

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANSAMBEL MUSIK
BERBASIS VIDEO ANIMASI UNTUK KELAS VII
SMP NEGERI 25 PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Sendratasik
Sebagai salah satu persyaratan Guna memperoleh
Gelara Sarjana Pendidikan (S1)*



Oleh:

**SRI SUNDARI
NIM/ TM : 17023038/2017**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENDRATASIK
JURUSAN SENDRATASIK
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2021**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

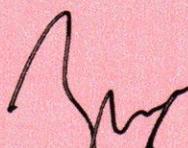
SKRIPSI

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Ansambel Musik Berbasis
Video Animasi untuk Kelas VII SMP Negeri 25 Padang
Nama : Sri Sundari
NIM/TM : 17023038/2017
Program Studi : Pendidikan Sendratasik
Jurusan : Sendratasik
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 20 Juli 2021

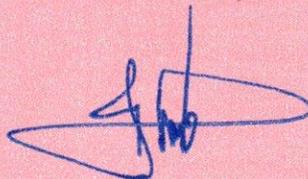
Disetujui oleh:

Pembimbing,



Erfan Lubis, S.Pd., M.Pd.
NIP. 1970610 198603 1 002

Ketua Jurusan,



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

PENGESAHAN TIM PENGUJI

SKRIPSI

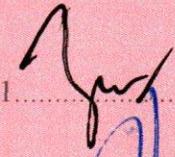
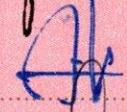
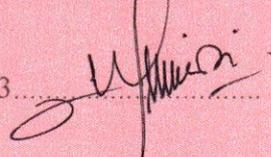
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Sendratasik, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

Pengembangan Media Pembelajaran Ansambel Musik Berbasis
Video Animasi untuk Kelas VII SMP Negeri 25 Padang

Nama : Sri Sundari
NIM/TM : 17023038/2017
Program Studi : Pendidikan Sendratasik
Jurusan : Sendratasik
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 5 Agustus 2021

Tim Penguji:

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Erfan Lubis, S.Pd., M.Pd.	1. 
2. Anggota	: Irdhan Epria Darma Putra, M.Pd.	2. 
3. Anggota	: Drs. Wimbrayardi, M.Sn.	3. 



SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sri Sundari
NIM/TM : 17023038/2017
Program Studi : Pendidikan Sendratasik
Jurusan : Sendratasik
Fakultas : FBS UNP

Dengan ini menyatakan, bahwa Skripsi saya dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Ansambel Musik Berbasis Video Animasi untuk Kelas VII SMP Negeri 25 Padang”, 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. Syeilendra, S.Kar., M.Hum.
NIP. 19630717 199001 1 001

Saya yang menyatakan,



Sri Sundari
NIM/TM. 17023038/2017

ABSTRAK

Sri Sundari, 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Ansambel Musik Berbasis Video Animasi untuk Kelas VII SMP Negeri 25 Padang

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk membuat atau mengembangkan media pembelajaran ansambel musik berbasis video animasi yang nantinya akan digunakan dalam pembelajaran Seni Budaya kelas VII SMP Negeri 25 Padang. Media pembelajaran berbasis video animasi yang dikembangkan kemudian akan digunakan oleh pendidik untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran dan juga membantu pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 25 Padang dengan jenis penelitian *Research and Development* (R&D), menggunakan model pengembangan ADDIE, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Data yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu berbentuk data kuantitatif dan data kualitatif dimana data diperoleh dengan menggunakan lembar validasi produk untuk tiga orang ahli, yaitu ahli media, ahli materi dan juga guru bidang studi Seni Budaya. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VII-8 SMP Negeri 25 Padang berjumlah 20 orang.

Hasil penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran ansambel musik berbasis video animasi dilakukan dengan melewati tahapan- tahapan pokok, dimana terdapat lima tahap yang dilakukan, yaitu 1) Analisis kebutuhan peserta didik, 2) Desain media pembelajaran, 3) Development atau pengembangan media, 4) Implementasi atau uji coba produk, dan 5) Evaluasi produk. Pada tahap pengembangan, setelah produk dikembangkan terlebih dulu produk di validasi dan kemudian dilakukan revisi sesuai saran sebelum akhirnya di uji coba. Hasil validasi yang dilakukan oleh tiga validator setelah di analisis menghasilkan data sebagai berikut: (1) lembar validasi ahli media memperoleh rata-rata 4,2 dengan persentase 84% dan kategori media sangat valid/layak, (2) lembar validasi ahli materi memperoleh rata-rata 4 dan mencapai persentase 80% dengan kategori media sangat valid/layak, (3) lembar validasi oleh pendidik memperoleh rata-rata 4,1 mencapai persentase 82% dengan kategori media sangat valid/layak. Respon peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran ansambel musik berbasis video animasi memuaskan dengan kategori baik. Kesimpulan: Pengembangan media pembelajaran ansambel musik berbasis video animasi untuk kelas VII valid/ layak digunakan dalam pembelajaran ansambel musik di sekolah.

Kata kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran, Video Animasi

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah mencurahkan berkat, rahmat, nikmat dan hidayah-Nya. Shalawat beserta salam penulis hadiahkan kepada junjungan alam, yakni Nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa manusia dari zaman yang penuh kebodohan menuju zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Ansambel Musik Berbasis Video Animasi untuk Kelas VII SMP Negeri 25 Padang.

Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, pihak-pihak yang dimaksud, antara lain:

1. Erfan Lubis, S.Pd.,M.Pd selaku dosen pembimbing Tugas Akhir Skripsi penulis yang telah banyak memberikan waktu, pikiran serta tenaganya dalam memberikan bimbingan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Dr. Syailendra, S.Kar, M. Hum selaku Ketua Jurusan Sendratasik Universitas Negeri Padang dan Harisnal Hadi, S.Pd.,M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Sendratasik yang telah memberikan dukungan kepada penulis sehingga penulis dapat mengadakan penelitian dan menyelesaikan penulisan skripsi.
3. Setrial, M.Pd selaku Kepala SMP Negeri 25 Padang, Nurmasyni, S.Pd, dan Resky Nur Irman, S.Pd selaku guru bidang studi Seni Budaya SMP Negeri 25 Padang, yang telah banyak membantu dan memberikan izin kepada penulis untuk mengadakan penelitian di SMP Negeri 25 Padang.

4. Untuk kedua Orangtua, Ibu dan Alm. Bapak, kedua adikku serta keluarga besar yang telah memberikan banyak sekali doa dan dukungan serta motivasi kepada penulis, sehingga penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Kepada semua rekan-rekan mahasiswa Jurusan Sendratasik angkatan 2017 khususnya sahabat-sahabat terbaikku yang telah bekerjasama dan belajar bersama-sama dalam menempuh pendidikan di Universitas Negeri Padang.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari masih banyak kekurangan. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan adanya masukan, kritikan, dan saran yang tentunya bersifat membangun dari semua pihak demi menyempurkan skripsi ini. Dan harapan terakhir penulis, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca, dan dapat dimanfaatkan sebagaimana mestinya.

Padang, 20 Juli 2021

Penulis,

Sri Sundari

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
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	7
BAB II KERANGKA TEORITIS	
A. Penelitian yang Relevan.....	8
B. Landasan Teori.....	10
1. Penelitian dan Pengembangan	10
2. Media Pembelajaran	11
3. Video Pembelajaran.....	18
4. Pembelajaran Ansambel Musik.....	23
5. Evaluasi Pembelajaran.....	27
C. Kerangka Konseptual	36
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	38
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	39
C. Subjek Penelitian.....	41
D. Instrumen Penelitian.....	41

E. Jenis Data	45
F. Teknik Pengumpulan Data	45
G. Teknik Analisis Data	47
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	52
B. Hasil Penelitian	60
1. <i>Analysis</i>	61
2. <i>Design</i>	62
3. <i>Development</i>	65
4. Hasil Validasi Produk.....	72
5. <i>Implementation</i>	77
6. <i>Evaluation</i>	79
C. Pembahasan.....	82
1. Pengembangan Media Pembelajaran Ansambel Musik Berbasis Video Animasi untuk Kelas VII SMP Negeri 25 Padang	82
2. Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Ansambel Musik Berbasis Video Animasi untuk Kelas VII SMP Negeri 25 Padang	85
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	87
B. Saran.....	89
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bagan Kerangka Konseptual	37
Gambar 2. Skema Model ADDIE	39
Gambar 3. Foto SMP Negeri 25 Padang	52
Gambar 4. Tampilan Aplikasi Kinemaster.....	63
Gambar 5. Tampilan Aplikasi Animaker	63
Gambar 6. Tampilan Aplikasi Zepeto	64
Gambar 7. Tampilan Aplikasi Canva.....	65
Gambar 8. Tampilan Awal Video Pembelajaran	66
Gambar 9. Tampilan KD dan Tujuan Pembelajaran.....	67
Gambar 10. Tampilan Materi Konsep Dasar Ansambel Musik.....	68
Gambar 11. Tampilan Materi Jenis-jenis Ansambel Musik.....	69
Gambar 12. Tampilan Materi Bentuk Penyajian Ansambel	70
Gambar 13. Tampilan Materi Unsur-unsur Musik.....	71
Gambar 14. Tampilan Akhir Video Pembelajaran.....	71
Gambar 15. Hasil Persentase Validitas dan Respon Peserta Didik.....	81

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi-kisi Lembar Validasi untuk Ahli Media.....	42
Tabel 2. Kisi-kisi Lembar Validasi untuk Ahli Materi	43
Tabel 3. Kisi-kisi Angket Respon Peserta Didik	44
Tabel 4. Aturan Pemberian Skor.....	48
Tabel 5. Konversi Skor Ke Nilai Skala 5.....	48
Tabel 6. Konversi Data Kuantitatif menjadi Data Kualitatif	49
Tabel 7. Kriteria Validasi Tim Ahli	50
Tabel 8. Kriteria Persentase Respon Peserta Didik.....	51
Tabel 9. Data Ruang Belajar (Kelas)	56
Tabel 10. Data Sarana dan Prasarana.....	57
Tabel 11. Data Ruang Kantor.....	57
Tabel 12. Data Ruang Penunjang.....	58
Tabel 13. Data Administrasi Sekolah.....	59
Tabel 14. Data Jumlah Pendidik	59
Tabel 15. Data Jumlah Peserta Didik.....	60
Tabel 16. Hasil Validasi Ahli Media.....	73
Tabel 17. Hasil Validasi Ahli Materi	74
Tabel 18. Hasil Validasi Guru.....	76
Tabel 19. Hasil Angket Respon Peserta Didik.....	80

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Silabus Seni Budaya	94
Lampiran 2	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Daring.....	97
Lampiran 3	<i>Storyboard</i>	99
Lampiran 4	Kisi-kisi Lembar Validasi	100
Lampiran 5	Kisi-kisi Angket Respon Peserta Didik.....	102
Lampiran 6	Lembar Validasi untul Ahli Media.....	103
Lampiran 7	Lembar Angket Respon Peserta Didik	112
Lampiran 8	Foto Tampilan Video Pembelajaran.....	114
Lampiran 9	Dokumentasi Uji Coba Produk Melalui <i>Zoom Meeting</i> dan <i>Whatsapp</i>	118
Lampiran 10	Dokumen Analisis Data Jawaban Angket Respon Peserta Didik melalui <i>Google Form</i>	123
Lampiran 11	Surat Izin Penelitian	127

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia saat ini tengah dihadapkan oleh sebuah permasalahan yang disebabkan oleh sebuah penyakit yang dikenal dengan *Coronavirus Disease 2019* (Covid-19). Virus ini telah menginfeksi jutaan orang di berbagai negara dan tentunya menyebabkan banyaknya kasus kematian. Penyakit yang disebabkan oleh virus *Severe Acute Respiratory Syndrome- Coronavirus 2* atau SARS-CoV- 2 ditetapkan oleh World Health Organization (WHO) sebagai pandemi global. Indonesia termasuk salah satu negara yang terkena dampak dari berbahayanya penyakit ini, dengan angka kematian mencapai 11.374 orang meninggal dunia.

Pandemi Covid-19 berdampak pada berbagai aspek kehidupan manusia, tak terkecuali pendidikan. Guna mengurangi penyebaran virus ini, pemerintah mengeluarkan kebijakan untuk menutup sementara lembaga-lembaga pendidikan sehingga mengharuskan peserta didik untuk belajar dari rumah (*Studi From Home*). Penutupan sementara sekolah disebabkan karena sekolah dianggap memiliki peran yang sangat krusial dalam penyebaran virus covid-19. Peserta didik dapat dikategorikan menjadi pembawa virus saat berada di sekolah dan mengakibatkan virus ini dapat menyebar lebih luas.

Konsekuensi dari pandemi covid-19 terhadap pendidikan adalah adanya perubahan dalam sistem pembelajaran yang dilaksanakan. Sistem pembelajaran yang biasa digunakan adalah sistem pembelajaran tatap muka

dalam kelas. Namun dengan adanya kebijakan pemerintah tentang penutupan sekolah sementara, peserta didik tidak lagi bisa bertemu secara tatap muka dengan guru dan peserta didik lain. Hal ini mengharuskan peserta didik, guru, dan orangtua untuk bermigrasi ke sistem pembelajaran digital atau online dengan memanfaatkan jaringan internet, yang dikenal dengan sistem pembelajaran dalam jaringan (Pembelajaran Daring).

Pembelajaran dalam jaringan (pembelajaran daring) merupakan sistem pembelajaran yang memungkinkan terlaksananya kegiatan pembelajaran tanpa tatap muka dengan menggunakan jaringan internet. Kegiatan transfer ilmu pengetahuan dilaksanakan dengan bantuan media daring, seperti Whatsapp, Telegram, Classroom, Google Drive, Zoom, Google Meet, dan media daring lainnya. Penggunaan media daring dimaksudkan untuk mempermudah pendidik, peserta didik, dan orangtua dalam mengakses materi pelajaran dari jarak jauh (tanpa tatap muka).

Secara umum, media daring adalah segala jenis atau format media yang hanya bisa diakses melalui jaringan internet berisikan teks, foto, video, dan suara, sebagai sarana komunikasi secara daring. Sedangkan secara khusus, media daring dimaknai sebagai sebuah media dalam konteks komunikasi massa (M. Romli, 2012: 34). Dengan kata lain, pembelajaran daring merupakan bentuk kegiatan transfer ilmu pengetahuan dengan memanfaatkan media daring sebagai alat komunikasi dan informasi berisikan teks, foto, video, dan suara yang dapat diakses menggunakan jaringan internet (online).

Penggunaan media dalam pembelajaran daring tidak semata-mata memperbolehkan segala jenis media daring untuk diakses. Pendidik sebagai fasilitator hendaknya mampu untuk memilih media pembelajaran dan konten-konten yang sesuai dengan materi yang terdapat pada RPP sehingga tujuan pembelajaran dapat terwujud. Media yang digunakan harus mampu menjelaskan informasi yang ingin disampaikan sehingga peserta didik tidak kebingungan dalam memahami isi materi yang sebenarnya. Media yang digunakan dapat berupa audio, visual, maupun audiovisual. Media yang digunakan ini dapat dikombinasikan sedemikian rupa, disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.

Media sangat mempengaruhi proses pembelajaran secara daring, dimana metode konvensional, seperti ceramah akan sulit dilakukan karena tidak adanya tatap muka. Dalam hal ini, biasanya guru mengganti metode ceramah dengan pemberian tugas atau hanya sekedar memberikan perintah kepada peserta didik untuk membaca materi di buku pelajaran. Tentunya hal ini sangat tidak efektif. Tanpa pengawasan pendidik dan monitoring dari orangtua, sangat sulit memastikan peserta didik apakah benar-benar membaca atau hanya sekedar membolak-balikkan buku pelajaran. Oleh karena itulah, penggunaan media pendukung yang tepat sangatlah penting dan berguna supaya peserta didik lebih tertarik dengan pembelajaran dan ada keinginan untuk belajar di rumah secara daring dengan pengawasan dan monitoring dari orangtua.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan penulis di SMP Negeri 25 Padang, pada senin 28 September 2020, diketahui bahwa sekolah ini menggunakan media pembelajaran yang cukup efisien dalam pelaksanaan pembelajaran Seni Budaya secara daring, yaitu dengan menggunakan aplikasi Geschool yang dapat diakses secara online oleh pendidik dan peserta didik. Aplikasi ini telah digunakan oleh setiap sekolah di kota Padang, sesuai keputusan Dinas Pendidikan Kota Padang dan sudah disepakati dalam Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) kota Padang. Dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Seni Budaya, Ibu Nurmasyni, S.Pd, aplikasi Geschool sangat membantu guru dalam mengajarkan materi kepada peserta didik, karena aplikasi ini sudah dilengkapi dengan fitur-fitur yang sudah serba otomatis.

Dalam pemberian materi, terdapat video pembelajaran yang dapat diakses oleh peserta didik. Video ini berisi powerpoint yang sudah diubah menjadi video ditambah dengan partitur dan contoh menyanyikan lagu yang dipadukan dalam satu video. Namun video pembelajaran ini bukanlah hasil buatan guru yang mengajar mata pelajaran seni budaya di SMP Negeri 25 Padang, melainkan guru dari sekolah lain yang tergabung dalam MGMP. Isi materi video pembelajaran didapat dari buku Lembar Kerja Siswa (LKS) dan powerpoint buatan guru. Berdasarkan wawancara tersebut, ditemukan beberapa permasalahan menyangkut penggunaan video pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran daring di SMP Negeri 25 Padang diantaranya: a) Usia menyebabkan pendidik tidak dapat membuat video pembelajaran dengan

baik, b) Kurangnya ketersediaan waktu dalam mempersiapkan video pembelajaran, c) Pendidik hanya mencari yang praktis, sehingga tidak menambah dengan video pembelajaran lain, d) Kurangnya pengetahuan dalam pembuatan video pembelajaran yang menarik, e) Kurangnya video praktek sehingga peserta didik kesulitan dalam mengikuti pembelajaran yang menuntut siswa untuk mempraktekkan (bernyanyi ataupun memainkan alat musik).

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, penulis ingin membantu guru mata pelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 25 Padang dalam membuat video pembelajaran, sebagai langkah untuk membantu pendidik dalam mengatasi permasalahan yang dihadapi, dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Ansambel Musik Berbasis Video Animasi untuk Kelas VII SMP Negeri 25 Padang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti mengidentifikasi beberapa permasalahan yang timbul, antara lain:

1. Usia pendidik yang tidak muda lagi, menyebabkan pendidik kesulitan dalam membuat video pembelajaran.
2. Kurangnya keterampilan pendidik dalam mempersiapkan video pembelajaran.
3. Pendidik hanya mencari yang praktis sehingga hanya menerima video pembelajaran dari MGMP tanpa menambah dengan video pembelajaran buatan sendiri.

C. Batasan Masalah

Supaya pembahasan dalam penelitian ini lebih terfokus, maka diperlukan batasan. Sesuai dengan bentuk permasalahan yang telah diuraikan, maka permasalahan dalam penelitian ini dibatasi yaitu Pengembangan Media Pembelajaran Ansambel Musik Berbasis Video Animasi untuk Kelas VII SMP Negeri 25 Padang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pokok permasalahan yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran ansambel musik berbasis video animasi untuk kelas VII SMP Negeri 25 Padang?
2. Bagaimana validitas pengembangan media pembelajaran ansambel musik berbasis video animasi untuk kelas VII SMP Negeri 25 Padang?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk mengetahui:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran ansambel musik berbasis video animasi untuk kelas VII SMP Negeri 25 Padang.
2. Bagaimana validitas pengembangan media pembelajaran ansambel musik berbasis video animasi untuk kelas VII SMP Negeri 25 Padang.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini, antara lain:

1. Bagi Peneliti

Sebagai alat untuk melatih kemampuan peneliti dalam hal melakukan observasi dan penelitian berbagai permasalahan yang terjadi dalam bidang pembelajaran maupun kebudayaan.

2. Bagi Guru

Sebagai alat untuk evaluasi dan memperbaiki beberapa kesalahan dan kekurangan yang terjadi, sehingga kesalahan dan kekurangan yang sama tidak terjadi lagi dan meningkatkan pada bidang yang sudah baik.

3. Bagi Pembaca

Sebagai alat untuk menambah wawasan seputar pembelajaran daring dan juga sebagai referensi bagi peneliti berikutnya yang ingin melakukan penelitian pada permasalahan yang sama.

4. Bagi Pustaka

Sebagai inventarisasi karya ilmiah dan dapat juga digunakan sebagai buku sumber bagi pengunjung pustaka.

BAB II

KERANGKA TEORITIS

A. Penelitian yang Relevan

Dalam melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan studi kepustakaan, guna mendapatkan bahan bacaan dan referensi yang berhubungan dengan kajian teori yang akan diteliti. Pada kajian pustaka ini akan dikemukakan teori- teori yang digunakan oleh peneliti sebagai landasan untuk memecahkan masalah- masalah yang dihadapi. Untuk menghindari adanya penelitian yang tumpang tindih dengan penelitian ini, juga bertujuan untuk melihat apa saja penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, diperlukan studi pustaka untuk mencari penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Penelitian ini pada hakikatnya bermanfaat sebagai tolak ukur dan pijakan awal bagi peneliti dalam menelaah proses pelaksanaan pembelajaran seni budaya (musik) secara daring menggunakan video pembelajaran di kelas VII-8 SMP Negeri 25 Padang.

Beberapa penelitian sebelumnya yang dianggap relevan dengan penelitian ini dan peneliti jadikan sebagai sumber penelitian adalah:

1. Achmad Taufik Rizani (2016) dengan judul penelitian “Pengembangan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Di SMP Negeri 1 Turi Lamongan”. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana proses pengembangan video pembelajaran pada mata pelajaran Seni Budaya di SMPN 1 Turi Lamongan, dan (2) Bagaimanakah hasil uji coba pengembangan video pembelajaran pada

mata pelajaran Seni Budaya di SMPN 1 Turi Lamongan. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa proses pengembangan video pembelajaran mata pelajaran Seni Budaya dilakukan dengan beberapa tahap. 1) Analisis kebutuhan dan identifikasi kebutuhan, 2) Mengembangkan produk melalui beberapa tahap yaitu tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi, 3) Validasi dan revisi, 4) Uji coba dan revisi, dan 5) Produk sebagai hasil akhir. Setelah melaksanakan tahap uji coba kepada kelompok kecil, diperoleh tingkat validitas sebesar 92,375% yang menunjukkan bahwa video pembelajaran layak untuk dijadikan media pembelajaran dalam mata pelajaran Seni Budaya SMP.

2. Aline Rizky Oktaviari Satrianingsih (2013) dengan judul "Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Tari Melinting untuk SMA". Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimanakah pengembangan video pembelajaran interaktif tari Melinting untuk SMA. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif tari Melinting menampilkan materi pembelajaran apresiasi dan ekspresi tari Melinting untuk tari Nusantara. Dalam pengembangan video pembelajaran interaktif, dilakukan melalui tiga tahap, yaitu desain awal produk, validasi dan revisi desain, dan produk jadi. Dari hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, media dan uji coba lapangan, dinyatakan bahwa media ini layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan uraian dari penelitian yang relevan di atas, dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa pengembangan dari sebuah media pembelajaran

dapat dilakukan dalam beberapa tahapan, yang masing –masing tahapan diperlukan untuk membantu terciptanya sebuah produk yang layak sebagai sebuah media dalam pembelajaran. Khususnya dalam pembelajaran daring, penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan, namun media yang digunakan tidak bias sembarangan, haruslah media yang telah teruji dan layak, hal ini bertujuan untuk membantu peserta didik dalam mendapatkan nilai terbaik dari dilakukannya pembelajaran tersebut. Karena media pembelajaran dapat memengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini membuat penulis memiliki alasan yang kuat untuk menjadikan penelitian di atas sebagai rujukan untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam penelitian. Sebab permasalahan yang dibahas pada penelitian ini relatif sama dengan topik yang akan diteliti oleh penulis.

B. Landasan Teori

1. Pengertian Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan merupakan salah satu jenis penelitian yang bertujuan untuk membuat atau mengembangkan suatu produk yang salah satunya berbentuk media pembelajaran. Penelitian pengembangan juga dikenal dengan istilah *Research and Development (R&D)*.

Menurut Sugiono (2011: 297) penelitian pengembangan merupakan suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam pengembangan, penelitian ini tidak hanya membuat atau menciptakan suatu produk baru, namun juga dapat digunakan untuk menyempurnakan produk- produk

yang sudah ada, guna memberikan produk terbaik yang nantinya digunakan dalam pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan bagian dari strategi penyampaian (media delivery). Media ini mencakup semua sumber yang diperlukan guna melakukan komunikasi dengan peserta didik. Media yang digunakan berupa perangkat keras, seperti komputer, televisi, proyektor, dan perangkat lunak yang digunakan pada perangkat keras tersebut.

Kata media berasal dari bahasan Latin *medius* yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. (Azhar Arsyad, 2011:3).

Menurut Gerlach dan Ely (1971) yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2011:3) apabila dipahami secara garis besar, media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, ataupun sikap. Dilihat dari pengertian ini, maka pendidik, buku teks, dan lingkungan belajar merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Heinich (dalam Azhar Arsyad 2011:4) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima.

Sebagaimana pengertian diatas, media sangat erat kaitannya dengan penggunaan teknologi yang berperan dalam membantu menyampaikan informasi, dalam hal ini tentunya berhubungan penyampaian isi materi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran tidak dapat berdiri sendiri, sebab media tidak akan bermanfaat secara optimal tanpa peran aktif dari pendidik dalam proses pembelajaran. Hubungan antara pendidik dan peserta didik tetaplah merupakan elemen yang sangat pendidik dalam pembelajaran.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002: 2) mengemukakan beberapa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, antara lain:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar,
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran,
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh pendidik,

sehingga peserta didik tidak bosan dan pendidik tidak kehabisan tenaga, apalagi pendidik mengajar pada setiap jam pelajaran,

4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian pendidik, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain sebagainya.

Dari pernyataan di atas, dapat diketahui bahwa media sangat berperan penting dalam pembelajaran. Tidak hanya membantu peserta didik untuk lebih memahami isi materi yang disampaikan, tetapi juga membantu pendidik dalam mendapatkan perhatian peserta didik karena peserta didik tertarik dengan penyampaian materi yang disajikan oleh pendidik.

c. Klasifikasi Media Pembelajaran

Guna memanfaatkan peran media pembelajaran secara optimal, pendidik harus mampu memilih dan menentukan media seperti apa yang akan digunakan dalam pembelajaran, sebab kesalahan dalam pemilihan media pembelajaran dapat memengaruhi hasil akhir dari proses pembelajaran yang dilakukan. Media pembelajaran diklasifikasi atas beberapa kelompok. Leshin, Pollock & Reigeluth (1992) dikutip dalam buku Azhar Arsyad (2011:36) mengklasifikasi media ke dalam lima kelompok, yaitu: 1) media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main-peran, kegiatan kelompok, *field-trip*), 2) media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan (*workbook*), alat bantu kerja, dan

lembaran lepas), 3) media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi, slide), 4) media berbasis audio-visual (video, film, program slide-tape, televisi), dan 5) media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer, interaktif video, *hypertext*).

1) Media Berbasis Manusia

Media berbasis manusia merupakan kelompok media yang paling lama digunakan dalam pengiriman dan pengomunikasian pesan ataupun informasi. Media berbasis manusia ini mengharuskan adanya keterlibatan secara langsung dengan pemantauan pembelajaran peserta didik. Media ini dapat mengarahkan dan memengaruhi proses pembelajaran melalui eksplorasi terbimbing dengan terus melakukan analisis terhadap lingkungan belajar dari waktu ke waktu. Seringkali dalam proses pembelajaran, peserta didik mengalami pengalaman belajar yang buruk sehingga menganggap belajar sebagai sesuatu yang negatif dan memunculkan tindakan penolakan terhadap pelajaran. Dalam hal ini, media berbasis manusia secara sadar dapat merasakan kebutuhan dari peserta didiknya dan memberikan pengalaman belajar baru yang akan membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.

Terdapat dua teknik yang efektif dalam pemecahan masalah yang diajukan oleh media berbasis manusia, yaitu pertama

rancangan yang berpusat pada masalah dan bertanya ala gaya tutorial Socrates. Dan yang kedua, rancangan yang berpusat pada masalah, dibangun berdasarkan masalah yang harus dipecahkan oleh peserta didik. Teknik pertama memungkinkan proses pembelajaran dimulai dengan adanya pertanyaan sehingga mendorong peserta didik untuk berpikir, dan memecahkan pertanyaan yang diajukan, baik oleh pendidik maupun peserta didik. Hal ini tentunya membantu peserta didik dan pendidik untuk berinteraksi secara aktif, karena berpusat pada manusia sebagai pemeran utama dalam pembelajaran.

2) Media Berbasis Cetakan

Media pembelajaran berbasis cetakan merupakan media pembelajaran yang paling sering ditemukan dan digunakan. Beberapa media berbasis cetak yang paling umum adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran lepas. Pada awalnya, pembelajaran dengan media ini dikenal dengan istilah pembelajaran terprogram. Teks yang digunakan berisi materi yang digunakan untuk belajar secara mandiri. Pada setiap informasi yang disajikan, peserta didik diharapkan untuk merespons dengan cara menjawab sejumlah pertanyaan atau berpartisipasi dalam kegiatan latihan. Setelah selesai menjawab pertanyaan, jawaban yang benar akan diberikan.

3) Media Berbasis Visual

Media berbasis visual biasa digunakan dalam proses pembelajaran karena dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan peserta didik. Visual yang dihadirkan dapat menumbuhkan minat siswa dan memberikan hubungan langsung antara isi materi dengan dunia nyata.

Bentuk-bentuk dari media berbasis visual dapat berupa: a) gambar representasi seperti gambar, lukisan atau foto yang memperlihatkan bagaimana tampaknya suatu benda, b) diagram yang melukiskan hubungan-hubungan konsep, organisasi, dan struktur isi materi, c) peta yang menunjukkan hubungan-hubungan ruang antara unsur-unsur dalam isi materi, d) grafik seperti tabel dan chart (bagan) yang menampilkan gambaran data atau hubungan antara seperangkat gambar atau angka-angka.

4) Media Berbasis Audio-Visual

Media berbasis audio-visual menggabungkan penggunaan suara (audio) dengan visual. Dalam memproduksi media ini, dibutuhkan pekerjaan tambahan dalam membuat naskah atau isi materi dan storyboard. Naskah yang diambil dari isi pelajaran menjadi penuntun dalam pembuatan video yang memvisualisasikan materi pelajaran. Dalam membuat media, dibutuhkan sesuatu pertunjukan yang dapat menarik perhatian semua peserta didik,

sehingga peserta didik mampu memahami isi materi yang dijelaskan dalam bentuk video, film, ataupun storyboard.

5) Media Berbasis Komputer

Penggunaan komputer dalam pembelajaran bukanlah suatu hal yang asing lagi. Dalam bidang pendidikan, komputer memiliki fungsi yang berbeda- beda. Komputer biasanya digunakan dalam penyampaian isi materi pelajaran dan pemberian latihan/tes. Beberapa format penyajian pesan dan informasi dalam media berbasis komputer, antara lain tutorial terprogram, tutorial intelijen, drill and practice, dan simulasi.

Tutorial terprogram adalah format penyajian data dimana seperangkat tayangan, baik statis maupun dinamis yang telah lebih dulu diprogramkan. Berbeda dengan tutorial terprogram, tutorial intelijen menimbulkan lebih interaksi antara peserta didik dengan komputer, disebabkan karena jawaban atas pertanyaan tidak terprogram terlebih dahulu, melainkan dihasilkan oleh intelegensia artifisial.

Format penyajian drill and practice digunakan dengan memberikan serangkaian contoh kepada peserta didik untuk meningkatkan kemahiran menggunakan keterampilan. Format ini memungkinkan peserta didik untuk terus melakukan latihan yang ekstensif sehingga mendapatkan hasil penguasaan otomatis. Sementara pada format simulasi, komputer memberikan

kesempatan pada peserta didik untuk belajar secara dinamis, interaktif, dan perorangan. Dengan simulasi, lingkungan pekerjaan yang kompleks ditata sedemikian rupa sehingga menyerupai dunia nyata.

3. Video Pembelajaran

a. Pengertian Video Pembelajaran

Kata video, berasal dari bahasa Latin, *video-vidi-visum* yang berarti melihat (mempunyai daya penglihatan), dapat melihat. Menurut Munir (2012:289), Video adalah teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan, dan penyimpanan, pemindahan, dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik.

Azhar Arsyad (2011: 49) menyatakan bahwa video adalah gambar-gambar dalam frame, dimana frame demi frame diproyeksi melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup.

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa video merupakan jenis media audio-visual yang dapat menampilkan suatu objek atau gambar yang bergerak bersama-sama disertai dengan audio/suara yang sesuai dengan objek yang ditampilkan. Video dalam proses pembelajaran mempunyai beberapa kemampuan, yaitu menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-

konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, dapat menyingkat atau memperpanjang waktu pembelajaran, dan dapat memengaruhi sikap.

b. Tujuan Penggunaan Video dalam Pembelajaran

Penggunaan media video dalam pembelajaran mempunyai tujuan. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Ronald Anderson (1987: 104), tujuan penggunaan media video dalam pembelajaran mencakup tujuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.

1) Tujuan Kognitif

- a) Dapat mengembangkan kemampuan kognitif menyangkut kemampuan mengenal kembali dan kemampuan memberikan rangsangan berupa gerak dan sensasi.
- b) Dapat mempertunjukkan serangkaian gambar diam tanpa suara sebagaimana media foto dan film bingkai meskipun kurang ekonomis.
- c) Video dapat digunakan untuk menunjukkan contoh cara bersikap atau berbuat dalam suatu penampilan, khususnya menyangkut interaksi manusiawi.

2) Tujuan Afektif

Dengan menggunakan efek dan teknik, video dapat menjadi media yang sangat baik dalam memengaruhi sikap dan emosi.

3) Tujuan Psikomotorik

- a) Video merupakan media yang tepat untuk memperlihatkan contoh keterampilan yang menyangkut gerak. Media ini dapat

memperjelas, baik dengan memperlambat ataupun mempercepat gerakan yang ditampilkan.

- b) Melalui video, peserta didik langsung mendapat umpan balik secara visual terhadap kemampuan mereka sehingga mampu mencoba keterampilan yang menyangkut gerakan yang ditampilkan.

Melihat beberapa tujuan video yang telah dipaparkan, dapat diketahui dengan jelas bahwa video mempunyai peranan dalam pembelajaran. Selain itu, video juga dapat dimanfaatkan hampir untuk semua topik, model-model pembelajaran, dan setiap ranah, baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Sebagai media, video memiliki begitu banyak informasi yang dapat diinformasikan kepada peserta didik dalam proses pembelajarannya, berbeda dengan media cetak. Media video juga dapat menambah dimensi yang baru dalam pembelajaran. Peserta didik tidak hanya melihat gambar atau foto yang tercetak di buku pelajaran atau mendengar suara dalam program audio, tetapi peserta didik dapat mendapatkan keduanya dalam video pembelajaran.

c. Manfaat Penggunaan Video Pembelajaran

Menurut Andi Prastowo (2012: 302), terdapat beberapa manfaat penggunaan media video dalam pembelajaran, antara lain:

- 1) Memberikan pengalaman yang tak terduga kepada peserta didik.
- 2) Memperlihatkan secara nyata sesuatu yang pada awalnya tidak mungkin bisa dilihat.

- 3) Menganalisis perubahan dalam periode waktu tertentu.
- 4) Memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk merasakan suatu keadaan tertentu.
- 5) Menampilkan presentasi studi kasus tentang kehidupan sebenarnya yang dapat memicu diskusi peserta didik.

Berdasarkan penjelasan diatas, penggunaan video dalam pembelajaran memang tidak perlu diragukan lagi. Video pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk melihat sesuatu yang belum atau tidak bisa mereka lihat, seperti objek tersebut berbahaya atau jauh dari jangkauan peserta didik. Dengan media video pembelajaran, peristiwa masa lampau juga dapat ditampilkan secara nyata kepada peserta didik, dan peserta didik juga mampu menerima dan merasakan informasi yang dipaparkan secara langsung. Selain itu, video juga dapat diputar kembali apabila dalam sesuai kebutuhan dan keperluan peserta didik.

d. Kelebihan dan Kelemahan Video Pembelajaran

Setiap media pembelajaran tentunya memiliki kelebihan dan kelemahan yang dapat memengaruhi cara kerja media tersebut, begitu pula dengan media video pembelajaran. Berikut kelebihan dan kelemahan video pembelajaran.

1) Kelebihan dan Kelemahan Video Pembelajaran menurut Daryanto

Daryanto (2011:79) mengemukakan beberapa kelebihan penggunaan video pembelajaran, antara lain:

- a) Video menambah suatu dimensi baru dalam pembelajaran, video menyajikan gambar bergerak kepada siswa disamping suara yang menyertainya.
- b) Video dapat menampilkan suatu fenomena yang sulit untuk dilihat secara nyata.

Sedangkan kelemahan media video pembelajaran, diantaranya:

- a) **Opposition**
Pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihatnya.
- b) **Material Pendukung**
Video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada di dalamnya.
- c) **Budget**
Untuk membuat video dibutuhkan biaya yang tidak sedikit.

2) **Kelebihan dan Kelemahan Video Pembelajaran menurut Anderson**

Menurut Ronald Anderson (1987: 105), video pembelajaran mempunyai beberapa kelebihan, antara lain:

- a) Dengan menggunakan video (disertai suara atau tidak), kita dapat menunjukkan kembali gerakan tertentu.
- b) Dengan menggunakan efek tertentu, dapat diperkokoh baik hasil belajar maupun nilai hiburan dari penyajian itu.
- c) Dengan video, informasi dapat disajikan secara serentak pada waktu yang sama di lokasi (kelas) yang berbeda dan dengan

jumlah penonton atau peserta yang tak terbatas dengan jalan menempatkan monitor di setiap kelas.

d) Dengan video siswa dapat belajar secara mandiri.

Kelemahan dari video pembelajaran, antara lain:

- a) Biaya produksi video sangat tinggi dan hanya sedikit orang yang mampu mengerjakannya.
- b) Layar monitor yang kecil akan membatasi jumlah penonton, kecuali jaringan monitor dan sistem proyeksi video diperbanyak.
- c) Ketika akan digunakan, peralatan video harus sudah tersedia di tempat penggunaan.
- d) Sifat komunikasinya satu arah, dan harus diimbangi dengan pencarian umpan balik yang lain.

4. Pembelajaran Ansambel Musik

a. Pengertian Ansambel Musik

Kata ansambel berasal dari bahasa Perancis "*ensemble*" yang artinya bersama. Dengan demikian, pengertian ansambel Musik adalah bermain musik secara bersama-sama dengan menggunakan beberapa alat musik. Miller (dalam Astuti dan Sayuti, 2002:17) mengemukakan ansambel sebagai sajian musik yang melibatkan dua atau lebih pemain yang terlibat secara merata dan sejajar dalam memainkan atau menyanyikan sebuah karya musik. Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Hartayo (1994: 92), dimana

menurutnya ansambel berarti memainkan sebuah lagu secara bersama terdiri dari dua orang atau lebih.

Karakteristik utama dalam ansambel musik ialah adanya kebersamaan. Berbagai jenis alat musik dimainkan secara bersama-sama dengan kompak dan harmonis. Menurut Astuti dan Sayuti (2002), kebersamaan dapat dilihat dari kekompakan dan kesinambungan. Kekompakan dalam ansambel musik dapat dilihat selama penyajian musik tersebut. Pemain alat musik mengawali dan mengakhiri permainan dengan kompak serta saling menjaga kestabilan tempo dari lagu yang dimainkan. Kesinambungan dalam ansambel musik dilihat dari produksi suara dan pengaturan dinamika dari lagu, yang mampu menghasilkan bunyi yang terdengar indah.

Ketidakteraturan suara yang dihasilkan, dinamika lagu yang tidak teratur, serta tempo yang berantakan dapat menyebabkan permainan ansambel menjadi buruk dan musik yang dihasilkan terdengar tidak indah. Menurut Hartayo (1994:92), baik buruknya permainan ansambel musik dapat dilihat dari beberapa hal berikut:

- 1) Aransemen lagu yang dimainkan, artinya bagaimana lagu tersebut diolah untuk keperluan secara baik.
- 2) Disiplin bermain dari masing-masing anggota ansambel.
- 3) Kemahiran dari masing-masing anggota ansambel.
- 4) Keseimbangan dari masing-masing bunyi instrumen dalam ansambel, yang ditentukan oleh jumlah instrumen serta dari kualitas suara yang dihasilkan oleh masing-masing pemain.

5) Disiplin dan hasil latihan yang berulang-ulang.

b. Jenis-Jenis Ansambel Musik

Ansambel berdasarkan bentuk penyajiannya dikelompokkan menjadi dua jenis, yaitu ansambel sejenis dan ansambel campuran (Subagyo dan Purnomo, 2010:71).

1) Ansambel Sejenis

Ansambel sejenis adalah bentuk penyajian musik dengan menggunakan instrumen sejenis. Menurut Murtono, dkk (2007:31) ansambel sejenis ialah permainan musik secara bersama-sama dengan menggunakan satu jenis instrumen musik.

2) Ansambel Campuran

Ansambel campuran yaitu salah satu bentuk penyajian musik dengan menggunakan beberapa jenis instrumen musik. Dengan kata lain, jenis instrumen yang dimainkan ada bermacam-macam.

Jenis alat musik yang digunakan dalam permainan ansambel dikelompokkan menjadi tiga berdasarkan peran dan fungsi alat musik tersebut, yaitu: (1) alat musik melodis; (2) alat musik ritmis; dan (3) alat musik harmonis (Sunardi, 2013:11).

1) Alat Musik Melodis

Alat musik melodis yaitu alat musik yang berfungsi untuk memainkan rangkaian/susunan nada-nada yang merupakan melodi dari lagu. Contoh alat musik melodis yang mudah dijumpai dan masuk dalam materi/bahan ajar Seni Budaya kelas VII tahun pelajaran 2020/2021 adalah pianika dan recorder.

a) **Alat Musik Recorder**

Alat musik recorder merupakan salah satu jenis alat musik yang cara memainkannya dengan ditiup. Recorder dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu: Recorder sopranino, recorder sopran, dan recorder alto. Alat musik recorder terdiri dari tiga bagian, antara lain bagian kepala (sebagai sumber bunyi dan tempat bidang tiupan), bagian badan (dimana terdapat 6 lubang nada di bagian depan, dan satu lubang di belakang), dan bagian kaki/ekor (terdapat satu lubang nada).

b) **Alat Musik Pianika**

Setyaningsih (2007: 65) mengemukakan bahwa pianika adalah alat musik bertuts yang dimainkan dengan cara ditiup. Bilahan-bilahan nadanya (tuts) ada yang berwarna putih (untuk nada-nada natural), dan ada yang berwarna hitam (untuk nada-nada kromatis). Jumlah tuts pada pianika juga bervariasi, ada yang berjumlah 24, 25, 26, dan 36. Dalam memainkan pianika, posisi tangan kiri memegang pianika, dan tangan kanan menekan tuts untuk memainkan melodi lagu.

2) Alat Musik Ritmis

Alat musik ritmis yaitu alat musik yang berfungsi sebagai pengantar jalannya irama musik atau mengatur tempo dari lagu. Contoh alat musiknya seperti drum, tamborin, triangle, gendang, dan alat musik pukul lainnya. Alat musik ritmis sangat dibutuhkan untuk mengatur kekompakan dari masing-masing pemain musik,

hal ini bertujuan agar pemain musik dapat mengikuti tempo atau ketukan dari alat musik ritmis yang dimainkan sehingga permainan musik terdengar kompak dan lebih enak didengar.

3) **Alat Musik Harmonis**

Alat musik harmonis adalah alat musik yang berfungsi ganda, yaitu dapat memainkan melodi lagu dan juga mengatur tempo atau ketukan dari lagu. Alat musik harmonis biasanya dimainkan untuk mengiringi perjalanan melodi lagu (dengan menggunakan akor-akor tertentu). Salah satu alat musik harmonis yaitu piano dan gitar.

5. **Evaluasi Pembelajaran**

a. **Pengertian Evaluasi Pembelajaran**

Kata evaluasi berasal dari bahasa Inggris “*evaluation*” yang memiliki arti Penilaian. Menurut Mehrens dan Lehmann (dalam Ngalim Purwanto, 2010: 3), evaluasi dalam arti luas adalah suatu proses merencanakan, memperoleh dan menyediakan informasi yang sangat diperlukan untuk membuat alternatif-alternatif keputusan.

Norman E. Gronlund (1976) merumuskan pengertian evaluasi adalah sebagai berikut:

“Evaluation... a systematic proses of determining the extent to which instruction objectives are achieved by pupils”. (evaluasi adalah suatu proses yang sistematis untuk menentukan atau membuat keputusan sampai sejauh mana tujuan-tujuan pengajaran telah dicapai oleh siswa). (Ngalim Purwanto, 2010: 3)

Roestiyah yang dikutip dalam Slameto (2001: 6), mendeskripsikan pengertian evaluasi, sebagai berikut:

- 1) Evaluasi adalah proses memahami atau member arti, mendapatkan dan mengomunikasikan suatu informasi bagi petunjuk pihak-pihak pengambil keputusan.
- 2) Evaluasi ialah kegiatan mengumpulkan data seluas-luasnya, sedalam-dalamnya, yang bersangkutan dengan kapabilitas siswa, guna mengetahui sebab akibat dan hasil belajar siswa yang dapat mendorong dan mengembangkan kemampuan belajar.
- 3) Dalam rangka pengembangan system instruksional, evaluasi merupakan suatu kegiatan untuk menilai seberapa jauh program telah berjalan seperti yang telah direncanakan.
- 4) Evaluasi adalah suatu alat untuk menentukan apakah tujuan pendidikan dan apakah proses dalam pengembangan ilmu telah berada di jalan yang diharapkan.

Pembelajaran dapat diartikan sebagai proses kerjasama antara pendidik dan peserta didik dalam memanfaatkan segala potensi dan sumber yang ada baik potensi internal maupun eksternal dari peserta didik. Hal ini berarti, pembelajaran tidak hanya menitikberatkan pada kegiatan pendidik atau kegiatan peserta didik, melainkan pendidik dan peserta didik bersama-sama mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Tujuan dari pembelajaran adalah perubahan perilaku peserta didik baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor (Wina Sanjaya, 2008: 28).

Dari pengertian-pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran adalah proses pengumpulan informasi dari hasil

kerjasama antara pendidik dan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat diketahui kesulitan-kesulitan yang dihadapi oleh pendidik maupun peserta didik yang nantinya dilakukan perbaikan, untuk mengambil keputusan atau penyusunan program selanjutnya.

b. Tujuan dan Fungsi Evaluasi Pembelajaran

Tujuan dari evaluasi dalam pendidikan dibagi menjadi dua, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus (Anas Sudijono, 2006: 16-17).

Secara umum, tujuan evaluasi adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk memperoleh data pembuktian yang akan menjadi petunjuk sampai dimana tingkat kemampuan dan keberhasilan peserta didik dalam pencapaian tujuan-tujuan kurikuler setelah menempuh proses pembelajaran dalam jangka waktu yang telah ditentukan.
- 2) Untuk mengukur dan menilai sampai dimana efektivitas mengajar dan metode-metode pembelajaran yang telah diterapkan oleh pendidik, serta kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik.

Sedangkan tujuan khusus dari kegiatan evaluasi dalam bidang pendidikan adalah:

- 1) Untuk merangsang kegiatan peserta didik dalam menempuh program pendidikan. Tanpa adanya evaluasi, maka tidak akan muncul motivasi atau rangsangan pada diri peserta didik untuk memperbaiki dan meningkatkan prestasi belajarnya masing-masing.
- 2) Untuk mencari dan menemukan faktor-faktor penyebab keberhasilan dan kegagalan peserta didik dalam mengikuti program

pembelajaran, sehingga dapat dicari dan ditemukan jalan keluar atau cara-cara perbaikannya.

Evaluasi dalam pembelajaran sangat penting untuk dilakukan, khususnya untuk membuat atau mengambil sebuah keputusan, misalnya saja dalam penggunaan metode, strategi, atau media dalam pembelajaran. Apakah metode, strategi, atau teknik itu harus tetap dipakai atau harus diganti dengan metode, strategi dan media yang lain.

Dalam proses pendidikan, secara garis besar evaluasi berfungsi untuk: (Slameto, 2001: 15-16)

- 1) Mengetahui kemajuan kemampuan belajar peserta didik. Dalam evaluasi formatif, hasil dari evaluasi selanjutnya digunakan untuk memperbaiki cara belajar peserta didik.
- 2) Mengetahui status akademis seorang peserta didik dalam kelasnya.
- 3) Mengetahui penguasaan, kekuatan dan kelemahan seorang peserta didik atas suatu unit pelajaran.
- 4) Mengetahui efisiensi metode mengajar yang digunakan oleh pendidik.
- 5) Menunjang pelaksanaan Bimbingan dan Konseling di sekolah.
- 6) Memberi laporan kepada peserta didik dan orangtua.
- 7) Hasil evaluasi dapat digunakan untuk keperluan promosi peserta didik.
- 8) Hasil evaluasi dapat digunakan untuk keperluan pengurusan (streaming).

- 9) Hasil evaluasi dapat digunakan untuk keperluan perencanaan pendidikan, serta
- 10) Memberikan informasi kepada masyarakat yang memerlukan, dan
- 11) Merupakan feedback bagi peserta didik, pendidik, dan program pengajaran.
- 12) Sebagai alat motivasi pembelajaran.

c. Prinsip-prinsip Evaluasi

Agar kegiatan evaluasi pembelajaran dapat terlaksana dengan baik, maka dalam pelaksanaannya harus senantiasa berpegang pada tiga prinsip dasar evaluasi, yaitu:

1) Prinsip Keseluruhan

Prinsip keseluruhan/ prinsip komprehensif adalah evaluasi hasil belajar dapat dikatakan terlaksana dengan baik apabila dilaksanakan secara bulat, utuh, atau menyeluruh.

Evaluasi pembelajaran hendaknya tidak dilakukan secara terpisah-pisah, evaluasi harus dapat mencakup berbagai aspek yang dapat menggambarkan setiap perubahan tingkah laku yang terjadi pada peserta didik. Dengan melakukan evaluasi secara menyeluruh, maka akan diperoleh bahan-bahan atau data yang lengkap mengenai keadaan dan perkembangan peserta didik selama melakukan proses pembelajaran.

2) Prinsip Kesenambungan

Prinsip kesinambungan juga dikenal dengan istilah prinsip kontinuitas, yaitu evaluasi pembelajaran yang dilakukan terjadi secara periodik, teratur, dan sambung-menyambung. Dengan dilakukannya evaluasi pembelajaran secara teratur, terencana, dan terjadwal, diharapkan kemungkinan diperolehnya informasi yang benar-benar dapat menggambarkan kemajuan atau perkembangan peserta didik. Hal ini juga dapat membantu evaluator dalam memperoleh kepastian dalam menentukan langkah dan merumuskan kebijakan yang perlu diambil untuk pembelajaran selanjutnya, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

3) Prinsip Objektivitas

Prinsip objektivitas dimaksudkan bahwa hasil dari pelaksanaan evaluasi pembelajaran dapat terlepas dari faktor-faktor yang bersifat subjektif. Evaluator harus senantiasa bertindak dan berpikir sesuai dengan keadaan yang terjadi dalam kelas selama pembelajaran, tidak dicampuri dengan adanya kepentingan-kepentingan lain yang sifatnya subjektif.

d. Ruang Lingkup Evaluasi Pembelajaran

Ruang lingkup dari evaluasi pembelajaran tidak dapat terlepas dari ruang lingkup proses pendidik sebagai suatu sistem. Evaluasi merupakan bagian dari proses pendidikan secara menyeluruh, tidak

hanya kumpulan teknik dalam mengukur hasil belajar peserta didik, melainkan juga proses yang bersifat kontinu sebagai dasar dari seluruh proses pendidikan dan pembelajaran yang baik.

Chabib Thoha (1996: 13) menyatakan bahwa evaluasi terkait dengan lima komponen utama, yaitu pendidikan, bahan pengajaran, pendidik, peserta didik, dan proses pembelajaran. Evaluasi harus mempertimbangkan semua aspek tersebut.

Menurut Anas Sudijono, ruang lingkup evaluasi dalam bidang pendidikan di sekolah mencakup tiga komponen utama, yaitu:

- 1) Evaluasi program pengajaran, yaitu mencakup evaluasi terhadap tujuan pembelajaran, isi program pembelajaran, dan strategi pembelajaran.
- 2) Evaluasi proses pelaksanaan pembelajaran, yaitu mencakup:
 - a) Keseuaian antara proses pembelajaran yang berlangsung dengan garis besar program pembelajaran yang telah ditentukan;
 - b) Kesiapan pendidik dalam melaksanakan program pembelajaran;
 - c) Kesiapan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran;
 - d) Minat atau perhatian peserta didik dalam mengikuti pembelajaran;
 - e) Keaktifan atau partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung;

- f) Peranan bimbingan dan penyuluhan terhadap peserta didik yang memerlukannya;
 - g) Komunikasi dua arah antara pendidik dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung;
 - h) Pemberian motivasi terhadap peserta didik;
 - i) Pemberian tugas-tugas kepada peserta didik dalam penerapan teori-teori yang diperoleh dalam kelas;
 - j) Upaya menghilangkan dampak negatif yang timbul akibat kegiatan-kegiatan yang dilakukan di sekolah.
- 3) Evaluasi hasil belajar, yaitu mencakup evaluasi tingkat penguasaan peserta didik terhadap tujuan khusus yang ingin dicapai dalam unit-unit program pembelajaran yang bersifat terbatas, dan evaluasi tingkat pencapaian peserta didik terhadap tujuan-tujuan umum pembelajaran.

e. Teknik dan Bentuk Evaluasi Pembelajaran

Terdapat banyak teknik dan metode dalam mengumpulkan informasi tentang kemajuan belajar peserta didik, baik berhubungan dengan proses pembelajaran maupun hasil belajar. Teknik evaluasi yang dapat diterapkan di sekolah dapat dikelompokkan dalam dua bagian, yaitu:

1) Teknik Tes

Teknik tes adalah salah satu cara dalam melaksanakan evaluasi, yang di dalamnya terdapat berbagai item atau serangkaian tugas

yang harus dijawab atau dikerjakan oleh peserta didik, dan kemudian pekerjaan itu akan menghasilkan nilai tentang perilaku peserta didik tersebut.

Menurut Zainal Arifin (1991: 28-45), teknik ini terdiri dari tiga bagian, yaitu:

- a) Tes tulis, yaitu suatu bentuk tes yang menuntut peserta didik menjawab soal-soal dalam bentuk tulisan yang diberikan kepada sekelompok peserta didik pada waktu, tempat dan untuk soal tertentu.
- b) Tes lisan, yaitu bentuk tes yang menuntut respon dari anak dalam bentuk bahasa lisan.
- c) Tes perbuatan/tindakan, yaitu tes yang menuntut jawaban peserta didik dalam bentuk perilaku, tindakan, atau perbuatan.

2) Teknik Non Tes

Teknik non tes yaitu suatu teknik atau cara untuk mengukur perubahan sikap dan pertumbuhan peserta didik. Menurut Daryanto (2005: 29-34), teknik ini dapat dilakukan dengan beberapa cara, yaitu:

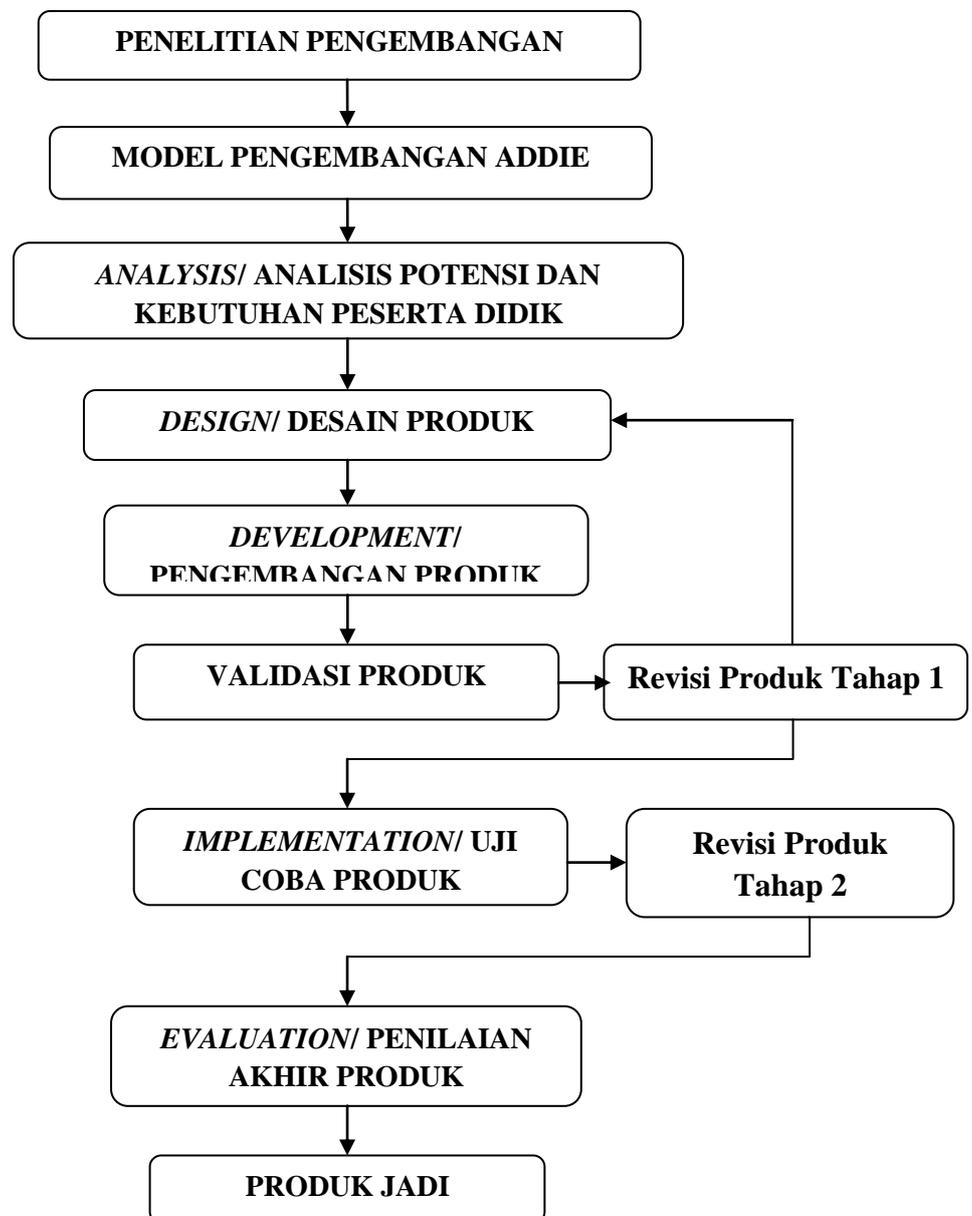
- a) Skala bertingkat, yaitu skala untuk menggambarkan suatu nilai yang berbentuk angka terhadap suatu pertimbangan.
- b) Kuesioner, yaitu sebuah daftar pertanyaan yang harus diisi oleh orang yang akan diukur (responden).
- c) Daftar cocok, adalah deretan pertanyaan (yang biasanya singkat-singkat), dimana responden yang dievaluasi tinggal membubuhkan tanda cocok di tempat yang sudah disediakan.

- d) Wawancara, yaitu suatu cara yang digunakan untuk mendapatkan jawaban dari responden dengan jalan Tanya Jawab sepihak.
- e) Pengamatan, adalah suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis.
- f) Riwayat hidup, adalah gambaran tentang keadaan seseorang selama masa hidupnya.

Data yang diperoleh dalam tes ini dapat digunakan sebagai bahan penilaian terhadap kegiatan belajar peserta didik, dan untuk mengukur kemampuan belajar peserta didik pada aspek afektif.

C. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual adalah keterkaitan antara teori-teori atau konsep yang mendukung dalam penelitian, yang digunakan sebagai pedoman dalam menyusun penelitian secara sistematis. Kerangka konseptual menjadi suatu pedoman bagi peneliti untuk menjelaskan secara sistematis teori-teori yang digunakan dalam penelitian. Adapun kerangka konseptual penelitian ini dipaparkan dalam bentuk bagan, sebagai berikut.



Gambar 1. Bagan Kerangka Konseptual

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian pengembangan ini dilakukan untuk membuat atau mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis video animasi yang dapat digunakan oleh pendidik dan peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran ansambel musik. Jenis data yang diperoleh dalam penelitian ini berbentuk data kuantitatif dan data kualitatif.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Carry (1996) yang dikutip dari Endang Mulyaningsing yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap pengembangan media pembelajaran ansambel musik berbasis video animasi untuk kelas VII SMP Negeri 25 Padang, maka dapat disimpulkan:

1. Pengembangan media pembelajaran ansambel musik berbasis video animasi untuk kelas VII dilakukan dengan melalui lima tahapan, yaitu tahap analisis, desain, pengembangan produk, uji coba atau implementasi, dan evaluasi.
 - a. Tahap Analisis (*Analysis*), dilakukan untuk mengetahui bagaimana potensi, karakteristik, dan juga kebutuhan peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran ansambel musik berbasis video animasi.

- b. Tahap Desain (*Design*), pada tahap ini peneliti membuat desain media pembelajaran ansambel musik yang berupa storyboard, kemudian juga menyusun materi, memilih aplikasi, dan mempersiapkan instrumen penelitian yang akan digunakan.
- c. Tahap Pengembangan (*Development*), tahap ini merupakan tahap pembuatan media disesuaikan dengan storyboard yang telah dibuat sebelumnya. Setelah produk selesai dikembangkan, selanjutnya dilakukan proses validasi produk dengan memberikan lembar validasi kepada validator, yaitu ahli media, ahli materi dan guru bidang studi Seni Budaya.
- d. Tahap Implementasi (*Implementation*), merupakan tahap uji coba produk yang telah melewati proses validasi dan direvisi sesuai saran yang diberikan oleh validator. Dilakukan pada 20 orang peserta didik dari kelas VII SMP Negeri 25 Padang. Setelah dilakukan uji coba, peserta didik akan diberikan angket respon yang berisi tanggapan mereka terhadap media pembelajaran ansambel musik berbasis video animasi yang dikembangkan oleh peneliti.
- e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*), tahap terakhir yang dilakukan oleh peneliti dalam proses pengembangan media pembelajaran ansambel musik berbasis video animasi. Pada tahap ini, semua data angket ataupun lembar validasi akan dianalisis untuk mengetahui bagaimana keseluruhan proses pengembangan yang telah dilakukan.

2. Validitas pengembangan media pembelajaran ansambel musik berbasis video animasi untuk kelas VII SMP Negeri 25 Padang adalah valid atau layak untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah, sesuai dengan hasil validasi produk yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan guru bidang studi Seni Budaya SMP Negeri 25 Padang. Dimana diperoleh persentase validasi produk berturut-turut yaitu 84%, 80%, dan 82% dengan kriteria “sangat valid”. Hasil angket respon peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran ansambel musik berbasis video animasi adalah Baik, dengan rata-rata 4,43 dan persentase 88,5%.

B. Saran

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ansambel musik berbasis video animasi untuk kelas VII SMP Negeri 25 Padang, beberapa saran yang dapat diajukan oleh peneliti berkaitan dengan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Peneliti mengharapkan dilakukannya penelitian pengembangan lanjutan terhadap media pembelajaran berbentuk video yang telah dikembangkan oleh peneliti. Hal ini berguna untuk membuat media video yang telah dikembangkan menjadi produk yang lebih lengkap dan menarik, baik dari segi tampilan video, animasi, ataupun hal lain yang dirasa kurang dari video pembelajaran.

2. Diharapkan dengan adanya media pembelajaran berbentuk video ini, peserta didik lebih tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran Seni Budaya (Musik) secara daring.
3. Dengan adanya penelitian pengembangan ini, diharapkan muncul lebih banyak minat dari peneliti- peneliti lain untuk mengembangkan media pembelajaran lainnya dengan pokok bahasan yang berbeda, dan ide yang lebih kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, Ronald. (1987). *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arifin, Zainal. (1991). *Evaluasi Instruksional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arifin, Zainal. (2012). *Model Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Astuti, K. S., & Sayuti, S. A. (2002). *Efektivitas Pertunjukan untuk Mencapai Prestasi Belajar Ansambel Musik yang Bermakna*. *Jurnal Pendidikan dan Evaluasi*, Vol. IV(5), 19. Dipetik 4 Juli 2021, dari <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpep/article/view/2065>.
- Daryanto. (2005). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya.
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Djali dan Pudji Muljono. (2008). *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan*. Jakarta: Grasindo.
- Fero, David. (2011). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Macromedia Flash 8 Mata Pelajaran TIK Pokok Bahasan Fungsi dan Proses Kerja Peralatan TIK di SMA N 2 Banguntapan*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. Diakses pada 13 Juli 2021 dari <https://eprints.uny.ac.id/25503/1/>
- Hartayo, Jimmy. (1994). *Musik Konvensional dengan Do Tetap*. Yogyakarta: Yayasan Pustaka Nusantara.
- M. Romli, Asep Syamsul. (2012). *Jurnalistik Online: Panduan Praktis Mengelola Media Online*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Murtono, Sri, dkk. (2007). *Seni Tari dan Musik 2*. Yogyakarta: Yudhistira.
- Prastowo, Andi. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.

- Purwanto, Ngalim. (2010). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Radyan, Pradana. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Uji Makanan Menggunakan Adobe Flash Professional CS5*. Jurnal. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. Diakses pada 14 Juli 2021 dari <https://eprints.uny.ac.id/id/eprint/8872>
- Rizani, AT. (2016). *Pengembangan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Di SMP Negeri 1 Turi Lamongan*. Jurnal Pendidikan Seni Rupa, Vol. 04 Nomor 03 Tahun 2016, 428-434. Diakses pada 13 Juli 2021, dari <https://media.neliti.com/media/publication/250827>
- Sanjaya, Wina. (2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Satrianingsih, ARO. (2013). *Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Tari Melinting untuk SMA*. (Skripsi Sarjana, Universitas Negeri Yogyakarta, 2013). Diakses pada 13 Juli 2021 dari <http://eprints.uny.ac.id/20830/1>
- Setyaningsih. (2007). *Teknik Bermain Piano Cepat*. Gramedia.
- Slameto. (2001). *Evaluasi Pendidikan*. Cetakan Ke-3. Jakarta: Bumi Aksara.
- Subagyo, Fasih dan Wahyu Purnomo. (2010). *Terampil Bermusik*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- Sudijono, Anas. (1996). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudijono, Anas. (2007). *Pengantar Statistika*. Jakarta: Raja Wali Press.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sunardi. (2013). *Meningkatkan Hasil Belajar Bermain Musik Ansambel Melalui Metode Tutor Sebaya Kelas VIID SMP Negeri 14 Purworejo Tahun Pelajaran 2012/2013*. Skripsi Jurusan Seni, Drama, Tari, dan Musik. Universitas Negeri Semarang. Semarang. Dipetik 4 Juli 2021, dari <http://lib.unnes.ac.id/19537/>
- Susanti, Rosa. (2013). *Penerapan Pendekatan Demonstrasi Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Fisika Siswa SMA*. UPI.

Thoha, Chabib. (1996). *Teknik Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Umar, Husein. (2003). *Metode Riset Bisnis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Widyoko, Eko Putro. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.