

**PEMANFAATAN MEDIA *MPEG-LAYER 3 (MP3)*
DALAM PROSES PEMBELAJARAN NOTASI BALOK
DI SMA XAVERIUS BANDAR LAMPUNG**

(Skripsi)

Oleh

**Andrean Pramudyo
1913045016**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MUSIK
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2023**

ABSTRAK

PEMANFAATAN MEDIA *MPEG-LAYER 3 (MP3)* DALAM PROSES PEMBELAJARAN NOTASI BALOK DI SMA XAVERIUS BANDAR LAMPUNG

Oleh :

ANDREAN PRAMUDYO

Penelitian ini membahas mengenai pemanfaatan media *MPEG-Layer 3 (MP3)* dalam pembelajaran notasi balok di SMA Xaverius Bandar Lampung. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori siberetik. Tujuan penelitian ini untuk melihat, mengetahui dan mendeskripsikan bagaimana proses pemanfaatan media *MPEG-Layer 3 (MP3)* dalam pembelajaran notasi balok di SMA Xaverius Bandar Lampung. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Adapun informan dalam penelitian ini yaitu guru seni budaya dan peserta didik kelas XI MIPA 2 SMA Xaverius Bandar Lampung. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yang dilakukan yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media *MPEG-Layer 3 (MP3)* pada proses pembelajaran notasi balok di Xaverius Bandar Lampung meliputi delapan tahapan antara lain: Guru menyampaikan materi notasi balok, guru membuat materi praktik berupa lembar baca notasi balok dan audio *MPEG-Layer 3 (MP3)* sebagai alat bantu, guru mengirimkan lembar baca audio *MPEG-Layer 3 (MP3)* melalui *whatsap group* kelas beberapa hari sebelum kegiatan pembelajaran praktik dimulai, memulai kegiatan praktik, guru mengamati dan membantu peserta didik yang kesulitan, peserta didik menerima tugas dari guru, guru mengevaluasi pembelajaran dikelas, dan terakhir guru melaksanakan kegiatan penilaian untuk mengetahui hasil belajar peserta didik.

Kata kunci : Pemanfaatan, *MPEG-Layer 3 (MP3)*, pembelajaran, notasi balok.

ABSTRACT

MPEG-LAYER 3 (MP3) MEDIA UTILIZATION TO TEACH MUSICAL NOTATION SYMBOL IN XI MIPA 2 CLASS AT XAVERIUS HIGH SCHOOL BANDARLAMPUNG

By :

ANDREAN PRAMUDYO

This study examines the usage of MPEG-Layer 3 (MP3) media at Xaverius High School Bandarlampung's instruction of music notation symbol. The cybernetic theory was used in this study. This study aims to identify, comprehend, and describe the steps involved in using MPEG-Layer 3 (MP3) media to teach music notation symbol at Xaverius High School Bandarlampung. This research applied a qualitative approach. The informants in this study were the art instructor and students in the XI MIPA 2 class at Xaverius High School in Bandarlampung. Data collection, data reduction, data presentation, and drawing conclusions were used for data analysis. The findings of this study suggest that there are eight steps involved in using MPEG-Layer 3 (MP3) media to teach music notation symbol class at Xaverius High School Bandarlampung. These stages are as follows: The teacher provided theoretical information on music notation symbol, created practical material in the form of music notation symbol reading sheets and MPEG-Layer 3 (MP3) audio as a tool, and transmitted MPEG-Layer 3 (MP3) audio reading sheets via WhatsApp group. A few days before practical learning activities started, while the teacher observed and aided students who were having trouble, practical learning activities began, students were given assignments, the teacher assessed student learning in class, and finally, the teacher conducted assessment activities to determine student learning outcomes.

Key words: Utilization, Learning, MPEG-Layer 3 (MP3), Musical Notation Symbol

**PEMANFAATAN MEDIA *MPEG-LAYER 3 (MP3)*
DALAM PROSES PEMBELAJARAN NOTASI BALOK
DI SMA XAVERIUS BANDAR LAMPUNG**

Oleh

**Andrean Pramudyo
1913045016**

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
Sarjana Pendidikan**

Pada

**Program Studi Pendidikan Musik
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MUSIK
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG**

2023

Judul : **PEMANFAATAN MEDIA MPEG-LAYER 3 (MP3)
DALAM PROSES PEMBELAJARAN NOTASI
BALOK DI SMA XAVERIUS BANDAR LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : **Andrean Pramudyo**

No. Pokok Mahasiswa : **1913045016**

Program Studi : **Pendidikan Musik**

Jurusan : **Pendidikan Bahasa dan Seni**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Prisma Tejapermana, S.Sn., M.Pd.
NIP 198806192022031004

Agung Hero Hernanda, M.Sn.
NIP 199106012019031015

**Ketua Jurusan
Pendidikan Bahasa dan Seni**

Dr. Sumartji, M.Hum.
NIP 197003181994032002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Prisma Tejapermana, S.Sn., M.Pd.

Sekretaris : Agung Hero Hernanda, M.Sn.

**Penguji
Bukan Pembimbing : Afrizal Yudha Setiawan, M.Pd.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M. Si.

NIP 196512301991111001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 29 Mei 2023

PERNYATAAN MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Andrian Pramudyo
Nomor Pokok Mahasiswa : 1913045016
Program Studi : Pendidikan Musik
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pemanfaatan Media Mpeg-Layer 3 (MP3) Dalam Proses Pembelajaran Notasi Balok di SMA Xaverius Bandar Lampung”** adalah benar-benar hasil karya sendiri bukan plagiat sebagaimana telah diatur dalam Pasal 27 Peraturan Akademik Universitas Lampung dengan Keputusan Rektor Nomor 3187/H26/DT/2010.

Bandar Lampung, 29 Juni 2023



Andrian Pramudyo

NPM 1913045016

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Andrean Pramudyo dilahirkan di Gunung Megang pada tanggal 11 Maret 2002, yang merupakan anak pertama dari pasangan Bapak Rudianto dan Ibu Yulia Sukma. Menyelesaikan pendidikan sekolah dasar di SD Negeri 1 Gunung Megang hingga Tahun 2013. Kemudian melanjutkan Pendidikan Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 1 Pulau Pangung pada tahun 2013 sampai dengan 2016 dan melanjutkan Pendidikan Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 1 Sumberejo pada tahun 2016 hingga Tahun 2019. Tercatat sebagai mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Musik Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN) pada Tahun 2019. Kemudian pada pertengahan tahun 2020 penulis memfokuskan diri untuk mengambil mayor *trumpet* (tiup) sebagai salah satu bidang yang akan ditekuni.

Semasa perkuliahan, penulis pernah mengikuti beberapa *event* baik itu tingkat Kota ataupun Nasional. Penulis juga telah melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Sidorejo, Kecamatan Sumberejo, Kabupaten Tanggamus dan kegiatan Praktek Kerja Lapangan (PLP) selama 50 Hari di SMP Negeri 2 Sumberejo, Desa Sumberejo, Kecamatan Sumberejo, Kabupaten Tanggamus sebagai salah satu mata kuliah wajib yang diambil, dan pada awal tahun 2023 penulis melakukan penelitian di SMA Xaverius Bandar Lampung untuk meraih gelar sarjana pendidikan (S.Pd.).

Selama menjadi mahasiswa aktif di Universitas Lampung, penulis aktif dalam mengikuti beberapa kegiatan di kampus dengan baik, seperti kepengurusan Ikatan Mahasiswa Pendidikan Seni Musik (IMASENIK) Unila. Penulis mengemban amanah sebagai divisi dana dan usaha masa bakti 2020/2021. Penulis juga aktif di organisasi luar kampus yaitu organisasi *marching band* di *marching band* bahana krakatau dengan *section battery* (perkusi) sebagai anggota aktif hingga sekarang.

MOTTO

“Janganlah engkau bersedih, sesungguhnya
Allah bersama kita.”
(QS. At-Taubah: 40)

Kalau orang lain bisa, yaudah. Aku akan lakukan yang terbaik
dengan versiku sendiri”
(Andrean Pramudyo)

“Semua akan baik-baik saja jika kamu melakukan hal yang baik”
(Ibuku)

“Menuju Tak Terbatas, dan Melampauinya.”
(Buzz Lighyear in Toy Story)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, Segala puji bagi Allah SWT. atas rahmat dan karunia-Nya yang tak terhingga. Sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada junjungan Nabi dan Rasululah Muhammad SAW Hari ini hamba bahagia, sebuah perjalanan panjang dan gelap telah Kau berikan secercah cahaya terang. Segala rasa terima kasih selalu tercurah dalam relung hatiku, kini baru ku mengerti arti kesabaran dalam penantian dan dari dasar hati yang paling dalam kupersembahkan karya ini sebagai tanda bukti cinta kasihku kepada :

1. Ibuku segala-galaku, Yulia Sukma. Ibu, dirimu selalu membuatku semangat dengan sikap keras namun perdulimu dan juga gelak komedi yang selalu kita tertawakan saat matahari sudah selesai menemani hari kita. Ibu, terima kasih telah melahirkan dan membesarkanku sampai detik ini, dan sampai anakmu ini sudah tumbuh menjadi anak yang selalu ibu banggakan. Tetap menjadi ibu sekaligus sahabat untukku sampai semuanya sudah selesai. Terima kasih doa dan kerja kerasnya sudah membuat aku kuat, aku janji akan selalu menjadi anak yang baik dan selalu membanggakan ibu dan juga keluarga.
2. Bapakku Pahlawanku Rudianto. Bapak, aku tidak bisa berkata banyak jika itu tentang dirimu. Terima kasih telah bekerja keras untuk keluarga terkhusus untuk Andrean dan juga keluarga kita. Tetap jadi bapak sekaligus pahlawan untukku ya pak. Bapak itu kesayanganku tapi aku malu bagaimana meunjukkannya, namun aku percaya, bapak pasti tau akan hal itu. Sekali lagi terima kasih Bapak, telah mendoakanku dan selalu menyemangatiku dengan cara-cara tak terduga agar aku tetap semangat dalam menjalani kehidupan yang penuh tanda tanya.
3. Kakek dan Nenekku, Ramli dan Darwati. Tanpa kalian juga, mungkin aku tidak akan bisa sampai dititik ini. Terimakasih banyak sudah ikut melihat tumbuh dan berkembang sampai sekarang. Walau mungkin banyak kesal amarah dalam

prosesnya, namun kalian selalu sabar menghadapi keegoisanku. Panjang umur untuk kalian, kakek, nenek. Semoga Allah memberikan kesempatan untuk melihatku sukses beberapa waktu mendatang.

4. Seluruh keluargaku, keluarga dari Ibu, keluarga dari Ayah, yang tidak bisa dirku sebutkan satu persatu. Terimakasih atas suntikan semangat dan suntikan dananya sampai aku bisa dititik ini. Tetap menjadi keluarga yang ceria dan bahagia selamanya.
5. Guru-guru yang mengajarkanku dari SD, SMP, hingga SMA, serta seluruh dosenku saat kuliah, tanpa kalian aku tidak akan bisa berdiri sampai dititik ini.
6. Program Studi Pendidikan Musik Universitas Lampung yang memberikan banyak pengalaman berharga.

SANWACANA

Alhamdulillahirabbil'alamin. Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pemanfaatan Media *MPEG-Layer 3 (MP3)* dalam proses pembelajaran notasi balok di kelas XI MIPA 2 SMA Xaverius Bandar Lampung" sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Penulis menyadari, masih terdapat banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini, untuk itu saran dan kritik yang membangun dari semua pihak sangat diharapkan untuk pengembangan dan kesempurnaan skripsi ini. Pada penulisan skripsi, penulis mendapatkan bimbingan, arahan, dan dukungan dari berbagai pihak sehingga penyusunan skripsi ini dapat berjalan dengan baik. Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., selaku rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M. Si. Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Ibu Dr. Sumarti, M.Hum. selaku ketua jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni.
4. Bapak Hasyimkan, S.Sn, M.A. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Musik.
5. Bapak Prisma Tejapermana, S.Sn., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Akademik dan Pembimbing I yang banyak membantu dan memberikan arahan kepada saya dengan penuh kesabaran selama di perkuliahan, selalu meluangkan waktu untuk membimbing, mengarahkan, dan memberi yang terbaik kepada mahasiswa asuhnya serta memberikan masukan, motivasi dan mengarahkan saya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan sangat baik.
6. Bapak Agung Hero Hernanda, M.Sn. selaku Pembimbing II yang banyak membantu dan memberikan arahan kepada saya dengan penuh kesabaran, meluangkan waktu untuk membimbing, memberikan masukan, motivasi dan mengarahkan saya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan sangat baik.

7. Afrizal Yudha Setiawan, M.Pd. selaku Bapak Dosen Pembahas, motivator dan orang tuaku yang telah memberikan ilmu, kritik dan saran serta masukan yang membangun dalam penulisan skripsi ini serta memberikan banyak motivasi dan pengalaman dalam kehidupan perkuliahan.
8. Bapak Bian Pamungkas, M.Sn., Bapak Dr. Riyan Hidayatullah, M.Pd., Bapak Erizal Barnawi, M.Sn., Miss Amelia Hani Saputri, M.Pd., Ibu Dr. Fitri Daryanti, M.Sn., Mas asep, pak denok, dan seluruh dosen maupun staff tenaga pendidik Pendidikan Musik dan Pendidikan Tari, yang telah membekali penulis dengan banyak ilmu selama melaksanakan pendidikan di Program Studi Pendidikan Musik FKIP Universitas Lampung.
9. Seluruh Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah mengajar dan membimbing mahasiswa Pendidikan Musik 2019 dari semester 1 sampai dengan 8.
10. KEMENRISTEK DIKTI melalui Universitas Lampung yang telah memberikan bantuan biaya pendidikan BIDIKMISI selama kurun waktu 4 tahun sehingga penulis mampu menyelesaikan pendidikan ditingkat S1.
11. Pihak SMA Xaverius Bandar Lampung, Bapak F. Joko Winarno, S.Pd., M.M selaku kepala sekolah, Ibu Gracia Gesta Nawangsasih, S.Pd. selaku guru seni budaya kelas XI, Bapak Ferdinandus Ivanelian Jodie Torie selaku guru bantu musik, terima kasih atas bimbingan, kerjasama dan bantuannya dalam proses penelitian dan penyelesaian skripsi ini.
12. Kelas XI MIPA 2 SMA Xaverius Bandar Lampung, Laurensia, Sheren, Alicia, Steven, Arron, Elvaretta, Gilbert, Monica, Matthe, Graciella, Finni, Jessica, Ribby, Hartanto, Albee, Rafael, Andi, Kho, Louis, Edbert, Jonathan, Antonius, Jovan, Nethaya, Valishia, Earlene, Gerald, Hillary, Gabriel, Veronika, Felicia, Andirly, dan Gerson, terima kasih sudah menemani dan membantu kakak dalam melaksanakan proses terakhir pada perkuliahan ini. Sampai jumpa dilain waktu dan semoga kalian menjadi bintang dibidangnya masing-masing.
13. Keluarga besar yang menjadi penyemangat untuk segalanya, ibu, bapak, kakek, nenek, adik, paman, bibi, dan semuanya yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

14. Ibu kos dan bapak kos, Daryatni dan Sumpeno. Terima kasih sudah mengasuh Andrian dari awal perkuliahan sampai dengan saat ini. Terima kasih sudah menjadi orang tua pengganti selama saya di Bandar Lampung. Maaf jika selama saya ada di kosan, banyak terjadi hal-hal luar biasa dan terkadang membuat pakde dan bude jengkel. Terimakasih sekali lagi untuk semuanya.
15. Mbakku dan mamasku di kampus, Sisilia Anggi Anista dan Fani Indra Permana, dan keluarga yang sudah menganggap penulis sebagai keluarga sendiri dari awal kuliah hingga sekarang. Terima kasih untuk semuanya.
16. Marcelinus Pieter Van Lierop dan Ryandi Martian Putra, dua adik tingkat tapi seumuran dengan umur yang tidak terlampau jauh, yang juga sudah menjadi sahabat dan banyak menemani dalam beberapa semester ini, saat kalian mulai menjadi bagian dari PSPM. Sampai jumpa dilain waktu dengan suksesnya masing-masing. Jangan lupa dengan slogan “Tetap menyerah dan jangan semangat”.
17. Hafid khoiruddin sahabatku, walau dirimu datang diakhir-akhir tanpa disadari, terima kasih sudah membuatku menjadi lebih berenergi lagi di masa akhir studiku. Tetap menjadi orang aneh sepanjang waktu dan terus menghiburku.
18. *Sisteur People*, Alfina, Andini, Verren, Wanda, teman-temanku dari sekolah menengah pertama hingga sekarang yang sudah menjadi bagian penting dalam kehidupan bagi penulis, terima kasih telah menjadi penyemangat, pemberi masukan, dan menjadi teman setia dalam segala kondisi. Tetap menggila bersama ya kita semua.
19. Pemain musik mata kuliah komposisi musikku, Meilisa, Lucky, Ryandi, Zein, Yunda, dan Hanna, terima kasih telah menemaniku dalam mewujudkan sebuah karya musik ini, Semoga “*I Scream*” dan “*From The Darkness to the Light*” akan selalu kalian ingat dan bisa menjadi bahan lawakan saat kita bertemu.
20. Manusia *random* selama 50 hari, Sekar Taji, Faradilla Hayuning, Lili Safera, Anggia Irma, Rhaf Sanjaya. Terimakasih telah memberikan banyak kenangan dan pembelajaran dalam 50 hari kita berproses bersama dalam masa KKN. Semoga kita semua sukses dan bisa memperoleh sinar sesuai kemauan masing-masing.

21. Amal, Carien, Rara, Mia, Meva, Irul, Denta, Nanda, Diah, Laila, Noviza, Try, Faisal, Della teman lintas prodiku. Terima kasih untuk semua semangat dan kalimat-kalimat receh tapi bermakna yang telah kalian ucapkan. Terima kasih sudah membantuku dalam proses pembuatan skripsi ini.
22. Seseorang yang selalu menemani dan mendoakanku, terima kasih selalu kebersamaiku. Walau kita tidak selamanya bersama, semoga kita tidak lupa satu sama lain.
23. Seluruh rekan-rekan Program Studi Pendidikan Musik Angkatan 2019 tersayang, Sisilia, Rio, Vania, Enji, Adit, Afra, Felix, Nurkholis, Dhewa, Orfa, Seno, Nata, Vincent, Reni, Yuniar, Anten, Indra, Daniel, Amel, Clery, Ica, Agoy, Alex, Ivan, Anang, Hidayat, Roland, Davit, Yulius. Terima kasih untuk kebersamaan, suka duka, dan pengalaman yang tak ternilai dalam proses menyelesaikan masa studi selama kurun waktu 4 tahun ini. Sampai jumpa dilain waktu dengan sinar yang terang rekan-rekan Musik-19 ku.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
HALAMAN PENGESAHAN	vi
PERNYATAAN MAHASISWA	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
MOTTO	x
PERSEMBAHAN	xi
SANWACANA	xiii
DAFTAR ISI	xvii
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR GAMBAR	xx
I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	7
II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Penelitian yang Relevan	8
2.2 Landasan Teori	11
2.3 Kajian Pustaka	17
2.4 Kerangka Berpikir	30
III METODELOGI PENELITIAN	
3.1 Desain Penelitian	32
3.2 Fokus Penelitian	34
3.3 Sumber Data	34
3.4 Teknik Pengumpulan Data	35
3.5 Teknik Keabsahan Data	37
3.6 Instrumen Penelitian	38
3.7 Teknik Analisis Data	44
IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian	47
4.2 Proses Pembelajaran Notasi Balok Memanfaatkan Media <i>MPEG-Layer 3</i> ...	49
4.3 Pembahasan	69
4.4 Temuan Penelitian	80

V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan.....	83
5.2 Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA	85
GLOSSARIUM	87
LAMPIRAN	91

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Lembar observasi untuk guru.....	39
Tabel 3.2 Lembar observasi untuk peserta didik	40
Tabel 3.3 Instrumen Wawancara untuk guru	42
Tabel 3.4 Instrumen Wawancara untuk peserta didik.....	43
Tabel 4.1. Pengamatan pemanfaatan media MPEG-Layer 3 (<i>MP3</i>) pada pembelajaran membaca notasi balok	71

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. Jenis Hasil Belajar Menurut Bloom	12
Gambar 2.2. Bentuk Not dan Tanda Istirahatnya.....	28
Gambar 2.3. Paranada	28
Gambar 2.4. Daun Kunci (Clef)	29
Gambar 2.5 Skema Kerangka Berpikir Penelitian	30
Gambar 4.1 Gedung SMA Xaverius Bandar Lampung	47
Gambar 4.2 Bagan konsep pembelajaran pertemuan pertama	49
Gambar 4.3 Guru menuliskan bentuk kunci G di papan tulis	51
Gambar 4.4 Guru menuliskan tangga nada C mayor di papan tulis	53
Gambar 4.5 Bagan konsep pembelajaran pertemuan Kedua	54
Gambar 4.6 Guru menjelaskan ulang kepada peserta didik materi yang sudah dipelajari.....	56
Gambar 4.7 Ibu Gracia mengirimkan bahan ajar untuk pembelajaran notasi balok pertemuan kedua	57
Gambar 4.8 Peserta didik mengikuti suara dari audio MP3 sembari membaca materi di papan tulis/handphone	58
Gambar 4.9 Materi Notasi balok pertemuan kedua.	58
Gambar 4.10 Bagan konsep pembelajaran pertemuan ketiga.	60
Gambar 4.11 Ibu Gracia mengirimkan bahan ajar untuk pembelajaran notasi balok pertemuan ketiga	62
Gambar 4.12 Peserta didik mencoba mempelajari secara individu materi yang telah diberikan.	64
Gambar 4.13 Materi Notasi balok pertemuan ketiga.	68
Gambar 4.14 Lembar Penilaian Harian Materi Notasi Balok.	74
Gambar 4.13 Peserta didik melaksanakan penilaian harian materi notasi balok secara individu.	56
Gambar 4.14 Guru menjelaskan materi notasi balok teoritis dikelas XI MIPA 2	66
Gambar 1. Gedung SMA Xaverius Bandar Lampung	107
Gambar 2. Ruang kelas dan peserta didik kelas XI MIPA 2	108
Gambar 3. Laboratorium Musik SMA Xaverius Bandar Lampung.....	108
Gambar 4. Ruang Guru SMA Xaverius Bandar Lampung	108
Gambar 5. Ruang tata Usaha SMA Xaverius Bandar Lampung.....	109
Gambar 6. Ruang Kepala Sekolah SMA Xaverius Bandar Lampung	109
Gambar 7. Halaman Sekolah SMA Xaverius Bandar Lampung.....	109
Gambar 8. Wawancara dengan guru utama seni budaya kelas XI.....	110
Gambar 9. Wawancara dengan guru bantu seni musik	110

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut UU No. 20 Tahun 2003, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Salah satu bentuk untuk mengembangkan potensi diri dibidang kecerdasan dan keterampilan dalam pendidikan adalah pendidikan seni.

Pendidikan seni di sekolah merupakan media pengembangan kreativitas dan pengembangan bakat seni bagi peserta didik. Pendidikan seni memiliki peranan dalam pembentukan pribadi peserta didik yang harmonis dengan memperhatikan kebutuhan perkembangan anak dalam mencapai multi kecerdasan. Melalui kesenian ungkapan perasaan seseorang dituangkan ke dalam kreasi dalam bentuk seni seperti sastra, musik, seni visual, tari dan drama, yang mengandung unsur-unsur keindahan dan dapat mempengaruhi perasaan orang lain (Stella, 2017: 70), maka dari itu pendidikan seni di sekolah memiliki peranan besar dalam pembentukan karakter peserta didik di sekolah.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 22 tahun 2006, ruang lingkup mata pelajaran Seni budaya dan keterampilan meliputi aspek-aspek sebagai berikut: (1) Seni rupa, mencakup pengetahuan, keterampilan, dan nilai dalam menghasilkan karya seni berupa lukisan, patung, ukiran, cetak-mencetak, dan sebagainya. (2) Seni musik, mencakup kemampuan untuk menguasai olah vokal, memainkan alat musik, apresiasi karya musik. (3) Seni tari, mencakup keterampilan gerak berdasarkan olah

tubuh dengan dan tanpa rangsangan bunyi, apresiasi terhadap gerak tari. (4) Seni drama, mencakup keterampilan pementasan dengan memadukan seni musik, seni tari dan peran.

Salah satu kegiatan pembelajaran seni budaya di sekolah yaitu pembelajaran musik. Pembelajaran musik dilakukan di sekolah pada kegiatan intrakurikuler maupun kegiatan ekstrakurikuler. Pada kegiatan pembelajaran intrakurikuler, seni musik diajarkan pada mata pelajaran seni budaya dan keterampilan. Adapun kegiatan pembelajaran ekstrakurikuler seni musik diantaranya adalah paduan suara, *marching band*, musik tradisional, musik ansambel, *band*, hadroh, dan lain sebagainya.

Pada pembelajaran seni musik baik pada pembelajaran di intrakurikuler maupun pembelajaran di ekstrakurikuler, proses pembelajaran yang dilakukan tidak lepas dari materi notasi balok (Putra, 2019: 3). Notasi balok merupakan suatu komponen penting dalam pembelajaran musik, dimana notasi balok merupakan dasar dan acuan dalam bermain musik. Notasi balok merupakan sebuah sistem penulisan lagu atau transkrip dari karya musik lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar. Gambar-gambar yang melambangkan bunyi tersebut dituliskan dalam not balok sesuai dengan tinggi-rendah dan sifat bunyi yang dilambangkan (Banoë dalam Putra, 2019: 1). Pembelajaran musik biasanya selalu berhubungan dengan notasi balok yang menurut peserta didik materi yang dipelajari cukup rumit dan sulit untuk dipahami, lalu akhirnya muncul kurangnya minat dan kemauan peserta didik dalam belajar musik baik secara teori ataupun secara praktik walaupun banyak sekali cara dan teknologi yang bisa dimanfaatkan pada proses pembelajaran. Hal itulah yang menyebabkan pembelajaran notasi balok dalam pembelajaran musik baik di kelas maupun di luar kelas menjadi sangat penting.

Pada pembelajaran musik di sekolah terdapat teori dan praktik yang saling berkesinambungan. Peserta didik dalam proses belajar musik tentunya harus melewati tahapan yang akan dilalui dan dipahami dengan matang, salah satunya adalah dengan memahami teori musik. Teori dasar pada musik adalah pondasi yang akan membangun pengetahuan awal peserta didik. Ketika sudah

menguasai teori tersebut, selanjutnya peserta didik bisa menerapkan pada proses pembelajaran dikelas. Memahami dan kemampuan dalam membaca notasi balok adalah salah satu hal yang paling mendasar dalam menguasai teori dasar musik. Jika pada proses latihan itu disiplin menurut keilmuan musik, pasti bunyi yang di keluarkan baik vokal maupun instrumen musik yang di mainkan akan terasa bagus dan tidak mencemari pendengaran (Putra, 2019: 1).

Canggihnya teknologi seperti sekarang ini memang membawa dampak yang besar bagi perkembangan zaman, tidak terkecuali pada bidang pendidikan yang ikut terdampak dari perkembangan teknologi yang ada. Pendidikan di era milenial seperti sekarang ini, guru atau pendidik diharuskan untuk merumuskan banyak ide dan trobosan baru dari seluruh aspek pendidik untuk menciptakan suatu hal yang baru dan unik dalam sebuah proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi informasi pada pembelajaran memang menjadi suatu ide dan trobosan baru untuk sebuah proses pembelajaran, hal ini sejalan dengan pendapat Yusran bahwa proses belajar memang penting dalam teori belajar siberetik, namun yang lebih penting lagi adalah sistem informasi dan teknologi yang akan dimanfaatkan lalu diproses dan akan dipelajari oleh peserta didik (Kalamu, 2019: 159).

Pada proses mempelajari cara membaca notasi balok, pembelajaran dapat memanfaatkan media sebagai alat bantu untuk mencapai tujuan pembelajaran serta dapat memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran yang akan dilaksanakan, salah satu bentuk pemanfaatan media untuk proses belajar membaca notasi balok di sekolah adalah media audio. Audio bisa dikatakan menjadi sebuah solusi untuk membantu proses belajar membaca notasi balok, karena dengan memanfaatkan media audio ini cukup dengan memanfaatkan alat *speaker aktif* atau penguat suara.

Salah satu jenis audio yang beredar di masyarakat umum dan dapat dimanfaatkan pula di sekolah adalah *Motion Picture Experts Group Audio Layer 3 (MP3)*. *MPEG-Layer 3 (MP3)* merupakan format media digital yang paling populer, hal ini dikarenakan ukuran *file* yang lebih kecil dan didukung dengan kualitas yang tidak kalah saing jika dibandingkan dengan *CD Audio*.

MPEG-Layer 3 (MP3) ini dikembangkan dan dipatenkan oleh *Fraunhofer Institut*. Keunggulan audio *MPEG-Layer 3 (MP3)* dari format audio lainnya yaitu mudah diakses dan hampir semua alat elektronik mendukung fitur audio ini dengan kualitas suara yang bagus, sehingga dengan memanfaatkan audio dapat membuat proses pembelajaran notasi balok dapat lebih mudah dan efisien. Kelebihan dari memanfaatkan media audio *MPEG-Layer 3 (MP3)* dalam pembelajaran membaca notasi balok ini adalah dapat memusatkan perhatian peserta didik agar dapat berkonsentrasi pada saat pembelajaran, selain itu dapat juga merangsang peserta didik untuk mengolah atau memproduksi suara mereka mengikuti bunyi yang ditimbulkan oleh audio *MPEG-Layer 3 (MP3)*, dengan kata lain peserta didik mendapatkan bayangan bunyi ketika membaca notasi balok dari suara yang dihasilkan dari audio *MPEG-Layer 3 (MP3)*.

Kemampuan membaca notasi balok memang masih menjadi kendala utama bagi penekun musik di Indonesia, terlebih lagi peserta didik yang masih duduk di bangku SMA (Putra, 2019: 1), namun pada kegiatan pembelajaran musik dalam pembelajaran seni bidang musik di SMA Xaverius Bandar Lampung, peserta didik sudah ada yang mengenal notasi balok karena terdapat sebuah pembaharuan dan pemanfaatan sebuah teknologi dalam pembelajaran musik di kelas. Tentunya hal ini akan sangat membantu bagi peserta didik dalam membaca notasi balok serta mengikuti proses pembelajaran musik di kelas. Pada setiap pembelajaran, pengetahuan peserta didik tentang musik sudah mulai berkembang, namun ada beberapa yang belum terlalu memahami tentang materi notasi balok.

Studi pendahuluan dilakukan pada bulan Agustus 2022, diperoleh informasi bahwa dalam pembelajaran membaca notasi balok di SMA Xaverius Bandar Lampung, Guru masih menggunakan metode ceramah dan demonstrasi, namun pada proses pembelajarannya sudah memanfaatkan sebuah teknologi dalam proses pembelajaran kompetensi dasar musik barat sehingga 70 persen peserta didik mampu menerima materi pembelajaran dengan baik.

Berdasarkan pemaparan dari guru di SMA Xaverius Bandar Lampung, teknologi yang dimanfaatkan pada pembelajaran notasi balok ini yaitu media audio *MPEG-Layer 3 (MP3)* dalam proses pembelajarannya, namun pada kenyataannya, tidak semua lembaga ataupun sekolah memanfaatkan sebuah media atau terobosan terbaru pada proses pembelajaran notasi balok sehingga banyak peserta didik yang kurang minat untuk belajar notasi balok.

Pada bulan yang sama, studi pendahuluan juga dilakukan di beberapa sekolah salah satunya SMAN 1 Sumberejo, Tanggamus, dimana pada proses pembelajaran kompetensi dasar memahami konsep musik barat yaitu notasi balok, belum ada cara atau terobosan baru dalam proses pembelajarannya, sehingga tenaga pendidik di sekolah tersebut masih menggunakan metode ceramah konvensional sehingga proses pembelajaran membaca notasi balok di sekolah tersebut tidak terlaksana dengan baik dan bahkan tidak dilakukan proses pembelajarannya. Hal tersebut menimbulkan pertanyaan, apakah dalam sebuah pembelajaran, harus memanfaatkan cara dan teknologi terbaru agar peserta didik bisa menerima pembelajaran dengan baik.

SMA Xaverius Bandar Lampung sudah memanfaatkan media *MPEG-Layer 3 (MP3)* ini dalam proses pembelajaran notasi balok dikelas. Dengan bantuan media audio *MPEG-Layer 3 (MP3)*, peserta didik diharapkan mampu belajar secara perlahan dan mulai mengenal mengenai materi notasi balok. Hal tersebut tentunya diharapkan pembelajaran seni budaya di bidang musik dapat mengalami perkembangan yang pesat dari yang sebelumnya. Berdasarkan latar belakang diatas, maka dilakukan sebuah penelitian untuk melihat, mengetahui, dan mendeskripsikan sebuah pemanfaatan media dalam proses pembelajaran dengan judul penelitian “Pemanfaatan media *MPEG-Layer 3 (MP3)* dalam proses pembelajaran notasi balok di SMA Xaverius Bandar Lampung”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijabarkan diatas, maka rumusan masalah yang diteliti pada penelitian ini yaitu:

“Bagaimana pemanfaatan media *MPEG-Layer 3 (MP3)* dalam proses pembelajaran notasi balok di kelas Xaverius Bandar Lampung”.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah:

“Untuk melihat, mengetahui, dan mendeskripsikan bagaimana pemanfaatan media *MPEG-Layer 3 (MP3)* dalam proses pembelajaran notasi balok di SMA Xaverius Bandar Lampung”.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Teoritis

Untuk menambah ilmu pengetahuan dan literatur khususnya mengenai pemanfaatan media *MPEG-Layer 3 (MP3)* dalam proses pembelajaran notasi balok di SMA Xaverius Bandar Lampung”.

1.4.2 Praktis

1.4.2.1 Peserta didik

Peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang baru dan menyenangkan serta memberi semangat baru bagi peserta didik serta guru dan peserta didik memperoleh cara baru dalam proses pembelajaran musik terutama notasi balok yang biasanya dianggap sulit menjadi lebih mudah dan menyenangkan.

1.4.2.2 Pendidik/Guru

Dengan adanya penelitian ini, pendidik/guru diharapkan untuk bisa memanfaatkan sistem pembelajaran dan media terbaru dalam proses pembelajaran musik agar hasil yang diharapkan dapat dicapai dengan maksimal. Pendidik/guru juga bisa

mengkreasikan pembelajaran yang sudah ada dengan temuan – temuan yang baru.

1.4.2.3 Peneliti lain

Dengan adanya penelitian ini, peneliti lain bisa memperoleh informasi terbaru dan menambah pengetahuan tentang pembelajaran khususnya dalam pemanfaatan media audio *MPEG-LAYER 3 (MP3)* dalam proses pembelajaran notasi balok pada pembelajaran seni budaya dibidang musik.

1.4.2.4 Lembaga

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberikan informasi yang baru kepada lembaga maupun masyarakat luas untuk menambah teknologi baru dan menambah literasi terutama di lembaga Universitas Lampung dan sekolah–sekolah yang ada.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Berikut ini merupakan ruang lingkup penelitian ini, antara lain yaitu:

1.5.1 Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah proses pembelajaran membaca notasi balok pada pembelajaran musik di SMA Xaverius Bandar Lampung.

1.5.2 Subjek Penelitian

Adapun subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas XI MIPA 2 di SMA Xaverius Bandar Lampung sebanyak 33 peserta didik.

1.5.3 Tempat

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Xaverius Bandar Lampung, yang beralamat di Jl. Cendana No.31, Pekon Rawa Laut, Kecamatan Enggal, Kota Bandar Lampung, Provinsi Lampung.

1.5.4 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA Xaverius Bandar Lampung, pada bulan Januari sampai dengan bulan Februari.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian yang Relevan

Fransiska Heni Pangesti (2014) yang berjudul Upaya Peningkatan Keterampilan Membaca Notasi Balok Peserta didik Kelas VIII A Melalui *Software Encore* di SMP Negeri 1 Turi. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan peserta didik dalam membaca notasi balok melalui *software encore*. *Encore* adalah *software* yang digunakan untuk penulisan partitur notasi balok sekaligus dapat menampilkan data audionya dalam format *MIDI*. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus. Subyek penelitian adalah peserta didik kelas VIII A SMP Negeri 1 Turi yang berjumlah 18 peserta didik. Objek penelitian ini adalah keseluruhan proses pembelajaran membaca notasi balok melalui *software encore*. Instrumen penelitian ini berupa lembar evaluasi/tes. Validitas data dalam penelitian ini menggunakan validitas demokratik, validitas hasil, validitas proses, validitas katalitik dan validitas dialogik. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan *software encore* dapat meningkatkan keterampilan membaca notasi balok bagi peserta didik kelas VIII A di SMP Negeri 1 Turi. Relevansi atau persamaan dari penelitian ini dengan penelitian yang akan penulis lakukan adalah penggunaan media yaitu media dalam proses pembelajarannya, pendekatan penelitian kualitatif, dan teknik pengumpulan data.

Ikram Khaliq (2020) yang berjudul Efektivitas Penggunaan Media *MPEG-Layer 3 (MP3)* Dalam meningkatkan Hafalan Al Qur'an Peserta didik SMP Islam Terpadu Al-Ishlah Kabupaten Maros. Penelitian ini bertujuan untuk

mengetahui penggunaan media *MPEG-Layer 3 (MP3)* dalam meningkatkan hafalan Al-Qur'an di SMP IT AL Ishlah Kabupaten Maros, efektivitas penggunaan media *MPEG-Layer 3 (MP3)* dalam meningkatkan hafalan Al-Qur'an peserta didik SMP IT AL Ishlah Kabupaten Maros, dan mengetahui peningkatan dalam menghafal Al-Qur'an peserta didik di SMP IT AL Ishlah Kabupaten Maros. Adapun teknik pengumpulan data yaitu melalui pedoman observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media *MP3* dengan cara mendengarkan media *MP3* yang diputarkan melalui *playback* terlebih dahulu kemudian setelah itu baru para peserta didik mengikuti media *MP3* yang sudah mereka dengarkan secara berulang kali sampai para peserta didik hafal dengan didukung alat lain untuk memperjelas suara yaitu bisa dengan menggunakan *sound* atau *speaker* dan *handphone* yang berisikan *Murottal* surah-surah untuk meningkatkan menghafal Al-Qur'an. Relevansi atau persamaan dari penelitian ini dengan penelitian yang akan penulis lakukan adalah penggunaan media yaitu media *MP3* dalam proses pembelajarannya, instrumen penelitian yang digunakan, pendekatan penelitian kualitatif, dan teknik pengumpulan data.

Tri Chintia Maressa, Jagar Lumban Toruan, dan Yuliasma (2013) dengan judul Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik Membaca Notasi Balok Menggunakan Alat Musik Di SMPN 4 Pariaman. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman peserta didik terhadap notasi balok pada pembelajaran seni musik disekolah dengan menggunakan alat musik untuk mempermudah proses pembelajaran musik disekolah. Peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan metode *classroom action research* atau yang lebih dikenal Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Arikunto (2006: 3) menjelaskan bahwa "Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu penelitian yang dilakukan dengan mencermati kegiatan belajar, berupa tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi di kelas secara bersama". Menyikapi hal tersebut, maka dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tindakan tertentu untuk menghadapi dan memecahkan masalah di kelas dalam pelajaran seni musik. Relevansi atau persamaan dari penelitian ini dengan

penelitian yang akan penulis lakukan adalah sama-sama penelitian dengan tema musik, pendekatan penelitian kualitatif, dan teknik pengumpulan data.

Riyan Agustian (2021) yang berjudul *Penggunaan Aplikasi Tiktok Dalam Pembelajaran Tari Bedana Pada Ekstrakurikuler di SMAN 13 Bandar Lampung*. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui pemanfaatan media *tiktok* dalam pembelajaran tari beda di SMAN 13 Bandar Lampung. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dan menggunakan teori siberetik. Teori ini menekankan pada proses dan pengolahan informasi. Data diperoleh dari dokumentasi. Analisis data dengan pengumpulan, reduksi, penyajian, dan verifikasi data. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat tujuh langkah dalam melaksanakan pembelajaran, yaitu guru membuat video tutorial tari, guru mengunggah video tutorial tari melalui aplikasi *tiktok*, peserta didik menerima tugas, peserta didik menirukan video tutorial yang diunggah guru melalui aplikasi *tiktok*, peserta didik mengunggah tugas dari video tutorial tari, guru memberikan evaluasi melalui kolom komentar, dan guru menilai video yang dibagikan peserta didik. Relevansi atau persamaan dari penelitian ini dengan penelitian yang akan penulis lakukan adalah tema penelitian yang mirip, penggunaan teknologi informasi yang digunakan dalam proses pembelajaran, landasan teori siberetik, pendekatan penelitian kualitatif, dan teknik pengumpulan data.

Yosa Pangestika (2021) yang berjudul *penggunaan media e-learning pada pembelajaran seni budaya di MAN 1 Bandar Lampung*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penggunaan media *e-learning* madrasah dalam pembelajaran seni budaya di MAN 1 Bandar Lampung. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang dilakukan yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *e-learning* madrasah pada pembelajaran seni budaya di MAN 1 Bandar Lampung meliputi 4 tahapan. Relevansi atau persamaan dari penelitian ini dengan penelitian yang akan penulis lakukan adalah tema penelitian yang mirip, penggunaan teknologi

informasi yang digunakan dalam proses pembelajaran, pendekatan penelitian kualitatif, dan teknik pengumpulan data, dan Teknik analisis data

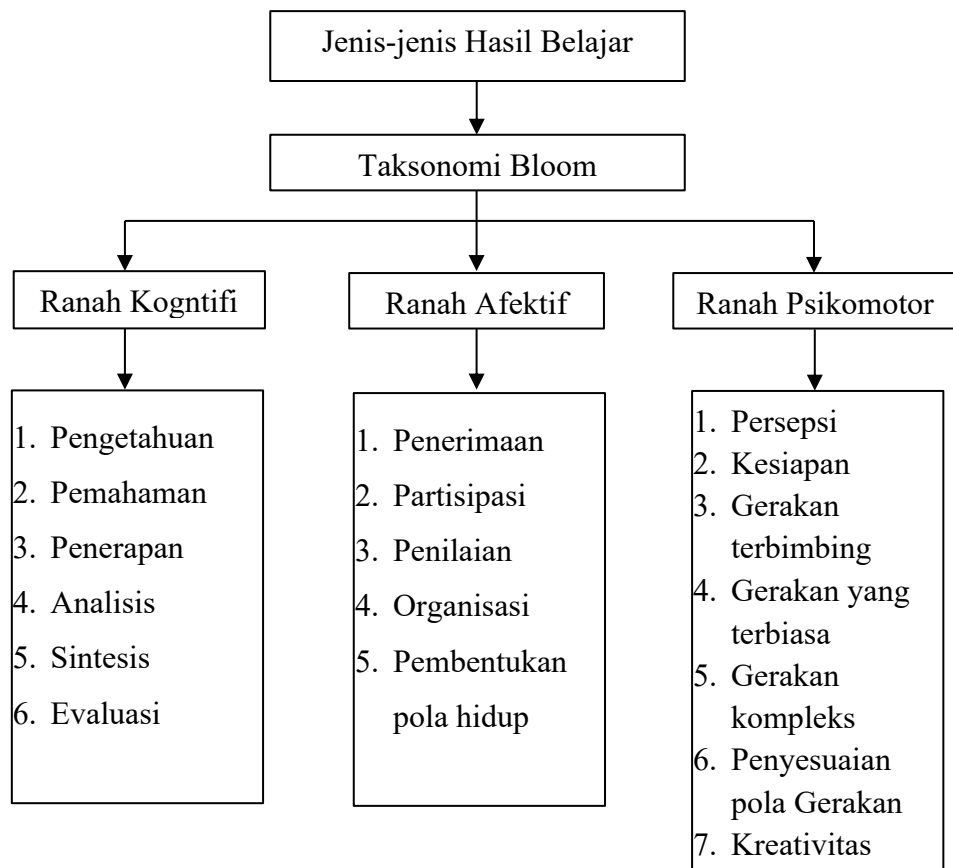
Berdasarkan kelima penelitian tersebut, relevansi atau persamaan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah terletak pada pendekatan penelitian yang digunakan, tahapan penelitian, instrumen penelitian dan tema penelitian yang digunakan. Penelitian ini berfokus pada pelaksanaan, perencanaan, peran guru dan hasil pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran notasi balok dengan bantuan media audio *MPEG-Layer 3 (MP3)* sesuai dengan metode yang digunakan.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Teori Sibernetik

Teori belajar sibernetik merupakan salah satu teori belajar yang dikembangkan pada zaman milenial. Teori ini berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi dan ilmu informasi. Menurut teori sibernetik, belajar adalah pengolahan informasi, seolah-olah teori ini memiliki kesamaan dengan teori kognitif yaitu mementingkan proses belajar dari pada hasil belajar. Perbedaan teori ini dengan teori belajar kognitif adalah bahwa proses belajar sangat ditentukan oleh sistem informasi yang dipelajari. Proses belajar memang penting dalam teori belajar sibernetik, namun yang lebih penting lagi adalah sistem informasi dan teknologi yang akan dimanfaatkan lalu diproses dan akan dipelajari oleh peserta didik.

Teori belajar sibernetik pada dasarnya lebih mementingkan proses belajar dan sistem informasi yang digunakan. Namun pada dasarnya, keberhasilan suatu pembelajaran dengan menggunakan teori ini dilihat dari hasil belajar peserta didik. Hasil belajar merupakan sebuah kegiatan yang berguna untuk merubah perilaku (sikap, pengetahuan, keterampilan) melalui aktivitas belajar (Sani, 2019: 38). Menurut Benjamin S. Bloom hasil belajar mencakup ranah afektif, kognitif, dan psikomotor.

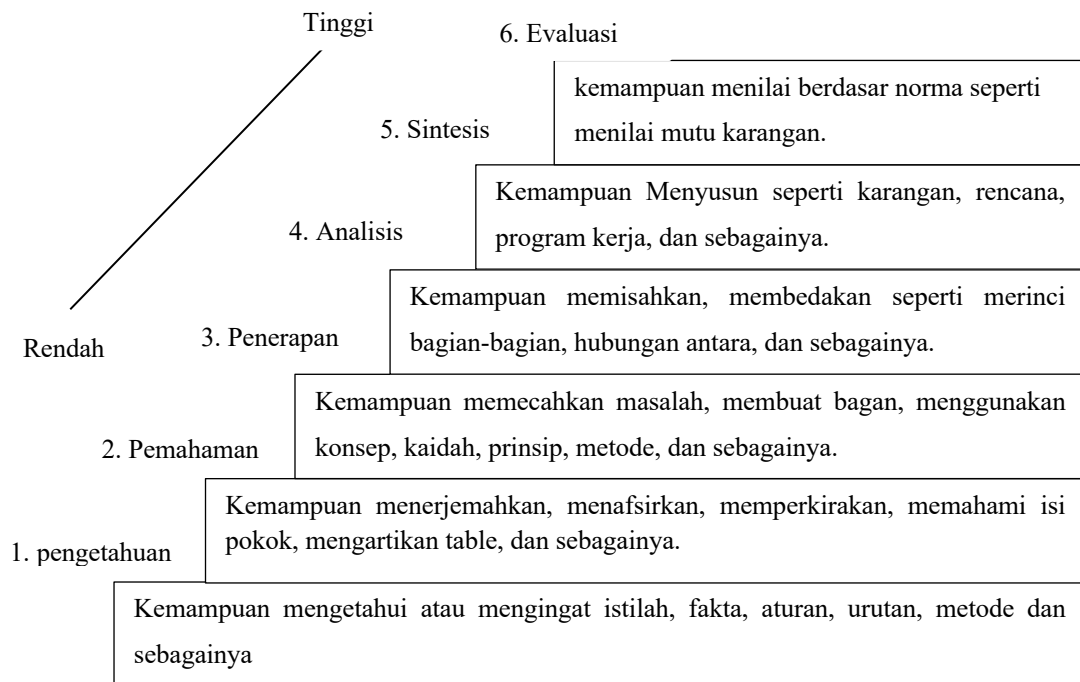


Gambar 2.1. Jenis Hasil Belajar Menurut Bloom

Perilaku kognitif adalah perilaku yang berkaitan dengan kemampuan mengingat dan berfikir. Pengertian dari masing-masing tingkatan kognitif pada taksonomi Bloom adalah sebagai berikut.

1. Pengetahuan : peserta didik dapat mengingat informasi konkret ataupun abstrak.
2. Pemahaman : peserta didik memahami dan menggunakan informasi yang dikomunikasikan.
3. Aplikasi : peserta didik dapat menerapkan konsep yang sesuai pada suatu problem atau situasi baru.
4. Analisis : Peserta didik dapat menguraikan informasi atau bahan menjadi beberapa bagian dan mendefinisikannya.
5. Sintesis : Peserta didik dapat menghasilkan produk, menggabungkan beberapa bagian dari pengalaman atau bahan/informasi baru untuk menghasilkan sesuatu yang baru.

6. Evaluasi : peserta didik memberikan penilaian tentang ide atau informasi baru.



Perilaku afektif merupakan perilaku yang berkenaan dengan nilai, norma, sikap, perasaan, dan kemauan. Ranah afektif (Menurut Krathwohl & Bloom dalam Dimiyati 2013, 27) terdiri dari lima perilaku-perilaku sebagai berikut.

1. Penerimaan : yang mencakup kepekaan tentang hal tertentu dan kesediaan memperhatikan hal tersebut. Misalnya kemampuan mengakui adanya perbedaan.
2. Partisipasi : yang mencakup kesukarelaan, kesedihan memperhatikan, dan berpartisipasi pada suatu kegiatan.
3. Penilaian dan penentuan sikap, yang mencakup menerima suatu nilai, menghargai, mengakui, dan menentukan sikap. Misalnya, menerima suatu pendapat orang lain.
4. Organisasi, yang mencakup kemampuan membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman dan pegangan hidup. Misalnya, menempatkan nilai dalam suatu skala nilai dan dijadikan pedoman bertindak secara bertanggung jawab.

5. Pembentukan pola hidup, yang mencakup kemampuan menghayati nilai dan membentuknya menjadi pola nilai kehidupan pribadi. Misalnya kemampuan mempertimbangkan dan menunjukkan tindakan yang berdisiplin.

Perilaku psikomotor ialah perilaku yang menyangkut aspek keterampilan atau Gerakan. Ranah psikomotor (Simpson dalam Dimiyati 2013, 29) terdiri dari tujuh jenis perilaku yaitu sebagai berikut.

1. Persepsi, yang mencakup kemampuan memilah-milahkan (mendeskriminasikan) hal-hal secara khas, dan menyadari adanya perbedaan yang khas tersebut. Misalnya, pemilahan warna, angka 6 (enam) dan 9 (sembilan), huruf b dan d.
2. Kesiapan, yang mencakup kemampuan penempatan diri dalam keadaan di mana akan terjadi suatu gerakan atau rangkaian gerakan. Kemampuan ini mencakup jasmani dan rohani. Misalnya, posisi *start* lomba lari.
3. Gerakan terbimbing, mencakup kemampuan melakukan gerak sesuai contoh, atau gerakan peniruan. Misalnya, meniru gerak tari.
4. Gerakan yang terbiasa, mencakup kemampuan melakukan gerakan-gerakan tanpa contoh. Misalnya, melakukan lompat tinggi dengan tepat.
5. Gerakan kompleks, yang mencakup kemampuan melakukan gerakan atau keterampilan yang terdiri dari banyak tahap, secara lancar, efisien, dan tepat. Misalnya, bongkar-pasang peralatan secara tepat.
6. Penyesuaian pola gerakan, yang mencakup kemampuan mengadakan perubahan dan penyesuaian pola gerak-gerak dengan persyaratan khusus yang berlaku. Misalnya, keterampilan bertanding.
7. Kreativitas, mencakup kemampuan melahirkan pola gerak-gerak yang baru atas dasar prakarsa sendiri. Misalnya, kemampuan membuat musik kreasi baru.

Melihat jenis belajar menurut Bloom yang sudah dijabarkan diatas, hasil belajar juga merupakan suatu komponen penting dalam teori belajar sibermetik untuk melihat sejauh mana perkembangan peserta didik dalam belajar menggunakan sistem informasi dan teknologi yang disuguhkan oleh guru. Teori belajar sibermetik merupakan teori belajar yang baru dibandingkan dengan teori-teori belajar yang telah ada, seperti teori belajar behavioristik, kognitif, konstruktivistik, maupun teori belajar humanistik. Kata sibermetik merupakan bentuk kata serapan dari kata “*cybernetic*” yakni kontrol dalam komunikasi yang memungkinkan *feedback* atau umpan balik. Kata “*cybernetic*” yang selanjutnya ditulis dengan kata sibermetik berasal dari bahasa Yunani yang berarti pengendali atau pilot (Kalamu, 2019: 159).

Menurut Milyasari (dalam Kalamu, 2019: 161), bahwa teori ini mengartikan belajar adalah pengolahan informasi, dari pengertian ini memaknai belajar adalah pengolahan informasi yang diperoleh peserta didik dari berbagai sumber, misalnya guru, lingkungan, internet dan lain sebagainya. Aliran ini lebih menekankan bagaimana kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik yang artinya mendapatkan perhatian dari peserta didik diperlukan sebuah alat bantu. Alat bantu ini sejalan dengan adanya perkembangan teknologi informasi. Teori belajar sibermetik merupakan aliran yang baru berkembang, karena lebih menekankan pada sistem informasi yang akan dipelajari kurang terhadap proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Sangat berkaitan dengan alat bantu/media untuk menarik perhatian peserta didik. Alat bantu digunakan untuk mempermudah pengolahan informasi dalam diri peserta didik. Jika pendidik salah memilih alat bantu, maka peserta didik tidak akan memberikan perhatian terhadap informasi yang terkandung dalam materi pelajaran. Jadi, pembelajaran menarik jika dibantu oleh pemanfaatan media yang tepat agar memudahkan peserta didik memahami makna dari materi yang diajarkan.

Budiningsih (dalam Kalamu, 2019: 160) berpendapat, bahwa asumsi lain dari teori siberetik adalah tidak ada satu proses belajar pun yang ideal untuk segala situasi, dan cocok untuk semua peserta didik, sebab cara belajar sangat ditentukan oleh sistem informasi (penyampaian materi). Sebuah informasi mungkin akan dipelajari oleh peserta didik dengan satu macam proses belajar, dan informasi yang sama mungkin akan dipelajari peserta didik lain melalui proses belajar yang berbeda. Jadi, pada dasarnya teori belajar siberetik sangat tepat dengan kegiatan pembelajaran bagi peserta didik pada perkembangan teknologi saat ini. Hal ini dikarenakan pembelajaran berdasarkan teori siberetik lebih menekankan pada proses sistem informasi yang relevan dengan tuntutan kebutuhan seseorang, dimana kegiatan pembelajaran bagi peserta didik menggunakan media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik tersebut.

Pembelajaran dengan teori siberetik memiliki fungsi merencanakan, mempersiapkan, dan melengkapi stimulus yang penting untuk masukan simbolik (informasi verbal, kata-kata, angka-angka, dan sebagainya) dan masukan refrensial (objek dan peristiwa). Guru berperan membimbing peserta didik memahami informasi yang cocok dan membimbing peserta didik untuk memahami konsep dan mempersiapkan umpan balik dari sebuah pembelajaran (Sani, 2019: 36). Ada Sembilan Langkah pengajaran yang perlu diperhatikan oleh guru dalam menerapkan teori siberetik, yakni sebagai berikut.

1. Melakukan tindakan untuk menarik perhatian peserta didik.
2. Memberikan informasi kepada peserta didik mengenai tujuan pengajaran dan topik yang akan dibahas.
3. Merangsang peserta didik untuk memulai aktivitas pembelajaran.
4. Menyampaikan isi pelajaran yang dibahas sesuai dengan topik yang telah diterapkan.
5. Memberikan bimbingan bagi peserta didik dalam melakukan aktivitas pembelajaran.
6. Memberikan penguatan pada perilaku pembelajaran peserta didik.

7. Memberikan umpan balik terhadap perilaku yang ditunjukkan peserta didik.
8. Melaksanakan penilaian proses dan hasil belajar.
9. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengingat dan menggunakan hasil pembelajaran.

Penerapan teori siberetik dalam proses belajar mengajar, setidaknya mengikuti langkah-langkah sebagai berikut.

1. Menentukan tujuan instruksional.
2. Menentukan materi pelajaran.
3. Mengkaji sistem informasi yang terdapat dalam materi pembelajaran.
4. Menentukan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan sistem informasi itu.
5. Menyusun materi dalam urutan yang sesuai dengan sistem informasinya.
6. Menyajikan materi dan membimbing peserta didik belajar dengan pola yang sesuai dengan urutan pembelajaran.

Teori siberetik ini digunakan dalam penelitian karena sesuai dengan penelitian yang berkaitan dengan pemanfaatan teknologi dan informasi, dalam hal ini yaitu pemanfaatan sebuah media audio *MPEG-Layer 3 (MP3)* dalam suatu proses pembelajaran. Teori ini sejalan karena pada pembelajaran membaca notasi balok di SMA Xaverius Bandar Lampung memanfaatkan sebuah media audio *MPEG-Layer 3 (MP3)* yang merupakan suatu bentuk teknologi dan informasi, serta terdapat suatu proses pemanfaatan media dalam pembelajaran yang diuraikan dalam bentuk tulisan ilmiah.

2.3 Kajian Pustaka

2.3.1 Pemanfaatan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 982), Pemanfaatan berasal dari kata dasar manfaat yang berarti berguna atau bisa diartikan berfaedah. Pemanfaatan memiliki makna proses, cara atau perbuatan

memanfaatkan. Pemanfaatan adalah suatu kegiatan, proses, cara atau perbuatan menjadikan suatu yang ada menjadi bermanfaat. Istilah pemanfaatan berasal dari kata dasar manfaat yang berarti faedah, yang mendapat imbuhan pe-an yang berarti proses atau perbuatan memanfaatkan. Pengertian pemanfaatan dalam penelitian ini adalah turunan dari kata “manfaat”, yaitu suatu perolehan atau pemakaian hal-hal yang berguna baik dipergunakan secara langsung maupun tidak langsung agar dapat bermanfaat. Seiring dengan perkembangan teknologi pendidikan, ada banyak cara dan upaya agar pelaksanaan proses pembelajaran dalam sebuah pendidikan dapat berjalan maksimal. Salah satu bentuk dari upaya tersebut adalah pemanfaatan media untuk sebuah proses pembelajaran. Perkembangan teknologi terutama teknologi informasi dan komunikasi memberikan banyak akses kemudahan dalam pembelajaran, yang memungkinkan adanya perbaruan sebuah ide dalam proses pembelajaran. Saat pembelajaran yang memanfaatkan sebuah teknologi ataupun media dalam pembelajaran, diharapkan pembelajaran direncanakan selayaknya kebutuhan dan karakteristik dari materi pembelajaran yang akan disampaikan dan peserta didik. Langkah – Langkah pemanfaatan sebuah media sangat diperlukan dalam sebuah proses pembelajaran. Menurut Miftah (2014: 8) Ada lima langkah yang harus diperhatikan oleh guru dalam sebuah pemanfaatan media, yaitu :

1. *Preview*, yaitu mengkaji materi. Hendaknya tidak digunakan bahan ajar pembelajaran tanpa dilakukan pengkajian atau terlebih dulu. Proses penyeleksian bahan ajar ini menentukan materi yang cocok dengan tujuan dan kondisi peserta didik.
2. *Prepare the Material*, yaitu mempersiapkan bahan ajar. Dalam menyiapkan bahan ajar, langkah pertama adalah mengumpulkan semua materi dan peralatan yang akan diperlukan, kemudian menentukan urutan penggunaan materi dan medianya.
3. *Prepare the Environment*, yaitu mempersiapkan lingkungan belajarnya. Proses pembelajaran yang baik tentunya harus

mempersiapkan lingkungan belajar yang baik. Pembelajaran bisa dilakukan di kelas, di lab, di pusat media, atau di lapangan olah raga, dan harus dipersiapkan dulu fasilitasnya, termasuk tempat duduk, ventilasi, pencahayaan dan sebagainya.

4. *Prepare the Learners*, yaitu mempersiapkan peserta didik. Mempersiapkan peserta didik sama pentingnya dengan memberikan pengalaman belajar. Salah satu pemanasan yang tepat di sampaikan terlebih dahulu pengantar untuk memberikan tinjauan isi pelajaran, dasar pemikiran tentang topik yang akan dikaji, pemberian motivasi untuk menciptakan kondisi mengapa perlu mengetahui sesuatu dan cara-cara lainnya yang bertujuan untuk mengarahkan perhatian ke aspek-aspek tertentu dalam pelajaran.
5. *Provide the Learning Experience*, yaitu memberikan pengalaman belajar dengan cara memberikan suatu proses pembelajaran yang baik kepada peserta didik..

Pembelajaran pada dasarnya ialah proses berkomunikasi yang memiliki tujuan menyampaikan pesan atau informasi, sehingga mampu merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian peserta didik (Miftah, 2014: 8). Berbagai upaya untuk menumbuhkan kreativitas dan motivasi guru dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi agar meningkatkan kualitas pendidikan dan mengembangkan langkah-langkah pemanfaatan sebuah media sesuai dengan pedoman yang ada. Diharapkan program pembelajaran yang direncanakan selayaknya berdasarkan kebutuhan dan karakteristik peserta didik serta mampu mengarahkan pada perubahan tingkah laku peserta didik sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

2.3.2 Media

Media adalah alat atau kejadian yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan merangsang peserta didik belajar (Sani, 2019: 321). Jika dilihat dari asal kata, “media” berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang berarti perantara atau

pengantar, jadi sebuah media dapat merupakan wahana penyalur informasi atau penyampaian pesan. Secara luas media dapat berupa manusia, peristiwa, atau benda yang memungkinkan peserta didik memperoleh sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Istilah media juga digunakan dalam pembelajaran atau Pendidikan, sehingga disebut media Pendidikan atau media pembelajaran (Jacobs dkk., dalam Sani, 2019: 321).

Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat atau cara yang digunakan oleh pendidik untuk dapat digunakan oleh peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Guru sebagai pendidik harus memilih media pembelajaran yang dapat digunakan secara efektif untuk menyampaikan bahan pembelajaran dan dapat melibatkan peserta didik aktif dalam belajar. Secara umum media pendidikan meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Jika ditinjau dari pengertian ini, media bukan hanya berupa alat perantara seperti televisi (TV), radio, komputer, alat peraga, bahan cetakan (misalnya: buku, brosur, peta), namun dapat berupa orang atau manusia sebagai sumber belajar, atau juga berupa kegiatan diskusi, seminar, karya wisata, mengikuti persidangan, melakukan wawancara, bermain peran, dan lain sebagainya yang dikondisikan untuk memperoleh atau menambah pengetahuan, mengubah sikap peserta didik, atau untuk memperoleh suatu keterampilan. Pada abad ke-21 ini, setiap orang perlu memperoleh keterampilan berkomunikasi, memanfaatkan teknologi informasi (IT), mampu berkolaborasi atau mengembangkan jaringan, dan berpikir dan bertindak kreatif. Oleh sebab itu, pemanfaatan media sangat penting diterapkan dalam pembelajaran (Sani, 2019: 322).

Media yang mencakup alat perantara dapat berupa perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). Hardware adalah alat-alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan seperti *overhead*

projector (OHP), radio, televisi, komputer, dan sebagainya, sedangkan *software* adalah isi program atau informasi yang mengandung pesan, misalnya informasi yang terdapat pada transparansi, buku, cerita film, atau informasi yang disuguhkan dalam bentuk tabel, bagan, grafik, diagram dan sebagainya. Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan, dapat dikatakan bahwa media merupakan wadah dari pesan yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan yang merangsang pikiran dan perhatian peserta didik sehingga terjadi proses belajar.

Beberapa pakar membedakan jenis-jenis media berdasarkan tinjauan yang berbeda. Gerlach dan Ely (dalam Sani, 2019: 321) membagi media dalam enam kategori, yakni: gambar diam, gambar bergerak, televisi, rekaman audio, benda nyata/simulasi/model, dan program komputer. Menurut Schramm (dalam Sani, 2019: 321), media dapat dibagi menjadi dua macam, yaitu: media besar (rumit dan mahal) dan media kecil (sederhana dan murah). Schramm membagi media tersebut ke dalam empat kelompok, yakni:

Kelompok 1: papan tulis, model, peta, dan demonstrasi

Kelompok 2: buku teks, buku kerja, dan tes

Kelompok 3: foto, radio, video, film, dan televisi pendidikan

Kelompok 4: laboratorium bahasa dan komputer.

Dalam kehidupan sehari-hari kita sudah terbiasa menangkap pesan menggunakan indra pendengar, dengan melalui media audio *MPEG-Layer 3 (MP3)* ini, biasanya pendengar lebih cenderung untuk berpartisipasi, gembira, meresapi makna suaranya, bersedih, dan lain-lain. Contoh dari media audio ini adalah radio, *MPEG-Layer 3 (MP3)*, *tape recorder*, dan lain sebagainya.

Wicaksono (dalam khaliq, 2020: 52) menunjukkan bahwa media audio dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran, bahkan untuk pembelajaran pengucapan intonasi peserta didik yang memanfaatkan media ini lebih baik dibandingkan peserta didik tidak memanfaatkannya,

di samping itu, media ini tidak hanya cocok aspek kognitif, namun juga sesuai untuk aspek afektif dan psikomotor, disisi lain budaya membaca masyarakat Indonesia termasuk peserta didik masih lemah. Masyarakat lebih dominan dengan budaya mendengar dan menonton.

Media *MPEG-Layer 3 (MP3)* ini dalam dunia pembelajaran diartikan sebagai bahan pembelajaran yang dapat disajikan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan peserta didik sehingga terjadi proses belajar mengajar. Berdasarkan pengembangan pembelajaran, media ini dianggap sebagai bahan ajar yang ekonomis, menyenangkan dan mudah disiapkan dan dimanfaatkan oleh seorang guru dan peserta didik.

2.3.3 Pembelajaran

Menurut Trianto (dalam Pane dkk., 2017: 338) mengemukakan pembelajaran adalah interaksi dari seorang guru dan peserta didik, untuk memberi arahan kepada peserta didik melihat sumber belajar, dengan tujuan agar pembelajaran dapat tercapai. Demi mengoptimalkan pembelajaran yang ingin dicapai, maka guru harus menciptakan komunikasi yang baik kepada peserta didik, agar peserta didik mampu menerima materi pelajaran yang disampaikan. Pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan oleh guru mulai dari perencanaan, pelaksanaan kegiatan sampai evaluasi hal ini bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan Subroto (dalam Faizah, 2020: 179).

Proses melakukan pembelajaran tentunya memiliki tujuan agar didapatkan perubahan dari peserta didik. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Richey (dalam Hendratmoko dkk., 2017: 152) bahwa tujuan pembelajaran ialah agar peserta didik mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap sehingga mampu mengerjakan tugas sesuai dengan standar yang ada. Tujuan pembelajaran biasanya mengacu pada hasil yang didapatkan dari proses belajar. Tujuan pembelajaran ini

diharapkan peserta didik dapat menguasai dan memahami materi yang telah diberikan guru. Penjelasan tersebut mendeskripsikan pembelajaran dengan memanfaatkan media *MPEG-Layer 3 (MP3)* untuk melihat perubahan peserta didik, sehingga peserta didik dapat mempelajari materi notasi balok dengan memanfaatkan media *MPEG-Layer 3 (MP3)*. Terdapat tiga proses pembelajaran yaitu perencanaan, pengelolaan dan evaluasi. Menurut (Terry, 2010:332) mengungkapkan bahwa perencanaan itu pada dasarnya adalah penetapan pekerjaan yang harus dilaksanakan oleh kelompok untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

2.3.4 Proses Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru dan peserta didik dalam rangka membelajarkan sesuatu kepada peserta didik (Setiawan, 2017: 126). Seseorang dikatakan belajar apabila pikiran dan perasaannya aktif, aktivitas pikiran dan perasaan tidak dapat diamati oleh orang lain, tetapi dapat dirasakan oleh orang yang bersangkutan. Sebagai sebuah proses perubahan maka pembelajaran erat kaitannya dengan guru dan peserta didik yang saling melalui berbagai sarana dan prasarana yang ada untuk mencapai suatu tujuan. Proses pembelajaran merupakan interaksi antara guru/pengajar dengan peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar dan mengajar dengan memanfaatkan berbagai sarana dan prasarana untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan.

Berdasarkan pada pemahaman tersebut maka didalam proses pembelajaran ada beberapa hal yang harus diperhatikan yaitu:

1. Interaksi. Interaksi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah hal yang saling melakukan aksi, berhubungan, mempengaruhi; antarmubungan. Muhibin Syah (dalam Setiawan, 2017 :127) interaksi yang dimaksud dalam proses pembelajaran/belajar mengajar yaitu terjadi interaksi resiprokal antara guru dengan para peserta didik dalam situasi instruksional, yaitu suasana yang bersifat pengajaran.

2. Guru dan peserta didik. Guru dan peserta didik merupakan bagian yang sangat penting dari proses pembelajaran. Tanpa adanya guru dan peserta didik maka proses pembelajaran tidak dapat terlaksana.
3. Sarana dan prasarana. Sarana dan prasarana menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam proses pembelajaran. Sarana prasarana membantu mempermudah dan memfasilitasi terlaksananya proses pembelajaran yang menarik, efektif dan mudah dipahami. Sarana dan prasarana mencakup tempat pembelajaran, ruangan, alat atau media pembelajaran dan lain sebagainya
4. Tujuan pembelajaran. Tujuan merupakan hasil akhir yang diharapkan dari proses pembelajaran, tujuan akan memperjelas arah dari proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran tergantung dari rencana pembelajaran yang sudah ditentukan pada awal perencanaan pembelajaran.

Dalam proses belajar dan mengajar harus memahami prinsip pembelajarannya terlebih dahulu, sehingga dengan dasar tersebut akan mendapatkan hasil pengelolaan yang optimal. Menurut Setiawan (2017: 128-131), Prinsip proses pembelajaran dibagi kedalam beberapa tahap yaitu sebagai berikut.

1. Perencanaan. Dalam perencanaan, terdiri atas peserta didik baru, pengakuan hasil belajar awal, dan persiapan pembelajaran. Peserta didik baru harus memenuhi syarat yang sudah ditentukan oleh pihak sekolah baik secara administratif dan ketentuan akademis yang sudah ditetapkan sebelumnya untuk menyesuaikan dengan program yang diambil oleh peserta didik tersebut. Pengakuan hasil belajar awal pada peserta didik ditunjukkan sebagai bagian unjuk kerja bagi peserta didik pada awal sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dilaksanakan.
2. Persiapan. Persiapan pembelajaran dilakukan oleh guru dalam rangka untuk mengelola pembelajaran yang mencakup analisa program dan pelatihan pendidikan, analisa materi, penyusunan program, penjadwalan, bahan ajar dan media yang dimanfaatkan. Persiapan

- pembelajaran yang matang memungkinkan terlaksananya pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang sudah ditentukan.
3. Pelaksanaan. Pelaksanaan pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta pelatihan dan pengajar yang menggunakan segala sumber daya sesuai dengan perencanaan yang telah dipersiapkan sebelumnya dalam rangka mencapai tujuan. Seorang guru dalam proses pembelajaran harus memperhatikan prinsip pembelajaran yaitu memperhatikan kompetensi dari setiap kegiatan yang dilakukan dengan memfokuskan kepada peserta didik. Dalam pembelajaran seorang guru pastinya melakukan proses mengajar.
 4. Evaluasi hasil belajar. Setelah pembelajaran terlaksana maka tahapan selanjutnya yaitu evaluasi hasil belajar evaluasi hasil belajar merupakan suatu proses untuk mengumpulkan informasi, mengadakan pertimbangan, serta mengambil keputusan yang telah dilakukan. Bila proses pembelajaran yang dilakukan tidak mencapai tujuan tentunya akan dilakukan perbaikan sebagai hasil dari evaluasi pembelajaran yang sudah dilakukan.

Proses melakukan pembelajaran tentunya memiliki tujuan agar didapatkan perubahan dari peserta didik. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Richey (dalam Hendratmoko dkk., 2017: 152) bahwa tujuan pembelajaran ialah agar peserta didik mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap sehingga mampu mengerjakan tugas sesuai dengan standar yang ada. Tujuan pembelajaran biasanya mengacu pada hasil yang didapatkan dari proses belajar. Tujuan pembelajaran ini diharapkan peserta didik dapat menguasai dan memahami materi yang telah diberikan guru. Penjelasan tersebut mendeskripsikan pembelajaran dengan memanfaatkan media *MPEG-Layer 3 (MP3)* untuk melihat perubahan peserta didik, sehingga peserta didik dapat mempelajari materi notasi balok dengan memanfaatkan media *MPEG-Layer 3 (MP3)*.

2.3.5 MPEG-Layer 3 (MP3)

Perjalanan sejarah dunia pendidikan telah mengalami empat tahap perubahan, ditinjau dari cara penyajian materi pelajarannya. Perkembangan pendidikan yang pertama adalah suatu profesi baru yang disebut “guru atau pendidik” yang diberi tanggung jawab untuk melaksanakan pendidikan yang mewakili orang tua. Menurut Karlheinz Brandenburg mengemukakan bahwa :

Ia dijuluki sebagai bapak *MP3*. Brandenburg sendiri sudah mulai meneliti metode kompresi audio ini sejak tahun 1977 tapi baru tahun 1987 proyek *MP3* ini resmi dimulai. Karya temuannya dipergunakan oleh hampir semua orang dibumi mengembangkan penemuannya di *Institut Fraunhofer Jerman*. *MP3* merupakan salah satu format file audio digital yang awalnya tersedia untuk *PC (Personal computer)* (Brandenburg dalam khaliq, 2020: 18)

MP3 (MPEG-Layer 3) merupakan format media digital yang paling populer, mengapa demikian karena ukuran *file* yang lebih kecil dan didukung dengan kualitas yang tidak kalah jika dibandingkan dengan *CD audio*, format *MP3 (MPEG-Layer 3)* ini dikembangkan dan dipatenkan oleh *Fraunhofer Institute di Jerman*. *MPEG (Motion Pictures Expert Group) Layer III* atau *MP3* hanya melibatkan kompresi audio.

Adapun penemu media *MPEG-Layer 3 (MP3)* adalah Karlheinz Brandenburg. Beliau dijuluki sebagai bapak *MP3* dunia. Brandenburg sendiri sudah mulai meneliti metode kompresi audio ini sejak tahun 1977 tapi baru tahun 1987 proyek *MP3* ini resmi dimulai. Karya temuannya dipergunakan oleh hampir semua orang dibumi. Karlheinz Brandenburg mengembangkan penemuannya di *Fraunhofer Institut Jerman*. *MPEG-Layer 3 (MP3)* merupakan salah satu format file audio digital yang awalnya tersedia untuk *PC (Personal computer)*.

MPEG-Layer 3 (MP3) merupakan salah satu bentuk (format) penyimpanan file audio digital yang paling populer, selain ukuran *filenya* yang lebih kecil, *MPEG-Layer 3 (MP3)* juga memberikan kualitas suara yang lebih bagus jika dibandingkan dengan *CD audio*. Alat untuk













memutar *MPEG-Layer 3 (MP3)* adalah *MP3 player*. Dahulu, *MPEG-Layer 3 (MP3)* diputar dengan menggunakan *ipad*. *Ipad* adalah salah satu merek dari serangkaian alat pemutar media digital yang dirancang, dikembangkan, dan dipasarkan oleh *Apple Computer*, namun dengan seiring perkembangan zaman, *MP3* bisa diputar melalui handphone yang sudah banyak beredar dimasyarakat. (Khaliq, 2020: 20).

2.2.6 Notasi Balok

Menurut Banoe (2013: 662) notasi adalah lambang atau tulisan musik. Menurut Banoe (2013: 662) Notasi balok adalah tulisan musik yang menggunakan 5 garis datar guna menunjukkan tinggi rendahnya suatu nada. Notasi balok merupakan notasi yang satuannya berupa lambang gambar. Notasi ini merupakan simbol bahasa musik standar yang digunakan di seluruh dunia dan menjadi bahan ajar wajib dalam pelajaran musik di sekolah. Istilah not merupakan pengambil alihan bahasa Indonesia dari Bahasa Belanda yaitu *noot*, sedangkan not balok adalah not-not yang ditulis bukan secara angka sebagaimana lazimnya dipelajari di Indonesia sejak jaman kolonial. Adapun komponen-komponen dari notasi balok sebagai berikut :

2.2.6.1 Bentuk Not dan Tanda Istirahat

Tanda istirahat pada musik adalah hal yang lazim kita temui, apalagi bagi mereka yang mempelajari musik dengan notasi balok. Mereka yang memperdalam teknik bermain instrumen dan menambah materi lagu menggunakan notasi balok akan sering bertemu tanda istirahat. Tanda istirahat atau tanda diam digunakan untuk menunjukkan waktu jeda (diam) dalam sebuah karya musik. Ketika melihat tanda istirahat, tidak perlu melakukan apapun selama itu tetapi tetap menghitung ketukan-ketukannya. Sama seperti not, tanda istirahat juga menunjukkan jumlah ketukan (Bahaudin, 2017: 430).

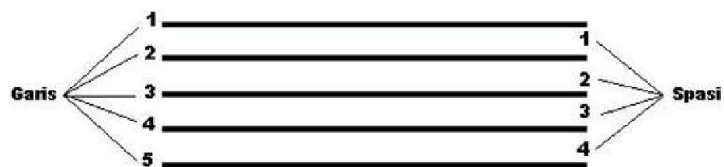
Nama Not	Bentuk Not	Tanda Istirahat	Nilai
Not Penuh			4 Ketuk
Not 1/2			2 Ketuk
Not 1/4			1 Ketuk
Not 1/8			1/2 Ketuk
Not 1/16			1/4 Ketuk
Not 1/32			1/8 Ketuk

Gambar 2.2. Bentuk Not dan Tanda Istirahatnya

2.2.6.2 Paranada

Menurut Banoe (2013: 716) Paranada merupakan garis-garis datar yang merupakan para-para tempat notasi nada diletakkan. Menurut Findra (dalam Bahaudin, 2017: 430) Paranada adalah lima garis lurus yang berjajar mendatar dan berjarak sama. Paranada merupakan suatu lima garis horizontal tempat not ditulis. Not dapat diletakkan di garis atau di antara garis (spasi) paranada.

Simbol musik yang sesuai, bergantung pada efek yang diharapkan, ditempatkan pada garis berdasarkan nada atau fungsi yang sesuai. Notasi musik ditempatkan berdasarkan nada, notasi perkusi ditempatkan berdasarkan instrumen, dan nada berhenti dan nada lainnya ditempatkan berdasarkan kesepakatan. Berikut adalah gambar paranada:

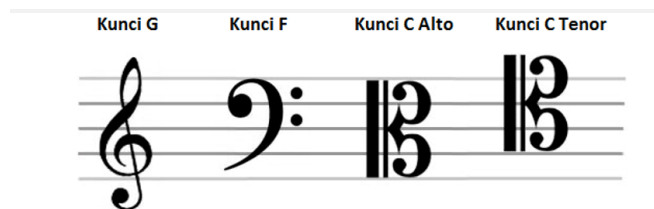


Gambar 2.3. Paranada

2.2.6.3 Daun Kunci (Clef)

Menurut Banoe (2013: 221) Daun kunci merupakan lambang (simbol) guna menetapkan notasi nada dalam suatu not balok. Ada beberapa tanda kunci yang dipakai sebagai patokan dalam notasi musik yaitu :

- A. Kunci G (*trebel*) menunjukkan dengan pasti dimana letak notasi nada g1 sehingga not-not lainnya dapat dikenal.
- B. Kunci F (*bas*) menunjukkan letak notasi nada F sehingga not-not lainnya dapat dikenal.
- C. Kunci C (*alto dan tenor*) menunjukkan notasi nada C1 (C tengah) sehingga not-not lainnya dapat dikenal.



Gambar 2.4. Daun Kunci (Clef)

2.2.6.4 Tanda birama

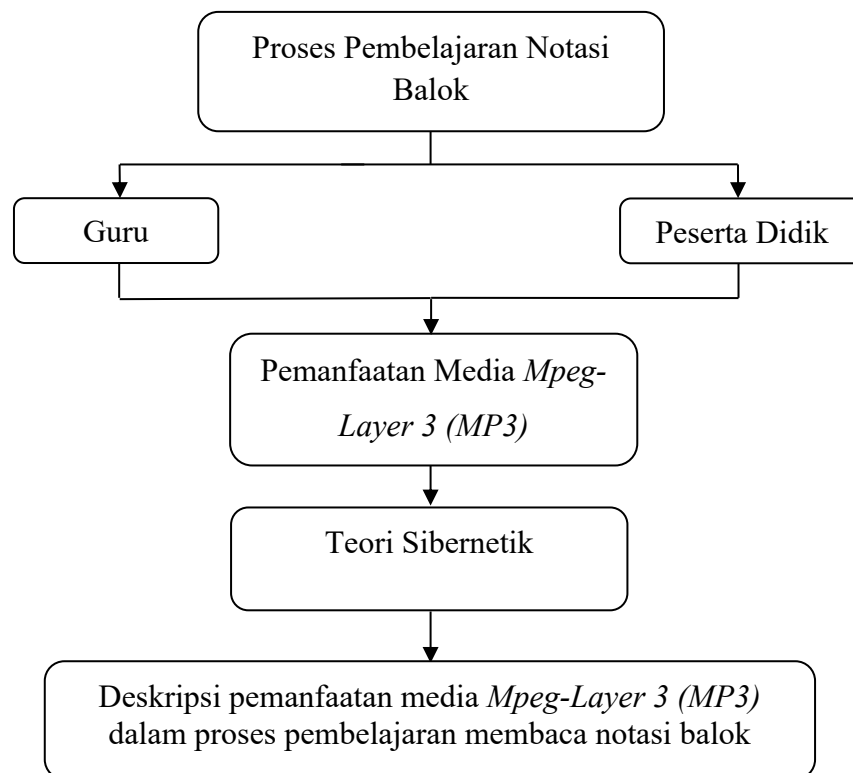
Menurut Banoe (2013: 107), Birama atau sukat adalah petunjuk nilai dan dinyatakan dengan angka-angka atau lambang tertentu. Birama merupakan gerak melodi yang teratur dalam sebuah lagu atau karya musik lainnya. Garis birama adalah garis yang dituliskan secara tegak lurus dengan paranada yang berfungsi untuk membatasi antar ruas birama satu dengan ruas birama yang lain. Ruas birama adalah ruas yang terdapat di antara dua garis birama, ruas birama berfungsi untuk menuliskan not sesuai dengan birama yang dipergunakan (Findra, 2013: 29). Berikut adalah contoh tanda birama:

- A. 2/4 adalah ada 2 ketukan dalam 1 birama dan di setiap ketuknya bernilai $\frac{1}{4}$ ketuk.
- B. 3/4 adalah ada 3 ketukan dalam 1 birama dan pada setiap ketuknya bernilai $\frac{1}{4}$ ketuk.
- C. 4/4 adalah ada 4 ketukan dalam 1 birama dan pada setiap ketuknya bernilai $\frac{1}{4}$ ketuk.

D. $\frac{6}{8}$ adalah ada 2 ketukan dalam 1 birama pada setiap ketuknya bernilai $\frac{1}{8}$ ketuk.

2.4 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir digunakan untuk memandu jalannya penelitian yang akan dilakukan pada pembelajaran intrakurikuler di SMA Xaverius Bandar Lampung. Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting (Sugiyono, 2019: 95). Objek permasalahan penelitian ini adalah Pemanfaatan media *MPEG-Layer 3 (MP3)* dalam proses pembelajaran membaca notasi balok di kelas XI MIPA 2 SMA Xaverius Bandar Lampung. Kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2.5. Skema Kerangka Berpikir Penelitian

Pada skema kerangka berpikir menunjukkan bahwa hal yang peneliti amati adalah proses pembelajaran notasi balok dengan memanfaatkan media *MPEG-Layer 3 (MP3)*. Selanjutnya, peneliti menggunakan teori sibernetik

untuk mengamati proses pembelajaran yang terjadi dalam penelitian ini. Rangkaian ini selanjutnya akan dituangkan ke dalam hasil penelitian berupa deskripsi pemanfaatan media *MPEG-Layer 3 (MP3)* dalam proses pembelajaran membaca notasi balok di SMA Xaverius Bandar Lampung..

III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2019: 2). Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Metode Kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme (bahwa realita itu memang nyata), digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan sebagai triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari generalisasi (Sugiyono, 2019: 18). Pada saat penelitian, peneliti akan mewawancarai peserta penelitian atau partisipan dengan mengajukan pertanyaan yang umum dan sedikit meluas. Informasi yang disampaikan oleh partisipan kemudian dikumpulkan, informasi tersebut biasanya berupa kalimat atau teks tersusun.

Data yang berupa kalimat atau teks tersusun tersebut kemudian dianalisis. Hasil analisis itu dapat berupa penggambaran atau deskripsi atau dapat pula dalam bentuk tema-tema, dari data-data itu peneliti membuat interpretasi untuk menangkap arti yang terdalam. Sesudahnya peneliti membuat permenungan pribadi (*self-reflection*) dan menjabarkannya dengan penelitian-penelitian ilmuwan lain yang dibuat sebelumnya.

Hasil akhir dari penelitian kualitatif dituangkan dalam bentuk laporan tertulis. Laporan tersebut cukup fleksibel karena tidak ada ketentuan baku tentang struktur dan bentuk laporan hasil penelitian kualitatif. Tentu saja hasil

penelitian kualitatif sangat dipengaruhi oleh pandangan, pemikiran, dan pengetahuan peneliti karena data tersebut diinterpretasikan oleh peneliti.

Metode itu tidak menggunakan pertanyaan yang rinci, seperti halnya metode kuantitatif. Pertanyaannya biasa dimulai dengan yang umum, tetapi kemudian meruncing dan mendetail. Bersifat umum karena peneliti memberikan peluang yang seluas-luasnya kepada partisipan mengungkapkan pikiran dan pendapatnya tanpa pembatasan oleh peneliti. Informasi partisipan yang kaya tersebut kemudian diperuncing oleh peneliti sehingga terpusat. Hal itu disebabkan oleh penekanan pada pentingnya informasi dari partisipan yang adalah sumber data utamanya. Digunakan istilah “partisipan” karena peran aktif peserta penelitian dalam memberikan informasinya.

Metode penelitian kualitatif dalam mengumpulkan data menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2019: 2). Sebelum terjun ke lapangan, peneliti mengumpulkan beberapa informasi yang relevan dengan penelitian lalu mencari informasi dari beberapa buku, jurnal dan tulisan dengan menggunakan teknik studi pustaka. Setelah itu, observasi. Observasi pada pelaksanaan dalam penelitian ini dilaksanakan di awal dalam meneliti bagaimana Pemanfaatan media *MPEG-Layer 3 (MP3)* dalam pembelajaran membaca notasi balok dikelas. Selanjutnya yang ketiga yaitu wawancara, pada tahap ini akan dilakukan sebuah interaksi untuk mendapatkan data oleh peneliti melalui pertanyaan kepada narasumber, kemudian tahap keempat yaitu dokumentasi, dalam hal ini dokumentasi digunakan untuk keperluan bukti fisik dalam proses penelitian maupun setelah penelitian.

Jenis penelitian pada penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, karena sejak awal telah melakukan observasi bahan dan lokasi penelitian yang akan dilaksanakan, serta wawancara dengan narasumber. Metode deskriptif kualitatif ini mendeskripsikan fenomena yang terjadi di lapangan. Metode ini akan menggambarkan keadaan sekarang atau keadaan yang sedang terjadi saat ini dengan adanya fakta yang ada. Metode deskriptif kualitatif yang akan

digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana pemanfaatan media *MPEG-Layer 3 (MP3)* jika diaplikasikan dalam pembelajaran membaca notasi balok pada pembelajaran musik di SMA Xaverius Bandar Lampung. Metode deskriptif pada penelitian ini diwujudkan dalam bentuk keterangan atau gambar tentang kejadian atau fenomena secara menyeluruh, konseptual dan bermakna.

Penelitian akan dilakukan dengan cara melihat dan memperhatikan secara langsung di lapangan bagaimana seorang guru dalam memanfaatkan media *MPEG-Layer 3 (MP3)* jika diaplikasikan dalam proses pembelajaran musik untuk belajar membaca notasi balok di SMA Xaverius Bandar Lampung. Penelitian deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mendeskripsikan secara rinci mengenai fakta yang ada di lapangan terkait proses pemanfaatan media *MPEG-Layer 3 (MP3)* dalam proses belajar membaca notasi balok pada pembelajaran musik di SMA Xaverius Bandar Lampung.

3.2 Fokus Penelitian

Penelitian ini berfokus pada pemanfaatan media *MPEG-Layer 3 (MP3)* dalam proses pembelajaran membaca notasi balok pada pembelajaran seni budaya bidang musik di kelas XI MIPA 2 SMA Xaverius Bandar Lampung untuk dideskripsikan ke dalam sebuah hasil penelitian.

3.3 Sumber Data

Sumber data penelitian ini adalah hasil semua informasi atau bahan yang digunakan dari hasil observasi, wawancara, dokumentasi yang sudah dicari, dikumpulkan, dipilih oleh peneliti. Sumber data yang didapat tentunya sesuai dengan fakta yang ada dan adanya keterkaitan antara penelitian dan hasil penelitian. Pada penelitian ini peristiwa atau kegiatan yang terjadi adalah salah satu sumber data yang digunakan dalam penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti memperoleh data yang akan digunakan untuk pelaksanaan penelitian dari dua sumber data yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder.

3.3.1 Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah data yang diperoleh langsung dari subjek penelitian dengan menggunakan pengambilan data langsung pada subjek sebagai informasi yang dicari (Azwar dalam Agustian, 2021: 17). Sumber data primer adalah data yang diperoleh peneliti melalui observasi dan wawancara secara langsung di lapangan. Salah satu sumber data primer yang akan digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah data observasi, studi pustaka, dan wawancara.

3.3.2 Sumber Data Sekunder

Data sekunder, adalah sumber yang diperoleh secara tidak langsung dari objek penelitian atau data yang diperoleh dari pihak lain (Sugiyono, 2019: 225). Sumber data sekunder adalah data yang diperoleh peneliti dari hasil catatan di lapangan seperti hasil dokumentasi yang dilakukan secara langsung di lokasi penelitian tetapi adapun peneliti mendapatkan data melalui sumber data tambahan dari data yang sudah ada atau sudah dibuat oleh orang lain, seperti buku, dan jurnal atau artikel penelitian terdahulu. Beberapa data diperoleh dari hasil pengamatan langsung serta ikut berpartisipasi secara langsung selama penelitian, seperti dokumentasi foto dan video. Semua data penelitian yang ambil oleh peneliti dan menjadi sumber data semuanya dalam kondisi sebagaimana adanya atau tidak dibuat-buat. Sumber data sekunder juga dapat berupa arsip dan beberapa sumber data tambahan lainnya yang sesuai dengan penelitian.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan data merupakan Langkah yang paling utama dalam penelitian, sebab tujuan utama dari penelitian adalah memperoleh data. Adanya Teknik pengumpulan data, peneliti dapat memperoleh data yang valid dan sesuai dengan rumusan masalah. Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai *setting*, sumber, dan berbagai cara (Sugiyono, 2019: 194). Dalam

penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu studi pustaka, observasi, wawancara, serta dokumentasi.

3.4.1 Observasi

Menurut Nasution (dalam Sugiyono, 2019: 297) menyatakan bahwa, observasi adalah dasar semua data, yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi. Data itu dikumpulkan menggunakan bantuan berbagai alat yang sangat canggih, sehingga benda-benda yang sangat kecil maupun yang sangat jauh dapat diobservasi dengan jelas. Observasi berupa pengamatan yang dilakukan terhadap proses belajar pada objek penelitian. Observasi kegiatan bertujuan untuk mengamati tingkat keberhasilan pembelajaran membaca notasi balok dan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi yang digunakan pada saat pembelajaran. Dalam penelitian ini, aspek yang diamati adalah guru dan peserta didik SMA Xaverius Bandar Lampung.

3.4.2 Wawancara

Wawancara merupakan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kepada orang-orang yang dianggap dapat memberikan informasi atau penjelasan hal-hal yang dipandang perlu. Wawancara adalah pertemuan dua orang atau lebih untuk bertukar informasi dan ide tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu (Sugiyono, 2019:195) Wawancara berisi sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang meminta untuk dijawab atau direspon oleh responden. Isi pertanyaan atau pernyataan bisa mencakup fakta, data pengetahuan, konsep pendapat atau evaluasi responden berkenaan dengan fokus masalah atau variabel yang dikaji dalam penelitian. Pedoman wawancara dilakukan terhadap guru dan peserta didik yaitu dengan cara memberikan beberapa pertanyaan. Peneliti membuat instrumen wawancara yang berisi informasi yang akan disajikan sebagai data. Dalam penelitian ini, responden yang akan diwawancarai guru seni budaya kelas XI SMA Xaverius Bandar Lampung yaitu ibu Gracia Gesta Nawangsasih, S.Pd., guru bantu bapak

Ferdinandus Ivanelian Jodie Torie, dan peserta didik kelas XI MIPA 2 SMA Xaverius Bandar Lampung yang berjumlah 33 orang.

3.4.3 Dokumentasi

Teknik pengumpulan data yang dilakukan selanjutnya adalah teknik pendokumentasian. Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar, karya atau karya-karya monumental dari seseorang. (Sugiyono, 2019: 314). Berbagai macam dokumentasi dan arsip yang dikumpulkan sebagai sumber data sekunder bertujuan untuk melengkapi data primer yang sudah ada seperti studi pustaka, observasi dan wawancara. Dokumentasi tersebut berupa tulisan, foto, dan video selama penelitian berlangsung. Proses pendokumentasian ini sangat diperlukan oleh peneliti untuk menunjang hasil dari penelitian.

3.5 Teknik Keabsahan Data

Uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi uji *credibility* (validitas internal), *transferability* (validitas eksternal), *dependability* (reliabilitas) dan *confirmability* (obyektifitas) (Sugiyono, 2019:364). Teknik keabsahan data pada penelitian ini menggunakan Triangulasi teknik dalam pengujian kredibilitas data. Pengecekan data dilakukan dengan berbagai cara, dan berbagai waktu.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini melalui, observasi, wawancara dan dokumentasi. Peneliti mengobservasi keadaan dan fenomena yang terjadi dilapangan, kemudian melakukan wawancara kepada guru dan peserta didik disekolah yang terlibat, selanjutnya melakukan kegiatan dokumentasi berupa foto dan video selama proses pembelajaran berlangsung. Tahap selanjutnya peneliti melakukan pemeriksaan kepada informan yang bersangkutan guna mendapatkan data yang teruji kebenaran dan keabsahannya. Dengan demikian, berdasarkan hasil wawancara dilapangan kemudian dicek kembali melalui hasil observasi dan dokumentasi.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat ukur untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Instrumen penelitian dalam penelitian kualitatif utamanya adalah peneliti itu sendiri. Peneliti bertindak mengumpulkan data-data penelitian dengan melakukan pengamatan dan terjun langsung kelapangan (Sugiyono, 2019: 225). Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa panduan observasi, panduan wawancara, dan panduan dokumentasi yang didapatkan secara langsung, maka saat proses pembelajaran notasi balok dengan memanfaatkan media *MPEG-Layer 3 (MP3)* berlangsung, semuanya dinilai berdasarkan instrumen yang telah ditentukan sesuai dengan panduan yang ada.

3.6.1 Instrumen Observasi

Pengamatan yang dilakukan dalam penelitian berisi tentang kisi-kisi mengenai kejadian atau tingkah laku yang digambarkan akan terjadi. Catatan yang dibuat dalam penelitian ini berisi tentang apa yang dilihat dari hasil pengamatan secara langsung. Menurut Nasution (dalam Sugiyono, 2019: 297) menyatakan bahwa, observasi adalah dasar semua data, yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi. Data itu dikumpulkan dan sering dengan bantuan berbagai alat yang sangat canggih, sehingga benda-benda yang sangat kecil maupun yang sangat jauh dapat diobservasi dengan jelas. Panduan observasi ini dibuat berdasarkan teori pembelajaran siberetik dan tahapan proses pembelajaran yaitu perencanaan, persiapan, pelaksanaan, evaluasi, dan penutup.

Tabel 3.1 Lembar observasi untuk guru

No.	Kegiatan	Kriteria			Catatan
		B	C	K	
1	Pra Pembelajaran (Perencanaan)				
	Memeriksa kesiapan ruangan dan media pembelajaran				

	Memeriksa kesiapan peserta didik				
2	Kegiatan Pembuka (Persiapan)				
	Memeriksa absensi				
	Memberikan motivasi				
	Menyampaikan tujuan pembelajaran				
3	Kegiatan Inti (Pelaksanaan)				
	Menyampaikan materi pembelajaran dengan jelas				
	Menyajikan materi sesuai dengan langkah-langkah yang disusun dalam konsep pembelajaran				
	Membimbing peserta didik ketika pembelajaran				
	Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan percobaan				
4	Evaluasi				
	Melakukan evaluasi hasil pembelajaran dengan praktik dikelas (mengoreksi dan membetulkan kesalahan-kesalahan dalam pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik)				
5	Kegiatan Penutup				
	Menyimpulkan pembelajaran				
	Menutup dengan salam dan doa				

Keterangan:

B = Baik C = Cukup K = Kurang

Tabel 3.2 Lembar observasi untuk peserta didik

NO	Aktivitas yang diamati	Kriteria			Catatan
		B	C	K	
1.	Respon peserta didik saat Pembelajaran dimulai				
2.	Perhatian peserta didik dalam Menyimak materi pembelajaran				
3.	Minat peserta didik dalam pembelajaran				
4.	Keaktifan peserta didik dalam Pembelajaran				
5.	Kemampuan peserta didik dalam menguasai materi pembelajaran				
6.	Peserta didik memperhatikan guru ketika memberikan penjelasan materi notasi balok				
7.	Kemampuan peserta didik dalam membaca notasi balok tipe ritmik (khusus untuk pertemuan kedua sampai pertemuan penilaian akhir)				
8.	Kemampuan peserta didik membaca notasi balok tipe melodi dalam nada dasar C mayor (nada dasar C mayor dipilih karena nada tersebut merupakan nada dasar dari piano). (khusus				

untuk pertemuan kedua sampai pertemuan penilaian akhir).				
--	--	--	--	--

Keterangan:

B = Baik C = Cukup K = Kurang

3.6.2 Instrumen Wawancara

Wawancara (*interview*) dilakukan untuk mendapatkan informasi, yang tidak dapat diperoleh melalui observasi atau kuesioner. Hal ini disebabkan oleh karena peneliti tidak dapat mengobservasi seluruhnya. Tidak semua data dapat diperoleh dengan observasi, oleh karena itu peneliti harus mengajukan pertanyaan kepada partisipan. Pertanyaan sangat penting untuk menangkap persepsi, pikiran, pendapat, perasaan orang tentang suatu gejala, peristiwa, fakta atau realita. Dengan mengajukan pertanyaan peneliti masuk dalam alam berpikir orang lain, mendapatkan apa yang ada dalam pikiran mereka dan mengerti apa yang mereka pikirkan, karena persepsi, perasaan, pikiran orang sangat berarti, dapat dipahami dan dapat dieksplisitkan dan dianalisis secara ilmiah. (Sugiyono, 2019: 199). Pada penelitian ini, responden yang akan diwawancarai adalah guru seni budaya kelas XI, Ibu Gracia Gesta Nawangsasih, S.Pd. dan bapak Ferdinandus Ivanelian, serta peserta didik kelas XI MIPA 2 SMA Xaverius Bandar Lampung. Panduan wawancara ini dirumuskan berdasarkan teori belajar siberetik dan kaidah dari cara sebuah pemanfaatan. Wawancara ini dilakukan untuk mendapatkan data mengenai kondisi dan keterangan yang penting untuk membantu proses penelitian.

Tabel 3.3 Instrumen Wawancara untuk guru

Nama :

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah di SMA Xaverius Bandar Lampung aktif belajar seni musik?	

2.	Pada pembelajaran seni budaya di SMA Xaverius Bandar Lampung, bidang seni apa saja yang dipelajari?	
3.	Berapakah peserta didik kelas XI MIPA 2 di SMA Xaverius Bandar Lampung?	
4.	Kapan jadwal pelajaran seni budaya untuk kelas XI MIPA 2 di SMA Xaverius Bandar Lampung?	
5.	Pada pembelajaran notasi balok, apa metode yang digunakan dalam proses pembelajaran?	
6.	Bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran notasi balok di seluruh kelas XI?	
7.	Mengapa harus memanfaatkan media <i>MP3</i> sebagai alat untuk pembelajaran notasi balok?	
8.	Bagaimana cara memanfaatkan media <i>MP3</i> tersebut dalam proses pembelajaran notasi balok dikelas?	
9.	Sejak kapan memanfaatkan media <i>MP3</i> dalam proses pembelajaran notasi balok dikelas?	
10.	Aplikasi apa yang dimanfaatkan dalam membuat	

	media pembelajaran <i>MP3</i> untuk pembelajaran dikelas?	
11.	Apakah ada perbedaan antara kelas MIPA dan IPS saat melakukan proses pembelajaran notasi balok?	
12.	Apakah ada kesulitan atau kendala saat proses pembelajaran sedang berlangsung?	

Tabel 3.4 Instrumen wawancara untuk peserta didik

Nama :

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah benar memanfaatkan media <i>MP3</i> dalam proses pembelajaran notasi balok dikelas?	
2.	Apa kesulitan kamu dalam pembelajaran notasi balok dikelas?	
3.	Apakah kamu suka jika memanfaatkan media <i>MP3</i> untuk bahan pembelajaran notasi balok dikelas?	
4.	Apakah dalam belajar notasi balok memanfaatkan media <i>MP3</i> , kamu menghafal nada atau memahami materi notasi balok?	
5.	Menurutmu, apakah media <i>MP3</i> berperan besar pada	

	proses pembelajaran notasi balok?	
--	-----------------------------------	--

3.6.3 Instrumen Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar, karya atau karya–karya monumental dari seseorang. (Sugiyono, 2019: 314). Dalam penelitian ini teknik dokumentasi dilakukan untuk membantu peneliti dalam mengumpulkan hal-hal penting berupa gambar dan rekaman audio visual pada proses observasi sehingga lebih mudah di observasi.

Dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data berupa:

1. Gambaran umum lokasi penelitian (Gedung sekolah, sekolah, data peserta didik, data guru, sarana dan prasarana sekolah)
2. Perangkat pembelajaran (RPP, silabus, materi ajar, dan lembar nilai peserta didik)
3. Proses pelaksanaan pembelajaran
4. Rekaman video/audio saat wawancara dan observasi.

3.7 Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2019: 319), Analisis data adalah proses mencari dan Menyusun data secara sistematis. Analisis data merupakan hal yang penting dalam metode ilmiah karena dalam analisis data ini data-data yang diperoleh dapat memberi arti atau makna yang sangat berguna dalam memecahkan masalah penelitian. Adapun beberapa langkah dalam menganalisis data pada penelitian ini sebagai berikut:

3.7.1 Pengumpulan Data

Data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi dicatat dalam catatan lapangan yang berisi tentang apa yang dilihat, apa yang didengar, dirasakan, disaksikan, dialami, dan, dan temuan tentang

apa yang dijumpai selama penelitian yang merupakan bahan rencana pengumpulan data untuk tahap berikutnya. (Sugiyono, 2019: 323). Data yang dimaksud adalah data yang berhubungan dengan pemanfaatan media *MPEG-Layer 3 (MP3)* dalam pembelajaran membaca notasi balok pada pembelajaran musik di SMA Xaverius Bandar Lampung.

3.7.2 Reduksi data

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya (Sugiyono, 2019: 323). Reduksi data ialah proses analisis data yang dilakukan untuk mencari, menggolongkan, mengarahkan hasil-hasil penelitian dengan memfokuskan pada hal-hal yang dianggap penting oleh peneliti, dengan kata lain, reduksi data bertujuan untuk mempermudah pemahaman terhadap data yang terkumpul dari hasil catatan dengan cara merangkum. Mengklasifikasi sesuai dengan permasalahan yang sedang diteliti. Dalam penelitian ini aspek yang direduksi adalah kemampuan membaca notasi balok peserta didik pada saat pembelajaran musik dikelas.

3.7.3 Penyajian data

Penyajian data adalah kegiatan ketika sekumpulan informasi disusun, sehingga memberi kemungkinan akan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan (Sugiyono, 2019: 325). Dari semua data yang sudah terkumpul kemudian data dipilih dan dipilah kembali menurut kategorinya masing-masing, dan diinterpretasikan sesuai dengan keperluan yang ada di penelitian. Penyajian data pada penelitian ini dalam bentuk uraian yang bersifat deskriptif dan uraian tersebut berupa penjelasan mengenai pemanfaatan media *MPEG-layer 3 (MP3)* dalam pembelajaran membaca notasi balok pada pembelajaran musik di SMA Xaverius Bandar Lampung. Selain penyajian dalam bentuk uraian, penelitian ini juga menyajikan data dalam bentuk tabel yang berisikan hasil dokumentasi seperti foto yang merupakan unsur dari pada hasil penelitian agar memperkuat hasil temuan penelitian.

3.7.4 Penarikan kesimpulan

Penarikan kesimpulan atau verifikasi data adalah tahapan akhir atau langkah akhir setelah dilakukannya penyajian data. Pada tahap ini data yang telah disajikan kemudian akan disimpulkan, dicek kembali kebenarannya, diurutkan kembali dan setelah semuanya benar baru disimpulkan hasil akhir sehingga mendapatkan poin-poin terpenting yang ada pada penelitian agar mempermudah para pembaca dalam memahami hasil penelitian. Kesimpulan yang dikemukakan harus didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel (Sugiyono, 2019: 329). Penelitian ini menyimpulkan hasil penelitian secara deskriptif mengenai pemanfaatan media *MPEG-layer 3 (MP3)* dalam pembelajaran membaca notasi balok pada pembelajaran musik di SMA Xaverius Bandar Lampung.

V PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil dari pembahasan pada penelitian, penelitian dengan judul pemanfaatan media *MPEG-Layer 3 (MP3)* dalam proses pembelajaran notasi balok di SMA Xaverius Bandar Lampung, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini memperoleh tahapan proses pembelajaran dalam memanfaatkan media *MPEG-Layer 3 (MP3)*. Tahapan tersebut yaitu : 1) Guru menyampaikan materi notasi balok, 2) Guru membuat materi praktik berupa lembar baca notasi balok dan audio *MPEG-Layer 3 (MP3)* sebagai alat bantu, 3) Guru mengirimkan lembar baca dan audio *MPEG-Layer 3 (MP3)* melalui *whatsapp group* kelas beberapa hari sebelum kegiatan pembelajaran praktik dimulai, 4) memulai kegiatan praktik sembari, 5) guru mengamati dan membantu peserta didik yang kesulitan, 6) peserta didik menerima tugas dari guru, 7) Guru mengevaluasi pembelajaran di kelas, 8) Guru melaksanakan kegiatan penilaian untuk mengetahui hasil belajar peserta didik.

Temuan penelitian yang didapatkan dari penelitian ini yaitu pemanfaatan teknologi informasi pada pembelajaran memang menjadi suatu ide dan terobosan baru untuk sebuah proses pembelajaran, salah satunya pemanfaatan media audio *MPEG-Layer 3 (MP3)* dalam pembelajaran membaca notasi balok. Pada penelitian ini, terbukti bahwa sebuah teknologi informasi bisa dimanfaatkan untuk proses pembelajaran. Kelebihan dari pemanfaatan media *MPEG-Layer 3 (MP3)* sebagai alat bantu pembelajaran ini yaitu lebih mudah untuk diaplikasikan, peserta didik tidak merasa kesulitan saat memanfaatkannya, nada dan bunyi yang tepat karena dihasilkan dari sebuah teknologi, peserta didik bisa belajar secara individu, guru mudah mengaplikasikannya ke dalam proses pembelajaran, lebih praktis dan efisien,

tidak membutuhkan banyak alat pembelajaran, sedangkan kekurangan dari pemanfaatan *MPEG-Layer 3 (MP3)* sebagai alat bantu pembelajaran ini adalah beberapa peserta didik terkadang lebih fokus ke *handphone* masing-masing dan terkadang lupa kalau mereka sedang belajar di kelas bersama guru.

5.2. Saran

Berdasarkan simpulan data diatas, terdapat beberapa saran diantaranya:

1. Setelah membaca skripsi ini, diharapkan pihak sekolah dapat berperan aktif untuk mengevaluasi cara mengajar dan membuat sebuah ide dan trobosan untuk meningkatkan proses pembelajaran peserta didik.
2. Guru lebih mengontrol lebih giat serta memberikan saran kepada peserta didik agar lebih aktif belajar.
3. Bagi peserta didik disarankan untuk lebih aktif lagi dalam belajar seni budaya ataupun pembelajaran lainnya.
4. Disarankan kepada guru untuk tidak memindahkan atau menukar pembelajaran satu ke pembelajaran lain agar pembelajaran lebih efektif dan tidak merusak tatanan komponen pembelajaran.
5. Guru diharapkan lebih kreatif dan inovatif dalam membuat sebuah media untuk pembelajaran agar pembelajaran bisa lebih aktif dan bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, R. (2021). *Penggunaan Aplikasi Tiktok dalam Pembelajaran Tari Bedana pada Ekstrakurikuler di SMAN 13 Bandar Lampung. Skripsi*. Tidak diterbitkan, Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan. Universitas Lampung.
- Bahaudin, “Pembelajaran Notasi Balok melalui Software Sibelius,” *Semin. Nas. Seni dan Desain 2017*, pp. 429–436, 2017.
- Banoë, Pono. (2013). *Kamus Umum Musik*. Cetakan ke-6. Yogyakarta: PT Kanisius.
- Dimiyati, (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Faizah, S. N. (2020). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru madrasah ibtidaiyah*.(2020: 179).
- Hendratmoko, T., Kuswandi, D., & Setyosari, P. (2017). “*Tujuan Pembelajaran Berlandaskan Konsep Pendidikan Jiwa Merdeka Ki Hajar Dewantara*”. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran)*, 3(2), 152-157. (belum dicari)
- Kalamu, La Yusran. 2019. *Teori Belajar dan Aplikasinya dalam Pembelajaran*. Bandung: Manggu Makmur Tanjung Lestari.
- Khaliq, I. (2020) *Efektivitas Penggunaan Media Mpeg-Layer 3 (Mp3) Dalam Meningkatkan Hafalan Al Qur'an Siswa Smp Islam Terpadu Al Ishlah*. Fakultas Agama Islam. Universitas Muhammadiyah Makassar.
- M. Alat, M. Di, and S. Pariaman, “E-Jurnal Sendratasik FBS Universitas Negeri Padang Vol 2 No 1 2013 Seri B,” vol. 2, no. 1, 2013.
- Maressa, T. C., Toruan, J. L., & Yuliasma, Y. (2013). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Membaca Notasi Balok Menggunakan Alat Musik Di Smpn 4 Pariaman*. *Jurnal Sendratasik*, 2(1), 38-46.
- Miftah, M. (2014). *Pemanfaatan media pembelajaran untuk peningkatan kualitas belajar siswa*. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2(1), 1-12.
- Mirzan, “Pemanfaatan Tes STIFIn Sebagai Optimalisasi Gaya Belajar Siswa di SD Islam Rumah Cerdas Malang,” *Digit. Libr. UIN Sunan Gung Djati, Bandung*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2019.

- N. L. Ucu, S. D. E. Paturusi, and S. R. U. A. Sompie, "Analisa Pemanfaatan E-Learning Untuk Proses Pembelajaran," *J. Tek. Inform.*, vol. 13, no. 1, 2018.
- Pangesti, F. H. (2014). *Upaya peningkatan keterampilan membaca notasi balok siswa kelas viii a melalui software encore di smp negeri 1 turi*. Diterbitkan. Univeristas Negeri Yogyakarta.
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). *Belajar dan Pembelajaran. Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*. (2017:388). (belum dicari)
- Pangestika, Y. (2021). *Penggunaan Media E-Learning Madrasah pada Pembelajaran Seni Budaya di MAN 1 Bandar Lampung*. Tidak diterbitkan, Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan. Universitas Lampung.
- Putra, S. B. (2017). *Pemanfaatan Media Audio Mp3 Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Notasi Balok Pada Paduan Suara Di Smp Negeri 4 Bandung* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Raco, J. R , "Metode Penelitian Kualitatif jenis, karakter, dan keunggulannya," *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 1, p. 9, 2016.
- Rahma, Findra. 2013. *Gampang Bermain Seruling Rekorder secara Otodidiak*. Jakarta Timur: Laskar Aksara.
- Rijali, A. (2019). Analisis Data Kualitatif (*Qualitative Data Analysis*). *Al Hadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81.
- Rohani, Ahmad. 2016, *Media Pembelajaran*, Jakarta : Rajawali Press 2.
- Sani, Riwan Abdullah. 2019. *Strategi Belajar Mengajar*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Setiawan, M. A. (2017). *Belajar dan pembelajaran*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Stella, C. (2017). "Pentingnya Pendidikan seni disekolah" <https://student-activity.binus.ac.id/himpgsd/2017/03/pendidikan-seni-di-sekolah-seberapa-pentingkah/> (Diakses pada 24 Agustus 2022)
- Sugiyono, P. D. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, cv.

GLOSARIUM

<i>Audio</i>	Alat peraga yang bersifat dapat didengar.
<i>Band</i>	Sekelompok orang yang satu aliran musik yang mempunyai satu cita-cita untuk berkarya dengan membentuk kelompok musik.
<i>Birama</i>	Gerak melodi yang teratur dalam sebuah lagu atau karya musik lainnya.
<i>CD</i>	(Compact Disc) piringan bundar yang terbuat dari logam atau plastik berlapis bahan yang dapat dialiri listrik, sehingga bersifat magnet. CD juga menyimpan data. Data direkam di atasnya, kemudian dibaca dari disk dengan menggunakan kumparan pengonduksi yang dinamakan head.
<i>Classroom action research</i>	Penelitian tindakan kelas
<i>Clef</i>	Lambang (simbol) guna menetapkan notasi nada dalam suatu not balok.
<i>Cybernetic</i>	Suatu studi terhadap kontrol dan komunikasi pada binatang dan mesin. Stafford beer menyebutnya sebagai ilmu organisasi efektif dan gordon pask memperluasnya dengan mencakup aliran informasi "pada semua media" dari bintang hingga otak.
<i>E-learning</i>	Bentuk teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan berupa website yang dapat diakses di mana saja.
<i>Feedback</i>	Umpan balik dapat berupa verbal maupun nonverbal. Sehingga dari dua pengertian di atas dapat digaris bawahi bahwa feedback dapat diartikan sebagai umpan balik atau respon untuk mengoreksi sebuah tindakan, baik secara verbal maupun nonverbal.
<i>Garis birama</i>	Garis yang dituliskan secara tegak lurus dengan paranada yang berfungsi untuk membatasi antar ruas birama satu dengan ruas birama yang lain.
<i>Hadroh</i>	Musik yang bernafaskan islami yaitu dengan melantukan sholawat nabi diiringi dengan alat tabuhan dengan alat tertentu. Hadroh

	menjadi kesenian islami yang sudah ada sejak zaman nabi muhammad shallallahu 'alaihi wa sallam.
<i>Handphone</i>	alat telekomunikasi elektronik dua arah yang bisa dibawa kemana-mana dan memiliki kemampuan untuk mengirimkan pesan berupa suara.
<i>Hardware</i>	komponen fisik komputer yang bisa dilihat oleh mata dan dipegang.
<i>Ipad</i>	Salah satu merek dari serangkaian alat pemutar media digital yang dirancang, dikembangkan, dan dipasarkan oleh apple computer.
<i>Marching band</i>	Aktivitas dimana sekelompok orang bermain alat musik sambil berbaris, bergerak dan berjalan membentuk berbagai visualisasi gerakan. Marching band mempunyai ciri khas tersendiri di bandingkan dengan aktivitas music lainnya, saat bermain marching band, kita dituntut untuk selalu bergerak dinamis mengikuti irama musik yang dimainkan, tidak hanya diam di tempat.
<i>Media pembelajaran</i>	Alat atau cara yang digunakan oleh pendidik untuk dapat digunakan oleh peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.
<i>MP3</i>	Salah satu format berkas pengodean suara yang memiliki kompresi yang baik (meskipun bersifat lossy) sehingga ukuran berkas bisa memungkinkan menjadi lebih kecil. Berkas ini dikembangkan oleh seorang insinyur jerman karlheinz brandenburg.
<i>Musescores</i>	Sebuah aplikasi penulis komposisi musik (scorewriter) yang dikembangkan oleh the musescore developer community.
<i>Musik ansambel</i>	Sekelompok pemain musik instrumental atau vokal dengan nama ansambel yang berbeda-beda. Sekelompok orang ini menampilkan komposisi musik tertentu secara bersama-sama. Terdapat beragam ansambel berdasarkan jenis instrumen, jenis musik, hingga jumlah musisi yang tampil
<i>Musik tradisional</i>	Seni budaya yang hidup dan berkembang di daerah tertentu dan telah turun temurun sejak lama. Musik ini memiliki ciri khas yang berbeda di setiap pelosok negeri dan daerah.

<i>Notasi balok</i>	Sebuah sistem penulisan lagu atau transkrip dari karya musik lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar.
<i>Paduan Suara</i>	Istilah yang merujuk kepada ensembel musik yang terdiri atas penyanyi- penyanyi maupun musik yang dibawakan oleh ensembel tersebut. Umumnya suatu kelompok paduan suara membawakan musik paduan suara yang terdiri atas beberapa bagian suara
<i>PC</i>	(Personal computer) seperangkat komputer yang digunakan oleh satu orang saja / pribadi. Biasanya komputer ini adanya dilingkungan rumah, kantor, toko, dan dimana saja karena harga PC sudah relatif terjangkau dan banyak macamnya.
<i>Paranada</i>	Garis-garis datar yang merupakan para-para tempat notasi nada diletakkan.
<i>Ritmik</i>	Pergantian panjang pendek, tinggi rendah serta keras lembut nada dalam suatu gubahan musik.
<i>Ruas birama</i>	Ruas yang terdapat di antara dua garis birama, ruas birama berfungsi untuk menuliskan not sesuai dengan birama yang dipergunakan
<i>Self-reflection</i>	Bagian dari proses introspeksi diri yang dilakukan dengan cara melihat kembali dan merenungkan berbagai hal yang telah terjadi di dalam hidup, seperti pengalaman, kebiasaan, dan keputusan
<i>Setting</i>	Penggambaran waktu, tempat, dan suasana terjadinya sebuah cerita. Setting disebut juga latar cerita.
<i>Software</i>	Sebuah data yang diprogram, disimpan, dan diformat secara digital dengan tujuan serta fungsi tertentu. Perangkat ini sendiri tak mempunyai bentuk fisik, grameds dapat mengoperasikannya melalui perangkat komputer.
<i>Software encore</i>	Aplikasi penulis notasi balok.
<i>Speaker</i>	Pengeras suara
<i>Tape recorder</i>	Alat perekam suara yang merekam dan memutar suara yang biasanya menggunakan pita magnetik untuk penyimpanan. Dalam bentuknya saat ini, ia merekam sinyal yang berfluktuasi dengan memindahkan pita melintasi kepala pita yang mempolarisasi ranah magnetik dalam pita kaset sesuai dengan sinyal audio.

<i>Tempo</i>	Cepat atau lambatnya lagu ketika dimainkan.
<i>Tiktok</i>	Aplikasi untuk membuat dan menyebarkan beragam video pendek dalam format secara vertikal, yang dimainkan hanya dengan men-scroll layar ke atas maupun ke bawah
<i>Whatsapp grup</i>	Layanan group diskusi yang mampu menampung 256 peserta dimana jumlah ini sangat banyak dan dapat dikumpulkan hanya dalam satu aplikasi. Para anggotanya dapat saling berbagi informasi dan diskusi secara online melalui ruang virtual tersebut.