

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUDIO-VISUAL*
PADA EKSTRAKURIKULER *DRUMBAND*
DI SMP NEGERI 1 BANJIT**

(Skripsi)

Oleh

**Hidayat Nur Aziz
1913045030**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MUSIK
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2024**

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUDIO-VISUAL*
PADA EKSTRAKURIKULER *DRUMBAND*
DI SMP NEGERI 1 BANJIT**

Oleh

**Hidayat Nur Aziz
1913045030**

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
2024**

ABSTRAK

PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUDIO-VISUAL* PADA EKSTRAKURIKULER *DRUMBAND* DI SMP NEGERI 1 BANJIT

Oleh:

HIDAYAT NUR AZIZ

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran ekstrakurikuler *Drumband* Kridatama dan penggunaan media *Audio-Visual* dalam ekstrakurikuler *Drumband* di SMP Negeri 1 Banjit. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Adapun sumber data primer dalam penelitian ini yaitu kepala sekolah, pembina, pelatih, dan anggota dari *Drumband* Kridatama SMP Negeri 1 Banjit. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yang dilakukan yaitu mereduksi data, menyajikan data, dan menarik simpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran *Drumband* Kridatama terdiri atas: 1) pengenalan materi *Drumband* dengan menggunakan media *Audio-Visual*, 2) mempraktikkan pukulan perkusi ka-ki-ka-ki pada *Drumband* berdasarkan tayangan media *Audio-Visual*, 3) memosisikan peserta didik pada masing-masing instrumen *Drumband* serta memberikan rangsangan dan materi ketukan pada pemain perkusi serta materi notasi nada do-re-mi kepada pemain *Bellyra*, 4) memberikan materi ketukan ketukan *marcia*, *triple*, dan ketukan lain dalam lagu mars untuk pemain perkusi dan partitur lagu Bumi Lampung dalam bentuk kertas dan tautan video, 5) melakukan demonstrasi harmonisasi lagu Bumi Lampung, dan 6) mendemonstrasikan hasil latihan dan mengevaluasi hasil pembelajaran. Pada tahap evaluasi peneliti menemukan bahwa pembelajaran *Drumband* Kridatama berjalan dengan sangat efektif berkat adanya media *Audio-Visual*.

Kata kunci: Penggunaan, Media, *Audio-Visual*, Ekstrakurikuler, *Drumband*.

ABSTRACT**THE USE OF AUDIO-VISUAL LEARNING MEDIA
IN THE DRUMBAND EXTRACURRICULAR
AT SMP NEGERI 1 BANJIT****By:****Hidayat Nur Aziz**

This study aims to describe the process of learning within the extracurricular Drumband Kridatama and the integration of Audio-Visual media in it at SMP Negeri 1 Banjit. Employing a qualitative research method with a descriptive approach, this study identifies primary data sources including the school principal, instructors, coaches, and members of the Drumband Kridatama at SMP Negeri 1 Banjit. Data collection techniques utilized include observation, interviews, and documentation. Data analysis techniques involve data reduction, data presentation, and drawing conclusions. This research reveal that the learning process of Drumband Kridatama encompasses: 1) the introduction of Drumband using Audio-Visual media, 2) practicing percussive techniques based on Audio-Visual media demonstrations, 3) positioning students on various Drumband instruments while providing stimuli and rhythm materials for percussionists and notation for Bellyra players, 4) delivering rhythmic material including marcia, tripled rhythms, and other patterns in mars songs for percussionists, alongside distributing the Bumi Lampung song sheet and video link formats, 5) demonstrating the harmonization of the Bumi Lampung song, and 6) showcasing the results of practice sessions and evaluating the learning outcomes. During the evaluation phase, it was found that the Drumband Kridatama learning process is highly effective, attributed to the use of Audio-Visual media.

Keywords: the use, media, Audio-Visual, extracurricular, Drumband.

Judul Skripsi : **PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
AUDIO-VISUAL PADA
EKSTRAKURIKULER DRUMBAND DI SMP
NEGERI 1 BANJIT**

Nama Mahasiswa : **Hidayat Nur Agiez**

Nomor Pokok Mahasiswa : **1913045030**

Program Studi : **Pendidikan Musik**

Jurusan : **Pendidikan Bahasa dan Seni**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

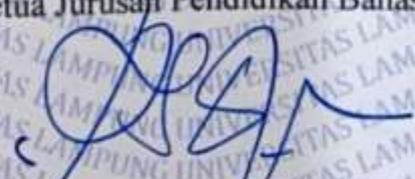


1. **Komisi Pembimbing**


Afrizal Yudha Setiawan, M.Pd.
NIP 199304292019031017


Erizal Barnawi, M.Sn.
NIP 199005172024211030

2. **Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni**

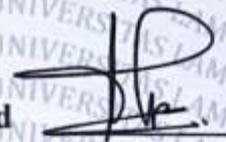

Dr. Sumarti, S.Pd., M.Hum
NIP 197003181994032002

MENGESAHKAN

1. **Tim Penguji**

Ketua

: Afrizal Yudha Setiawan, M.Pd



Sekretaris

: Erizal Barnawi, M.Sn.



Penguji

Bukan Pembimbing

: Hasyimkan, S.Sn, M.A.



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M. Si.

NIP. 196512301991111001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 01 Oktober 2024

SURAT PERNYATAAN

Sebagai civitas akademik Universitas Lampung, saya, yang bertanda tangan di bawah

NPM : 1913045030
nama : Hidayat Nur Aziz
judul skripsi : Penggunaan Media Pembelajaran *Audio-Visual* pada Ekstrakurikuler *Drumband* di SMP Negeri 1 Banjit
program studi : Pendidikan Seni Musik
jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

dengan ini menyatakan bahwa

1. karya tulis ini bukan saduran/terjemahan dari penelitian dalam bahasa asing. Penelitian ini murni saya susun melalui gagasan dan rumusan berdasarkan arahan dosen pembimbing;
2. tidak ada pendapat atau karya orang lain yang pernah dipublikasikan kecuali dicantumkan sebagai referensi dan dicantumkan dalam daftar pustaka;
3. saya menyerahkan hak milik atas karya tulis ini kepada Universitas Lampung dan oleh karena itu, Universitas Lampung berhak melakukan pengelolaan atas karya tulis ini sesuai dengan norma hukum dan etika yang berlaku;
4. pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Lampung.



RIWAYAT HIDUP



Peneliti dilahirkan di Tanjung Karang pada 23 Oktober 2001 dengan nama Hidayat Nur Aziz. Peneliti merupakan anak ke-2 dari 3 bersaudara, dari pasangan Rusdi S.Sos dan Kurniati S.Pd.

Peneliti menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri 2 Argomulyo pada 2013, pendidikan menengah pertama di SMP Negeri 1 Banjit pada 2016, dan pendidikan menengah akhir di SMA Negeri 1 Banjit pada 2019. Peneliti diterima di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Musik, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN) pada 2019. Peneliti tergabung dalam Unit Kegiatan Maha Siswa (UKM) Unila pada 2019 – 2020. Peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Lapangan (KKL) selama 7 hari dengan rute Yogyakarta – Bandung pada 2021. Peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) sekaligus Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMA Al-Falakhussa'adah, Kampung Tanjung Serupa, kec. Pakuan Ratu, kab. Way Kanan pada 2022.

MOTO HIDUP

“Sesungguhnya bersama kesukaran itu adalah kemudahan”
(Qs- Al Insyirah: 06)

“Hidup adalah perjuangan tanpa henti-henti.”
(Dewa 19)

SANWACANA

Segala puji bagi Allah Swt., Tuhan Yang Maha Esa, atas berkah, rahmat, taufik, serta hidayah-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Solawat serta salam selalu peneliti curahkan kepada Nabi Muhammad Saw. Semoga kita semua mendapatkan syafaatnya. Amin ya Rabbal alamin.

Penelitian yang peneliti susun ini berjudul “*Penggunaan Media Pembelajaran Audio-Visual Pada Ekstrakurikuler Drumband Di SMP Negeri 1 Banjir*”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran ekstrakurikuler *Drumand* di SMP Negeri 1 Banjir dan penggunaan media *Audio-Visual* pada pembelajaran tersebut. Penelitian ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Musik.

Peneliti tidak mungkin dapat menyelesaikan skripsi ini tanpa bantuan orang-orang di sekitar peneliti, bukan hanya bantuan secara material, melainkan juga bantuan secara moral. Tanpa adanya bantuan orang-orang tersebut, peneliti tidak akan mampu untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat waktu. Oleh sebab itu, peneliti mengucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Prof. Dr. Sunyono, M.Si selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
3. Dr. Sumarti, M.Hum. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni Universitas Lampung;

4. Hasyimkan, S.Sn, M.A. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Musik sekaligus dosen pembahas yang telah memberi masukan serta saran kepada peneliti demi kemajuan peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini;
5. Afrizal Yudha Setiawan, M.Pd. selaku pembimbing pertama yang telah membimbing peneliti dari awal hingga penelitian usai tanpa mengenal lelah;
6. Erizal Barnawi, M.Sn. selaku pembimbing kedua yang telah memotivasi, memberi kritik, menyampaikan masukan, serta membimbing peneliti selama penulisan skripsi ini;
7. Agung Hero Hernanda, M.Sn. Selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan masukan dan membimbing saya dalam menyelesaikan studi di Universitas Lampung;
8. Bapak dan Ibu dosen Universitas Lampung yang telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat bagi peneliti sejak pertama kali peneliti menginjakkan kaki di Universitas Lampung;
9. Seluruh staf administrasi fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu berbagai urusan peneliti selama berkuliah di Universitas Lampung;
10. Kedua orang tua peneliti, ayahanda dan ibunda, yang tidak pernah lelah dalam membimbing, mendidik, dan mendukung peneliti sejak kecil sampai beranjak dewasa. Beliau-beliau inilah manusia paling hebat bagi peneliti;
11. Para sahabat yang telah menemani peneliti sejak awal sampai akhir, yang tidak pernah meninggalkan peneliti dalam keadaan apa pun, selalu mendukung pilihan dan keputusan yang peneliti buat, serta selalu memberi masukan dan senantiasa mengingatkan ketika peneliti melakukan kesalahan dan kekhilafan;
12. Para teman-teman Irvan Ashraf, Laila Wafiq Azizah, Fitri Handayani, Desi Fitriyana, B. Tiara Shafa Zahira, Olga Margareta Lubay teman-teman KKN serta PLP desa tanjung serupa kurang lebih 50 hari telah memberi pengalaman yang sangat berkesan, semoga kalian sukses selalu, dilancarkan segala urusannya dan menjadi orang sukses.
13. Lulud Agista atas bantuan dan masukan yang selalu diberikan hingga selesainya sekripsi ini.

14. M. Yoga, Felix Bartes, Bakti Saputra dan seluruh rekan kerja yang selalu memberi keceriaan dan tempat untuk menampung seluruh keluh kesah.
15. Teman-teman, rekan kelas, *partner in crime*, dan semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu yang selalu memberi bantuan dan masukan serta arahan pada peneliti, baik di dalam perkuliahan maupun di dalam pergaulan.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN DEPAN	i
ABSTRAKii
RIWAYAT HIDUP	vii
MOTO HIDUP	viii
SANWACANA	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xvi
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	6
II. TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Penelitian Terdahulu	8
2.2 Kajian Teori	11
2.2.1 Belajar Dan Pembelajaran.....	11
2.2.1.1 Belajar	12
2.2.1.2 Pembelajaran	13
2.2.2 Media Pembelajaran.....	15
2.2.2.1 Macam Media Pembelajaran	18
2.2.2.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran	19
2.2.2.3 Kriteria Media Pembelajaran	22
2.2.2.4 Manfaat Media Pembelajaran	24
2.2.3 Media <i>Audio-Visual</i>	27
2.2.3.1 Bentuk-bentuk Media <i>Audio-Visual</i>	27
2.2.3.2 Tahapan Penggunaan Media <i>Audio-Visual</i>	28
2.2.3.3 Tujuan Penggunaan Media <i>Audio-Visual</i>	33
2.2.3.4 Manfaat Media <i>Audio-Visual</i>	34

2.2.3.5	Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Audio-Visual</i>	35
2.2.4	Ekstrakurikuler <i>Drumband</i>	36
2.2.4.1	Ekstrakurikuler.....	36
2.2.4.2	Jenis Kegiatan Ekstrakurikuler	37
2.2.4.3	<i>Drumband</i>	38
2.2.4.4	Macam-macam Alat <i>Drumband</i>	39
2.3	Kerangka Berpikir.....	39
III. METODE PENELITIAN		41
3.1	Desain Penelitian	41
3.2	Sumber Data	44
3.3	Teknik Pengumpulan Data.....	45
3.4	Instrumen Penelitian	47
3.5	Teknik Analisis Data.....	48
3.5.1	Reduksi Data (<i>Data Reduction</i>).....	49
3.5.2	Penyajian Data (<i>Data Display</i>).....	49
3.5.3	Menarik Simpulan (<i>Conslusiondrawing / Verivication</i>).....	49
3.5.4	Teknik Keabsahan Data	50
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....		52
4.1	Gambaran Umum Objek Penelitian	52
4.2	Proses Penggunaan Media Pembelajaran <i>Audio-Visual</i> Pada Ekstrakurikuler <i>Drumband</i> Di SMP Negeri 1 Banjit.....	54
4.2.1	Tahap Pra-Instruksional (Tahap Awal).....	56
4.2.2	Tahap Instruksional (Tahap Inti)	57
4.2.3	Tahap Evaluasi/Tindak Lanjut (Tahap akhir)	70
4.3	Pembahasan	71
4.3.1	Proses Pembelajaran Ekstrakurikuler <i>Drumband</i> SMP Negeri 1 Banjit	72
4.3.2	Penggunaan Media <i>Audio-Visual</i> pada Pembelajaran <i>Drumband</i> SMP Negeri 1 Banjit	76
V. PENUTUP		79
5.1	Simpulan	79
5.2	Saran	80
DAFTAR PUSTAKA		81
GLOSARIUM.....		84
LAMPIRAN.....		88

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 6 Kerangka Berfikir	40
Gambar 4. 1 SMP Negeri 1 Banjit.....	53
Gambar 4. 2 Dokumentasi pertemuan pertama	59
Gambar 4. 3 Dokumentasi pertemuan kedua.....	60
Gambar 4. 4 Dokumentasi pertemuan ketiga	62
Gambar 4. 5 Pelatih memberikan materi pada anggota Perkusi.....	62
Gambar 4. 6 Pelatih memberikan materi notasi angka pada anggota <i>Bellyra</i>	63
Gambar 4. 7 Dokumentasi pertemuan keempat.....	64
Gambar 4. 8 Proses latihan anggota <i>Bellyra</i> didampingi oleh pembiaa.....	65
Gambar 4. 9 Dokumentasi pertemuan kelima	66
Gambar 4. 10 Dokumentasi pertemuan keenam.....	68

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1. Tahapan-tahapan dalam desain penelitian.....	30
Tabel 4.3.1 Relevansi Penelitian dengan Pembelajaran Seni Musik	73

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran merupakan sebuah kegiatan timbal balik antara pendidik dan peserta didik yang dilakukan secara sadar untuk mencapai proses pendidikan, sehingga tercapai mutu pendidikan. Aunurrahman (2022) menghimpun pandangan berbagai ahli pendidikan dan menyimpulkan bahwa belajar merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan secara sengaja oleh seseorang dalam upaya mengubah perilaku melalui pengalaman dan latihan yang mengintegrasikan komponen kognitif, afektif, serta psikomotorik untuk mencapai suatu tujuan.

Terdapat berbagai macam wujud kegiatan pembelajaran salah satunya adalah pembelajaran musik. Pembelajaran musik memiliki banyak manfaat positif bagi peserta didik. Adapun manfaat pembelajaran musik menurut Krishna (2023: 515) di antaranya ialah memengaruhi tingkah laku individu, membantu perkembangan kecerdasan anak, membantu interaksi individu dengan orang lain, mengajarkan kedisiplinan, membangkitkan daya kreativitas, membentuk ekspresi, dan membantu individu untuk bersosialisasi.

Musik adalah sebuah bentuk karya seni yang terdiri dari bunyi-bunyian instrumental atau vokal ataupun keduanya, yang menghasilkan sebuah karya yang indah dan harmonis (Alif dkk., 2023). Musik merupakan karya seni bunyi yang berbentuk komposisi musik dan menggunakan komponen musik untuk mengekspresikan perasaan dan pikiran penciptanya. Komponen musik tersebut ialah melodi, irama, bentuk atau struktur lagu, harmoni, dan ekspresi.

Shaleha (2019: 49) menyatakan bahwa musik sebagai bahasa, yaitu merupakan suatu bentuk komunikasi universal. Kehadirannya dapat menggerakkan dan membangkitkan respons emosional manusia. Respons emosional itu akan membangkitkan perasaan dan pikiran manusia. Berdasarkan kapasitasnya, musik adalah sebuah karya seni atau suatu media seni yang dikenal luas dan digemari khalayak ramai dari berbagai lapisan masyarakat. Salah satu penikmat musik adalah anak-anak atau remaja karena anak-anak atau remaja dapat menyalurkan hobi bermusik melalui kegiatan-kegiatan pembelajaran musik yang ada di sekolah seperti dalam kegiatan ekstrakurikuler.

Supiani dkk. (2020: 31) Kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan pendidikan di luar jam pelajaran yang bertujuan untuk menunjang perkembangan peserta didik berdasarkan potensi, minat, bakat, dan kebutuhan peserta didik. Berdasarkan Permendikbud No.62 Tahun 2014 mengenai kegiatan ekstrakurikuler pada pendidikan, kegiatan ekstrakurikuler adalah aktivitas yang peserta didik lakukan untuk tujuan akademik di luar waktu kelas yang dijadwalkan sambil dibimbing dan diawasi oleh lembaga pendidikan. Adapun tujuan ekstrakurikuler adalah untuk mendorong tercapainya tujuan pendidikan nasional dengan sebaik-baiknya dengan membantu peserta didik mengembangkan kepribadian, kemampuan, minat, bakat, potensi, kerja sama, serta kemandiriannya.

Ekstrakurikuler di sekolah memainkan peran penting dalam sistem pendidikan, karena kegiatan ekstrakurikuler dapat membantu dalam mengembangkan rutinitas, kemampuan, prinsip moral, dan cara berpikir yang tepat untuk partisipasi dan pendidikan lebih lanjut. Terdapat bermacam-macam aktivitas ekstrakurikuler yang ada di sekolah. Salah satunya ialah ekstrakurikuler *Drumband*.

Drumband adalah kumpulan orang yang membawakan satu atau lebih lagu melalui berbagai kombinasi instrumen, baik perkusi, tiup, maupun alat musik

perkusi melodi (Permatasari, 2019: 29). Kegiatan *Drumband* merupakan perpaduan dari olahraga dan seni. Pertunjukan *Drumband* dilakukan dengan cara berjalan dan berdiri secara teratur, serta mengikuti pola gerakan tertentu. Oleh karena itu ekstrakurikuler *Drumband* memerlukan pelatihan khusus dalam pembelajaran dan memerlukan media pembelajaran yang mampu memudahkan kegiatan ekstrakurikuler *Drumband* tersebut.

Terdapat berbagai macam media pembelajaran dalam kegiatan *Drumband* salah satunya adalah penggunaan media *Audio-Visual*. Media *Audio-Visual* merupakan teknologi pembelajaran yang mengombinasikan antara media suara dengan *Visual*. Dengan demikian, proses pembelajaran melalui media *Audio-Visual* dilakukan dengan menggunakan alat atau media elektronik yang dapat menyampaikan pesan berbasis *Audio-Visual* (Arsyad, 2019: 32).

SMP Negeri 1 Banjit adalah sekolah yang terletak di Kabupaten Way Kanan. Berdasarkan pengamatan peneliti, sekolah tersebut memiliki kegiatan ekstrakurikuler musik yang cukup aktif baik dari Paduan Suara, *Hadrah*, Tari dan yang paling banyak diminati oleh para peserta didiknya yaitu ekstrakurikuler *Drumband*. Hal tersebut menjadikan ekstrakurikuler *Drumband* salah satu ekstrakurikuler terbesar dan paling aktif di sekolah tersebut.

Pada proses pembelajaran *Drumband* di SMP Negeri 1 Banjit sebelumnya, pendidik hanya memberikan suatu demonstrasi tanpa adanya penjelasan lebih lanjut. Oleh sebab itu, peserta didik memerlukan waktu yang relatif lama untuk memahami materi yang pendidik sajikan. Pada proses pembelajaran tersebut, peserta didik hanya meniru dengan cara mendengar serta melihat demonstrasi yang pendidik sajikan. Dengan demikian, peserta didik akhirnya

mempraktikkan materi tersebut dengan tempo dan nada yang tidak teratur sehingga pola ritmis dan nadanya menjadi tidak tepat.

Berdasarkan uraian di atas, untuk mendapatkan kualitas atau *Drumband* yang berprestasi, pendidik memerlukan media pembelajaran yang mampu menggali potensi yang dimiliki peserta didik. Adapun media pembelajaran yang cocok di pakai dalam ekstrakurikuler *Drumband* salah satunya adalah penggunaan media *Audio-Visual*. Penggunaan media *Audio-Visual* ini dilakukan dengan cara menerapkan pelatihan pendengaran melodi dan ritme (*Audio*) serta membaca melodi dan ritme (*Visual*) berupa memberikan lembaran notasi angka/huruf dan menayangkan video terkait, lalu menerapkan cara memainkannya dengan baik dan benar.

Dari masalah tersebut pendidik berinisiatif untuk melakukan penerapan pembelajaran menggunakan media *Audio-Visual*. Hal ini pun di dukung oleh fasilitas yang mumpuni dari SMP Negeri 1 Banjit. Sarana prasarana tersebut terdiri dari *LCD*, laptop, *speaker*, printer, serta video pembelajaran *Drumband* sehingga bisa membantu proses pembelajaran. Penggunaan media *Audio-Visual* ini memang telah pernah dilakukan dalam pembelajaran intrakurikuler maupun di ekstrakurikuler tari pada dua tahun belakang dan akan di adaptasi oleh pelatih dan pembina *Drumband* ke ekstrakurikuler *Drumband* pada semester ini, media *Audio-Visual* diharapkan mampu untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan peserta didik dalam pembelajaran ekstrakurikuler khususnya dalam pembelajaran *Drumband* di SMP Negeri 1 Banjit.

Kata “penggunaan” dalam penelitian ini merujuk pada pemanfaatan media *Audio-Visual* dalam pembelajaran ekstrakurikuler *Drumband*. Pemanfaatan tersebut dilakukan dengan cara menayangkan video penampilan *Drumband* dari grup lain pada lagu yang akan dipelajari, yakni lagu Bumi Lampung. Kemudian, menayangkan video tutorial memainkan lagu Bumi Lampung melalui *Drumband* dengan baik.

Peneliti melakukan penelitian ini untuk mendeskripsikan proses penggunaan media *Audio-Visual* dalam pembelajaran *Drumband*. Urgensi dalam penelitian ini dikarenakan proses pembelajaran *Drumband* dengan penggunaan media *Audio-Visual* yang baru akan dilaksanakan. Berdasarkan uraian yang peneliti paparkan, peneliti mengambil judul “Penggunaan Media Pembelajaran *Audio-Visual* Pada Ekstrakurikuler *Drumband* Di SMP Negeri 1 Banjit”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti kemukakan, rumusan masalah dalam penelitian ini ialah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah proses pembelajaran ekstrakurikuler *Drumband* di SMP Negeri 1 Banjit?
2. Bagaimanakah penggunaan media pembelajaran *Audio-Visual* pada ekstrakurikuler *Drumband* di SMP Negeri 1 Banjit?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan proses pembelajaran ekstrakurikuler *Drumband* di SMP Negeri 1 Banjit.
2. Mendeskripsikan penggunaan media *Audio-Visual* dalam ekstrakurikuler *Drumband* di SMP Negeri 1 Banjit.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Bagi Peserta didik

Bagi peserta didik, hasil penelitian ini peneliti harapkan mampu mengembangkan pemahaman konsep pembelajaran yang pendidik berikan. Dengan demikian, peserta didik memperoleh hasil belajar yang baik

dan memuaskan. Selain itu, peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif.

2. Bagi Pendidik

Bagi pendidik, hasil penelitian ini peneliti harapkan mampu memberi manfaat sebagai referensi dalam pembelajaran *Drumband* yang lebih baik lagi ke depannya. Penelitian ini dapat dijadikan panduan dalam menyusun strategi pembelajaran *Drumband* yang lebih menarik, terutama melalui media *Audio-Visual*. Dengan demikian, pembelajaran *Drumband* menjadi lebih menarik serta dapat menjadikan kinerja pendidik menjadi lebih kreatif dengan menggunakan metode pembelajaran yang sesuai.

3. Bagi Sekolah

Bagi sekolah, penelitian ini mampu membantu pengembangan pembelajaran ekstrakurikuler *Drumband* melalui penggunaan media *Audio-Visual*. Penelitian ini dapat menjadi panduan dalam meningkatkan metode dan strategi pembelajaran yang lebih menarik untuk pembelajaran ekstrakurikuler *Drumband* di SMP Negeri 1 Banjit. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi panduan bagi sekolah dalam mengembangkan media *Audio-Visual* untuk pembelajaran ekstrakurikuler lain.

4. Bagi Mahasiswa

Bagi mahasiswa pendidikan musik, penelitian ini bisa dimanfaatkan sebagai rujukan dalam penelitian berikutnya yang berkaitan dengan *Drumband*. Penelitian ini dapat memberikan wawasan pada mahasiswa terkait pemanfaatan media *Audio-Visual* dalam ekstrakurikuler, terutama *Drumband*. Dengan demikian, penelitian ini dapat memberikan inspirasi pada mahasiswa untuk menjelajahi potensi pemanfaatan media *Audio-Visual* di dalam berbagai konteks pembelajaran ekstrakurikuler lainnya.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini mencakup objek, subjek, lokasi, dan waktu penelitian:

1. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini ialah pembelajaran *Drumband* menggunakan media *Audio-Visual*. Media *Audio-Visual* dalam penelitian ini berupa video dokumentasi dan materi pembelajaran *Drumband*. Peneliti menganalisis penggunaan media tersebut selama pembelajaran *Drumband* berlangsung.

2. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini ialah peserta didik yang mengikuti ekstrakurikuler *Drumband* di SMP Negeri 1 Banjit. Peserta didik yang mengikuti ekstrakurikuler *Drumband* terdiri atas peserta didik kelas 8 dan 9 dengan jumlah 41 peserta didik. Kemudian, peneliti memilih 5 peserta didik yang masing-masing berasal dari satu posisi formasi *Drumband* untuk melakukan wawancara.

3. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Banjit. Sekolah tersebut beralamat di Jl. Rantau Temiang No. 47, Kampung Argomulyo, Kecamatan Banjit, Kab. Way Kanan Provinsi Lampung, Kode Pos: 34766. Sekolah tersebut berjarak 3 Kilometer dari kediaman peneliti.

4. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dari minggu pertama bulan April hingga bulan Mei tahun 2023. Penelitian berlangsung selama 6 minggu, mulai dari pengenalan sampai demonstrasi permainan *Drumband*. Pertemuan latihan ekstrakurikuler *Drumband* dilakukan setiap Senin atau Sabtu.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu terkait pemanfaatan media *Audio-Visual* yang pertama berjudul Penggunaan Media *Audio Visual* dalam Pembelajaran Tari Bedana Di SMP YP Unila Bandar Lampung oleh Fiqral Ifthahul Pahla Novriza pada 2017. Peneliti menggunakan metode deskriptif melalui pendekatan kualitatif dan diperkuat dengan adanya data kuantitatif. Peneliti memfokuskan penelitiannya terhadap pemanfaatan media *Audio-Visual* di dalam ruang lingkup pembelajaran tari *Bedana*. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini ialah terletak pada pembelajaran tari *Bedana* di kelas atau pembelajaran intrakurikuler, bukan di dalam ekstrakurikuler, sedangkan penelitian yang dilakukan ialah pembelajaran di ekstrakurikuler *Drumband*. Persamaan yang menjadi kontribusi dari penelitian tersebut terhadap penelitian ini yaitu tentang konsep pemanfaatan media *Audio-Visual*. Penelitian yang dilakukan berfokus pada deskripsi pemanfaatan *Audio-Visual* pada ekstrakurikuler *Drumband* di SMP Negeri 1 Banjit.

Penelitian selanjutnya yang relevan dengan penggunaan media *Audio-Visual* yaitu penelitian oleh Renda Safitri Ramadani pada 2020 dalam skripsi yang berjudul Pemanfaatan Media *Audio-Visual* Pada Kegiatan Ekstrakurikuler Di SMA Negeri 1 Gedong Tataan. Pada penelitian tersebut, peneliti menggunakan metode deskriptif kualitatif. Proses penelitian dilakukan dalam 5 pertemuan saja. Penelitian tersebut membahas terkait penggunaan

media *Audio-Visual* dalam pembelajaran tari *Sigeh Penguten* di ekstrakurikuler tari menggunakan metode demonstrasi. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini ialah terletak pada subjek pembelajaran, yakni pembelajaran tari, sedangkan penelitian yang dilakukan ialah pembelajaran *Drumband* pada ekstrakurikuler. Persamaan yang menjadi kontribusi dari penelitian tersebut terhadap penelitian ini yaitu tentang konsep pemanfaatan media pembelajaran *Audio-Visual*. Penelitian yang dilakukan lebih berfokus untuk mendeskripsikan penggunaan media *Audio-Visual* pada ekstrakurikuler *Drumband* di SMP Negeri 1 Banjit.

Penelitian relevan berikutnya ialah jurnal penelitian Intan Kartika (2021) dengan judul *Penggunaan Media Audio-Visual dalam Kemampuan Peserta didik Menari Piring 12 di Ekstrakurikuler SMA Negeri 2 Kotaagung*. Penelitian tersebut membahas terkait proses kemampuan anak dalam Tari Piring 12 dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Peneliti mendeskripsikan proses pembelajaran tari dalam kegiatan ekstrakurikuler SMA Negeri 2 Kotaagung. Penelitian ini menggunakan teori behavioristik. Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah observasi, wawancara, dokumentasi, lembar pengamatan, dan tes praktik. Peneliti menganalisis data dengan melaksanakan reduksi data, penyajian data, dan menarik simpulan. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini ialah pada pembelajaran tari, sedangkan penelitian yang dilakukan ialah pembelajaran *Drumband*. Persamaan yang menjadi kontribusi dari penelitian tersebut terhadap penelitian ini yaitu tentang konsep penggunaan media *Audio-Visual* pada kegiatan ekstrakurikuler. Pada penelitian sekarang, peneliti lebih berfokus untuk mendeskripsikan penggunaan *Audio-Visual* pada ekstrakurikuler *Drumband* di SMP Negeri 1 Banjit.

Penelitian relevan selanjutnya ialah jurnal Nurul Ayu Kartika (2018) dengan judul *Pembelajaran Tari Sigeh Penguten Menggunakan Media Audio-Visual Pada Ekstrakurikuler SMP Negeri 3 Batanghari Lampung Timur*. Penelitian tersebut memiliki tujuan untuk mendeskripsikan proses dan hasil pembelajaran Tari *Sigeh Penguten* dengan memanfaatkan media *Audio-Visual*

di SMP Negeri 3 Batanghari. Teori pembelajaran dalam penelitian tersebut ialah konstruktivisme. Penelitian tersebut memakai teknik analisis deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data observasi, dokumentasi, dan wawancara. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini ialah pada pembelajaran tari, sedangkan penelitian yang dilakukan ialah pembelajaran *Drumband*. Persamaan yang menjadi kontribusi dari penelitian tersebut terhadap penelitian ini yaitu tentang konsep penggunaan media pembelajaran *Audio-Visual*. Pada penelitian sekarang, peneliti lebih berfokus untuk mendeskripsikan penggunaan media *Audio-Visual* Pada Ekstrakurikuler *Drumband* di SMP Negeri 1 Banjit

Penelitian relevan berikutnya ialah skripsi oleh Novita Hendra Trisnawati (2013) yang berjudul “Penggunaan media *Audio-Visual* pada pembelajaran tari *Sigeh Penguten* kelas IV B di SD Negeri 1 Bandar Agung” Penelitian tersebut memiliki tujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan media *Audio-Visual* dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tari *Sigeh Penguten* kelas IV B SD Negeri 1 Bandar Agung. Metode penelitian yang digunakan ialah deskriptif kualitatif dengan menggunakan teori yaitu pembelajaran, media pembelajaran, dan media *Audio-Visual*. Perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada pembelajaran tari, sedangkan penelitian yang dilakukan ialah pembelajaran *Drumband* pada ekstrakurikuler. Persamaan yang menjadi kontribusi dari penelitian tersebut terhadap penelitian ini yaitu tentang konsep pemanfaatan media pembelajaran *Audio-Visual*. Pada penelitian sekarang lebih di fokuskan untuk mendeskripsikan penggunaan media *Audio-Visual* Pada Ekstrakurikuler *Drumband* di SMP Negeri 1 Banjit

Berdasarkan penelitian terdahulu yang sudah peneliti uraikan, penelitian tersebut memiliki beberapa perbedaan dengan penelitian yang dilakukan, yaitu dalam penelitian saat ini, peneliti berfokus pada pembelajaran musik dalam ekstrakurikuler *Drumband*. Namun, persamaan yang ada pada penelitian-penelitian tersebutlah yang menjadi pondasi peneliti dalam memahami objek penelitian yang peneliti lakukan, mulai dari pemahaman mengenai pembelajaran, media *Audio-Visual*, dan konsep ekstrakurikuler. Peneliti akan

mengamati proses pendidik dalam melatih *Drumband* dengan memfokuskan pada pembelajaran yang memanfaatkan media *Audio-Visual* dalam pembelajaran *Drumband* dan hasil dari pembelajaran *Drumband* setelah memakai media *Audio-Visual* di SMP Negeri 1 Banjir. Dengan adanya penelitian ini, peneliti mampu mengetahui dampak pembelajaran yang diteliti dalam meningkatkan potensi peserta didik dalam proses pembelajaran *Drumband* di SMP Negeri 1 Banjir.

2.2 Kajian Teori

2.2.1 Belajar Dan Pembelajaran

Menurut UUSPN No. 20 tahun 2003, proses pembelajaran digambarkan sebagai keterlibatan antara pendidik, peserta didik, serta sumber belajar dalam lingkungan belajar. Jadi, pada sebuah proses pembelajaran, pendidik dan peserta didik harus memiliki interaksi yang baik. Pendidik dan peserta didik harus saling mendukung agar pembelajaran lebih hidup sehingga tercipta suatu lingkungan pembelajaran yang aktif dan kondusif.

Pembelajaran adalah proses yang dirancang oleh pendidik untuk menumbuhkan pemikiran imajinatif yang mampu mengembangkan kapasitas peserta didik untuk berpikir kritis serta kapasitas mereka untuk menciptakan informasi baru dalam upaya lebih memahami materi pelajaran. Menurut Suryosubroto (2009: 29) yang menyimpulkan pendapat dari beberapa ahli, pelaksanaan pengajaran atau proses pembelajaran adalah pelaksanaan upaya-upaya yang didesain untuk meraih tujuan pengajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan proses belajar dan pembelajaran adalah suatu proses yang

terjadi akibat interaksi antara pendidik dengan peserta didik dalam rangka menyampaikan bahan ajar untuk meraih tujuan pembelajaran.

2.2.1.1 Belajar

Setiap makhluk hidup memiliki perbedaan dalam proses belajar. Begitu pun pada manusia tergantung bagaimana dia berinteraksi dengan lingkungannya dan pengalaman pribadinya. Semakin sering dia berinteraksi dengan lingkungannya semakin baik pula proses pembelajarannya. Jadi, dapat dikatakan proses belajar jika lingkungan memberikan perubahan pengetahuan baru akan tetapi bukan perubahan sifat maupun fisik. (Maskun dan Rachmedita, 2018)

Belajar adalah sebuah proses perubahan tingkah laku dari latihan dan pengalaman. Belajar merupakan suatu perubahan perilaku yang relatif tetap, yang terjadi karena adanya latihan serta pengalaman yang diperolehnya. Perubahan dalam proses belajar cenderung konstan dan meninggalkan dampak yang signifikan. Oleh karena itu, hubungan antara proses belajar dan perubahan merupakan dua fenomena yang saling terkait, di mana belajar berfungsi sebagai proses, sedangkan perubahan merupakan hasil yang terbukti dari proses tersebut (Yuningsih dan Masyithoh, 2023). Belajar juga dapat diartikan sebagai proses transisi dari tidak memahami menjadi paham atau sebagai proses transisi tingkah laku yang disebabkan oleh latihan dan pengalaman. Setiap orang melalui proses belajar dan belajar adalah kompleks yang dialami manusia. Proses belajar tersebut terwujud akibat adanya hubungan antara lingkungan individu dengan dirinya sendiri (Yuningsih dan Masyithoh, 2023).

Dengan demikian, peneliti dapat menyimpulkan bahwa belajar adalah sebuah aktivitas atau upaya yang sengaja dilakukan agar

mampu mencapai sesuatu. Tidak semua perubahan peserta didik dapat dikaitkan dengan pembelajaran. Sebaliknya, pembelajaran didefinisikan sebagai pengembangan pengetahuan, wawasan, dan keterampilan baru yang sebelumnya tidak dimiliki peserta didik. Hasil dari kegiatan belajar mengarah pada pergeseran dari ketidaktahuan menjadi pengetahuan, dari tidak melakukan apa-apa menjadi melakukan suatu hal, dan dari tidak bisa melakukan apa-apa menjadi bisa melakukan berbagai hal atau mampu melakukan suatu tindakan. Oleh karena itu setiap peserta didik atau manusia harus belajar agar pengetahuan atau wawasan bertambah dan bermanfaat bagi dirinya atau lingkungannya.

2.2.1.2 Pembelajaran

Pada dasarnya, pembelajaran adalah fase kegiatan antara pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan program pembelajaran, yakni rancangan kegiatan yang menggambarkan potensi dasar dan teori dasar yang memuat alokasi waktu secara rinci. Selain itu, proses pendidikan disertai dengan interaksi pendidik. Interaksi tersebut bertujuan untuk mencapai tujuan tertentu, baik proses pendidikan bagi peserta didik secara keseluruhan, maupun proses pedagogis yang dilakukan secara sistematis melalui tahapan desain, implementasi, dan evaluasi (Maskun dan Rachmedita, 2018)

Surya dalam Rusman (2014) menjelaskan pembelajaran adalah proses yang seorang individu lakukan untuk mendapat sebuah perubahan baru secara menyeluruh, baik dari hasil pengalaman pribadi seseorang tersebut maupun lingkungan. Pembelajaran adalah bentuk dukungan yang di berikan oleh pendidik agar mereka dapat mempelajari informasi baru, mengembangkan karakter dan bakatnya, serta membentuk sikap dan keyakinan dari diri seorang. Suatu proses pembelajaran melibatkan

interaksi antara pendidik dengan peserta didik. Dapat diartikan bahwa pembelajaran bertujuan untuk membantu peserta didik belajar secara efektif dan kondusif dalam ruang lingkup belajar perlu adanya proses pembelajaran yang aktif dari pendidik.

Interaksi antara pendidik dan peserta didik sangat dominan dalam proses memperoleh pembelajaran yang baik. Agar terciptanya interaksi pembelajaran dan pencapaian pembelajaran yang baik, alat bantu belajar berupa media pembelajaran sangat diperlukan. Media atau alat bantu pembelajaran ini bertujuan untuk mempermudah pendidik dalam menyajikan materi pembelajaran dan memberikan ilustrasi. Penggunaan media pembelajaran juga berperan penting dalam peningkatan minat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran merupakan sebuah proses yang melibatkan interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar di suatu lingkungan belajar. Manusia mengalami proses belajar dari sepanjang hidupnya dan hal tersebut bisa terjadi di mana pun dan kapan pun. Untuk memenuhi seluruh ruang lingkup dalam pendidikan itu, masing-masing lingkungan memiliki andil dalam mencapainya. Hal itu sejalan dengan apa yang di sebutkan oleh Ki Hajar Dewantoro yang membagi lingkungan pendidikan secara garis besar menjadi tiga yang disebut Tri Pusat Pendidikan, yakni keluarga, sekolah, dan masyarakat (Tirtahardja dalam Kadir, 2014).

Sama halnya dengan belajar pembelajaran juga memiliki tujuan akhir yaitu ranah kognitif, ranah afektif, serta ranah psikomotorik. Jadi tujuan akhir dari proses pembelajaran yang dimaksud ialah agar peserta didik mampu mengembangkan potensi intelektual yang termasuk dalam ranah kognitif, sehingga kemampuan intelektual meningkat setelah proses pembelajaran.

Selain domain kognitif, domain afektif juga merupakan tujuan utama dari proses pembelajaran karena seorang peserta didik dapat memiliki kualitas dan emosi positif setelah mengembangkan keterampilan kognitif yang kuat. Area terakhir adalah psikomotor, yang berhubungan dengan kemampuan fisik untuk belajar. (Maskun dan Rachmedita, 2018: 17).

Hubungan antara belajar dan pembelajaran juga terlihat dari adanya kegiatan mengajar pendidik dan kegiatan belajar peserta didik. Pembelajaran dapat terjadi tanpa kegiatan kelas, tetapi kegiatan kelas harus mencakup proses pembelajaran agar dapat dianggap sebagai pembelajaran. Kedua faktor ini sama-sama penting untuk sistem pendidikan. Akibatnya, belajar dan pembelajaran tidak dapat dipisahkan dalam praktiknya.

2.2.2 Media Pembelajaran

Pada proses pembelajaran hubungan antara pendidik dan peserta didik sangat penting untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang baik. Untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik, pendidik harus memiliki pengalaman dan imajinasi untuk melakukannya. Saat menyajikan materi kepada peserta didik, pendidik diharapkan memiliki fleksibilitas untuk membuat perubahan yang akan membantu peserta didik menyampaikan informasi dengan lebih baik dan membentuk nilai, kepribadian, dan mentalitas peserta didik (Hasan dkk., 2021)

Agar terciptanya interaksi pembelajaran dan pencapaian pembelajaran yang baik alat bantu belajar berupa media atau alat bantu pembelajaran sangat diperlukan. Keberadaan media atau sarana penunjang pembelajaran ini dapat mempermudah pendidik dalam menyajikan materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran juga berperan penting dalam meningkatkan motivasi serta minat peserta didik dalam proses pembelajaran (Hamalik dalam Arsyad, 2019: 19)

Heinich dkk, dalam Arsyad (2019) mendefinisikan media pembelajaran sebagai penghubung yang memuat informasi maupun pesan untuk tujuan instruksional atau mengandung tujuan pengajaran antara sumber dan penerima. Lebih lanjut, Gagne dan Briggs dalam Arsyad (2019) mengemukakan bahwa media pembelajaran secara eksplisit mencakup alat yang dipakai dalam penyampaian isi bahan ajar secara fisik. Buku, kaset, perekam video, film, *slide* (bingkai foto), grafik, kamera video, foto, komputer, dan televisi adalah contoh media pembelajaran, termasuk pula peralatan yang digunakan secara fisik untuk mengungkapkan isi materi pendidikan (Arsyad, 2019).

Dari kedua perspektif tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa media merupakan sarana untuk menyebarkan atau mengungkapkan pesan atau informasi yang berupa pembelajaran dari sumber hingga di terima oleh penerima informasi. Alat yang digunakan untuk memfasilitasi penyampaian informasi kepada peserta didik ini dapat berbentuk grafik, Visual, elektronik, dan alat pendengaran. Berdasarkan yang sudah dijabarkan sebelumnya, media pembelajaran adalah komponen pendidikan yang terdiri atas pesan, orang, dan alat (Seels dan Richey dalam Arsyad 2019). Menurut perkembangan teknologi tersebut, media pembelajaran bisa diklasifikasikan ke dalam empat jenis, yaitu:

a. Media Hasil Teknologi Cetak.

Teknologi cetak adalah teknik untuk membuat atau menyampaikan suatu materi, sebagian besar melewati proses pencetakan mekanis atau fotografis, contohnya seperti buku dan materi Visual. Teknologi cetak konvensional mencakup metode seperti cetak *offset*, *flexography*, *gravure*, dan *lithography*. Teknologi ini menggunakan cetakan fisik seperti plat logam atau kertas transfer untuk mentransfer gambar ke media cetak, seperti kertas, kanvas, atau plastik.

b. Media Hasil Teknologi *Audio-Visual*

Media pembelajaran berbasis *Audio-Visual* ialah teknologi pembelajaran yang mengintegrasikan media audio dan Visual. Media ini memakai mesin-mesin elektronik dan mekanik yang dapat menghasilkan informasi berupa *Audio Visual* dalam proses pembelajarannya. Contoh media ini antara lain video, salindia bersuara, rekaman VCD, dan sebagainya.

c. Media Hasil Teknologi Komputer

Media pembelajaran yang berbasis komputer adalah teknologi pembelajaran untuk membuat atau mendistribusikan konten memakai sumber berbasis mikroprosesor. Media hasil teknologi komputer adalah segala bentuk produk atau karya yang dihasilkan dengan menggunakan teknologi komputer. Perbedaan dari beberapa teknologi yang lainnya adalah *output* dari media pembelajaran ini tidak diberikan melalui cetak ataupun *Visual*, melainkan disampaikan melalui digital.

d. Media Hasil Gabungan Teknologi Cetak Dan Komputer

Media pembelajaran gabungan ini ialah penggabungan berbagai media pembelajaran dengan menggunakan kontrol komputer untuk membuat dan mengirimkan konten. Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer adalah jenis media yang menggabungkan teknologi cetak konvensional dengan teknologi komputer untuk menghasilkan produk-produk cetak yang lebih efisien, fleksibel, dan berkualitas tinggi. Hal ini menggabungkan kelebihan teknologi cetak tradisional dengan kemampuan digital dan otomatisasi yang ditawarkan oleh teknologi komputer.

Peran media dalam interaksi peserta didik terhadap lingkungannya dapat diklasifikasikan berdasarkan potensi keunggulan dan potensi hambatan yang mungkin muncul pada pelaksanaan pembelajaran. (Gerlach dkk. dalam Fadilah, 2019: 3) mengemukakan tiga kelebihan kemampuan media antara lain kemampuan fiksatif, manipulatif, dan distributif. Kelebihan tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut.

- a. Kemampuan fiksatif merujuk pada kapasitas untuk menangkap, menyimpan, dan menyajikan kembali suatu objek atau peristiwa. Melalui keterampilan ini, objek atau peristiwa mampu direpresentasikan melalui gambar, foto, rekaman, atau film, lalu dapat disimpan untuk kemudian ditampilkan dan diamati kembali sesuai dengan kejadian aslinya ketika diperlukan.
- b. Kemampuan manipulatif merujuk pada kemampuan media untuk menayang ulang objek atau kejadian dengan variasi perubahan (manipulasi) sesuai dengan kebutuhan. Manipulasi tersebut mencakup penyesuaian ukuran, kecepatan, warna, dan kemungkinan untuk mengulang penyajiannya. Kemampuan ini menjadi keunggulan utama dari media pembelajaran.
- c. Kemampuan distributif merujuk pada kapasitas yang dimiliki media untuk mencapai audiens dalam jumlah besar dalam satu kesempatan penyajian secara bersamaan dengan efektif dan efisien. Hal ini melibatkan penggunaan teknologi untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada target audiens di lokasi yang berbeda, baik secara fisik maupun secara virtual. Contoh kemampuan distributif dengan media pembelajaran ialah melalui siaran televisi atau radio.

2.2.2.1 Macam Media Pembelajaran

Seorang pendidik bisa memanfaatkan berbagai macam media pembelajaran bergantung dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai pendidik tersebut. Media tersebut dapat pendidik pilih berdasarkan karakteristik metode pembelajaran yang dipilih dan disesuaikan dengan karakteristik media pembelajaran. Fadilah (2019: 4) mengelompokkan macam media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan oleh pendidik ke dalam 9 bagian, antara lain: 1) bahan publikasi yang meliputi buku, koran, dan majalah; 2) bahan bergambar yang meliputi bagan, lukisan, grafik, foto, diagram, peta, gambar, dan peta; 3) bahan pameran yang meliputi papan demonstrasi, papan magnet, papan flanel, dan *bulletin board*; 4) bahan proyeksi yang meliputi OHP (*overhead projector*), OHT (*overhead transparency*), salindia, *film strip*, dan film; 5) bahan rekaman audio yang meliputi kaset video, piringan hitam, dan kaset *tape*; bahan produksi yang meliputi termofek, *tape recorder*, dan kamera; 6) bahan siaran yang meliputi program televisi dan radio; 7) bahan pandang dengar (*Audio-Visual*) yang meliputi televisi, salindia bersuara, video, dan film suara; dan 8) benda model/peraga yang meliputi diorama, miniatur, dan boneka.

2.2.2.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Ragam jenis media pembelajaran saat ini dipengaruhi oleh sifat dan karakteristik masing-masing media. Oleh sebab itu, media dapat diklasifikasikan secara bervariasi guna memenuhi kebutuhan pembelajaran di kelas (Fadilah, 2019: 4). Pemahaman yang akurat, teliti, dan komprehensif oleh pendidik terhadap penggolongan dan pemilihan jenis media menjadi faktor penentu keberhasilan penyampaian pesan pembelajaran dari sumber pesan kepada peserta didik sebagai penerima pesan. Jenis media pembelajaran yang umum digunakan terdiri atas media audio, media visual, dan media audio visual.

a. Media Audio

Media audio merupakan jenis media yang memungkinkan pesan yang disampaikan hanya dapat diterima melalui indra pendengaran (Sadiman dalam Fadilah, 2019: 4). Pesan atau informasi yang disampaikan diwujudkan dalam lambang-lambang auditif, seperti kata-kata, musik, dan efek suara (Riyana dalam Fadilah, 2019: 4). Dengan kata lain, media ini terbatas pada penggunaan indra pendengaran dan memanipulasi unsur bunyi atau suara. Berdasarkan beberapa definisi tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa media audio merupakan media yang menyajikan pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar), yang mampu merangsang motivasi, perhatian, perasaan, dan pikiran peserta didik untuk memahami isi materi yang disajikan. Beberapa jenis media audio yang umum digunakan dalam pembelajaran mencakup audio kaset, siaran audio, cakram padat (compact disc), MP3 (*MPEG Audio Layer 3*), WAV (*Waveform Audio Format*), radio internet, dan laboratorium bahasa.

b. Media Visual

Media visual, yang juga sering disebut sebagai media pandang, memungkinkan individu untuk mengalami atau memahami melalui penglihatannya. Media ini dapat dibedakan menjadi dua kategori, yaitu: media visual yang tidak diproyeksikan dan media proyeksi diam. Media visual yang tidak diproyeksikan adalah jenis media sederhana yang tidak memerlukan penggunaan proyektor dan layar untuk memproyeksikan gambar. Beberapa contoh dalam kategori ini melibatkan gambar mati atau gambar diam (*still picture*); media grafis seperti grafik, sketsa, diagram, poster, bagan atau *chart*, papan

flannel, dan *bulletin board*; bahan cetak seperti buku teks, modul, serta materi pengajaran atau buku panduan; dan media yang praktis dan aplikatif, yang mencakup elemen-elemen dari ketiga jenis media sebelumnya seperti *flipchart*, *flashcard*, *flannelgraph*, dan *bulletin board*.

Media proyeksi diam (*projected still medium*) merupakan jenis media visual yang menggunakan alat proyektor untuk menampilkan pesan dalam bentuk tulisan, gambar, angka, atau grafis. Media ini sering kali mirip dengan media grafis karena keduanya menyajikan rangsangan visual, dan banyak bahan grafis digunakan dalam media proyeksi diam. Perbedaan utama antara keduanya terletak pada interaksi langsung sasaran dengan pesan dalam media grafis, sementara dalam media proyeksi diam, pesan harus diproyeksikan terlebih dahulu menggunakan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran. Media proyeksi diam kadang-kadang dilengkapi dengan rekaman audio, namun ada juga yang hanya berfokus pada elemen visual.

Jenis media proyeksi diam melibatkan berbagai format seperti film bingkai (*slide*), film rangkai (*filmstrip*), media transparansi (*overhead transparency* (OHT) dan *overhead projector* (OHP), proyektor tidak tembus pandang (*opaque projector*), dan mikrofis (*microfiche*).

c. Media Audiovisual Gerak (*Audio-Visual*)

Media audiovisual gerak adalah jenis media yang mampu menyampaikan pesan melalui indra pendengaran dan indra penglihatan, dengan gambar yang dapat bergerak. Penggunaan media audio visual gerak dapat memberikan pengajaran yang lebih bermakna dan berkesan. Gabungan elemen-elemen multimedia seperti audio, visual, pergerakan, warna, dan kesan tiga dimensi membuat media ini memiliki daya tarik khusus, diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik, memberikan kesan yang kuat, meningkatkan daya tarik pembelajaran, memotivasi peserta didik dalam belajar, dan memperjelas materi yang disampaikan sehingga mencapai tujuan pembelajaran. Contoh media audiovisual gerak antara lain film, televisi, video (VCD, DVD, VTR), komputer, dan media serupa.

2.2.2.3 Kriteria Media Pembelajaran

Mutu hasil belajar seorang peserta didik ditentukan oleh mutu proses pembelajaran yang dialaminya, dan hal ini dipengaruhi oleh tepat tidaknya strategi pembelajaran yang digunakan (Miftah, 2022: 415). Pemilihan media dalam proses pembelajaran merupakan hal yang sangat penting, khususnya pemilihan media yang cocok untuk mengajarkan suatu bidang studi. Saat ini, banyak perangkat lunak baik melalui komputer maupun perangkat bergerak (ponsel dan tablet) yang dapat dimanfaatkan sebagai media yang cocok untuk mata pelajaran yang dapat disajikan lewat bantuan perangkat elektronik dalam bentuk multimedia interaktif (Miftah, 2022: 415).

Untuk dapat memilih media pembelajaran secara tepat, guru haruslah mempertimbangkan seperangkat kriteria, di antaranya

adalah jumlah sasaran (kelompok kecil, sedang atau besar), lokasi keberadaan sasaran (di dalam kelas atau ruang terbuka), jenis media pembelajaran yang tepat bagi peserta didik dan tingkat kesulitan pemanfaatannya, serta besar-kecilnya biaya yang dikeluarkan dibandingkan dengan keuntungan atau manfaat yang akan diperoleh peserta didik. Richey (dalam Miftah, 2022: 415) mengemukakan kriteria media pembelajaran yang perlu dipertimbangkan pendidik antara lain: ketepatan/kesesuaian jenis media dengan tujuan pengajaran, dukungan terhadap isi bahan pelajaran, kemudahan memperoleh media, keterampilan pendidik dalam menggunakannya, tersedia waktu untuk menggunakannya, dan sesuai dengan taraf berfikir anak.

Sementara itu, pandangan lain disampaikan oleh Hilman dan Dewi (Dalam Miftah, 2022: 415). Hilman dan Dewi berpendapat bahwa terdapat tujuh kriteria pemilihan media. Ketujuh kriteria pemilihan media tersebut meliputi: tujuan instruksional yang ingin dicapai; karakteristik peserta didik; jenis rangsangan belajar yang diinginkan (audio atau visual), keadaan latar atau lingkungan, dan gerak atau diam; ketersediaan sumber setempat; bentuk media (media siap pakai atau media rancang); kepraktisan dan ketahanan media; dan efektifitas biaya dalam jangka waktu panjang. Menurut Murtafiah (dalam Miftah, 2022: 415), kriteria pemilihan media pembelajaran antara lain: tujuan instruksional, sasaran didik, karakteristik media yang bersangkutan, waktu, biaya, ketersediaan, konteks penggunaan, dan mutu teknis.

Selain itu, pendidik harus memperhatikan sifat media pembelajaran yang dipilih agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Rohmat. (dalam Miftah, 2022: 416)

mengemukakan sifat yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran. Sifat-sifat media pembelajaran yang menjadi kriteria khusus dalam pemilihan media tersebut antara lain: 1) mempercepat dan mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran, 2) adanya kejelasan tentang maksud dan tujuan pemilihan media pembelajaran, 3) karakteristik media pembelajaran, dan 4) adanya sejumlah media yang dapat dibandingkan atau dikompetisikan.

2.2.2.4 Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik (Karo, 2019: 94). Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan peserta didik sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Akan tetapi, secara lebih khusus, Kemp & Dayton (dalam Karo, 2019: 94) menjabarkan manfaat media yang lebih rinci, antara lain menyeragamkan cara penyampaian materi pelajaran, membuat proses pembelajaran lebih jelas dan menarik, membuat proses pembelajaran lebih interaktif, meningkatkan efisiensi dalam waktu dan tenaga, meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik, memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar, serta mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Selain beberapa manfaat-manfaat tersebut, media pembelajaran juga memiliki manfaat praktis yang lain. Arsyad (dalam Karo, 2019: 95) mengemukakan 3 manfaat praktis media pembelajaran.

Manfaat praktis media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya, dan kemungkinan peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu.

Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa yang ada di lingkungan mereka. Selain itu, media pembelajaran juga memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata. Kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Selain manfaat di atas, Harahap (2022: 67) mengemukakan pendapat lain terkait manfaat penggunaan media pembelajaran. Harahap mengemukakan 10 manfaat penggunaan media *Audio-Visual*. Manfaat tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Media pembelajaran dapat mengatasi berbagai keterbatasan yang dimiliki peserta didik. Kehidupan keluarga dan masyarakat sangat menentukan macam pengalaman yang dimiliki peserta didik, peserta didik dari golongan kurang mampu tidak akan sama pengalamannya sehari-harinya dengan peserta didik dari golongan mampu. Media pembelajaran dalam hal ini dapat mengatasi hal tersebut, misalnya dengan film, TV, video, gambar dan sebagainya.
2. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang kelas. Pendidik dapat menampilkan objek yang terlalu besar

atau terlalu berat melalui menggunakan media pembelajaran, seperti foto, slide, gambar, model, TV dan sebagainya. Misalnya, penggunaan alat peraga tata surya dan bintang-bintang.

3. Media pembelajaran dapat mengatasi objek yang terlalu kecil (yang tidak dapat dilihat dengan mata telanjang), seperti molekul atom, sel, bakteri, maka dapat digunakan media seperti mikroskop, lup, model, gambar dan sebagainya.
4. Media dapat mengatasi gerakan yang terlalu lambat, terlalu cepat, seperti dengan menggunakan media film, film slide, TV video, dan lain sebagainya.
5. Media pembelajaran dapat mengatasi hal-hal yang terlalu kompleks dan rumit untuk diamati, seperti sistem listrik pada pesawat terbang, sistem aliran darah atau susunan tubuh manusia. Hal ini dapat diatasi dengan menggunakan film, film *slide*, TV, video, gambar, foto, dan lain sebagainya.
6. Media pembelajaran dapat menunjukkan hal-hal seperti peristiwa alam, misalnya tiupan angin, mekarnya bunga, terjadinya letusan gunung berapi, gerhana matahari yaitu dengan menggunakan film, film strip, dan film *slide*.
7. Media memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan masyarakat atau keadaan alamiah, yaitu dengan meninjau kebun binatang, taman nasional, museum, kebun botani, cagar alam, dan perindustrian.
8. Media menghasilkan keseragaman pengamatan peserta didik terhadap sesuatu. Misalnya, pendidik dapat menggunakan film, *slide*, dan mikroskop. Dengan demikian, peserta didik dapat memahami dari sudut pandang masing-masing.
9. Media dapat menanamkan konsep dasar yang konkret dan realistik. Misalnya, pendidik dapat menggunakan gambar, film, dan model. Dengan demikian, peserta didik dapat memahami sesuatu melalui pengamatan tidak langsung.

10. Media dapat mengembangkan keinginan dan minat belajar yang baru. Media juga dapat membangkitkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar peserta didik. Melalui media tersebut, peserta didik dapat menemukan minat belajar yang sesuai dengan dirinya masing-masing.

2.2.3 Media *Audio-Visual*

Media pembelajaran *audio* dan *Visual* dapat dikatakan semacam media terpadu, yakni perpaduan antara *media-Visual* dengan gabungan dari audio atau pendengaran. Jadi, dapat diartikan bentuk media pembelajaran media *Audio-Visual* ini merupakan penggabungan indra penglihatan dan pendengaran. Menurut para tokoh dalam pendidikan, media hadir dalam berbagai bentuk baik dalam pemakaian, karakteristik media, pengalaman belajar peserta didik, serta jangkauan.

2.2.3.1 Bentuk-bentuk Media *Audio-Visual*

Ada beberapa bentuk media *Audio-Visual* yang bisa diklasifikasikan. Soedjarwono (dalam Irvan & Simanjuntak, 2019: 4) mengelompokkan delapan wujud media *Audio-Visual*. Berikut jabaran bentuk-bentuk media *Audio-Visual*.

- a. Media *Audio-Visual* dinamis, antara lain televisi, video tape, film dan media audio pada umumnya seperti kaset program, piringan, dan sebagainya;
- b. Media *Audio-Visual* statis, antara lain filmastip dengan suara, salindia dengan suara, serta komik bersuara;
- c. Media *audio* semidinamis, antara lain *telewriter*, morse, serta media *board*;
- d. Media *Visual* dinamis, antara lain film bisu;
- e. Media *Visual* statis, antara lain mikrofon, bagan, peta globe, grafis, gambar dan sebagainya;

- f. Media seni dinamis;
- g. Media *audio*, antara lain *disk*, tape, telepon, radio, dan sebagainya; dan
- h. Media cetak, antara lain koran, majalah, dan pamflet.

Apa pun yang terdengar oleh seseorang seperti musik, kata yang diucapkan, bunyi mekanik (seperti suara mesin motor), suara bising, dan lain-lain dianggap sebagai media *Audio*. Sementara itu, media *Visual* mencakup segala alat pendidikan yang dapat ditangkap melalui pancaindra mata. Perumpamaan dan materi *Visual* lainnya amat penting untuk proses pembelajaran karena bisa membantu pemahaman dan mempertajam memori.

Penggunaan peralatan peranti keras selama proses pembelajaran, seperti proyektor layar lebar, *tape recorder*, dan mesin proyektor film; adalah yang membedakan pengajaran melalui kelas *Audio-Visual*. Adapun karakteristik pokok dari media pembelajaran *Audio-Visual* berdasarkan pendapat Arsyad (2019) terdiri atas 6 ciri utama, yaitu: 1) umumnya bersifat linear; 2) umumnya menyuguhkan *Visual* bergerak; 3) cara pemakaiannya sesuai dengan ketetapan pembuat atau perancangannya; 4) merupakan representasi fisik dari ide nyata maupun abstrak; 5) dikembangkan berdasarkan prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif; dan 6) berorientasi pada pendidik dengan tingkat keikutsertaan interaksi peserta didik yang sedikit.

2.2.3.2 Tahapan Penggunaan Media *Audio-Visual*

Pada bagian sebelumnya, peneliti telah menjabarkan terkait proses pembelajaran. Pelaksanaan proses belajar dan pembelajaran adalah suatu proses yang terjadi akibat interaksi

antara pendidik dengan peserta didik dalam rangka memberikan bahan pembelajaran untuk meraih tujuan pembelajaran. Sudjana dalam Suryosubroto (2009: 30) menjelaskan bahwa proses belajar mengajar memiliki 3 tahap, yaitu tahapan pra-instruksional, instruksional, dan penilaian/tindak lanjut. Tahap tersebut dijabarkan sebagai berikut.

a. Tahap Pra-Instruksional (Tahap awal)

Tahap pra-instruksional ialah langkah yang dilakukan ketika memulai sebuah kegiatan belajar mengajar. Tahap ini berfungsi untuk membuka pembelajaran. Proses belajar dan pembelajaran, baik pembelajaran intrakurikuler maupun ekstrakurikuler, memerlukan pembukaan atau usaha pendidik untuk menciptakan kondisi sebelum memulai pembelajaran. Usaha atau kegiatan yang dilakukan pendidik sebelum memulai memberikan materi ajar ini bertujuan untuk membuat mental peserta didik atau perhatian peserta didik tertuju kepada sang pendidik sehingga materi ajar yang akan disampaikan oleh pendidik pun menimbulkan dampak positif pada proses belajar dan mengajar.

Hal itu seirama dengan pendapat Suryosubroto (2009: 21-22) yang mengungkapkan bahwa membuka pelajaran sebagai suatu upaya pendidik untuk menciptakan suasana pembelajaran. Hal tersebut bertujuan agar perhatian dan psikis murid terfokus pada pembelajaran. Menciptakan suasana awal pembelajaran sudah menjadi tanggung jawab pendidik untuk mewujudkan lingkungan belajar yang kondusif.

Hasibuan dalam Suryosubroto, (2009: 32-43) menyatakan proses pembukaan dalam pembelajaran harus mencakup empat komponen. Komponen tersebut ialah 1) menarik perhatian peserta didik, 2) menimbulkan motivasi, 3) memberi

acuan, dan 4) membuat kaitan. Berikut jabaran dari komponen-komponen tersebut.

1. Menarik Perhatian Peserta didik

- a) Menggunakan gaya mengajar yang bervariasi, misalnya praktik, bermain peran, atau inkuiri; dan
- b) Menggunakan berbagai media mengajar, misalnya melalui salindia, musik, video, dan sebagainya. Pola transaksi yang bervariasi memunculkan motivasi.

2. Menimbulkan Motivasi

- a) Dengan keantusiasan serta kehangatan, misalnya bersikap akrab, hangat, bersahabat, dan ramah;
- b) Dengan menciptakan rasa keingintahuan;
- c) Dengan memaparkan gagasan yang berlawanan; dan
- d) Dengan memperhatikan dan menyesuaikan minat peserta didik.

3. Memberi Acuan

- a) Memaparkan tujuan dan batasan tugas;
- b) Merekomendasikan tahap-tahap yang harus dikerjakan;
- c) Mengingatkan masalah utama yang hendak dibahas.
- d) Mengajukan pertanyaan-pertanyaan

4. Membuat Kaitan

- a) Membuat kaitan antara aspek-aspek yang relevan dari mata pelajaran yang sudah dipelajari.
- b) Membuat perbandingan atau pertentangan antara informasi baru dan informasi yang telah dikuasai peserta didik.
- c) Memaparkan konsep atau definisinya lebih dahulu.
- d) Mengemukakan perincian bahan yang baru.

b. Tahap Instruksional (Tahap inti)

Tahap instruksional ialah langkah penyajian bahan ajar yang bisa dikenalkan. Tahap ini meliputi 5 langkah, yakni 1)

menyampaikan materi pelajaran, 2) metode mengajar, 3) penggunaan media pembelajaran, 4) pengelolaan kelas, dan 5) interaksi belajar mengajar. Berikut jabaran dari kelima langkah tersebut.

1. Menyampaikan Materi Pelajaran

Ketika memberikan materi atau bahan ajar, pendidik harus memperhatikan penetapan bahan ajar. Isi mata pelajaran yang diajarkan kepada peserta didik harus sesuai dengan kurikulum, pada hakikatnya disebut sebagai materi atau mata pelajaran. Materi atau topik umumnya bisa dikelompokkan ke dalam beberapa jumlah kategori, antara lain: fakta, konsep, prinsip, serta keterampilan.

2. Metode Mengajar

Metode mengajar adalah sebuah langkah pendidik dalam upaya mendekati diri kepada peserta didik atau suatu strategi yang pendidik gunakan untuk membangun hubungan dengan peserta didik ketika mengajar. Dengan demikian, dalam rangka menciptakan proses belajar mengajar, strategi pengajaran memainkan peran yang sangat penting sebagai kunci keberhasilan dalam mengajar. Suadjana dalam Suryosubroto, (2009: 36) menyatakan dalam proses mengajar di perlukan metode yang bervariasi/kombinasi dari beberapa metode mengajar, antara lain: 1) ceramah, demonstrasi, dan eksperimen; 2) ceramah, sosiodrama, dan diskusi; 3) ceramah, *problem solving*, dan tugas; dan 4) ceramah, demonstrasi, dan latihan.

3. Penggunaan Media Pembelajaran *Audio-Visual*

Keberhasilan proses belajar mengajar bergantung pada pemakaian media pembelajarannya. Media pembelajaran digunakan dalam proses belajar mengajar dengan maksud membantu pendidik dalam mendongkrak efektivitas dan efisiensi proses belajar peserta didik. Adapun beberapa tahap yang harus dilihat dalam menggunakan media *Audio-Visual* antara lain: 1) menyajikan pesan atau informasi yang mudah dipahami berupa gambar berbentuk video; 2) video yang disajikan bersifat interaktif, membimbing peserta didik untuk memahami suatu materi lewat pencitraan gambar; 3) pendidik harus mengetahui dan menguasai program video yang tersedia supaya peserta didik tidak menganggap video semata-mata hanya media hiburan; 4) mempraktikkan kembali materi yang sudah di ajarkan; dan 5) melakukan tes untuk mengetahui pemahaman peserta didik dari program video.

4. Pengelolaan Kelas

Pengelolaan kelas bertujuan untuk mewujudkan suasana yang sebaik-baiknya supaya aktivitas pembelajaran bisa terlaksana sesuai rencana. Pengelolaan kelas adalah usaha yang dilaksanakan oleh orang-orang yang bertugas dalam aktivitas belajar mengajar atau yang membantu kegiatan belajar mengajar. Oleh sebab itu, pendidik harus menciptakan suasana kelas yang kondusif dan mampu menunjang keefektifan kegiatan belajar.

5. Interaksi Belajar Mengajar

Proses terjadinya interaksi antara pendidik dan peserta didik selama proses pembelajaran dikenal dengan istilah pelaksanaan interaksi belajar mengajar. Interaksi tersebut terjadi pada saat kegiatan belajar berlangsung, yaitu ketika terjadi transfer pesan antara pendidik dan peserta didik.

Interaksi belajar dapat dikatakan efektif apabila terjadi secara dua arah.

c. Tahap Evaluasi/Tindak Lanjut (Tahap akhir)

Tahap ini bertujuan untuk mengetahui keberhasilan tahap instruksional. Tahap ini dilakukan pada saat menutup pembelajaran. Menutup pelajaran merupakan aktivitas yang pendidik lakukan untuk mengakhiri pelajaran atau kegiatan belajar mengajar. Proses evaluasi dilakukan dengan mengobservasi sikap dan kemampuan kognitif peserta didik. Aspek-aspek yang dinilai pada proses evaluasi mencakup kesungguhan dalam mengikuti pembelajaran, kemampuan berpikir logis dan kritis dalam menanggapi fenomena, keinginan untuk bekerja sama, dan hasil eksplorasi. Evaluasi pada akhir pembelajaran merupakan evaluasi produk yang dihasilkan oleh peserta didik.

2.2.3.3 Tujuan Penggunaan Media *Audio-Visual*

Media *Audio-Visual* memiliki beberapa tujuan. Anderson (dalam Muhtasyam, 2022: 133) memaparkan tujuan penggunaan media *Audio-Visual*. Tujuan tersebut terdiri atas tujuan kognitif, tujuan afektif, dan tujuan psikomotor. Penjabaran tujuan penggunaan media *Audio-Visual* tersebut ialah sebagai berikut.

a. Untuk tujuan kognitif:

- 1) dapat mengembangkan mitra kognitif yang menyangkut kemampuan mengenal kembali dan kemampuan memberikan rangsangan gerak dan serasi;
- 2) dapat menunjukkan serangkaian gambar diam tanpa suara sebagai media foto dan film bingkai meskipun kurang ekonomis;

- 3) dapat mengajarkan pengetahuan tentang hukum-hukum dan prinsip-prinsip tertentu; dan
 - 4) dapat menunjukkan contoh dan cara bersikap atau berbuat dalam suatu penampilan, khususnya yang menyangkut interaksi siswa.
- b. Untuk tujuan afektif:
- 1) media audio visual merupakan media yang efektif untuk menyampaikan informasi dalam matra afektif; dan
 - 2) media audio visual dapat menjadi media yang sangat baik dalam mempengaruhi sikap dan emosi menggunakan efek dan teknik.
- c. Untuk tujuan psikomotorik:
- 1) media audio visual merupakan media yang tepat untuk memperlihatkan contoh ketrampilan yang menyangkut gerak; dan
 - 2) mampu menjelaskan secara detail, baik dengan cara memperlambat maupun mempercepat gerakan yang ditampilkan.

2.2.3.4 Manfaat Media *Audio-Visual*

Media *Audio-Visual* memiliki beberapa manfaat dalam penerapannya pada proses pembelajaran. Manfaat media pembelajaran salah satunya pernah dikemukakan oleh Munadi (2008: 127) dan Smaldino (2008: 311). Manfaat dan karakteristik lain dari media *Audio-Visual* menurut Munadi dan Smaldino antara antara lain: 1) mengatasi jarak dan waktu; 2) mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu yang singkat; 3) dapat membawa peserta didik berpetualang dari tempat satu ke tempat lainnya, dan dari masa yang satu ke masa lain; 4) dapat diulang-ulang bila perlu untuk

menambah kejelasan; 5) pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat; 6) mengembangkan pikiran dan pendapat para peserta didik; 7) mengembangkan imajinasi; dan 8) memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan penjelasan yang lebih realistis.

2.2.3.5 Kelebihan dan Kekurangan Media *Audio-Visual*

Setiap media pembelajaran pasti memiliki kelemahan dan kelebihan dalam penggunaannya. Oleh sebab itu, media *Audio-Visual* juga memiliki beberapa kelebihan. Sanaki (dalam Nomleni dan Manu, 2018: 221) mengemukakan 5 kelebihan media *Audio-Visual*. Kelima kelebihan media *Audio-Visual* tersebut antara lain:

- a. Menyajikan objek belajar secara konkret atau pesan pembelajaran secara realistis, sehingga sangat baik untuk menambah pengalaman belajar. Dengan demikian, pesan pembelajaran dapat diterima oleh peserta didik dengan baik. Selain itu, peserta didik juga dapat mengetahui konsep-konsep yang rumit melalui penyajian *Audio-Visual*;
- b. Sifatnya yang *Audio-Visual* memiliki daya tarik tersendiri. Hal tersebut menjadi pemicu atau memotivasi pembelajar untuk belajar;
- c. Sangat baik untuk pencapaian tujuan belajar psikomotorik;
- d. Dapat mengurangi kejenuhan belajar, terutama jika dikombinasikan dengan teknik mengajar secara ceramah dan diskusi persoalan yang ditanyakan; dan
- e. Menambah daya tahan ingatan atau retensi tentang objek belajar yang dipelajari peserta didik.

Selain kelebihan yang dimiliki, media *Audio-Visual* juga memiliki beberapa kekurangan atau kelemahan. Muhyiddin (2021: 118) menyimpulkan bahwa ada 6 kelemahan dari media

pembelajaran berbasis *Audio-Visual* ini. Kelemahan media *Audio-Visual* antara lain: 1) perhatian peserta didik sulit dikuasai, partisipasi mereka jarang diperhatikan; 2) sifat komunikasinya yang bersifat satu arah haruslah diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain; 3) kurang mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna; 4) memerlukan peralatan yang mahal dan kompleks; 5) banyaknya informasi yang menyesatkan (jika berbasis internet); dan 6) kurang nyaman jika memiliki koneksi internet kurang baik (jika berbasis internet).

2.2.4 Ekstrakurikuler *Drumband*

2.2.4.1 Ekstrakurikuler

Ekstrakurikuler merupakan aktivitas di luar jam pelajaran atau kegiatan tambahan yang dilaksanakan oleh peserta didik di luar jam pelajaran. Ekstrakurikuler adalah upaya meningkatkan serta menambah khazanah pengetahuan dan keterampilan peserta didik. Aktivitas tersebut bertujuan untuk meningkatkan kemampuan atau meningkatkan suatu bidang pelajaran yang peserta didik atau sekelompok peserta didik minati, misalnya seni, olah raga, dan bermacam keterampilan lain yang dilaksanakan di luar jam pelajaran di sekolah.

Setiap kegiatan yang ada di sekolah tentu memiliki tujuan, termasuk ekstrakurikuler. Menurut Suryosubroto, (2009: 77), ada 3 tujuan dari pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler di sekolah. Ketiga tujuan tersebut antara lain:

- a. Kegiatan ekstrakurikuler harus mampu mengembangkan potensi peserta didik pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik;

- b. Meningkatkan minat dan bakat peserta didik sebagai upaya membina pribadi menuju pembinaan manusia seutuhnya yang positif; dan
- c. Peserta didik mampu memahami, mengenal, dan membedakan antara hubungan satu pelajaran dengan pelajaran lain;

Berdasarkan hal-hal yang sudah diuraikan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa ruang lingkup kegiatan ekstrakurikuler ialah aktivitas yang mampu menyokong dan mendukung program intrakurikuler. Aktivitas tersebut meliputi pengembangan pengetahuan dan keterampilan penalaran peserta didik melewati hobi dan minat, juga pengembangan sikap yang ada pada program intrakurikuler dan program kokurikuler.

2.2.4.2 Jenis Kegiatan Ekstrakurikuler

Daien dalam Suryosubroto (2009: 290) menyatakan ada dua jenis sifat aktivitas ekstrakurikuler. Sifat tersebut dibagi berdasarkan waktu pelaksanaan ekstrakurikuler, yakni rutin dan periodik. Berikut penjabaran sifat aktivitas periodik menurut Daien (dalam Suryosubroto, 2009: 290).

a. Kegiatan Ekstrakurikuler Reguler

Kegiatan ekstrakurikuler reguler ialah aktivitas yang dilaksanakan secara rutin dalam kurun waktu harian atau mingguan. Kegiatan yang termasuk ke dalam kategori ekstrakurikuler reguler antara lain latihan basket, latihan futsal, latihan seni kontemporer, dan sebagainya. Biasanya, program kegiatan ekstrakurikuler ini dilaksanakan dalam jangka waktu yang relatif lama.

b. Kegiatan Ekstrakurikuler Berkala

Kegiatan ekstrakurikuler berkala ialah aktivitas yang dilaksanakan sesekali saja dalam kurun waktu tertentu. Kegiatan yang termasuk ke dalam ekstrakurikuler berkala

meliputi jalan kaki/*hiking*, berkemah, olah raga, dan lain sebagainya. Kegiatan tersebut hanya dilakukan di waktu-waktu tertentu, misalnya pada perayaan hari besar, hari jadi instansi atau organisasi, dan sebagainya.

2.2.4.3 *Drumband*

Menurut KBBI (Edisi V (daring), 2023), *Drumband* adalah kumpulan para pemain musik yang berbaris dengan memperagakan berbagai gerak sambil memainkan berbagai macam lagu atau bentuk musik dan biasanya dilengkapi dengan Perkusi, Trompet, Gendang, dll. Pertunjukan tersebut dipimpin oleh satu pemandu yaitu gitapati.

Kinardi dalam Hanim (2023) menyatakan bahwa "*Drumband*" adalah kegiatan musik yang dibagi menjadi dua kategori yakni musikal dan Visual. Kedua hal itu merupakan tugas yang saling berkaitan yang tidak bisa terpisahkan. Selain itu, semangat sangat penting dalam aktivitas ekstrakurikuler *Drumband* (*espritdecorps*), karena menanamkan rasa percaya diri dan kepercayaan anggota, yang penting untuk setiap pertunjukan.

Peserta didik dituntut agar dapat mengendalikan tubuh atau menggerakkan tubuh secara seimbang dalam permainan *Drumband*, baik tangan kiri maupun tangan kanan. Otak kiri mengatur tubuh bagian kanan dan sebaliknya, otak kanan mengatur tubuh bagian kiri. Peserta didik yang memainkan alat musik *Drumband* juga harus memperhatikan gerak dan pukulan sekaligus dalam pertunjukannya. Jadi dalam proses pembelajaran *Drumband* di perlukan fokus dan proses latihan yang cukup intens agar mendapatkan hasil yang di inginkan.

Dari pendapat ahli tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa kegiatan ekstrakurikuler *Drumband* adalah satu kesatuan musik yang tidak dapat dipisahkan, terutama dari segi alat musik dan musik pengiring, serta secara Visual dari gaya permainan dan koreografi. Jadi, dalam pertunjukan *Drumband*, peserta didik akan bekerja sama dengan baik sebagai pasangan dan akan menciptakan sebuah harmoni yang saling melengkapi.

2.2.4.4 Macam-macam Alat *Drumband*

Berdasarkan observasi lapangan, peneliti melihat bahwa komponen musik *Drumband* terdiri atas dua elemen musik yang bisa dikelompokkan ke dalam kelompok musik ritmis dan kelompok musik melodis, Rachman dan Faly (2023: 2) menjelaskan bahwa alat musik ritmis tidak mempunyai nada tetapi menghasilkan irama, sementara alat musik melodis mempunyai nada dan berperan dalam memainkan melodi.

a. Kelompok Unsur Ritmis

Kelompok unsur ritmis terdiri atas, *Snare Drum*, *Bass Drum* dan *Trio Tom-tom*, dan jenis pejal (masil) *Cymbal*, *Bell-Lyra*;

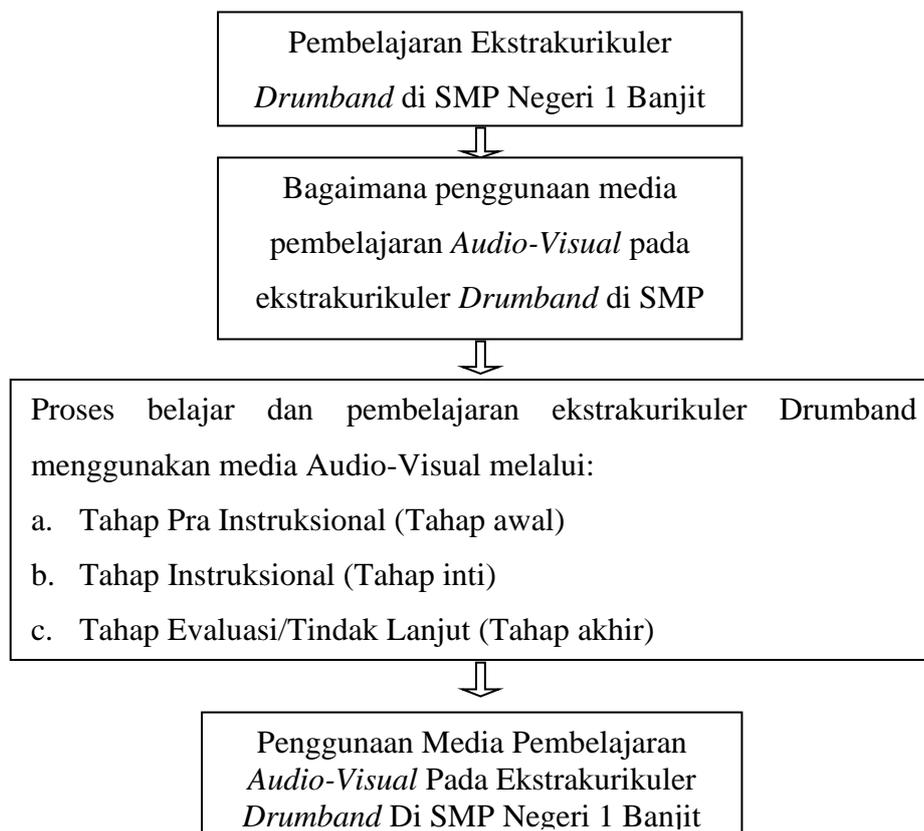
b. Kelompok Musik Melodis

Kelompok musik melodis terdiri atas tiga jenis, yang pertama, jenis tiup logam yang mencakup: *Trompet*, *Sangkakala*, *Cornet*, *Blugelkorn* dan *Trombone*; kedua, jenis tiup kayu yang mencakup: *Piccolo*, *Flute* dan *Recorder*; dan yang terakhir atau termasuk jenis lain antara lain pianika atau melodion.

2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah sebuah proses yang akan dilaksanakan untuk memandu jalannya penelitian. Artinya, kerangka berpikir adalah pedoman untuk memandu jalannya penelitian ekstrakurikuler *Drumband* yang hendak

dilaksanakan di SMP Negeri 1 Banjit. Objek permasalahan penelitian ini ialah penggunaan media *Audio-Visual* yang dilakukan pendidik pada kegiatan ekstrakurikuler *Drumband*. Kerangka berpikir dalam penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 2.6 Kerangka Berfikir
(Hidayat Nur Aziz, 2022)

Kerangka berpikir merupakan sebuah gambaran yang akan dilakukan dalam upaya penggunaan media *Audio-Visual* dalam kegiatan ekstrakurikuler *Drumband* di SMP Negeri 1 Banjit. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana media *Audio-Visual* dipakai dalam kegiatan ekstrakurikuler *Drumband*. Hal tersebut dilakukan dengan cara menerapkan pelatihan pendengaran ritme dan melodi (audio) serta membaca ritme dan melodi (Visual) berupa memberikan lembaran partitur dan menayangkan video terkait dengan materi pembelajaran *Drumband*. Dengan demikian, peneliti mampu mengetahui hasil dari penggunaan media *Audio-Visual* pada kegiatan ekstrakurikuler *Drumband* di SMP Negeri 1 Banjit.

III. METODE PENELITIAN

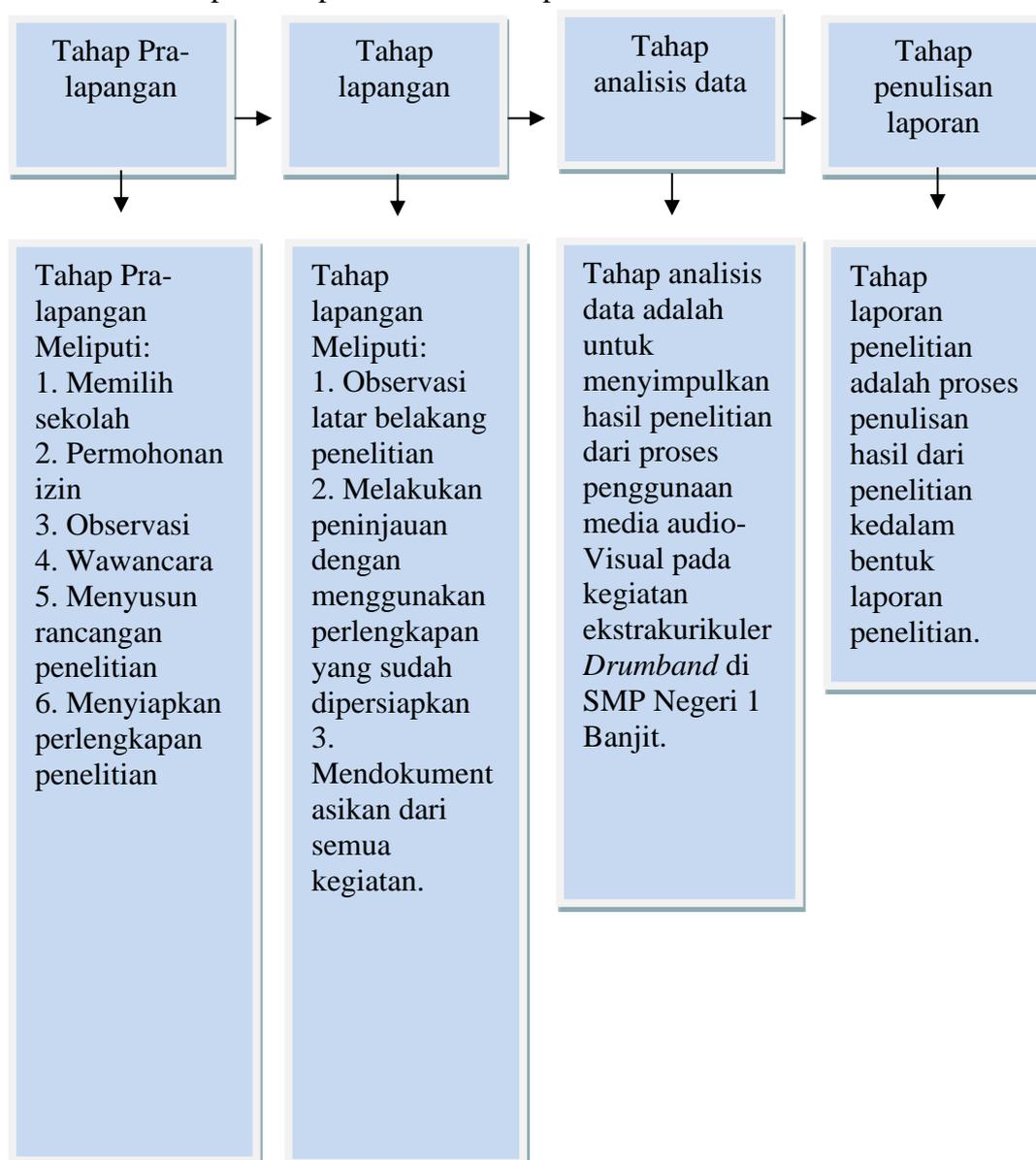
3.1 Desain Penelitian

Peneliti memakai metode penelitian kualitatif sesuai dengan judul penelitian, yaitu Penggunaan Media Pembelajaran *Audio-Visual* pada Ekstrakurikuler *Drumband* di SMP Negeri 1 Banjit. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena atau hubungan antara fenomena yang diteliti secara akurat dan aktual, dalam konteks kegiatan pembelajaran sepanjang periode waktu tertentu. Adapun penelitian ini memakai pendekatan deskriptif.

Menurut Creswell (dalam Murdiyanto, 2020), penelitian kualitatif adalah proses penyelidikan fenomena sosial dan masalah manusia. Penelitian ini juga dijelaskan sebagai suatu strategi untuk memahami makna, pengertian, konsep, karakteristik, gejala, simbol, dan deskripsi tentang fenomena tertentu. Fokusnya adalah pada multimetode, alami, dan holistik, serta menekankan kualitas dan penggunaan berbagai metode. Hasil penelitian kualitatif disajikan secara naratif dalam konteks penelitian ilmiah (Sidiq & Choiri, 2019). Deskriptif dalam penelitian kualitatif berarti memberikan gambaran dan penjelasan tentang peristiwa, fenomena, dan situasi sosial yang diteliti. Sementara itu, analisis berarti memberikan makna, menginterpretasikan, dan membandingkan data hasil penelitian untuk memperoleh pemahaman yang lebih dalam (Waruwu, 2023).

Metode pengumpulan data dalam penelitian kualitatif yang dikenal sebagai studi lapangan melibatkan pengungkapan fakta-fakta melalui observasi atau pengamatan serta wawancara yang dilakukan secara langsung di lapangan. Data atau keterangan dalam proses ini diperoleh melalui meninjau langsung ke tempat penelitian untuk memantau dan berinteraksi dengan subjek penelitian. Ada empat tahap pada penelitian ini, yakni tahap pra-lapangan, lapangan, analisis data, dan penulisan laporan. Adapun desain penelitian ini dapat di gambarkan pada bagan berikut:

Tabel 3.1. Tahapan-tahapan dalam desain penelitian



Beberapa tahap-tahap pra-lapangan, yakni:

1. Menentukan sekolah yang hendak diteliti, yaitu SMP Negeri 1 Banjit.
2. Permohonan izin kepada pihak SMP Negeri 1 Banjit supaya peneliti bisa melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
3. Melaksanakan observasi awal terhadap pendidik dan peserta didik yang mengikuti ekstrakurikuler *Drumband*.
4. Melaksanakan wawancara kepada narasumber, yakni guru pembina *Drumband* dan kepala SMP Negeri 1 Banjit.
5. Merangkai rancangan penelitian sesudah mengetahui persoalan yang ada pada pembelajaran *Drumband*.
6. Menyiapkan peralatan penelitian yang hendak dipakai selama proses penelitian. Peralatan yang dimaksud antara lain lembar pemanfaatan media *Audio-Visual* dan alat dokumentasi.

Langkah berikutnya dalam penelitian ialah fase lapangan. Pada langkah ini, peneliti harus melaksanakan observasi terhadap latar belakang penelitian dan menyusun rencana sebelum memulai penelitian. Selanjutnya, peneliti akan menggunakan perlengkapan yang telah dipersiapkan untuk melakukan peninjauan, mengambil gambar dan video sebagai rekaman proses pembelajaran, serta mencatat data tambahan yang ditemukan selama proses di lapangan. Sesudah seluruh data terhimpun, proses analisis data akan dimulai dengan tujuan untuk menyimpulkan hasil penelitian terkait penggunaan media *Audio-Visual* dalam kegiatan ekstrakurikuler *Drumband* di SMP Negeri 1 Banjit. Tahap terakhir ialah mencatat hasil penelitian berupa laporan penelitian.

Laporan hasil penelitian merupakan tahapan dalam mengungkapkan temuan penelitian ke dalam bentuk tertulis. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan dan memahami penggunaan media *Audio-Visual* serta hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Ekstrakurikuler *Drumband* di SMP Negeri 1 Banjit. Peneliti hanya menghimpun data yang sudah ada di lapangan, kemudian mendeskripsikannya sesuai dengan fakta yang terjadi pada objek atau tempat penelitian, dan disajikan dalam bentuk laporan penelitian secara jelas dan obyektif.

3.2 Sumber Data

Sumber data merupakan subjek asal data itu diperoleh atau didapat. Mencari sumber informasi atau data yang diperlukan, maka harus ada sumber-sumber yang memiliki wawasan atau keahlian yang cukup tentang data yang diharapkan untuk memperoleh informasi atau data yang valid. Arikunto (2019: 172) Menyatakan bahwa secara umum terdapat 3 jenis sumber data yang dapat di singkat menjadi 3P, yaitu *person* (orang), *paper* (kertas), dan *place* (tempat). Sumber data pada penelitian ini antara lain:

1. *Person* (orang)

Sumber data *person* didapat dari pendidik pembina ekstrakurikuler *Drumband* dan peserta didik yang mengikuti ekstrakurikuler *Drumband* di SMP Negeri 1 Banjir. Pembina dan pelatih terdiri atas dua orang, yakni Kurniati, S.Pd. dan Devi Andriani, M.Pd. Peserta didik anggota ekstrakurikuler *Drumband* terdiri atas 15 orang.

2. *Paper* (kertas)

Sumber data *paper* berupa data-data tertulis yang didapat dari materi pembelajaran *Drumband* yang dipakai pendidik. Data terkait pelaksanaan kegiatan terdiri atas lembar RPP dan lembar partitur. Data terkait keorganisasian terdiri atas lembar anggota dan kepengurusan inti.

3. *Place* (tempat)

Sumber data *place* diperoleh dari lokasi penelitian, yaitu di SMP Negeri 1 Banjir. Data tersebut data profil sekolah, situasi sekolah, beserta foto dan video proses pelaksanaan penilaian praktik ekstrakurikuler *Drumband*. Tempat yang termasuk dalam data ini ialah lapangan sekolah dan ruang kelas tempat latihan *Drumband* berlangsung.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data merupakan langkah yang fundamental dan esensial dalam proses penelitian. Tujuan utama pengadaan penelitian ialah untuk mendapatkan data yang akurat dan relevan (Sugiyono, 2020: 105). Adapun beberapa teknik pengumpulan data dalam penelitian ini antara lain:

3.3.1 Observasi

Observasi dapat pula diartikan dengan sebutan pengamatan, khususnya ketika sebuah rencana memerlukan penggunaan setiap indra untuk berkonsentrasi pada satu objek. Teknik pengumpulan data observasi dilaksanakan oleh peneliti jika ingin menganalisis data dari subjek manusia, proses kerja, gejala-gejala alam, dan responden yang sedang diamati tidak begitu besar (Sugiyono, 2020: 109).

Teknik pengumpulan data observasi diperlukan untuk mengetahui bagaimana proses pemanfaatan media *Audio-Visual* dalam pembelajaran ekstrakurikuler *Drumband* di SMP Negeri 1 Banjir. Sebelum penelitian tersebut dilakukan, peneliti memerlukan penelitian pendahuluan terlebih dahulu. Penelitian pendahuluan bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang akan diselidiki dan memastikan status subjek saat ini.

3.3.2 Wawancara (*interview*)

Wawancara merupakan suatu metode pengumpulan data yang dipakai saat peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk mengenali persoalan yang hendak diteliti, dan juga jika ingin mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam dari responden dengan jumlah yang terbatas (Sugiyono, 2020: 114). Wawancara digunakan sebagai strategi pengumpulan data ketika analisis awal diperlukan untuk

mengidentifikasi masalah yang memerlukan penelitian lebih lanjut, atau ketika responden jumlahnya sedikit dan peneliti ingin memperoleh informasi yang lebih mendalam. Oleh sebab itu, teknik wawancara melibatkan pertemuan antara peneliti dan responden untuk bertukar informasi dan gagasan dengan cara tanya jawab, dengan tujuan untuk memahami makna dalam topik yang diteliti.

Pelaksanaan wawancara dalam penelitian ini digunakan sebagai metode pengumpulan data bertujuan untuk mendapatkan informasi secara langsung terkait penggunaan media *Audio-Visual* dalam pembelajaran ekstrakurikuler *Drumband* di SMP Negeri 1 Banjti. Responden yang diwawancarai meliputi pembina *Drumband* dan peserta didik yang aktif mengikuti kegiatan ekstrakurikuler *Drumband* di SMP Negeri 1 Banjti.

3.3.3 Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2020: 124). Dokumentasi merujuk pada pencatatan peristiwa yang telah terjadi sebelumnya, yang bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya monumental yang dihasilkan oleh individu. Untuk meningkatkan akurasi penelitian ini, penggunaan bukti-bukti yang dapat direkam dalam bentuk video atau gambar sangat penting, karena tidak semua orang mungkin mempercayai jika hanya gambar saja dan mungkin memerlukan dokumentasi lain dalam bentuk video. Keberadaan dokumentasi pendukung dapat membuat hasil observasi dan wawancara menjadi lebih dapat diandalkan. Dokumentasi yang peneliti gunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan lebih banyak dalam bentuk laporan gambar dan video untuk menjawab pertanyaan mengenai proses penggunaan media *Audio-Visual* dalam pembelajaran ekstrakurikuler *Drumband* di SMP Negeri 1 Banjti.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang ditentukan dan dipakai peneliti selama proses pengumpulan data. Proses pengumpulan data dalam penelitian ini bertujuan untuk membuat kegiatan tersebut lebih terorganisir dan lebih mudah. Instrumen yang di gunakan dalam penelitian ini berupa pedoman observasi, wawancara, dan dokumentasi.

3.4.1 Panduan Observasi

Panduan observasi merupakan panduan yang digunakan oleh peneliti saat melakukan pengamatan langsung di lapangan terkait penggunaan media *Audio-Visual* dalam kegiatan ekstrakurikuler *Drumband* oleh pendidik dalam proses pengajaran di SMP Negeri 1 Banjit. Tujuan dari instrumen penggunaan media *Audio-Visual* ini adalah untuk mengamati sejauh mana penggunaan media tersebut dalam pembelajaran *Drumband*. Instrumen ini tidak memerlukan penilaian skor karena menggunakan sistem centang sebagai tanda penilaian.

Pengamatan penggunaan media *Audio-Visual* dilakukan selama proses penerapannya. Peneliti melakukan pengamatan tersebut melalui pemberian tanda centang (√) pada kolom yang telah tersedia. Sesudah aspek-aspek aktivitas dilaksanakan, peneliti akan mendeskripsikan ulang proses kegiatan ekstrakurikuler *Drumband* pada kolom deskripsi. Penggunaan media *Audio-Visual* dalam pembelajaran ekstrakurikuler *Drumband* di SMP Negri 1 Banjit diharapkan dapat memberikan hasil yang positif, karena mampu menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan melalui pemanfaatan media *Audio-Visual*.

Selain instrumen penggunaan media *Audio-Visual*, penelitian ini juga menggunakan lembar pengamatan aktivitas peserta didik. Penggunaan lembar pengamatan aktivitas peserta didik bertujuan untuk mengkaji

aktivitas yang peserta didik lakukan dalam ekstrakurikuler *Drumband* yang memanfaatkan media *Audio-Visual*. Lembar pengamatan peserta didik tersebut diisi pada ketika melakukan proses penerapannya. Pengamatan dilaksanakan dengan membubuhi tanda centang (√) pada kolom yang telah tersedia. Sesudah pelaksanaan aspek-aspek kegiatan, peneliti mendeskripsikan ulang proses kegiatan ekstrakurikuler *Drumband* dibagian kolom deskripsi.

3.4.2 Panduan Wawancara

Wawancara didefinisikan sebagai teknik yang diteraokan guna memperoleh informasi primer dengan melakukan tanya jawab secara langsung antara peneliti dan narasumber. Proses wawancara pada penelitian ini melibatkan pelaksanaan tanya jawab kepada guru pembina *Drumband* di SMP Negeri 1 Banjit serta peserta didik yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler *Drumband*. Data pada wawancara ini berupa informasi terkait informasi umum dan pelaksanaan ekstrakurikuler *Drumband* di SMP Negeri 1 Banjit.

3.5 Teknik Analisis Data

Proses analisis data melibatkan pencarian dan pengorganisasian data secara sistematis yang didapat dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan sumber lainnya. Tujuannya ialah agar bisa memahami data dengan mudah dan temuan tersebut bisa diinformasikan kepada pihak yang berkepentingan. Proses analisis melibatkan langkah-langkah seperti mengorganisasikan data, memecahkannya menjadi unit-unit, melakukan sintesis, menyusun pola, serta memilah data pokok untuk diteliti (Sugiyono, 2020: 133). Peneliti akan menganalisis data yang terhimpun secara deskriptif kualitatif untuk mendeskripsikan penggunaan media *Audio-Visual* dalam pembelajaran ekstrakurikuler *Drumband* di SMP Negeri 1 Banjit. Tahap-tahap dalam analisis data antara lain sebagai berikut.

3.5.1 Reduksi Data (*Data Reduction*)

Merangkum data atau mereduksi data berarti mengidentifikasi data pokok yang signifikan dan menghilangkan data yang tidak relevan. Proses tersebut melibatkan pencarian tema dan pola yang ada, sehingga data yang dihasilkan menjadi lebih terfokus dan memberi gambaran yang jelas. Data yang direduksi dalam penelitian ini adalah data penggunaan media *Audio-Visual* dalam pembelajaran ekstrakurikuler *Drumband* di SMP Negeri 1 Banjir. Selanjutnya, peneliti akan menganalisis data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang diperoleh dari penelitian tersebut.

3.5.2 Penyajian Data (*Data Display*)

Sesudah mereduksi data, tahap berikutnya adalah menghadirkan data dalam bentuk penyajian. Penyajian data dilaksanakan dengan cara membuat uraian singkat yang berisi deskripsi dari setiap pertemuan. Data dari instrumen pengamatan dalam pembelajaran diorganisasi dalam wujud tabel. Tabel tersebut berisi lembar instrumen pengamatan peserta didik dalam pembelajaran *Drumband* yang memanfaatkan media *Audio-Visual* sebagai media pembelajaran pada setiap pertemuan. Hal tersebut bertujuan untuk menerangkan uraian singkat. Selain itu, untuk memperkuat data atau bukti yang sudah dideskripsikan dalam proses pembelajaran, peneliti dapat menambahkan sejumlah foto.

3.5.3 Menarik Simpulan (*Conclusiondrawing / Verivication*)

Langkah terakhir dalam analisis data ialah membuat simpulan. Pada tahap ini, peneliti menyusun simpulan berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dianalisis berdasarkan data yang sudah direduksi dan disajikan sebelumnya. Simpulan yang dihasilkan merupakan temuan

baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan tersebut bisa berbentuk deskripsi atau gambaran yang lebih jelas terkait suatu objek yang sebelumnya belum jelas, atau dapat berbentuk hubungan sebab-akibat atau interaktif, hipotesis, maupun teori. Simpulan yang disusun merujuk pada rumusan masalah mengenai penggunaan media pembelajaran *Audio-Visual* pada ekstrakurikuler *Drumband* di SMP Negeri 1 Banjit.

3.5.4 Teknik Keabsahan Data

Uji validitas data dalam penelitian kualitatif melibatkan beberapa aspek, termasuk uji kredibilitas data, uji transferabilitas, uji dependabilitas, dan uji konfirmabilitas, sebagaimana yang telah diungkapkan oleh Sugiono (2014: 125). Uji kredibilitas data dalam penelitian ini digunakan untuk menguji keabsahan data yang telah diperoleh. Uji kredibilitas data dilaksanakan melalui triangulasi. Triangulasi data merujuk pada proses memeriksa data dari berbagai sumber dengan bermacam metode. Ada tiga jenis triangulasi yang digunakan dalam uji keabsahan data, yaitu triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu.

Peneliti memakai triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data. Triangulasi sumber dilaksanakan dengan cara memeriksa data yang sudah di dapat dari beberapa sumber. Peneliti akan melakukan triangulasi sumber pada sekolah, peserta didik, dan pendidik sebagai subjek penelitian. Beberapa teknik yang bisa dipakai untuk mengembangkan kepercayaan terhadap hasil penelitian ialah dengan menjaga kredibilitas, transferabilitas, dan konfirmabilitas data.

Kredibilitas data melibatkan ketepatan antara konsep peneliti dengan gagasan yang dikemukakan oleh responden. Untuk memastikan

kredibilitas data terpenuhi, peneliti akan melakukan perpanjangan waktu dalam pengumpulan data. Selain itu, triangulasi juga dilakukan dengan menelaah keabsahan data yang sudah didapatkan kepada pihak lain, berdiskusi dengan rekan sejawat, dan menggunakan alat bantu seperti kamera.

V. PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah peneliti susun, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan media *Audio-Visual* dalam pembelajaran ekstrakurikuler *Drumband* telah memenuhi karakteristik penggunaan media *Audio-Visual* dan sesuai dengan tujuan pembelajaran ekstrakurikuler *Drumband*. Penggunaan media *Audio-Visual* terbukti dapat menunjang pembelajaran *Drumband* sehingga pelatih dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif. Hal tersebut diperkuat dengan pernyataan dari pelatih *Drumband* Kridatama yang mengemukakan bahwa penggunaan media *Audio-Visual* pada kegiatan latihan *Drumband* sangat membantu karena mampu mengefisiensikan waktu latihan peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran ekstrakurikuler *Drumband* dapat dicapai dengan waktu yang lebih singkat.

Melalui media *Audio-Visual* ini, peserta didik mampu menyerap ilmu dengan lebih cepat karena selain dikemas dalam bentuk yang menarik, media *Audio-Visual* juga memenuhi kebutuhan peserta didik dalam mempelajari irama, ketukan, dan nada dalam bermain alat musik *Drumband*. Melalui media *Audio-Visual* yang dapat diakses secara mandiri, peserta didik senantiasa dapat mempelajari materi *Drumband* dengan mudah dan dapat mempraktikkannya sendiri di rumah. Hal ini dibuktikan dengan pernyataan pelatih bahwa penggunaan media *Audio-Visual* dapat membuat pelaksanaan pembelajaran *Drumband* menjadi lebih efisien karena hanya membutuhkan waktu yang relatif singkat.

5.2. Saran

Berdasarkan simpulan data di atas, terdapat beberapa saran di antaranya:

1. Setelah membaca skripsi ini, peneliti berharap bahwa penggunaan media *Audio-Visual* dapat diterapkan lebih luas lagi dalam pembelajaran maupun ekstrakurikuler lainnya sehingga pendidik/pelatih mampu mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif.
2. Peneliti berharap melalui penggunaan media *Audio-Visual*, khususnya pada ekstrakurikuler *Drumband*, pendidik dapat mengadakan pembelajaran yang lebih atraktif dan bermakna kepada peserta didik sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.
3. Peneliti berharap bahwa seluruh pelatih *Drumband* di Indonesia dapat lebih kreatif dan inovatif dalam membuat media pembelajaran, terutama media *Audio-Visual* agar pembelajaran bisa lebih aktif dan bervariasi.
4. Peneliti berharap bahwa seluruh pelatih *Drumband* di Indonesia dapat lebih kreatif dan inovatif dalam membuat media pembelajaran, terutama media *Audio-Visual* agar pembelajaran bisa lebih aktif dan bervariasi.
5. Pendidik harus lebih kreatif dalam mempersiapkan bahan ajar yang dibutuhkan dalam pembelajaran *Drumband* dengan menggunakan media *Audio-Visual* untuk menampilkan *Audio-Visual* sehingga lebih berkesan dan menarik minat belajar peserta didik.
6. Organisasi PDBI dapat mengadakan pelatihan terkait trik dan tips berinovasi untuk menggunakan media atau aplikasi yang menunjang kreatifitas pembuatan *Audio-Visual* yang berhubungan dengan *Drumband*.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, In Hi, et al. (2023). *Penerapan metode VAKT (visual, auditori, kinestetik, taktil) untuk meningkatkan kemampuan mengenal angka pada anak tunagrahita sedang*. Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika 12.1: 14-24.
- Alif, M. N., Nuffus, H., Apridho, R., Wulandari, Y. F., & Adrian, M. Z. (2023). *Pandangan Islam Terhadap Musik*. Islamic Education, 1(2), 157-166.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers
- Aunurrahman. (2022). *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Fadilah, Ninik Uswatun. (2019). *Media Pembelajaran*. Kemenag 1000: 1-6.
- Hanum, Fikriya (2023). *Pengenalan kegiatan ekstrakurikuler drumband dalam meningkatkan kecerdasan musikal pada anak usia 5-6 tahun di TK IT Mona School Podorejo*. Skripsi S1, Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Semarang: Universitas Islam Negeri Walisongo.
- Harahap, Putri Husnul Khotimah (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Dalam Mengembangkan Minat Belajar Siswa Di Sekolah*. Pendidikan Bahasa dan Sastra, 1(2).
- Hasan, Hasmiana. (2021). *Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Ketuntasan belajar IPS Materi Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, dan Transportasi Pada Peserta didik Kelas IV SD Negeri 20 Banda Aceh*. Universitas Syiah Kuala: JURNAL PESONA DASAR Vol. 3 No.4, Oktober 2016, (hal 22 – 33).
- Irvan, I., & Simanjuntak, (2019) V. G. *Pengaruh Media Audio Visual terhadap Tendangan Yoko Geri Kekomi*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK), (Vol 8, No 10).

- Karo-Karo, Isran Rasyid dan Rohani. (2019). *Manfaat Media dalam Pembelajaran*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara: AXIOM: Vol. VII, No. 1, Januari – Juni 2018.
- Kartika, R. I., Hasyimkan, H., & Wendhaningsih, S. (2018). *Penggunaan Media Audio Visual Dalam Kemampuan Peserta didik Menari Piring 12 Di Ekstrakurikuler SMA Negeri 2 Kotaagung*. Skripsi S1, Prodi Pendidikan Tari Universitas Lampung
- Krisna, D., & Komarudin, O. (2023). Aplikasi Pengenalan Alat Musik Menggunakan Teknologi Augmented Reality (Studi Kasus Sdn Sagalaherang Iii). *INFOTECH journal*, 9(2), 514-519.
- Miftah, Mohamad dan Nur Rokhman. (2022). *Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik*. Universitas Dian Nuswantoro Semarang: Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan Vol 1 No 4 April 2022.
- Muhtasyam, Muhammad Okta Dwi Sastra Fitra. (2022). "Pemanfaatan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Seni Musik Tingkat Dasar." *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 1.2: 130-137.
- Muhyiddin, Ahmad Zaki, Moh Sutomo, dan Andi Suhardi. (2021). *Penerapan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Pemahaman dan Daya Tangkap Peserta didik dalam Memahami Materi*. PESAT 7.4 (113-124).
- Murdiyanto, E. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif (Sistematika Penelitian Kualitatif)*. Bandung: Rosda Karya.
- Nasional, I. D. P. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Nomleni, Fransina Thresiana, and Theodora Sarlotha Nirmala Manu. "Pengembangan media audio visual dan alat peraga dalam meningkatkan pemahaman konsep dan pemecahan masalah." *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 8.3 (2018): 219-230.
- Novriza, F.I.P., Hidayatullah, R., & Wendhaningsih, S. (2017). *Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Tari Bedana di SMA YP Unila Bandar Lampung*. Skripsi S1, Prodi Pendidikan Tari Universitas Lampung
- Pendidikan, P. M., & Kebudayaan, R. I. (2016). *62 Tahun 2014 Kegiatan Ekstrakurikuler Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah*. Jakarta: Mendikbud.

- Permatasari, Anisa. (2019). *Analisis Strategi Pembelajaran Drumband di Taman Kanak-Kanak Kartika II-26 Bandar Lampung*. Skripsi S1 UIN Raden Intan.
- Rachman, Abdul & Alvriza Mohamed Faly. (2020). *Popularitas Musik Fingerstyle Terhadap Praktisi dan Penikmat Musik Secara Umum*. Cinematology: Journal Anthology of Film and Television Studies UPI (Vol. 3 No. 1, 2023)
- Ramadani, R. S., Kurniawan, A., & Juwita, D. T. (2020). *Pemanfaatan Media Audio Visual Pada Kegiatan Ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Gedong Tataan*. Skripsi S1. Program Studi Pendidikan Tari Universitas Lampung
- Shaleha, R. R. A. (2019). Do re mi: Psikologi, musik, dan budaya. Buletin Psikologi, *Jurnal Fakultas Psikologi, Universitas Gadjah Mada* (VOL. 27, No. 01, 43-51).
- Sidiq, U., & Choiri, M. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*. Ponorogo: CV Nata Karya (Vol. 53, Issue 9). Nata Karya.
- Supiani, S., Muryati, D., & Saefulloh, A. (2020). *Pelaksanaan Kegiatan Ekstrakurikuler Keagamaan Di Man Kota Palangkaraya Secara Daring*. ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya, 1(1), 30-39.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Kombinasi (Mixedmethods)*. Alfabeta, Bandung.
- Suryosubroto, B. (2009). *Proses Belajar Mengajar Di Sekolah: Wawasan Baru, Beberapa Metode Pendukung, Dan Beberapa Komponen Layanan Khusus*. Jakarta, Rineka Cipta
- Trisnawati, N. H. (2013). *Penggunaan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Tari Sigeh Penguten Kelas IV B di SD Negeri 1 Bandar Lampung*. Skripsi S1 Program Studi Pendidikan Tari Universitas Lampung
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896-2910.
- Yuningsih, Imas, and Siti Masyithoh. (2023). "Semangat Belajar Siswa MI/SD dan Pengaruh Penggunaan Gadget." *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 6.1 (2023): 11-20.

