalam proses pembelajaran yang diungkapkan oleh Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2005: 6-7) antara lain adalah:

- a. Alat untuk memperjelas bahan pengajaran pada saat guru menyampaikan pelajaran. Dalam hal ini media digunakan guru sebagai variasi penjelasan verbal mengenai bahan pengajaran.
- b. Alat untuk mengangkat atau menimbulkan persoalan untuk dikaji lebih lanjut dan dipecahkan oleh peserta didik dalam proses belajarnya. Paling tidak guru dapat menempatkan media sebagai sumber pertanyaan atau stimulasi belajar.
- c. Sumber belajar bagi peserta didik, artinya media tersebut berisikan bahan-bahan yang harus dipelajari peserta didik baik individu maupun kelompok. Dengan demikian akan banyak membantu tugas guru dalam kegiatan mengajarnya.

Diatas merupakan definisi dari media itu sendiri sedangkan media pembelajaran adalah dimana pada proses pembelajaran berlangsung didukung oleh informasi-informasi yang bersumber dari media itu sendiri yang meliputi media tulis ataupun elektronik. Menurut Rossi dan Breidle (1996) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya. Menurut Rossi alat-alat semacam itu kalau digunakan dan diprogram untuk pendidikan maka merupakan media pembelajaran, bagi Rossi media itu sama dengan alat-alat fisik yang mengandung informasi dan pesan pendidikan.

- Jenis-jenis media

1) Media audio visual merupakan media pembelajaran yang berbasis suara dan gambar bergerak yang dapat dilihat dan didengar secara wajar oleh mata dan telinga manusia seperti televisi, video clip sebuah lagu, menurut Sudjana Teknologi Pengajaran (2007: 58) Audio-visual bermakna sejumlah peralatan yang dipakai oleh para guru dalam menyampaikan konsep, gagasan, dan pengalaman yang ditangkap oleh indra pandang dan pendengaran.

2) Media audio merupakan media yang berbasis suara

3) Media visual dapat berupa gambar-gambar bisa bergerak dan tidak bergerak, menurut Sudjana Teknologi Pengajaran (2007: 57) konsep pengajaran visual adalah setiap gambar model, model, benda, atau alat-alat lain yang memberikan pengalaman visual yang nyata kepada siswa.

- Fungsi Media

Fungsi dari media pembelajaran adalah cara mempermudah mencapai tujuan pendidikan dan meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran. Sebagaimana dipaparkan oleh Kemp dan Dayton (1985) terdapat fungsi dan kontribusi yang sangat penting penggunaan media dalam proses pembelajaran yakni:

1. Penyampaian pesan dapat lebih terstandar
2. Pembelajaran dapat lebih menarik
3. Pembelajaran lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologi yang diterima dalam hal partisipasi siswa

4. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek
5. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
6. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapan pun dan dimana pun diperlukan
7. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan
8. Peran guru berubah kearah yang positif

Berdasarkan uraian diatas, maka pengguna media pembelajaran memiliki fungsi sebagai; komunikatif, motivasi, kebermaknaan, penyamaan persepsi, individualitas.

- Jenis-jenis media

- 1) Media audio visual merupakan media pembelajaran yang berbasis suara dan gambar bergerak yang dapat dilihat dan didengar secara wajar oleh mata dan telinga manusia seperti televisi, video clip sebuah lagu, menurut Sudjana Teknologi Pengajaran (2007:58) Audio-visual bermakna sejumlah peralatan yang dipakai oleh para guru dalam menyampaikan konsep, gagasan, dan pengalaman yang ditangkap oleh indra pandang dan pendengaran.
- 2) Media audio merupakan media yang berbasis suara
- 3) Media visual dapat berupa gambar-gambar bisa bergerak dan tidak bergerak, menurut Sudjana Teknologi Pengajaran (2007: 57) konsep pengajaran visual adalah setiap gambar model, model, benda, atau alat-alat lain yang memberikan pengalaman visual yang nyata kepada siswa.

4. Media Audio Visual

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 Audio visual merupakan sebuah alat bantu audio visual yang berarti bahan atau alat yang dipergunakan dalam situasi belajar untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menularkan pengetahuan, sikap, dan ide.

a. Jenis-jenis Media Audio Visual

1) Media Audio Visual Gerak

Media audio visual gerak adalah media intruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi) karena meliputi penglihatan, pendengaran dan gerakan, serta menampilkan unsur gambar yang bergerak. Jenis media yang termasuk dalam kelompok ini adalah televisi, video tape, dan film bergerak.

2) Media Audio Visual Diam

Media audio visual diam yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam, seperti:

a) Film bingkai suara (sound slide)

Film bingkai adalah suatu film transparan (transparant) berukuran 35 mm, yang biasanya dibungkus bingkai berukuran 2x2 inci terbuat dari kraton atau plastik. Ada program yang selesai dalam satu menit, tapi ada pula yang hingga satu jam atau lebih. Namun yang lazim, satu program film

bingkai suara (sound slide) lamanya berkisar antara 10-30 menit. Jumlah gambar (frame) dalam satu program pun bervariasi, ada yang hanya sepuluh buah, tetapi ada juga yang sampai 160 buah atau lebih.

b) Film rangkai suara

Berbeda dengan film bingkai, gambar (frame) pada film rangkai berurutan merupakan satu kesatuan. Ukurannya sama dengan film bingkai, yaitu 35 mm. Jumlah gambar satu rol film rangkai antara 50-75 gambar dengan panjang kurang lebih 100 sampai dengan 130, tergantung pada isi film itu.

b. Kelebihan dan Kekurangan Media Audio visual

1. Kelebihan Media Audio Visual

- Pemakaiannya tidak membosankan,
- Hasilnya lebih mudah untuk di mengerti dan dipahami.

2. Kekurangan Media Audio Visual

- Pelaksanaanya perlu waktu yang cukup lama
- Pelaksanaanya memerlukan tempat yang luas
- Biayanya relatif lebih mahal
- Media audio visual tidak dapat digunakan dimana saja dan kapan saja, karena media audio visual cenderung tetap di tempat

B. Penelitian Relevan

Agar penelitian yang dilakukan tidak tumpang tindih atau sama dengan peneliti sebelumnya, makater lebih dahulu dilakukan pencarian data

melaui studi pustaka, agar kesulitan yang penulis hadapi dapat teratasi. Beberapa tulisan peneliti temui yang menulis objek yang hampir sama sebagai berikut.

- Skripsi Widya Noverita yang berjudul “Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Seni Musik Melalui Media Audio Visual Di SMPN 3 Batusangkar” dari skripsi ini ditemukan Hasil penelitian adalah bahwa, sebelum guru Seni Budaya menggunakan media audio visual sebagai alat penunjang untuk membantu proses pembelajaran siswa-siswa di sekolah ini umumnya tidak mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Banyak siswa yang tidak konsentrasi dan meribut didalam kelas. Namun setelah guru seni budaya menggunakan media audio visual dalam pelaksanaan pembelajaran seni musik, pembelajaran berjalan dengan baik.dapat disimpulkan dengan adanya media pendukung dalam pembelajaran seni musik maka memberikan pengaruh yang baik untuk siswa pada sekolah tersebut.
- Skripsi Alfian fadillah berjudul “Penggunaan Media Video Vokal Pada Pembelajaran Seni Budaya Di SMP Negeri 8 Padang” dari skripsi tersebut ditemukan Hasil penelitian menggambarkan bahwa penggunaan media video vocal dapat meningkatkan kemauan serta kemampuan dasar vokal siswa dalam menyanyikan sebuah lagu. Pada awal penelitian kemampuan siswa yang mampu bernyanyi secara cukup baik hanya 9 dari 32 siswa, namun setelah dilaksanakannya penelitian dengan menggunakan media video vokal keinginan dan kemampuan dasar vokal siswa meningkat

cukup tinggi yaitu 24 dari 32 siswa. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa dengan menggunakan media video vokal Indra Aziz yang berisikan motivasi, dan teknik-teknik dalam bernyanyi mampu meningkatkan kemampuan bernyanyi siswa.

- Skripsi Febri Fauzana Putra berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar Apresiasi Seni Musik Dengan Menggunakan Media Youtube Pada Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 10 Padang” dari skripsi ini ditemukan hasil penelitiannya rata-rata hasil belajar peserta didik kelas eksperimen yang diajar dengan pembelajaran menggunakan media *YouTube* pada materi seni musik, berbeda secara nyata dari rata-rata hasil belajar kelas kontrol. Hal tersebut Nampak bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik yang diajar dengan pembelajaran menggunakan media *YouTube* lebih baik dari rata-rata hasil belajar peserta didik dengan menggunakan metode konvensional. dapat disimpulkan youtube banyak memberikan pengaruh positif khususnya dalam pembelajaran seni musik juga banyak siswa yang menerapkan media youtube dalam belajar dikelas.

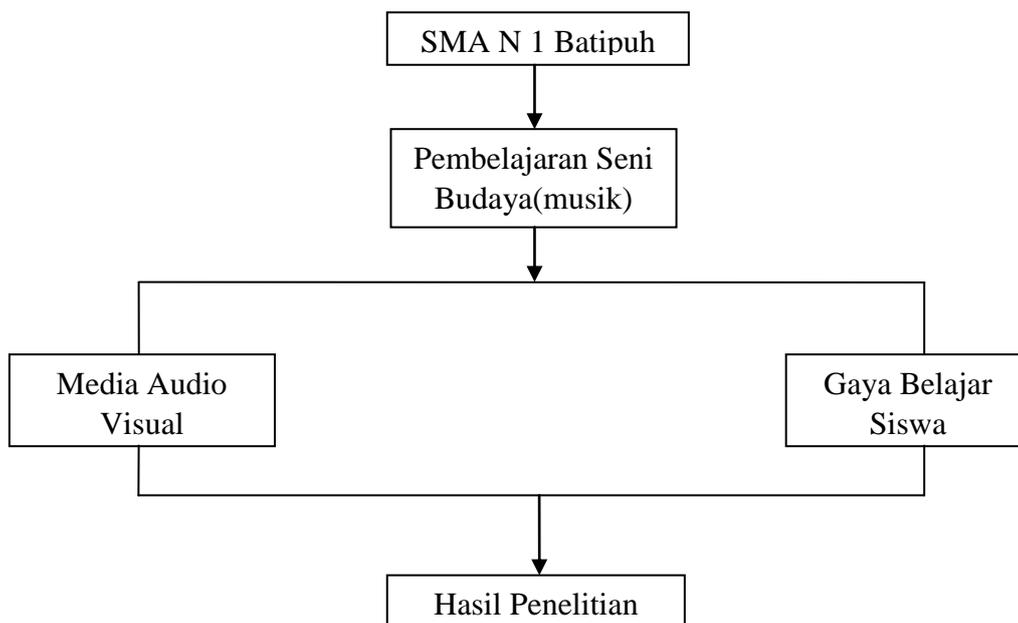
Secara umum tulisan tersebut membahas tentang penggunaan media audio visual untuk dapat meningkatkan aktifitas belajar, tetapi objeknya tidak sama berkaitan dengan penelitian ini. Maka penelitian ini murni dan objeknya belum pernah diteliti sebelumnya

C. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan kerangka yang sistematis yang dapat menggambarkan alur berfikir penulis dalam memaparkan masalah penelitian.

Dengan adanya kerangka penelitian ini, penulis dapat mengerjakan penelitian ini secara tersusun dan tidak keluar dari rancangan batasan, rumusan dan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini, akan diperlihatkan hubungan dari aspek pendidikan yaitu media pembelajaran yang akan mempengaruhi hasil belajar siswa dalam pembelajaran seni musik di SMA Negeri 1 Batipuh pada kelas XI IPS 5 karena hasil belajar siswa di sekolah tersebut mengalami hasil yang rendah. Sehingga rencana penelitian ini akan di deskripsikan kedalam kerangka konseptual sebagai berikut.

Adapun kerangka konseptual yang penulis terapkan dalam penelitian ini sesuai dengan skema berikut :



Gambar 1. Skema Kerangka Konseptual

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan deskripsi data pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan di SMAN 1 batipuh tentang penggunaan media audio visual terhadap gaya belajar siswa, dapat disimpulkan bahwa setelah penggunaan media audio visual pada pembelajaran seni musik telah dioptimalkan terlihat bahwa media audio visual dapat merangsang munculnya gaya belajar kinestetik di dalam diri siswa. Hal itu dibuktikan dari proses pembelajaran yang di ikuti siswa dengan aktif menganalisa, mengikuti, bergerak, menyentuh dan melakukan hal – hal yang berkaitan dalam pembelajaran seni musik.

Selain itu munculnya gaya belajar kinestetik siswa setelah menggunakan media audio visual ini juga dapat dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar siswa

Tabel Penilaian Keterampilan

No	Pertemuan	Gaya Belajar Siswa			
		Reflektor	Teoritis	Aktivis	Kinestetik
1	I	13	7	3	1
2	II	-	5	6	13
3	III	-	2	7	15
4	IV	-	-	3	21

No	Nama	Aspek Penilaian			
		Ketepatan Nada (40)	Kreativitas (30)	Kekompakan (30)	Jumlah
1	Kelompok I	30	25	30	85
2	Kelompok II	35	25	30	90
3	Kelompok III	35	30	30	95
4	Kelompok IV	30	25	30	85

B. Saran

Agar pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan dengan optimal dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal, maka ada beberapa saran yang dapat penulis sampaikan, diantaranya:

1. Guru mata pelajaran seni budaya diharapkan dapat selalu memanfaatkan media audio visual laptop dan LCD proyektor yang tersedia di sekolah sehingga pelaksanaan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.
2. Dalam menggunakan media pada pembelajaran seni budaya, diharapkan guru lebih kreatif memilih dan mempersiapkan media yang akan digunakan agar proses pembelajaran dapat lebih menarik dan tidak membosankan.
3. Hendaknya selama proses belajar mengajar berlangsung, peserta didik dapat bekerjasama dengan kelompoknya. Sehingga dapat merangsang peserta didik untuk aktif dalam proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali-Press.
- Davis, Barbara Gross. 2000. *Perangkat Pembelajaran: Teknik Mempersiapkan dan Melaksanakan Perkuliahan yang Efektif*. Alih Bahasa: Elok Dianike, Jakarta: Raja Grafindo.
- De Porter dan Hernacki. 2002. *Quantum Learning*. Diterjemahkan oleh Alwiyah Adurrahman. Bandung: Kaifa PT Mizan Pustaka.
- Fleming, N. D. & Mills. Not Another Inventory, Rather a Catalyst for Reflection. In D. Wulff & J Nyquist (Eds). *To Improve the Academy*. Vol 11. San Fransisco. Jossey-Bass. 1992.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Moleong, Lexy. J. 2005. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Morrison, G.R., Ross, S. M., Kemp, J.E., 2004. *Designing effective Instruction*. Fourth Edition. John Wiley & Sons, Inc.
- Nasution. 2009. *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Putranti, Nurita. 2007. *Gaya Belajar Visual, Auditori, dan Kinestetik*. (<https://nuritaputranti.wordpress.com/2007/12/28/gaya-belajar-anda-visual-auditori-atau-kinestetik>). Diakses tanggal 15 Oktober 2015.
- Seels, Barbara B & Richey, Rita C. 1994. *Instructional Technology: The Definition and Domains of Field*. Bloomington: Assosiation for Educational Communication and Techology.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 1993. *Penilaian Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Sugihartono, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyanto. dkk. 2004, *Kesenian Untuk SMP Kelas VII*, Jakarta : Erlangga.

- Sugiyono. 2007. "*Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*". Bandung: Alfabeta.
- Suyono dan Hariyanto (mukhlis Sumani). 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosda Karya..
- Trianto.2010.*Mendesain model pembelajaran inovatif – progresif*. Jakarta : kencana .
- Warsita,Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta