



## Penggunaan Media Pembelajaran *Audio-Visual* pada Ekstrakurikuler *Drumband* di SMP Negeri 1 Banjit

Hidayat Nur Aziz<sup>1)</sup>, Afrizal Yudha Setiawan<sup>2)</sup>, Erizal Barnawi<sup>3)</sup>,

1)2)3) Universitas Lampung

Email: [Hidayatnuraziz23@gmail.com](mailto:Hidayatnuraziz23@gmail.com)

**Abstrak:** 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*, *tripled*, 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:** 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.*

## **PENDAHULUAN**

Aunurrahman (2022) meng-himpun 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. Shaleha (2019: 49) menyatakan bahwa musik sebagai bahasa, yaitu merupakan suatu bentuk komunikasi universal. 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 melalui kegiatan ekstrakurikuler.

Supiani dkk. (2020: 31) mengemukakan bahwa 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. 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. Terdapat berbagai macam media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan *Drumband* salah satunya adalah penggunaan media *Audio-Visual*.

Media *Audio-Visual* merupakan teknologi pembelajaran yang menggabungkan antara media suara dengan Visual sehingga proses pembelajarannya menggunakan alat atau media elektronik yang dapat menyampaikan pesan berbasis *Audio-Visual* (Arsyad, 2019: 32). Penggunaan media *Audio-Visual* pada ekstrakurikuler *Drumband* 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.

Penggunaan media *Audio-Visual* dalam pembelajaran *Drumband* telah dilakukan di SMP Negeri 1 Banjit. SMP Negeri 1 Banjit adalah sekolah yang terletak di Kabupaten Way Kanan. 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. 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 prasaran tersebut terdiri atas *LCD*, laptop, *speaker*, printer, serta video pembelajaran *Drumband* sehingga bisa membantu proses pembelajaran.

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".

## **METODE**

Peneliti memakai metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. 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 (Creswell dalam Murdiyanto, 2020). Tahap dalam penelitian ini meliputi: 1) tahap pra-lapangan, 2) tahap lapangan, 3) tahap analisis data, dan 4) tahap penulisan laporan.

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* yang meliputi pembina dan pelatih Drumband di SMP Negeri 1 Banjit, 2) *paper* yang meliputi data-data tertulis yang didapat dari materi drumban yang dipakai pendidik, dan 3) *place* yang meliputi lokasi penelitian.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini meliputi: 1) teknik observasi untuk mengetahui bagaimana proses pemanfaatan media *Audio-Visual* dalam pembelajaran ekstrakurikuler *Drumband* di SMP Negeri 1 Banjit, 2) teknik wawancara yang digunakan sebagai metode pengumpulan data bertujuan untuk mendapatkan informasi secara langsung terkait penggunaan media *Audio-Visual* dalam pembelajaran ekstrakurikuler *Drumband* di SMP Negeri 1 Banjit, dan 3) teknik dokumentasi yang 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 Banjit (Sugiyono, 2020: 105)..

Instrumen pada penelitian ini meliputi: 1) panduan observasi yang digunakan oleh peneliti saat melakukan pengamatan langsung di lapangan, 2) panduan wawancara untuk memperoleh informasi primer dengan melakukan tanya jawab secara langsung antara peneliti dan narasumber. Teknik analisis data pada penelitian ini meliputi: 1) reduksi data dengan cara merangkum data atau mereduksi data berarti mengidentifikasi data pokok yang signifikan dan menghilangkan data yang tidak, 2) penyajian data dengan cara membuat uraian singkat yang berisi deskripsi dari setiap pertemuan, 3) menarik simpulan dengan cara menyusun simpulan berdasarkan hasil

observasi dan wawancara yang dianalisis berdasarkan data yang sudah direduksi dan disajikan sebelumnya. Teknik keabsahan data pada penelitian ini meliputi: 1) uji kredibilitas data melalui teknik triangulasi, 2) uji transferabilitas, 3) uji dependabilitas, dan 4) uji konfirmasi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Proses Penggunaan Media Audio-Visual pada Ekstrakurikuler Drumband di SMP Negeri 1 Banjit**

Penelitian ini dilakukan pada bulan Mei sampai dengan Juni 2023 di semester genap tahun ajaran 2023/2024. Penelitian yang dilakukan adalah mengamati proses pembelajaran *Drumband* Kridatama SMP Negeri 1 Banjit dengan menggunakan media *Audio-Visual* sebagai penyalur materi ajar kepada peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh saat penelitian berlangsung, penggunaan media *Audio-Visual* dipilih karena dengan media tersebut mudah diaplikasikan ke dalam proses latihan *Drumband* di sekolah, serta alat-alat pendukung untuk pembelajaran dengan menggunakan media *Audio-Visual* tersebut sudah tersedia di sekolah dan perlu untuk digunakan agar pembelajaran bisa terlaksana dengan baik.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang sesuai dengan pedoman penelitian yang ada saat penelitian dilaksanakan, media *Audio-Visual* sudah digunakan sejak beberapa tahun terakhir karena memiliki tingkat keberhasilan mengajar yang tinggi dan juga praktis serta efisien. Media *Audio-Visual* digunakan dengan tujuan agar mempermudah guru dan peserta didik saat proses pembelajaran *Drumband* baik berupa notasi angka, pukulan perkusi, cara menjadi *field commander* yang baik dan lain sebagainya.

#### **1. Tahap Instruksional**

Tahap instruksional langkah yang dilakukan ketika memulai sebuah kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan hasil penelitian dan pengamatan yang sudah dilakukan, pelatih dan pembina *Drumband* Kridatama melakukan beberapa kegiatan yang sesuai dengan tahap pra-instruksional (tahap awal) seperti membuka proses latihan *Drumband*, menarik perhatian peserta didik, menggunakan gaya mengajar yang bervariasi, menimbulkan motivasi dan rasa ingin tahu peserta didik dengan menjelaskan sejarah dan semua hal tentang *Drumband* menggunakan media *Audio-Visual*, memberi acuan berupa menampilkan video dari unit *Drumband* lain,

mengaitkan *Drumband* dengan proses kehidupan yang nyata, dan memberikan semangat penuh kepada peserta didik agar belajar dengan tekun.

## 2. Tahap Instruksional

Penggunaan media *Audio-Visual* pada tahap instruksional yang peneliti observasi terdiri atas enam pertemuan, yakni sebagai berikut.

### a) Pertemuan Peretama

Penggunaan media *Audio-Visual* pada pertemuan pertama digunakan sebagai sarana pemberian materi pengantar oleh pembina dan pelatih. Materi tersebut meliputi perkenalan pelatih, perkenalan sejarah, prestasi, dan semua hal terkait ekstrakurikuler *Drumband*.

### b) Pertemuan kedua

Penggunaan media *Audio-Visual* pada pertemuan pertama digunakan sebagai sarana pengenalan sistematika permainan *Drumband* yang meliputi pengenalan tempo, ketukan, dan pukulan secara sederhana. Pendidik menayangkan media *Audio-Visual* berupa video penampilan *Drumband* lain sebagai contoh dalam mengasah kemampuan peserta didik. Setelah penyampaian materi selesai, pelatih dan pembina mendemonstrasikan pada masing-masing peserta didik dengan cara memukulkan stik di atas meja. Pelatih mengajarkan teknik ka-ki-ka-ki yang berarti dipukul dengan tangan kanan dan diikuti oleh tangan kiri. Selain itu, pendidik dan peserta didik menentukan Gitapati, Mayoret, dan pemain alat musik pada *Drumband*.

### c) Pertemuan ketiga

Penggunaan media *Audio-Visual* pada pertemuan pertama digunakan sebagai contoh praktik penggunaan alat musik yang dipilih oleh peserta didik. Pelatih menampilkan media *Audio-Visual* pada peserta didik sebagai acuan dalam mempraktikkan penggunaan alat musik tersebut dan langsung membagikan alat musik yang sesuai dengan pilihan peserta didik. Pelatih membagi kelompok belajar ke dalam dua bagian, yakni bagian perkusi dan bagian melodis. Pendidik memberikan materi berupa notasi angka melalui proyektor yang tersedia sehingga seluruh peserta didik dapat melihat contoh secara jelas. Pembina mendemonstrasikan cara memukul *Bellyra* yang benar dan sesuai dengan not yang akan dipukul, kemudian menginstruksikan peserta didik untuk mengikuti contoh yang diberikan. Lalu, pembina memberikan contoh memukul nada do-re-mi-fa-so-la-si-do secara perlahan. Setelah itu, pembina meminta untuk menirukannya dengan perlahan dan tetap memperhatikan media *Audio-Visual* yang ditayangkan.

d) Pertemuan keempat

Penggunaan media *Audio-Visual* pada pertemuan pertama digunakan sebagai sarana pemberian materi ketukan yang lebih bervariasi, meliputi ketukan *marcia*, ketukan *tripled*, dan ketukan lain yang digunakan dalam lagu-lagu *mars*. Setelah pelatih memberikan materi kepada anggota perkusi, pelatih mulai menyampaikan beberapa materi baru terkait notasi angka sederhana agar dapat dibunyikan oleh anggota *Bellyra*. Lalu, pelatih menayangkan video penampilan *Drumband* dari satuan lain yang memainkan lagu Bumi Lampung melalui media *Audio-Visual* proyektor untuk menunjang proses latihan peserta didik. Setelah itu, pelatih memberikan selebaran yang berisi notasi angka lagu "Bumi Lampung", memberikan tautan video tutorial permainan lagu Bumi Lampung pada pemain *Bellyra* dan memberikan tautan video tutorial permainan perkusi pada lagu "Bumi Lampung". Di samping itu, anggota perkusi berlatih memukul instrumen perkusi yang dipandu oleh pelatih. Setelah itu, pelatih juga mengirimkan video yang berisi tentang beberapa tautan video contoh gerakan *field commander* (gitapati) dan *Drum major* (mayoret)

e) Pertemuan kelima

Penggunaan media *Audio-Visual* pada pertemuan pertama digunakan sebagai sarana latihan bagi masing-masing peserta didik. Pada pertemuan ini, media *Audio-Visual* tidak lagi ditayangkan di depan kelas karena peserta didik telah memiliki sarana latihannya sendiri. Kegiatan pada pertemuan ini ialah harmonisasi antara seluruh pemain alat musik *Drumband* pada lagu Bumi Lampung.

f) Pertemuan keenam

Pertemuan keenam tidak menggunakan media *Audio-Visual* karena pada tahap ini, mereka akan mendemonstrasikan permainan *Drumband* Bumi Lampung setelah menjalani proses latihan sebelumnya. Seluruh anggota sudah mampu membunyikan bagian-bagian yang mereka peroleh masing-masing. Seluruh anggota juga menikmati penampilan mereka yang sudah bagus untuk ditampilkan. Pelatih pun merasa puas dengan hasil dari seluruh rangkaian pembelajaran dari hari pertama sampai dengan hari penampilan ini dengan menggunakan bantuan dari media *Audio-Visual* dalam proses latihannya.

3. Tahap Evaluasi/Tindak Lanjut (Tahap Akhir)

Tahap ini tidak menggunakan media *Audio-Visual*. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui keberhasilan tahap instruksional. Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang sudah dilakukan, tahap ini dilakukan dengan

memberikan penilaian terhadap hasil belajar seluruh anggota *Drumband* Kridatama sehingga mampu menjadi lebih baik lagi. Tahap evaluasi/tindak lanjut (tahap akhir) dilakukan pada seluruh kegiatan akhir dari enam pertemuan yang sudah dilaksanakan dengan cara merefleksi pembelajaran dan memberikan pertanyaan terkait pembelajaran yang telah dilakukan.

## B. Pembahasan

Pembelajaran ekstrakurikuler *Drumband* di SMP Negeri 1 Banjit dilakukan dalam 6 pertemuan. Hal tersebut didasarkan pada tujuan pembelajaran yang telah disusun oleh pelatih ekstrakurikuler *Drumband*. Setiap pertemuan memiliki 1 tujuan pembelajaran yang sesuai dengan tahap perkembangan pembelajaran *Drumband* yang ingin dicapai pelatih. Pembelajaran ekstrakurikuler *Drumband* meningkat dari ranah kognitif rendah sampai dengan ranah psikomotor tinggi. Dengan demikian, pembelajaran ekstrakurikuler *Drumband* relevan dengan peserta didik dan tidak membebani karena setiap tahapan yang dilalui selalu meningkat.

Berdasarkan penelitian yang telah peneliti lakukan selama Mei s.d. Juni, pembelajaran ekstrakurikuler *Drumband* di SMP Negeri 1 Banjit menggunakan metode pembelajaran VAKT (*Visual, Auditory, Kinesthetic, Tactile*) atau metode multisensoris. Sugiharto (dalam Abdullah, 2023: 16) menyatakan bahwa metode VAKT menitikberatkan pada pemanfaatan indra yang dimiliki anak. VAKT merupakan metode pembelajaran yang memanfaatkan semua indra yang dimiliki anak, sehingga anak mampu menggunakan indra tersebut sebagai modalitas pembelajaran yang efektif. Menurut Munawir (dalam Abdullah, 2023: 16), pendekatan multisensori (VAKT) didasarkan pada gagasan bahwa anak dapat belajar lebih baik jika materi pengajaran disajikan dalam berbagai modalitas, seperti visual (penglihatan), auditori (pendengaran), kinestetik (gerakan), dan taktil (perabaan).

Pembelajaran *Drumband* membutuhkan keterampilan yang tinggi. Oleh sebab itu, pembelajaran *Drumband* di SMP Negeri 1 Banjit melibatkan keaktifan keempat modalitas peserta didik. Media *Audio-Visual* dipilih karena mampu menunjang pembelajaran VAKT dengan baik. Peserta didik mampu melihat cara memainkan alat musik *Drumband* sekaligus mendengar ketukan atau permainan *Drumband* yang baik. Kemudian, peserta didik menggunakan modalitas kinestetik dan taktil dalam menerapkan hasil menyimak media *Audio-Visual*.

Peneliti melihat bahwa pembelajaran ekstrakurikuler *Drumband* melalui media

*Audio-Visual* memiliki dampak yang baik, yaitu peserta didik jadi lebih mudah memahami materi yang diberikan oleh pelatih. Peserta didik dengan cepat menangkap materi pembelajaran dengan media *Audio-Visual* yang dilakukan selama latihan ekstrakurikuler, karena peserta didik dapat melihat secara nyata pembelajaran yang dimaksudkan. Peserta didik tidak lagi kebingungan dengan materi pembelajaran yang disampaikan karena peserta didik dapat dengan jelas memahami materi melalui visual-visual yang ditampilkan. Tidak hanya itu, melalui audio yang didengarkan, siswa dapat cepat meniru suara-suara yang dipraktikkan melalui alat musik. Manfaat lain penggunaan media *Audio-Visual* pada pembelajaran ekstrakurikuler *Drumband* ialah pembelajaran menjadi lebih fleksibel, efisien, dan inovatif melalui media-media tayangan yang ditampilkan dan didengarkan. Pelatih juga dapat berinovasi dalam memberikan kreasi-kreasi baru melalui referensi-referensi internet.

Melalui hasil penelitian yang dilakukan, peneliti melihat bahwa pembelajaran *Audio-Visual* memiliki relevansi dalam pembelajaran Seni Musik, yang memungkinkan pembelajaran seni musik mudah dipahami melalui media *Audio-Visual*. Alasannya, pembelajaran *Audio-Visual* menayangkan langsung hal-hal yang dibutuhkan seorang guru seni musik. Guru, selain mempraktikkan penggunaan alat musik secara langsung, juga dapat menjelaskan maksud pembelajaran yang dilakukan melalui *Audio-Visual* yang telah disiapkan guru. Dari hasil pengamatan selama penelitian, siswa juga lebih antusias dalam mempelajari musik-musik yang diberikan oleh guru.

Penggunaan media *Audio-Visual* pada pembelajaran ekstrakurikuler *Drumband* Kridatama SMP Negeri 1 Banjit dilakukan pada tahap instruksional atau tahap inti. Tahap pra-instruksional dan tahap evaluasi tidak menggunakan media *Audio-Visual* karena tidak memiliki urgensi dalam penggunaan media tersebut. Penggunaan media *Audio-Visual* oleh pelatih bertujuan untuk menunjang proses pembelajaran peserta didik sehingga memperoleh hasil yang lebih maksimal.

Media *Audio-Visual* yang digunakan oleh pelatih *Drumband* SMP Negeri 1 Banjit berupa video materi dan dokumentasi pembelajaran. Berdasarkan klasifikasi oleh Soedjarwono (dalam Irvan & Simanjuntak, 2019: 4) mengenai bentuk media *Audio-Visual*, media yang digunakan tersebut berbentuk media *Audio-Visual* dinamis, berupa video materi dasar permainan *Drumband*, demonstrasi penggunaan alat musik *Drumband*, dan dokumentasi permainan *Drumband* pada lagu Bumi Lampung oleh satuan *Drumband* lain.

Tujuan penggunaan media *Audio-Visual* ini sejalan dengan pendapat Anderson

(dalam Muhtasyam, 2022: 133), yakni terkait dengan tujuan kognitif dan psikomotor. Tujuan kognitif dari penggunaan media *Audio-Visual* ini ialah memberikan pengetahuan kepada peserta didik mengenai materi dasar dalam permainan *Drumband*, antara lain tempo, ketukan, dan pukulan. Pelatih menggunakan video materi dasar permainan *Drumband* untuk memperkenalkan dasar-dasar permainan *Drumband* dan merangsang kemampuan peserta didik dalam memainkan alat musik. Media ini juga menimbulkan rangsangan gerakan dan keserasian dalam permainan alat musik pada peserta didik. Dengan demikian, peserta didik mampu mempelajari materi tempo, ketukan, dan pukulan dengan lebih optimal.

Sementara itu, tujuan psikomotor dari penggunaan media *Audio-Visual* ini ialah memberikan contoh dalam memainkan alat musik *Drumband* dan contoh permainan *Drumband* pada lagu Bumi Lampung. Peserta didik disuguhkan video dokumentasi permainan alat musik *Drumband* yang berkaitan dengan ketukan dan tangga nada pada pemain *Bellyra*. Selanjutnya, pelatih menayangkan dokumentasi permainan *Drumband* pada lagu Bumi Lampung yang pernah dilakukan oleh *Drumband* satuan lain pada tahun-tahun sebelumnya. Melalui media tersebut, peserta didik dapat menerapkan permainan alat musik secara langsung pada alat musik mereka masing-masing.

Munadi (2008: 127) memaparkan delapan manfaat dari media *Audio-Visual*. Namun, hanya ada beberapa manfaat yang dapat peneliti identifikasi pada pelaksanaan pembelajaran *Drumband* Kridatama di SMP Negeri 1 Banjit, antara lain: 1) mengatasi jarak dan waktu. Hal ini berkaitan dengan media *Audio-Visual* yang diberikan oleh pelatih kepada peserta didik dalam bentuk tautan video, sehingga peserta didik dapat mempelajarinya di rumah secara mandiri; 2) dapat diulang-ulang bila perlu untuk menambah kejelasan. Peserta didik dapat mengulang-ulang video yang telah diberikan oleh pelatih, sehingga peserta didik dapat memahami materi dengan lebih baik; 3) mengembangkan pikiran dan pendapat para peserta didik. Hal ini berkaitan dengan tujuan kognitif dan tujuan psikomotorik penggunaan media *Audio-Visual* pada pembelajaran *Drumband*, yakni merangsang peserta didik dalam memainkan alat musik *Drumband*, baik secara teori maupun praktik; 4) mengembangkan imajinasi. Hal ini berkaitan dengan materi yang diajarkan pada peserta didik. Melalui media tersebut, peserta didik diajak untuk berimajinasi dalam memainkan alat musik *Dumband* sehingga mereka dapat menemukan keserasian antara contoh dan praktik; serta 5) memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan

penjelasan yang lebih realistis. Melalui media *Audio-Visual* yang ditayangkan, pelatih mampu menyampaikan materi yang dapat dipahami oleh peserta didik dengan mudah karena disertai contoh nyata dalam permainan alat musik *Drumband* tersebut.

Peneliti memahami bahwa penggunaan media *Audio-Visual* pada pembelajaran *Drumband* di SMP Negeri 1 Banjit telah memenuhi karakteristik penggunaan media *Audio-Visual* seperti yang telah peneliti jelaskan pada Bab 2. Pelaksanaan latihan atau pembelajaran *Drumband* Kridatama di SMP Negeri 1 Banjit juga telah sesuai dengan tujuan ekstrakurikuler tersebut. Karena pembelajaran ekstrakurikuler menggunakan media *Audio-Visual* tersebut telah sesuai, tujuan pembelajaran *Drumband* dapat tercapai dengan sangat baik dan efektif.

## **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.
- 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
- 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
- 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.
- Munadi. 2008. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Perss.
- 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.
- 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.
- 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).
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Kombinasi (Mixedmethods)*. Alfabeta, Bandung.
- 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.