

ISBN: 978-602-96153-7-1



*Building
Future
Leaders*

PROSIDING

Seminar dan Rapat Tahunan [SEMIRATA]
BKS PTN Wilayah Barat
Bidang : Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya

Tema:

*"Pengembangan Bahasa, Sastra, Seni, Budaya dan Pembelajarannya
Dalam Membentuk Karakter dan Industri Kreatif"*

15 - 17 September 2015
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Jakarta

Jl. Rawamangun Muka Jakarta 13220 telp. Fax. (021) 4895124



ISBN: 978-602-96153-7-1

Prosiding Seminar dan Rapat Tahunan (SEMIRATA)

BKS PTN Wilayah Barat

Bidang: Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya

SUSUNAN PANITIA SEMINAR DAN RAPAT TAHUNAN

BKS PTN WILAYAH BARAT

Bidang: Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya

**“Pengembangan Bahasa, Sastra, Seni, Budaya, dan Pembelajarannya
dalam Membentuk Karakter dan Industri Kreatif”**

Penanggung Jawab:

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni UNJ

Dr. Aceng Rahmat, M.Pd.

Ketua Panitia:

Dr. Ifan Iskandar, M.Hum.

Ketua Dewan Penyunting:

Dra. Sri Suhita, M.Pd.

Dewan Penyunting:

Dra. Dian Herdiati, M.Pd.

Subur Ismail, M.Pd.

Asep Supriyana, S.S., M.Pd.

DITERBITKAN OLEH:

FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

BEKERJA SAMA DENGAN

BADAN KERJA SAMA PERGURUAN TINGGI NEGERI (BKS-PTN) WILAYAH BARAT

KATA PENGANTAR

Bidang ilmu bahasa, sastra, seni, dan budaya perlu mendapat perhatian lebih serius dalam pengembangannya. Di satu sisi mempelajari sains dan teknologi adalah penting untuk meraih masa depan yang lebih baik. Namun, karya anak bangsa dalam bidang bahasa, sastra, seni, dan budaya tidak boleh diabaikan. Bila ini terjadi, bangsa ini lambat laun akan kehilangan jati dirinya. Oleh karena itu, perlu pemikiran dan peran serta semua pihak untuk melestarikan bahasa, sastra, seni, dan budaya nasional dengan mempertahankan *local value* dan *local wisdom*.

Berkaitan dengan hal tersebut, BKS-PTN Barat BI-BSSB sebagai sebuah paguyuban PTN yang berada di wilayah Indonesia bagian barat ke depan akan terus berupaya melalui usaha-usaha nyata dalam bentuk pemikiran dan karya, menggali dan melestarikan Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya Nasional agar berdampak pada peningkatan nilai-nilai kemanusiaan dalam kehidupan sosial di bawah kerangka NKRI. Sebagai salah satu bentuk upaya tersebut, BKS-PTN Barat BI-BSSB bekerja sama dengan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta mengadakan kegiatan Seminar dan Rapat Tahunan (SEMIRATA) 2015 dengan tema: “Pengembangan Bahasa, Sastra, Seni, Budaya, dan Pembelajarannya dalam Membentuk Karakter dan Industri Kreatif”, pada tanggal 15 -17 September 2015.

Prosiding ini merupakan kumpulan makalah ilmiah yang dipaparkan pada kegiatan tersebut. Diadakannya kegiatan semirata dengan tujuan untuk menjaring informasi dan ilmu pengetahuan di bidang bahasa, sastra, seni, dan budaya dari para pakar di bidang terkait. Selain itu, hasil semirata ini akan dijadikan dasar bagi BKS PTN Wilayah Barat dalam merancang program kerja tahunan.

Ucapan terima kasih kami disampaikan kepada Ketua BKS-PTN Wilayah Barat yang telah memberi kepercayaan kepada kami menjadi penyelenggara kegiatan Semirata tahun 2015; Rektor Universitas Negeri Jakarta yang telah memberi dukungan penuh sehingga kegiatan ini dapat berjalan dengan lancar; para pembicara kunci dan pemakalah yang telah membagi ilmu pengetahuan kepada semua peserta Semirata 2015; dan semua pihak yang telah terlibat dalam pelaksanaan kegiatan ini.

Akhir kata, semoga prosiding ini bermanfaat khususnya dalam menyukseskan Program Kerja BKS PTN Wilayah Barat Bidang: Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya.

Jakarta, September 2015

Ketua Panitia

DAFTAR ISI

	Hlm.
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
 Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Terintegrasi Karakter Berbasis CLIL Agus Trianto (<i>Universitas Bengkulu</i>)	1
 Nilai-nilai Karakter dalam Penggunaan Buku Ajar Mata Kuliah <i>Schreibfertigkeit IV</i> Ahmad Sahat Perdamean (<i>Universitas Negeri Medan</i>)	11
 Pemakaian Ungkapan Bahasa Mandailing pada Masyarakat Mandailing Perantau di Kota Jambi sebagai Upaya Pelestarian Tradisi Lisan Nusantara Albertus Sinaga dan Andiopenta Purba (<i>Universitas Jambi</i>)	19
 Fungsi dan Makna Mantra pada Masyarakat Melayu di Desa Muara Madras Jangkat Provinsi Jambi sebagai Upaya Pelestarian Sastra Lisan Nusantara Andiopenta (<i>Universitas Jambi</i>)	27
 Nilai Karakter dalam Teks Bahan Ajar Bahasa Indonesia Arono (<i>Universitas Bengkulu</i>)	39
 Identifikasi Lagu Dolanan “Desaku” Karya R. C. Hardjosoebrata Caecilia Hardiarini (<i>Universitas Negeri Jakarta</i>)	51
 Pendekatan, Metode, dan Teknik Pembelajaran Bahasa Jepang Kurikulum 2013 Cut Erra Rismorlita (<i>Universitas Negeri Jakarta</i>)	59
 Inventarisasi Jenis Motif dan Nilai Filosofis Ornamen Tradisional Sumatra Utara Guna Pengembangan Industri Tekstil Berbasis Corak Ornamen Lokal Daulat Saragi (<i>Universitas Negeri Medan</i>)	75
 Membangun Minat Menulis Industri Kreatif Berbasis Lokal dengan Pendekatan Jurnalistik Sastra Eddy Pahar Harahap (<i>Universitas Jambi</i>)	85
 Persepsi Pembelajar Bahasa Inggris terhadap Kegiatan Menulis Kolaboratif <i>Online</i> Eka Novita (<i>Universitas Bengkulu</i>)	93
 Profil Guru Bahasa Inggris Tingkat SMP dan SMA/SMK Provinsi Bengkulu Eka Novita, Rosnasari Pulungan, dan Hardiah (<i>Universitas Bengkulu</i>)	101
 Perpustakaan sebagai Pusat Pelestarian Budaya Lokal Elva Rahmah (<i>Universitas Negeri Padang</i>)	107
 Eksistensi dan Makna serta Fungsi Cerita Legenda Masyarakat Rejang Bengkulu Tengah Emi Agustina (<i>Universitas Bengkulu</i>)	113

Aspek Linguistik Pengungkap Pandangan Masyarakat Minangkabau tentang Eksistensi <i>Bako</i> : Kajian Etnolinguistik tentang Kearifan Lokal Ermanto (<i>Universitas Negeri Padang</i>)	117
Implementasi Strategi Pembelajaran Jigsaw dalam Pengajaran <i>Structure 1</i> untuk Membentuk Karakter Mahasiswa Evi Eviyanti dan Isda Pramuniati (<i>Universitas Negeri Medan</i>)	127
Mengintegrasikan Proyek Seni ke dalam Kelas Bahasa Inggris untuk Meningkatkan Perkembangan Kemampuan Bahasa Inggris Anak Gita Mutiara Hati (<i>Universitas Bengkulu</i>)	135
Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran, Studi Penggunaan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Lokal di Provinsi Bengkulu Gumono (<i>Universitas Bengkulu</i>)	141
Pendekatan Neuro-Psikolinguistik dalam Membentuk Karakter Siswa pada Usia Prapubertas Melalui Keterampilan Berbahasa dan Cerita Rakyat: Berkaca pada Sistem Pendidikan Dasar di Jepang Gusdi Sastra (<i>Universitas Andalas</i>)	151
Komik Kaba: Bahan Pengayaan Pembelajaran Muatan Lokal Minangkabau Herry Nur Hidayat (<i>Universitas Andalas Padang</i>)	165
Membangun Sikap Positif dalam Belajar Bahasa Inggris Hustarna (<i>Universitas Jambi</i>)	177
Tari Tradisional Indonesia Menuju Industri Kreatif Ida Bagus K. Sudiasa (<i>Universitas Negeri Jakarta</i>)	185
Alienasi dalam <i>Naga Bonar Jadi 2</i> dan Pengajaran Nilai Moral Menggunakan Film Ifan Iskandar (<i>Universitas Negeri Jakarta</i>)	195
Teaching English in Large Class (TELC) Ildi Kurniawan (<i>Universitas Bengkulu</i>)	211
Pendidikan Karakter Bangsa Melalui Karya Sastra, Sebuah Pendekatan dalam Pengajaran Bahasa Indah Damayanti (<i>Universitas Bengkulu</i>)	217
Meningkatkan Pemahaman Wawasan Multikultural Siswa Sekolah Dasar Melalui Metode Pembelajaran Kooperatif Irmawanty (<i>STKIP Setiabudhi Rangkasbitung</i>) dan Yudi Juniardi (<i>Universitas Sultan Ageng Tirtayasa</i>)	223
“Peminangkabauan” Kata-Kata Pinjaman: Penguatan Identitas Lokal atau Pelemahan Kebermaknaan Pendidikan Multikultural? Jufrizal (<i>Universitas Negeri Padang</i>)	229

Refleksi Budaya Melayu dalam Cerita Lisan Daerah Jambi Kamarudin (<i>Universitas Jambi</i>)	241
Meningkatkan Pemahaman Drama Berbahasa Inggris Mahasiswa Jurusan Bahasa Inggris Universitas Bengkulu dengan Teknik <i>Acting Out</i> Kasmairi dan Riswanto (<i>Universitas Bengkulu</i>)	251
Representasi Dunia Usaha pada Cerita Rakyat “Putri Pinang Masak dan Usang Sungging” dan Realitas Sosial Masyarakat Kecamatan Tanjung Batu Latifah Ratnawati (<i>Universitas Sriwijaya</i>)	261
Fungsi Tutur Kalimat Tanya Retoris Bahasa Minangkabau Lindawati (<i>Universitas Andalas Padang</i>)	275
Bahasa Daerah (Bengkulu) di Ruang Publik M. Arifin (<i>Universitas Bengkulu</i>)	287
Pemarkah Morfemik Ke-/K- dalam Bahasa Rejang Marina Siti Sugiyati (<i>Universitas Bengkulu</i>)	295
Sapaan Berdasarkan Hubungan Darah Bahasa Muko-Muko di Kabupaten Muko-Muko Provinsi Bengkulu Mei Hardiah (<i>Universitas Bengkulu</i>)	301
Pronomina Persona dalam Bahasa Kerinci Dialek Tanjung Pauh Mudik dan Kaitannya dengan Etika Berkomunikasi Nely Arif dan Hustarna (<i>Universitas Jambi</i>)	311
Efektivitas Penggunaan Media <i>Karuta Asobi</i> terhadap Hasil Pembelajaran Mata Kuliah <i>Hyouki IV</i> Nia Setiawati (<i>Universitas Negeri Jakarta</i>)	327
Makna Historis Kehadiran Istana Basa Pagaruyung di Sumatera Barat Nopriyasman (<i>Universitas Andalas</i>)	339
Tindak Tutur dalam <i>Pasambahan</i> sebagai Pencerminan Perilaku Berbahasa Etnis Minangkabau Novia Juita (<i>Universitas Negeri Padang</i>)	349
Revolusi Mental Berbasis Kearifan Lokal Oktavianus, Herwandi, dan Khairil Anwar (<i>Universitas Andalas</i>)	357
Implementasi Kurikulum 2013 Tingkat SMP di Kota Bengkulu dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dan Permasalahannya Ria Ariesta (<i>Universitas Bengkulu</i>)	363
Kemampuan Berkomunikasi Anak-Anak Keluarga Marginal di Wilayah Pariwisata Pantai Padang: Kajian Sosiopragmatik Rina Marnita, Hetti Waluati Triana, dan Febri Yanti (<i>Universitas Andalas</i>)	371

Penerapan Metode Siberetik dalam Pembelajaran Retorika Rio Kurniawan (<i>Universitas Bengkulu</i>)	383
Penciptaan Model Bingkai Berbahan Kayu dan Resin dengan Pemanfaatan Motif Ragam Hias 7 Etnisdi Sumatera Utara Dermawan Sembiring (<i>Universitas Negeri Medan</i>)	389
Sistematika Pembentukan Kata Majemuk dalam Bahasa Kerinci Dialek Kumun Berdasarkan Struktur dan Fungsinya Susanah Dan Hustarna (<i>Universitas Jambi</i>)	397
Kosep Soto dan Uchi Dalam Novel <i>Tanin No Kao</i> Karya Abe Kobo Tia Ristiawati (<i>Universitas Negeri Jakarta</i>)	405
Penggunaanbudaya Lokal (<i>Local Culture</i>) dalam Pengajaran Tatabahasa Inggris (<i>English Grammar</i>)Yang Komunikatif Wisma Yunita (<i>Universitas Bengkulu</i>)	417
Penguatan Identitas Lokal Bersumber pada <i>Manuscripts</i> bagi Kebermaknaan Ritual “ <i>Cuci Kampung</i> ” dalam Membentuk Karakter Yayah Chanafiah (<i>Univeritas Bengkulu</i>)	425
Pelestarian Nilai Kearifan Lokal Minangkabau Melalui Preservasi Cerita Rakyat Yenni Hayati (<i>Universitas Negeri Padang</i>)	437
Pengembangan Model Pembelajaran <i>Integrated Learning</i> Berbasis Video Sketsa pada Pelajaran Apresiasi Musik Daerah Setempat untuk Siswa SMP di Kota Padang Yos Sudarman (<i>Universitas Negeri Padang</i>)	443
Students’ Critical Thinking and Their Academic Writing Skill at English Department of Sultan Ageng Tirtayasa University Yudi Juniardi (<i>Universitas Sultan Ageng Tirtayasa</i>)	453
Tunjuk Ajar Tegur Sapo Pengantin: Sebuah Media Pelestarian Budaya Melayu Jambi dan Pengembangan Pendidikan Karakter Yusra D. (<i>Universitas Jambi</i>)	559

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN INTEGRATED LEARNING BERBASIS VIDEO SKETSA PADA PELAJARAN APRESIASI MUSIK DAERAH SETEMPAT UNTUK SISWA SMP DI KOTA PADANG

Yos Sudarman

FBS Universitas Negeri Padang
HP. 081267483164, email: sudarmanmisterjejet@gmail.com

Abstrak. Mencermati masalah pembelajaran seni di sekolah, khususnya dalam hal perbedaan kemampuan siswa menyerap isi pelajaran, telah menyebabkan peneliti, dosen, dan termasuk guru perlu memikirkan banyak model pembelajaran alternatif dan inovatif yang dapat mengatasi permasalahan tersebut. Ada banyak asumsi yang bisa digunakan, kenapa terjadi perbedaan kemampuan siswa menyerap materi pelajaran, yang perlu dijumpai dengan penggunaan model-model pembelajaran yang dapat mengatasi kendala belajar tersebut. Adaptasi gaya belajar yang digunakan siswa dalam belajar pada pelajaran berbeda (misalnya antara bidang esakta dan pelajaran seni) tidaklah sama. Gaya belajar itu sendiri merupakan suatu kombinasi antara cara seseorang dalam menyerap pengetahuan, termasuk cara seseorang mengatur serta mengolah informasi atau pengetahuan yang didapat dari belajar. Adapun peran model pembelajaran yang bisa menampilkan media secara terintegrasi sebagai alat bantu pelajaran sudah lama dikenali memiliki peran penting untuk mengatasi masalah komunikasi pembelajaran di dalam kelas. Dengan memperhatikan bagaimana keterkaitan antara jenis media pembelajaran yang dipilih dan disesuaikan dengan gaya belajar siswa, maka penggunaan *slide* video berbahan baku sketsa dengan model pembelajaran *integrated learning* dalam pembelajaran seni musik adalah salah satu usaha untuk penggunaan model pembelajaran yang menyesuaikan dengan gaya belajar siswa yang bersifat visual (menlihat) dan audiotorial (mendengar). Untuk pelajaran seni musik daerah setempat setingkat SMP yang menggunakan *slide* video, akan bisa digagas pembelajaran terpadu, karena secara substansi pelajaran berasal dari bidang musik namun secara teknis media menggunakan prinsip belajar yang sudah biasa dilaksanakan dalam kawasan bidang komunikasi visual.

Kata Kunci: *Integrated Learnin*, Pembelajaran Seni Musik, Pembelajaran dengan Video Sketsa

LATAR BELAKANG

Memperbincangkan kemajuan bidang pendidikan dan pembelajaran yang semakin canggih, esensi pelibatan media sebagai alat pembelajaran dan alat bantu pembelajaran sudah tidak diragukan lagi. Inovasi teknologi komunikasi dan informasi dengan segala piranti yang telah merambah ke dunia pendidikan, ikut mendorong lahirnya terobosan-terobosan baru pemecahan masalah di bidang pendidikan dan pembelajaran. Kontribusi positif media akan semakin terasa manakala teknologi telah dimanfaatkan dengan tepat guna dan tepat sasaran. Dengan perkembangan seperti itu, guru mau tidak mau harus mengimbangi perkembangan teknologi pembelajaran tersebut. Guru yang ideal saat ini adalah guru yang mampu mentransformasikan tujuan belajar dengan pendekatan kekinian yang memungkinkan terjadinya proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

Meskipun eksistensi media sebagai salah satu komponen pembelajaran telah semakin canggih, namun tidak didukung dengan sumber daya manusia yang mumpuni, maka

pembelajaran yang canggih itu tidak akan menghasilkan *output* yang sepadan hebatnya. Itulah sebabnya, pintu masuk untuk mengurai benang kusut masalah pembelajaran khususnya di sekolah, bukanlah dengan meng-*upgrade* media semata, melainkan dengan memahami sosok sumber daya pembelajaran yaitu siswa, dengan segala karakteristik dan keunikannya.

Tulisan ini mencoba mengetengahkan suatu pemecahan masalah belajar, yang berangkat dari masalah kesulitan belajar siswa, yang diduga bahwa sebagian dari masalahnya bisa diatasi dengan bantuan media yang berbasis teknologi visual. Penulis memperkenalkan media video berbasis dalam pelajaran seni musik di sekolah menengah pertama bukan hendak untuk mengurangi peran aktif dan kharisma seorang guru di dalam kelas dalam memimpin kegiatan pembelajaran. Penulis amat yakin, kemajuan media secanggih apapun, janganlah sampai menggantikan peran guru tersebut. Namun media yang baik justru hendaknya mampu memberi peluang bagi guru untuk mendesain model-model pembelajaran alternatif, yang menyebabkan pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan.

Pelajaran seni musik di tingkat SMP sudah menjadi asupan belajar bagi siswa, dan esensinya mesti sebanding dengan mata pelajaran lain. Dalam Standar Nasional Pendidikan menurut UU No. 19 Tahun 2005 malahan ditegaskan bahwa pembelajaran seni budaya di sekolah termasuk ke dalam rumpun pembelajaran estetika yang mendukung pengembangan nilai keunikan dan keberagaman hidup berbangsa. Jadi ada misi besar secara nasionalisme berlandaskan multikulturalisme yang sebenarnya telah diemban oleh pembelajaran seni budaya di sekolah, yang menyebabkan mata pelajaran ini berbeda dengan mata pelajaran yang lain. Dengan pemahaman seperti itu, maka pelajaran musik daerah setempat yang bersandar pada payung KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) adalah bagian materi pelajaran seni budaya, yang dimanapun dan kapanpun dibahas, akan tetap relevan dengan pendidikan seni dan pendidikan budaya yang berbasis kemasyarakatan dan kebangsaan. Bagi masyarakat yang sebagian besar berdomisili di *Ranah Minang*, tentunya mempelajari musik Minangkabau di sekolah adalah belajar tentang identitas kebangsaan yang perlu dilestarikan dalam mendukung entitas kebangsaan Indonesia.

Menjadikan materi pelajaran seni musik untuk dijadikan sebagai objek permasalahan, karena materi pelajaran ini tetap ada di KTSP maupun di kurikulum 2013. Sebagian besar SMP di kota Padang juga kembali beralih menggunakan kurikulum KTSP, sehingga untuk jangka menengah, model pembelajaran apresiasi seni musik menggunakan video slide berbasis sketsa ini bisa digunakan oleh guru maupun sekolah secara luas. Lebih dari itu, pembahasan tentang materi musik daerah setempat dalam pelajaran seni musik memang telah diprakarsai sejak awal dalam kurikulum KTSP dengan olahan materi yang lebih dalam daripada Kurikulum 2013.

Adapun maksud dari penggunaan video berbasis sketsa dalam belajar seni musik di sekolah adalah untuk lebih mendekatkan pengalaman kontekstual siswa dengan materi pelajaran yang dipelajari. Keberadaan media komunikasi visual dalam bentuk *slide* video berbasis sketsa ini adalah salah satu komponen media pembelajaran pembelajaran yang dikembangkan menjadi model pembelajaran. *Slide* video berbasis sketsa ini tidak dirancang sebagai alat bantu pembelajaran yang dapat mengetengahkan isi pelajaran secara *instant*. Isi pelajaran yang cepat saji jika diberikan kepada siswa, diyakini tidak membawa kesan apa-apa, sehingga isi pelajaran itu tidak lebih dari sekedar materi yang dilihat dan didengar yang tidak berbekas.

Itulah sebabnya, penulis lebih memilih sketsa, yaitu suatu gambaran atau lukisan pendahuluan yang bercorak kasar dan ringan, yang dibentuk semata-mata menggunakan garis besar dengan visual yang belum selesai, dan kadangkala hanya digunakan sebagai media pengingat-ingat semata. Sketsa atau sket (*sketch*) secara umum dikenal pula sebagai bagan atau rencana bagi sebuah lukisan. Dalam pengertian seperti itu, sketsa lebih merupakan gambar kasar, bersifat sementara, baik di atas kertas maupun di atas kanvas, dengan tujuan untuk dikerjakan lebih lanjut sebagai lukisan.

LANDASAN TEORI

Integrated Learning

Model pembelajaran musik menggunakan video berbasis sketsa ini akan mendukung ciri pembelajaran terpadu *integrated learning*, antara media yang didukung secara teknis dari bidang seni rupa dan apresiasi musik sebagai substansi materi pelajarannya. Dengan kata lain, dalam suatu model pembelajaran pada satu rumpun ilmu yang sama namun atar substansi pelajarannya berbeda.

Selama ini sudah banyak dicoba jika materi pelajaran musik disampaikan dengan cara-cara yang umum dan cara yang lebih khusus berlaku dalam bidang seni musik. Kali ini penulis ingin memperkenalkan model pembelajaran yang materi ajarnya adalah bidang seni musik, namun disampaikan dengan media pembelajaran yang secara teknis berlatar belakang desain komunikasi visual khususnya. Meskipun materi ajarnya tetap berasal dari satu bidang, namun dengan penggunaan media pembelajaran yang dlatarbelakangi bidang desain komunikasi visual ini, telah menyebabkan terjadi proses pembelajaran yang lebih terpadu.

Dari studi pendahuluan yang dilakukan dalam selama tiga bulan, di beberapa SMP di kota Padang, menunjukkan bahwa salah satu persoalan mendasar yang dihadapi oleh guru seni budaya khususnya pada pelajaran musik adalah rendahnya kemauan atau antusias siswa dalam menghadapi pelajaran. Memang banyak persoalan yang melatarbelakangi masalah ini, namun paling tidak ada kesan bahwa rendahnya antusias itu disebabkan oleh monotonnya metode atau strategi pelajaran yang digunakan guru dalam belajarr. Penggunaan cara-cara konvensional dalam belajar musik, sudah menjadi cerita harian yang seakan-akan tidak bisa diganti dengan cara atau model pembelajaran yang lain.

Berdiskusi dengan beberapa orang guru seni budaya pada beberapa SMP yang disurvei, menunjukkan adanya ketertarikan mereka untuk mau mencoba diperkenalkan dengan model pembelajaran yang lebih *fresh*, khususnya dalam pelajaran seni musik. Mereka merasa tertarik untuk mencoba melaksanakan model pembelajaran yang pada awalnya berbasiskan ceramah, diskusi, tanya jawab, dan seterusnya ke arah pembelajaran yang lebih terintegrasi dengan median yang dirancang lebih khusus, berupa pembelajaran seni musik yang didukung dengan penggunaan *slide* video berbasiskan sketsa, khususnya untuk menjelaskan materi pelajaran yang berkaitan dengan musik daerah Minangkabau.

Pelajaran Musik Daerah Setempat

Materi tentang musik daerah setempat sebagaimana yang tertuang dalam kurikulum KTSP untuk Pelajaran Seni Budaya di Kelas VIII SMP, adalah materi pelajaran yang posisinya sangat penting, khususnya dalam mengenalkan lebih dekat lagi tentang budaya musik setempat (lokal) yang ada di sekitar kehidupan keseharian siswa. Itulah sebabnya cakupan materi musik daerah setempat bisa bervariasi sesuai dengan kekayaan budaya lokal yang ada di masing-masing daerah. Jika tulisan ini dilaksanakan di kota Padang, tentunya budaya musik lokal yang menjadi sorotan itu adalah budaya musik Minangkabau, yang tidak terbantahkan sudah menjadi bagian dari wrna kehidupan budaya suku bangsa Minangkabau yang sebagian besar bermukim di provinsi Sumatera Barat termasuk di kota Padang.

Musik daerah Minangkabau merupakan musik daerah yang ada di mana orang Miangkabau bermukim pada umumnya, yang apada awalnya dikenal sebagai *permainan anak nagari*. Musik daerah setempat Minangkabau (yang selanjutnya disebut dengan musik daerah Minangkabau), adalah musik daerah khas, dengan perpaduaan antara budaya musik yang ada di dataran tinggi (*musik darek*) dengan musik di daerah pesisiran dan rantau atau disebut musik daerah *pasisia*. Dalam pklasifikasinya, ragam musik daerah Minangkabau cukup luas daerah persebarannya, karena setiap daerah di kawasan budaya Minangkabau memiliki cirikhas daerah masing-masing yang tidak sama, karena sifat pertumbuhan musik di Minangkabau tumbuh dari masyarakat dan bukan sebagai suatu aturan tradisi yang dibina dari atas (kratonis). Ragam

musik Minang banyak ragamnya, dan yang paling dikenal dalam khasah musik nusantara adalah permainan musik saluang dan talempong. Saluang dan talempong sudah lama dikenal masyarakat Minangkabau, dan alat ini juga sudah menjadi identitas dari musik daerah setempat Minangkabau.

Model Pembelajaran

Dalam dunia pembelajaran dalam pendidikan, terdapat beberapa istilah yang mesti dicermati secara rinci agar pemahaman makna dari istilah-istilah tersebut tidak membingungkan guru pada khususnya. Di antara istilah pembelajaran dimaksud adalah model, strategi, metode dan teknik pembelajaran.

Secara umum strategi pembelajaran menurut pendapat Gerlach, at all (1980) adalah kumpulan cara-cara yang sengaja dipilih untuk menyampaikan materi pelajaran dalam lingkungan pembelajaran tertentu, yang meliputi sifat, lingkup, dan urutan kegiatan yang dapat memberikan pengalaman belajar kepada siswa. Sesungguhnya strategi pembelajaran itu mempunyai batasan yang lebih umum dan komplek dari pada komponen-komponen pembelajaran lainnya, sebagaimana dipaparkan oleh Romizowsky (1981: 276) yang memberi batasan tentang hakikat strategi pembelajaran, bahwa *Instructional strategies are general viewpoints on line of action that one adopts in order to choose the instructional methods. Thus a strategy which advocates "active learner participation in the lesson" will tend to minimize the use of the lecture method, in which the student is relatively passive, and promote the choice of more "leaner active" methods such as group seminars, group project work, individual tutorial or self-instruction packages. In this case, one is more likely to end up with a differentiated, rather than a global, strategy. One will probably have more variety in the methods selected and a better match between methods and objectives.*

Romizowsky menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah seluruh komponen-komponen yang meliputi metode, teknik, dan latihan yang ada dalam pembelajaran itu sendiri. Menanggapi kutipan ini, Abizar (1885: 4) memberi penjelasan bahwa "Taraf yang paling umum dalam pembelajaran adalah strategi, yang berarti titik pandang dan arah tindakan yang sengaja diambil dalam rangka pemilihan komponen pembelajaran yang lebih khusus, yaitu metode, teknik, dan latihan yang tepat dalam pembelajaran."

Memperhatikan kutipan-kutipan di atas, pada intinya tulisan ini tidak menggarisbawahi arti pengklasifikasian strategi pembelajaran menurut jalur ekspositori ↔ discovery/inquiry secara lebih detil. Strategi pembelajaran berbantuan media tak lebih sebagai sebuah terminologi yang sengaja dicari peneliti untuk mewakili sebuah prosedur dan prinsip belajar musik di SMP yang bersifat ceramah dan praktik dengan menggunakan media. Walau demikian, strategi pembelajaran berbantuan media ini tetap dapat diidentifikasi secara jelas berdasarkan kontinum klasifikasi strategi ekspositori ↔ discovery/inquiry, pada saat metode, teknik, dan media yang digunakan dalam pembelajaran memiliki ciri non-konvensional dan agak berbeda dibandingkan dengan strategi pembelajaran lainnya.

Sedangkan suatu kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan dapat dikatakan sebagai model pembelajaran (Sagala, 2003 : 174). Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan suatu konsepsi untuk mengajar suatu materi dalam mencapai tujuan tertentu. Menurut Joyce dan Weil (dalam Sagala, 2003 : 176), model pembelajaran yang di dalamnya meliputi "model mengajar" dan "model belajar" adalah suatu deskripsi dari pengkondisian lingkungan belajar yang menggambarkan perencanaan kurikulum, kursus-kursus, desain unit-unit pelajaran dan pembelajaran, perlengkapan belajar, buku-buku pelajaran, buku-buku kerja, program multimedia, dan bantuan secara terprogram. Sehingga model pembelajaran dapat diklasifikasikan pada empat kelompok, yaitu: (a) model pembelajaran untuk pemrosesan informasi belajar; (b) model pembelajaran personal; (c) model sosial, dan (d) model pembelajaran modifikasi perilaku. Namun menurut Sagala (2003: 179),

model pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi delapan, yaitu: (a) Model pembelajaran interaksi sosial; (b) Model pembelajaran alam sekitar; (c) Model pembelajaran pusat perhatian; (d) Model pembelajaran sekolah kerja; (e) Model pembelajaran individual; (f) Model pembelajaran klasikal; (g) Model pembelajaran konstruktivitas; dan (h) Model pembelajaran pengembangan sistem pengajaran.

Berdasarkan pendapat Sagala di atas, maka model pembelajaran *integrated learning* dalam pembelajaran apresiasi musik menggunakan *slide* video berbasis sketsa pada pelajaran musik daerah setempat ini termasuk ke dalam model pembelajaran yang mengembangkan sistem pembelajaran.

Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu dari kata “medius” yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Secara lebih khusus, pengertian media dalam pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. AECT (*Association of Education and Communication Technology*) di tahun 1967 di USA telah memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Di samping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata mediator, dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar, yaitu siswa dan isi pelajaran. Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran (Azhar Arsyad, 2010: 3).

Dalam pemahaman yang lain, media pembelajaran juga dipahami sebagai paduan antara bahan dan alat atau perpaduan antara *software* dan *hardware* (Sadiman, dkk, 1996: 5). Media pembelajaran bisa dipahami sebagai media yang digunakan dalam proses dan tujuan pembelajaran. Pada hakikatnya proses pembelajaran juga merupakan komunikasi, maka media pembelajaran bisa dipahami sebagai media komunikasi yang digunakan dalam proses komunikasi tersebut. Menurut Anderson (1987) yang dikutip Bambang Warsita (2008: 123). Media dapat dibagi dalam dua kategori, yaitu alat bantu pembelajaran (*instructional aids*) dan media pembelajaran (*instructional media*). Alat bantu pembelajaran atau alat untuk membantu guru (pendidik) dalam memperjelas materi (pesan) yang akan disampaikan. Oleh karena itu alat bantu pembelajaran disebut juga alat bantu mengajar (*teaching aids*). Misalnya OHP/OHT, film bingkai (*slide*) foto, peta, poster, grafik, flip chart, model benda sebenarnya dan sampai kepada lingkungan belajar yang dimanfaatkan untuk memperjelas materi pembelajaran yang mesti dicermati secara rinci agar pemahaman makna dari istilah-istilah tersebut tidak membingungkan guru pada khususnya. Di antara istilah pembelajaran dimaksud adalah model, strategi, metode dan teknik pembelajaran.

C. PERMASALAHAN

Mempertimbangkan luasnya materi pelajaran Seni Budaya yang akan diserap siswa selama mereka belajar di sekolah, di mana materi itu kadang berasal dari narasumber yang sama, kerap menyebabkan pembelajaran apresiasi musik misalnya menjadi monoton dan tidak menantang. Daya serap pelajaran siswa untuk *me-recall* materi pelajaran semakin menurun, pada saat guru juga tidak punya terobosan baru dalam mensiasati pembelajaran dengan model pembelajaran yang lebih inovatif. Guru yang terkesan mengejar target kurikulum, tidak lagi memberikan pembelajaran musik yang bermakna. Alhasil guru tidak peduli lagi dengan pertanyaan-pertanyaan, “Mengapa siswa sulit menerima materi pelajaran, sehingga hasil belajarnya tidak sesuai dengan harapan?” Untuk menjawab pertanyaan ini, menghubungkan niat baik guru untuk tetap mencerdaskan siswa, mengenali psikologi gaya belajar, dan pemilihan media yang tepat adalah kunci utama untuk menjawab persoalan ini.

1. Gaya Belajar

Terinspirasi dari pengertian gaya belajar (*learning style*), maka gaya belajar itu akan menuntun bagaimana siswa belajar pada banyak mata pelajaran, namun gaya belajar itu tidak akan persis sama untuk diterapkan siswa pada setiap mata pelajaran. Dengan kata lain, gaya belajar yang diterapkan dalam pelajaran apresiasi seni musik, tentu akan berbeda dengan gaya belajar yang diterapkan dalam pelajaran biologi esakta.

Mencoba mengembangkan model pembelajaran yang secara teknis menggunakan media video yang berbasis sketsa dan secara materi pelajaran adalah bidang seni, ditujukan untuk memfasilitasi pengembangan kemampuan menyerap materi pelajaran yang dapat memfasilitasi dua di antara tiga gaya belajar yang telah umum dikenal dalam teori belajar yaitu gaya belajar mengandalkan penglihatan (*visual learning style*) dan gaya belajar mengandalkan pendengaran (*auditorial learning style*).

Adapun satu gaya belajar yang lain adalah *kinesthetic learning style*, yaitu gaya belajar dengan mengandalkan kegiatan tidak dibahas dalam tulisan ini. Dengan definisi sederhana tentang gaya belajar di atas, banyak unsur atau komponen yang bisa kita kaitkan dengan gaya belajar ini, salah satunya adalah tentang peran media sebagai alat bantu pelajaran yang bisa dipilih untuk disesuaikan dengan gaya belajar siswa ketika menghadapi pelajaran. Salah satu media pembelajaran yang diperkenalkan dalam rencana tulisan ini adalah penggunaan *slide video* berbasis sketsa dalam pembelajaran untuk penyesuaian gaya belajar siswa yang bersifat visual (menlihat) dan auditorial (mendengar).

Slide video tidak lagi suatu media yang dianggap baru untuk ukuran teknologi kekinian yang sudah berbasis digital karena sudah dikenal oleh siswa baik dari pelajaran teknologi informasi di sekolah maupun belajar otodidak di luar sekolah. Apalagi semenjak ilmu teknologi pembelajaran (TP) yang berjasa mengadaptasikan teknologi informasi dengan pembelajaran di sekolah, kesempatan untuk merancang model pembelajaran yang terintegrasi dengan media teknologi semakin luas dan berkembang di sekolah. Semua pemikiran ini adalah hal yang bersifat inovatif, dan sudah didukung oleh semua elemen pendidikan, termasuk para pembuat kebijakan dan pelaksana pendidikan di sekolah.

Slide Video

Pada awalnya *slide video* merupakan salah satu bentuk media yang bisa digunakan sebagai media komunikasi visual, seperti dalam periklanan, fotografi, maupun perfilman, saat ini keberadaannya sudah umum dikenal untuk dipergunakan dalam bidang pembelajaran. Dari fungsi awalnya sebagai salah satu media pengantar pesan komunikatif menggunakan perangkat foto yang dirangkai dalam file digital video, saat ini peran itu pun bisa diintegrasikan dengan berbagai foto bergerak yang mengandung unsur materi pelajaran. Foto-foto itu pun bisa disusun berjejer (serial) dan diganti dengan gambar-gambar visual bentuk lain, misalnya gambar sketsa yang mulanya juga diformat dalam file foto. Untuk kebutuhan pengetahuan tentang media komunikasi visual, pengetahuan tentang *slide video* di atas dianggap sudah cukup mewakili pengetahuan guru-guru dan peneliti bidang media pembelajaran yang saat ini juga telah memanfaatkan media *slide video* untuk kebutuhan alat bantu pembelajaran.

Sebagai alat bantu pembelajaran, *slide video* tentulah dapat mem-back-up guru dalam menyampaikan materi pelajaran baik dalam kondisi pembelajaran langsung (*direct instruction*) di kelas maupun pada pembelajaran tidak langsung (*non-direct instruction*) di luar kelas. Secara materialnya, media pembelajaran adalah paduan antara bahan dan alat atau perpaduan antara *software* dan *hardware* pembelajaran yang membantu berjalannya proses pembelajaran sesuai dengan tujuan belajarnya. Manakala proses pembelajaran terjadi atas suatu bentuk komunikasi interaktif antara siswa, guru, dan media, maka media pembelajaran bisa dipahami sebagai media komunikasi yang digunakan dalam proses komunikasi pembelajaran tersebut. Menurut

Anderson (1987) yang dikutip Bambang Warsita (2008: 123), telah dinyatakan bahwa media untuk pembelajaran dapat dibagi dalam dua fungsi, yaitu media sebagai alat bantu pembelajaran (*instructional aids*) dan media sebagai media pembelajaran (*instructional media*). Sebagai *instructional aids*, maka media merupakan alat bantu pembelajaran yang membantu guru dalam memperjelas materi (pesan) yang akan disampaikan kepada siswa. Oleh karena itu, alat bantu pembelajaran disebut juga alat bantu mengajar (*teaching aids*). Sedangkan sebagai *instructional media*, maka media itu benar-benar sebagai bagian dari materi pelajaran yang dipelajari dan tidak terpisahkan dari pelajaran itu sendiri. Sebagai contoh, gitar dalam pelajaran alat musik petik modern dalam pelajaran seni musik tidaklah tepat difungsikan sebagai alat bantu pembelajaran, melainkan tetap sebagai media pembelajaran yang terintegrasi dengan materi pelajaran yang disampaikan.

Pembelajaran Seni Budaya (Musik) Menggunakan Slide Video Berbasis Sketsa

Dalam pelajaran seni budaya, terutama dalam pelajaran musik daerah setempat, kerap terjadi adanya keterbatasan atau ketidaksinkronan antara materi pelajaran yang disampaikan oleh guru bersama dengan materi yang ada dalam buku teks pelajaran dengan pengalaman belajar yang sudah terbangun dalam pemahaman yang dibawa oleh siswa ke ruang kelas. Dengan maksud yang sama, guru terkadang sulit untuk menghubungkan antara pengalaman yang telah dimiliki oleh siswa dalam suatu persepsi tertentu dengan materi pelajaran seni musik yang kadang dianggap baru. Sebagai contoh, bagi siswa yang belajar di sekolah pada daerah perkotaan dengan hiruk-pikuk budaya yang dianggap telah menyongsong kemajuan teknologi, akan menjadi sulit untuk memahami dengan tepat keberadaan budaya musik tradisional yang menjadi paparan pelajaran yang dipelajari oleh siswa dalam pelajaran seni musik.

Penyampaian materi pelajaran dengan mengandalkan ceramah saja tidaklah cukup untuk membentangkan materi pelajaran musik daerah setempat yang bisa dipahami siswa secara kontekstual. Meskipun ada buku pelajaran yang telah dipresentasikan secara teks bercerita dan gambar yang memperlihatkan cakupan materi pelajaran yang dipelajari, tetap saja pengetahuan dan pemahaman tentang materi pelajaran yang dipelajari siswa tidak diterima secara utuh atau tidak lengkap. Padahal penerimaan materi pelajaran dengan pengetahuan dan pemahaman yang lengkap amat diperlukan dalam penguasaan materi pelajaran yang lebih komprehensif. Di sinilah sebetulnya peranan media pelajaran sebagai alat bantu pembelajaran, sebagaimana yang peneliti yakini bahwa media slide video berbasis sketsa dapat menjembatani antara materi pelajaran yang disampaikan guru dengan ceramah dan buku teks dengan pemahaman materi pelajaran yang diterima siswa lebih baik.

Dalam pembuatan *slide* video berbasis sketsa di sini, sketsa yang dimaksud tidak lagu berada pada pengertian dasar sebagaimana yang diutarakan di atas. Karena hasil produksi media yang akan dibuat justru dalam bentuk *slide* video, yang bahan baku (basis) gambarnya adalah dari sketsa yang disusun secara berseri (berurutan) sesuai dengan pengorganisasian materi pelajaran, yang dalam hal ini adalah tentang materi pelajaran musik daerah setempat dengan mengambil tema musik Minangkabau. Selain membuat produk model jadi berupa *slide* video tentang musik daerah Minangkabau yang bisa dimanfaatkan untuk pembelajaran seni budaya musik di sekolah, tulisan ini juga merancang bagaimana *slide* video berbasis sketsa ini dapat digunakan dalam suatu model pembelajaran yang komprehensif yang *integrated Learning*, dengan melibatkan semua komponen belajar yang dibutuhkan, seperti bagaimana tujuan belajar disampaikan sejak awal pelajaran, bagaimana materinya disajikan, apa metode belajarnya yang digunakan, termasuk evaluasi pembelajaran, dan penggunaan *slide* video itu sendiri sebagai media yang berperan sebagai alat bantu pembelajaran.

Media pembelajaran berbentuk *slide* video termasuk kelompok media visual, yaitu jenis media grafis yang dapat menyalurkan pesan lewat simbol-simbol visual. Grafis juga berfungsi

untuk menarik perhatian, memperjelas sajian pelajaran, dan mengilustrasikan suatu fakta atau konsep yang mudah terlupakan jika hanya dijelaskan melalui penjelasan verbal saja. Banyak konsep yang justru lebih mudah dijelaskan melalui gambar daripada menggunakan kata-kata verbal. Ingat ungkapan "Satu gambar berbicara seribu kata". Semua media visual yang bersifat grafis seperti pada *slide* video ini, baik yang dibentuk dari foto atau gambar sketsa, harus dibuat dengan memperhatikan prinsip-prinsip umum. Sebagai salah satu media visual, grafis harus diusahakan memenuhi ketentuan *visible* (dapat dilihat), *Interesting* (menarik perhatian), *Simple* (sederhana), *Useful* (berguna), *Accurate* (tepat sasaran), *Legitimate* (diakui keasliannya), dan *Structured* (tersusun rapi).

Dalam beberapa peristilahan lain, *slide* disebut juga film berbingkai atau video berbingkai. Artinya, jika secara digital, film itu terbentuk dari file video, maka dalam file video itu tersusun bingkai-bingkai gambar yang tak lain adalah gambar atau foto atau sketsa yang dirangkai. *Slide* atau film berbingkai ada juga yang dilengkapi dengan audio, sehingga selain gambar atau sketsa, juga bisa menyajikan suara. Adapun *slide* yang dilengkapi dengan audio dinamakan film bingkai suara atau *slide* suara. Dalam beberapa pengertian, sebenarnya *slide* video atau film bingkai ini sebenarnya memiliki fungsi yang hampir sama dengan transparansi OHP manual, hanya saja kualitas visual yang dihasilkan jauh lebih bagus karena bisa disajikan secara multimedia berbasis digital.

D. PENUTUP

Penulis yakin bahwasanya dengan model pembelajaran yang menggunakan *slide* video berbasis sketsa ini, akan memberikan pilihan yang lebih baru bagi guru untuk bisa menyampaikan isi pelajaran musik daerah setempat dengan lebih variatif, menarik, dan inovatif. Keuntungan lain yang akan didapat dari penggunaan media sejenis ini juga akan menghemat biaya dan waktu, termasuk bahan pelajaran yang dipelajari masih bisa diimajinasikan atau dipikirkan lebih intuitif dan tidak *instant*. Ketika *slide* video ini nantinya diputar di ruangan kelas ketika guru menyampaikan pelajaran, maka pemahaman siswa tentang musik daerah setempat (Minangkabau) akan lebih memberi kesan mendalam, dan setiap siswa bisa saja memiliki pemahaman dan persepsi berbeda dari sketsa yang dilihatnya, asalakan guru tetap membimbing mereka belajar pada koridor materi yang telah ditetapkan dalam kurikulum.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu & Widodo Supriyono. 2008. Psikologi Belajar, Jakarta: Rineka Cipta.
- Ariani, Niken dan Dany Haryanto. 2010. Pembelajaran Multimedia di Sekolah: Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif, dan Prospektif. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Arsyad, Azhar. 2008. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Banoe, Pono. 2003. Kamus Musik. Yogyakarta: Kanisius.
- Borg, Walter, R & Gall, Meredith, D. 1983. Educational Research, USA: Allyn and Bacon.
- Campbell, Don. 2001. Efek Mozart.. Jakarta: Garamedia Pustaka Utama.
- Chandra, K. Ian. 2000. Trik Photo Draw 2000. Jakarta: Elex Media Komputindo.

- Gagne, R.M. 1989. Principle of Instructional Design. New York: Hall Rinehart and Winston.
- Gammond, Peter. 1969. Term Use in Music. London: Phoenix House.
- Ghufron, Anik. 2011. Pendekatan Tulisan dan Pengembangan (R&D) di Bidang Pendidikan dan Pembelajaran. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- _____. (2005). Model Pengembangan Sistem Pembelajaran bagi Penyiapan Sumberdaya Manusia Era Informasi. Artikel Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran “Teknologi Pembelajaran Menuju Masyarakat Belajar” pada tanggal 5-6 Desember 2005.
- Dryden, Gordon and Jeannette Vos. 2002. *Revolusi Cara Belajar (The Learning Revolution): Belajar akan Efektif Kalau Anda dalam Keadaan “Fun”*. Bandung: Kaifa.
- Enterprise, Jubilee. 2007. Teknik Kolase Photoshop Cs2. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Jamalus. 1988. Pengajaran Musik Melalui Pengalaman Musik. Jakarta: Proyek Pengembangan Tenaga Kependidikan Depateman Pendidikan dan Kebudayaan
- _____, (1988). Musik dan Praktik Perkembangan Buku Sekolah Pendidikan Guru. Jakarta: TitikTerang.
- Merril, M.D. & Reigeluth, C.M. (2000). Education Psychology. New Jersey: Education Technology Publications.
- Muttaqim, Moh. 2008. Seni Musik Klasik Jilid-1 untuk SMK. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional
- Nasution, S. 1984. Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar-Mengajar. Jakarta: Bina Aksara.
- Pujiriyanto. 2005. Desain Grafis Komputer (Teori Grafis Komputer), Yogyakarta: Andi Yogyakarta.
- Romiszowsky, AJ. 1981, Designing Instructional System, Decision Making in Course Planning and Curriculum Design. London: Nichols Publishing
- Sagala, Syaiful. (2003). Konsep dan Makna Pembelajaran. Bandung: Alfabeta.
- Sardiman, Arief. 1996. Media Pendidikan. Jakarta: Radja Grafindo Press.
- Schank, Roger C. 1995. *What We Learn When We Learn by Doing* (artikel). [Evanston](#) and [Chicago](#) in [Illinois](#), United States: Institute for the Learning Sciences Northwestern University