

Article History:Submitted:  
Nov. 19, 2017  
Accepted:  
March 29, 2018  
Published:  
June 5, 2018**UNDERSTAND THE SOUND CHARACTER OF THE TOOL WITH A  
VIDEO SLIDE SKETCH ON THE ENSEMBLE LEARNING  
AT SMPN14 PADANG****MEMAHAMI KARAKTER BUNYI ALAT DENGAN VIDEO *SLIDE*  
SKETSA PADA PEMBELAJARAN ENSAMBEL  
DI SMPN14 PADANG****Yos Sudarman<sup>1</sup> & Harisnal Hadi<sup>2</sup>**Universitas Negeri Padang  
Kampus UNP Air Tawar Padang, 25131, Indonesia  
[sudarmansendra@fbs.ac.id](mailto:sudarmansendra@fbs.ac.id)URL: <http://dx.doi.org/10.24036/komposisi.v19i1.100029>

DOI: 10.24036/komposisi.v19i1.100029

**Abstract**

This research aims to develop the subject matter of Art of Culture according to the curriculum of 2013, especially from the enriching aspect of instructional material of musical ensemble. The method used in this research is R & D method. The result of the research has created the development of teaching materials of local musical ensemble on Minangkabau music material, which by displaying the character of the ensemble instrument sound in the form of sketch-based video, the teacher can complete the teaching material in the show and not need to be demonstrated. With the enrichment of musical ensemble lesson material using this sketch-based slide video also, the teacher can present the lesson with more appreciative and attract the attention of the student, that is by the use of materials, tools, materials and study time effectively and efficiently.

**Keywords:** *sound character, music tool, video slide sketch, ensemble*

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan materi pelajaran Seni Budaya sesuai kurikulum 2013, khususnya dari aspek memperkaya substansi bahan ajar ensambel musik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode R&D. Hasil penelitian telah menciptakan pengembangan bahan ajar ensambel musik daerah setempat pada materi musik Minangkabau, yang mana dengan menampilkan karakter bunyi alat musik ensambel dalam bentuk video berbasis sketsa, guru

dapat melengkapi bahan ajarnya dalam tayangan dan tidak perlu didonstrasikan. Dengan adanya pengayaan materi pelajaran ensambel musik menggunakan video berbasis slide sketsa ini pula, guru dapat mempresentasikan pembelajaran dengan lebih apresiatif dan menarik perhatian siswa, yakni dengan penggunaan materi, alat, bahan dan waktu belajar yang efektif dan efisien.

**Kata kunci:** karakter bunyi, alat, video slide sketsa, ensemble

## Pendahuluan

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adalah kesulitan guru seni budaya SMP untuk mengembangkan materi pelajaran ensambel musik di kelas, karena pelajaran ini yang sarat konten pengetahuan teoritik untuk mendukung pembelajaran bermain musik bersama secara praktik. Keterbatasan waktu belajar di kelas, telah menyebabkan guru tidak sempat memapresiasikan tentang jenis, bentuk, dan karakter alat musik digunakan dalam ensambel musik yang mestinya diperkenalkan sejak awal pelajaran, yang tentunya bisa menjadi modal pemahaman bagi siswa saat melaksanakan permainan musik bersama secara praktik. Guru cenderung langsung mempresentasikan contoh permainan musik ensambel di hadapan siswa, dan siswa kesulitan memahami alat-alat musik apa saja yang dibunyikan, bagaimana bentuk permainannya, apalagi bagaimana memainkannya. Akhirnya pengetahuan siswa terhadap sumber, bahan, dan bunyi alat musik menjadi terbatas, sehingga tak jarang jika pembelajaran ensambel musik akhirnya hanya terselenggara dalam pembelajaran imitatif pada praktiknya namun dangkal dengan apresiasi dan pemahaman. Padahaldengan mengimplementasikan pelajaran Seni Budaya susai Kurikulum 2013, guru semestinya dapat melaksanakan pembelajaran musik yang bermakna bagi siswa. Yang dimaksud pembelajaran bermaknak di sini antara lain adalah pembelajaran yang menarik, apresiatif, menantang, berkean, dan menyenangkan.

Dalam Kurikulum 2013 yang mulai berlaku secara universal dalam tahun ajaran 2016/2017 lalu, menyebabkan guru pelajaran seni musik mau tidak mau harus menyesuaikan materi dan pelajaran ensambel musik yang disajikan pada kelas VIII. Saat guru mulai untuk melaksanakan pembelajaran ensambel dimaksud, tidak jarang langsung memuarakan pembelajaran ke kegiatan berpraktik musik secara bersama-sama, baik untuk praktek ensambel musik sejenis maupun campuran. Dengan tidak adanya wawasan atau apresiasi pendahuluan yang mengantarkan siswa mengerti dengan apa yang dimaksud dengan belajara ensambel musik, tak jarang telah menyebabkan pelajaran praktek ensambel musik terlaksana tidak dalam pengertian dan pemahaman

yang jelas bagi siswa. Singkat kata, siswa hanya tahu belajar ensambel musik adalah bermain musik bersama. Adapun pilihan alat musik yang dimainkan dan bagaimana karakter bunyinya bukan menjadi pilihan minat siswa, melainkan atas dasar perintah dari guru yang tidak bisa diubah.

Menyigi kembali peran dan fungsi kurikuler dari Pendidikan seni budaya di Sekolah Menengah Pertama (SMP), maka di satu sisi adalah representasi dari sekian mata pelajaran (*subject matter*) yang diberikan kepada siswa dengan *goal* pada penguasaan konten pengetahuan dan keterampilan bidang seni tari, musik, teater, dan rupa. Pada sisi berikutnya, muatan tentang pendidikan afektif yang berkenaan dengan sikap dan perilaku seyogyanya harus juga terakomodasi seimbang sebagaimana yang diamanatkan dalam kurikulum terbaru, yaitu Kurikulum 2013. Namun dalam pengalaman belajar-mengajar seni budaya di sekolah yang sudah bersendikan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), kegiatan belajar mengajar seni budaya dan termasuk pada mata pelajaran lain, terindikasi lebih menitikberatkan kepada ranah pendidikan kognitif dan psikomotor. Meskipun di setiap tujuan instruksional umum/khusus maupun di standar kompetensi/kompetensi dasar dari topik-topik pelajaran seni budaya yang dibahas, pencapaian tujuan afektif tetap disebutkan, realisasinya tidak seongkrok pencapaian tujuan kognitif dan psikomotor itu. Dengan berlatar belakang masalah inilah, semakin nyata bagi penulis bahwa kebermaknaan kurikulum 2013 di sekolah adalah suatu pemikiran strategis kurikulum jangka panjang, yang ingin merevitalisasi kembali kebermaknaan pendidikan afektif di semua mata pelajaran (termasuk pada pelajaran Seni Budaya), yaitu dengan cara mengaktualisasi pendidikan karakter atau pendidikan kepribadian pada tujuan, proses, dan penilaiannya.

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan materi pelajaran ensambel musik dengan menggunakan video berbasis slide sketsa, khususnya pada konten jenis, bentuk, dan karakter bunyi alat musik tradisional Minangkabau yang dapat mendorong siswa memahami pilihan alat, karakter bunyi, dan termasuk mengenali bentuk permainan musik saat bermain musik bersama pada musik vokal maupun instrumental Minangkabau. Jadi hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan contoh secara eksemplaris yang lebih praktis tentang penggunaan alternatif bahan ajar bagi guru yang akan memperkaya materi pelajaran untuk pelaksanaan pembelajaran ensambel musik yang lebih bermakna sesuai Kurikulum 2013.

Banoë (2003: 133) menjelaskan bahwa ditinjau dari penggunaan alat musiknya maka ensambel musik dapat diartikan dalam dua makna, yaitu: (a) Ensambel sebagai kelompok musik dalam satuan kecil; (b) Ensambel adalah

kesatuan, kebersamaan, dalam musik yang dimainkan bersama-sama, dengan tidak memperdulikan jumlah sedikit maupun jumlah banyak pemain. Dari kedua pemaknaan di atas, ada empat kata kunci yang perlu dicermati lebih lanjut yaitu kata (a) satuan; (b) kebersamaan, (c) musik yang dimainkan bersama-sama; dan (d) tidak memperdulikan jumlah sedikit maupun jumlah banyak pemain.

Dalam kamus musiknya, Banoe (2003: 133) juga menjelaskan bahwa ditinjau dari penggunaan alat musiknya maka ensambel dapat diartikan dalam dua makna, yaitu: (a) Ensambel sebagai kelompok musik dalam satuan kecil; (b) Ensambel adalah kesatuan, kebersamaan, dalam musik yang dimainkan bersama-sama, dengan tidak memperdulikan jumlah sedikit maupun jumlah banyak pemain. Dari kedua pemaknaan di atas, ada empat kata kunci yang perlu digarisbawahi dan dicermati lebih lanjut yaitu kata (a) satuan; (b) kebersamaan, (c) musik yang dimainkan bersama-sama; dan (d) tidak memperdulikan jumlah sedikit maupun jumlah banyak pemain. Keempat kata kunci di atas, dapat dijelaskan lebih rinci sebagai berikut:

- 1) Yang dimaksud dengan kata "satuan" dalam ensambel musik adalah satuan alat musik, yang dapat dimainkan dalam ensambel musik. Satuan alat musik ini bisa dilihat dari segi klasifikasi alat maupun jumlah alat musiknya.
- 2) Ensambel musik dalam arti jenis alat musik, lebih diartikan sebagai suatu permainan bersama menggunakan alat musik yang sejenis (*similar of musical instruments classification*), misalnya pada ensemble sejenis untuk ensemble recorder (ensambel rekorder), ensemble *melodion* (ensambel pianika), ensemble *guitar* (ensambel gitar), ensemble flute (ensambel flut), dan sebagainya.
- 3) Ensambel musik dalam arti klasifikasi alat musik, yang akan memunculkan peristilahan tentang permainan musik yang menggunakan kelompok alat musik dalam klasifikasi campuran (*mixing of musical instruments classification*), seperti *string-instrument ensemble* (ensambel musik gesek), yang di dalamnya tergabung permainan musik violin, viola, cello, kontrabas, dan sebagainya. Selanjutnya ada juga *wind-instrument ensemble* (ensambel musik tiup), yang terdiri dari kelompok musik tiup campuran antara alat tiup kayu dan tiup logam, seperti gabungan antara klarinet (tiup kayu) dengan *flugle* (tiup logam), atau antara sesama alat musik tiup. Terkadang ensambel campuran bisa juga berbentuk *woodwind-instrument ensemble* (ensambel campuran musik tiup kayu) saja, yang terdiri dari klarinet, oboa, basson, dsb; *brass-instrument ensemble* (ensambel campuran musik tiup logam) saja, seperti trompet, oponium, horon, tuba, dsb; *percussion instrument ensemble* (ensambel campuran musik perkusi), pada alat musik *latinpercussion* (marakas, triangle, ringbell, conga (baca konja); *drum percussion* (bass-drum, tom-tom, floor-drum, snare-drum), dsb. Ensambel dalam klasifikasi campuran alat musik ini juga bisa diartikan pada

peristilahan tentang *combo-band* (band combo); *big combo band* (band combo besar); *Bigband* (band lengkap); *orchestra* (orkes), *chamber music* (permainan musik di ruang kecil), dan sebagainya.

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

Dalam pemahaman yang lain, media pembelajaran juga dipahami sebagai paduan antara bahan dan alat atau perpaduan antara *software* dan *hardware* (Sadiman, dkk, 1996: 5). Media pembelajaran bisa dipahami sebagai media yang digunakan dalam proses dan tujuan pembelajaran. Pada hakikatnya proses pembelajaran juga merupakan komunikasi, maka media pembelajaran bisa dipahami sebagai media komunikasi yang digunakan dalam proses komunikasi tersebut.

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

Media pembelajaran *slide* video termasuk kelompok media visual, yaitu jenis media grafis yang dapat menyalurkan pesan lewat simbol-simbol visual. Grafis juga berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian pelajaran, dan mengilustrasikan suatu fakta atau konsep yang mudah terlupakan jika hanya dijelaskan melalui penjelasan verbal saja. Banyak konsep yang justru lebih mudah

dijelaskan melalui gambar daripada menggunakan kata-kata verbal. Ingat ungkapan "Satu gambar berbicara seribu kata". Semua media visual yang bersifat grafis seperti pada *slide* video ini, baik yang dibentuk dari foto atau gambar sketsa, harus dibuat dengan memperhatikan prinsip-prinsip umum. Sebagai salah satu media visual, grafis harus diusahakan memenuhi ketentuan *visible* (dapat dilihat), *Interesting* (menarik perhatian), *Simple* (sederhana), *Useful* (berguna), *Accurate* (tepat sasaran), *Ligitimate* (diakui keasliannya), dan *Structured* (tersusun rapi).

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

## Metode

Penelitian ini di desain dengan menggunakan pendekatan penelitian R&D (*Research and Development*), yang mana metode penelitian yang dipakai adalah penelitian pengembangan metode untuk media pembelajaran. Yang dimaksud dengan R&D media untuk metode pembelajaran adalah penelitian pengembangan bidang pendidikan ke arah pembelajaran inovatif, yang mencoba merancang dan melaksanakan metode pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut Ghufron, (2011) R7D adalah penelitian yang dapat digunakan untuk mengembangkan model/metode dan/atau cara untuk memvalidasi produk-produk, dengan menggunakan pendekatan *research based development*. Dengan kata lain, tujuan penelitian adalah untuk: (1) menjembatani kesenjangan antarasesuatu yang terjadi dalam penelitian pendidikan dengan praktik pendidikan; dan (2) Menghasilkan produk penelitian yang dapat digunakan untuk mengembangkan mutu pendidikan dan pembelajaran secara efektif.

Ghufron, (2011) juga menambahkan bahwa beberapa persoalan bidang pendidikan dan pembelajaran yang tepat dikaji dengan R&D antara lain adalah masalah (1) penelitian tentang implementasi KBK; (2) efektivitas kinerja program (akselerasi, unggulan, pengembangan kultur, ujian akhir); dan (3) pengembangan metode pembelajaran aktif dan berbasis budaya. Penelitian tentang penerapan metode penciptaan lagu sederhana untuk Pemahaman dan Aplikasi Notasi Irama dalam Pelajaran Seni Musik ini adalah penelitian model-model pembelajaran

yang berbasis budaya dan penulis pandang tepat dilakukan dengan menggunakan pendekatan R&D dimaksud.

Selain daripada itu, yang menjadi karakteristik hasil dari R&D adalah tidak selamanya penelitian jenis ini membuat produk baru namun dapat memperbaharui/ menyempurnakan produk yang sudah ada. Langkah-langkah penelitian umumnya dibuat dalam bentuk alur atau “siklus”, yang diawali dengan adanya perkiraan mengenai kebutuhan, permasalahan yang membutuhkan pemecahan dengan suatu produk tertentu. Oleh sebab itu, setidaknya ada 10 langkah dalam siklus R&D ini yaitu: (1) Studi pendahuluan (pengkajian pustaka dan survei awal); (2) Perencanaan penelitian; (3) Pengembangan produk awal; (4) Uji lapangan terbatas (*preliminary field test*); (5) Revisi hasil uji lapangan terbatas; (6) Uji lapangan lebih luas (*main field test*); (7) Revisi hasil uji lapangan lebih luas; (8) Uji kelayakan (*operational field test*); (9) Revisi hasil uji kelayakan; dan (10) Diseminasi dan sosialisasi produk akhir

Berdasarkan pandangan di atas, tepat kiranya penelitian tentang model penciptaan lagu sederhana dalam pelajaran seni musik ini diketengahkan dengan R&D, sebab pada dasarnya penelitian ini tidak membuat model pembelajaran yang baru, melainkan hanya mengembangkan model penciptaan lagu sederhana (yang sudah umum dipakai dalam mata pelajaran non Seni dan Budaya), dimodifikasi dan dikembangkan untuk menghasilkan model penciptaan lagu sederhana untuk pembelajaran seni musik.

Selanjutnya lokasi penelitian yang dipilih dalam penelitian adalah siswa SMP Negeri 14 Kota Padang yang ditetapkan berdasarkan beberapa pertimbangan teknis dan non teknis. Secara teknis, sekolah ini dipilih karena pelaksanaan penelitian akan terbantu dengan situasi dan kondisi pembelajaran beserta pihak guru dan siswa yang kooperatif. Hal ini berdasarkan informasi dari mahasiswa Sendratasik FBS UNP yang sedang melaksanakan praktek Lapangan mengajar di sana, di mana guru-gurunya sangat berminat dan antusias dengan pengembangan keilmuan dan mata pelajaran yang berhubungan dengan kurikulum 2013. Di samping itu, secara non teknis sekolah ini mudah dijangkau dengan transportasi dan dekat dengan tempat peneliti berdomisili.

Dalam pelaksanaannya, tim peneliti akan menggunakan enam kelas (rombongan belajar) siswa SMP dengan kelas VIII, di mana pada semester genap pelajaran seni musik sedang mempelajari aransemen musik. Untuk menjaga validitas dan reliabilitas data, maka pada keenam kelas akan ditetapkan itu, terlebih dahulu akan dilakukan uji homogenitas potensi belajar siswanya dari beberapa kelas yang lebih banyak. Dalam hal ini, peneliti akan melakukan tes kompetensi awal, khususnya berkenaan dengan pengetahuan tentang musik, aransemen musik, dan mencipta lagu yang sudah dimiliki siswa.

## Hasil dan Pembahasan



Pelajaran Seni Musik sebagai bagian dari Bidang Studi Seni Budaya di SMP, dalam konteks yang sama, juga mengalami berbagai perubahan atas peralihan kurikulum di atas. Meskipun ada beberapa materi pelajaran dalam pokok bahasan yang tidak berubah, namun karena kurikulum yang digunakan sudah berubah, tentunya juga mengakibatkan substansi materi dan metode pembelajaran yang digunakan juga berubah. Contohnya, adalah pada pokok bahasan Ensambel musik, yang ada dalam kurikulum KTSP untuk SMP maupun juga di Kurikulum 2013.

Namun yang membedakan pelaksanaan pembelajaran musik dengan materi ensambel musik di SMP antara yang menggunakan KTSP dengan Kurikulum 2013 adalah bahwa pelajaran ensambel musik pada kurikulum 2013 mestilah mempertimbangkan pembelajaran yang didasari oleh perimbangan antara *soft-skills* dan *hard-skills* yang tentunya mendahulukan aspek kompetensi sikap, barulah menyusul keterampilan dan pengetahuan. Sehubungan dengan aspek sikap yang akan dikembangkan, otomatis pembelajaran ensambel musik yang selama ini hanya bersumber dari guru, dapat diubah kepada pemberian pilihan-pilihan kepada siswa, misalnya dari segi pilihan materi pelajaran apa yang mereka mau dan mereka minati.

Jadi jika selama ini pembelajaran ensambel musik di SMP tidak mengembangkan sikap siswa untuk mau bertanggung jawab terhadap kegiatan belajar yang ia laksanakan di sekolah, yaitu dengan mempelajari apa yang mereka minati dan inginkan atas bimbingan guru, maka dengan adanya Kurikulum 2013, semua itu harus diubah. Itulah sebabnya belajar ensambel di Kurikulum 2013 akan menuntut kemandirian siswa untuk melaksanakan pembelajaran yang berpusat pada mereka. Pada posisi pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student center*) ini, maka guru akan menempati posisi sebagai fasilitator dan komunikator. Dalam posisinya sebagai fasilitator (pemberi fasilitas) belajar kepada siswa, maka suguhan pertama yang diberikan oleh guru dalam pembelajaran ensambel musik adalah memberikan alternatif-alternatif pilihan alat dan bunyi musik, misalnya dengan menggunakan media. Tidak masanya lagi guru memaksa siswa untuk memainkan salah satu atau beberapa alat musik dalam ensambel musik, yang mungkin mereka tidak minati atau tidak punya. Guru terlebih dahulu harus menggali apa yang diinginkan siswa dalam belajar ensambel musik sesuai dengan kemampuannya.

Pelajaran ensambel musik yang tertuang pada pelajaran Seni Budaya menurut kurikulum 2013 adalah pembelajaran musik yang bermuara pada apresiasi musik dan praktek bermain musik bersama, dimana porsi *soft-skills* dan *hard-skills*-nyaharuslah berimbang. Dengan latar lain, aspek kompetensi sikapnya haruslah dimunculkan, seiring dengan pengembangan aspek pengetahuan dan keterampilan musiknya yang sebelumnya sudah lebih dulu ada. Sehubungan dengan pengembangan pembelajaran ensambel musik yang bermakna, dan



memiliki kompetensi sikap itu, pemilihan dan pengembangan bahan ajar harus meliputi ketiganya.

Adapun pengembangan bahan ajar dengan menggunakan slide video berbasis sketsa ini sudah menghasilkan sebuah produk pengembangan bahan ajar ensambel musik untuk SMP, yang telah diterapkan pada kelas VII di SMP Negeri 14 Padang. Ada beberapa hasil yang bisa dicermati dan dipaparkan dalam tulisan ini di antaranya adalah bahwa dengan penggunaan video berbasis slide sketsa ini, pelajaran ensambel musik tidak langsung dimuarakan kepada pembelajaran praktek bersama memainkan alat musik tradisional Minangkabau. Dengan adanya video berbasis slide sketsa ini, tayangan visual berupa gambar-gambar alat musik yang dicitrakan lewat sketsa dan didukung dengan audio yang sesuai, telah mampu menarik perhatian siswa terhadap tayangan alat musik tersebut. Dipilihnya sketsa alat musik yang diiringi dengan audio alat musik tradisional tersebut, telah menyebabkan siswa tetap menerima informasi pelajaran apresiatif dengan tidak instan. Dengan adanya sketsa itu, maka siswa tetap bisa berfikir dan berimajinasi tentang bentuk dan kondisi alat musik yang sebenarnya. Di sinilah diperlukan peran guru, bahwa pada saat video slide ini ditayangkan. Serta merta tidak bisa dilepaskan begitu saja dari perlunya guru membubuhkan keterangan secara verbal tentang kondisi alat musik dan karakter bunyinya. Oleh karena ini, nampaknya pembelajaran akan lebih baik dan menarik bagi siswa, jika video yang ditayangkan memang mengiringi penjelasan guru saat menerangkan pelajaran. Artinya penggunaan video ini tidak dianjurkan untuk diputar pada sesi khusus dalam belajar, yang maksudnya untuk menghindari terputusnya pemahaman antara contoh yang dilihat dengan keterangan guru yang disampaikan. Jadi video berbasis sketsa ini akan lebih efektif untuk membantu pemahaman siswa terhadap apresiasi awal pada alat musik, jika penayangannya secara *step by step*, yaitu sejalan dengan tahapan-tahapan materi pelajaran yang disampaikan guru.

Pada akhirnya dengan penayangan video berbasis sketsa ini, siswa tentu sudah memiliki wawasan tentang bentuk dan karakter bunyi alat musik yang akan mereka mainkan dalam praktek ensambel musik. Pemahaman itu akan sangat berguna bagi siswa untuk memilih alat musik mana yang akan ia mainkan, termasuk bagaimana cara memainkan, dan seberapa besar kekuatan musiknya bisa ditampilkan, agar praktek bermain musik ensambel tetap bisa dimainkan dengan keselarasan pada bunyi dan cara menampilkan musiknya. Hasil belajar bermain musik yang diraih siswa dari pengetahuan dan praktik musik yang mereka lakukan dari sesuatu yang sudah dipahami, akan melahirkan pembelajaran musik yang bermakna.

## Simpulan

Penggunaan video berbasis sketsa pada pembelajaran ensambel musik ini adalah salah satu usaha untuk mengembangkan bahan ajar ensambel musik pada pelajaran seni budaya di SMP. Dengan penggunaan video ini, guru dapat meningkatkan apresiasi siswa terhadap bentuk dan karakter bunyi alat musik yang akan sangat membantunya dalam praktek ensambel musik. Sebab dengan materi ajar yang ditayangkan dalam video ini, yaitu sketsa alat musik tradisional Minangkabau yang diiringi dengan audionya yang sesuai, maka pemahaman siswa pada permainan ensambel musik tradisional minangkabau berada dalam pemahaman yang utuh pada situasi pembelajaran yang bermakna. Apalagi video ini tidak merupakan bahan terpisah dari penjelasan guru secara verbal. Melainkan video berbasis sketsa ini dapat mengiringi penjelasan guru secara bertahap dalam belajar, yang juga akan membangun pengertian dan pemahaman siswa secara simultan dan berkesinambungan. Sehingga pada akhirnya, dengan penguasaan pelajaran yang cukup dipahami, siswa bisa melaksanakan pembelajaran praktek ensambel musik Minangkabau sebagai pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan.

## Rujukan

- Ahmadi, Abu & Widodo Supriyono (2008). *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta
- Ariani, Niken dan Dany Haryanto. (2010). *Pembelajaran Multimedia di Sekolah: Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif dan Prospektif*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher
- Arsyad, Azhar (2008). *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Ali, Muhammad.(1992). *Pengembangan Kurikulum di Sekolah*. Bandung: Sinar Baru
- Badan Standar Nasional Pendidikan (2006). *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: BSNP
- Gagne, R.M. (1989). *Principle of Instructional Design*. New York: Hall Rinehant and Winston.
- Ghufron, Anik. (2011). *Pendekatan Penelitian dan Pengembangan (R&D) di Bidang Pendidikan dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta
- Ghufron, Anik. (2005). *Model Pengembangan Sistem Pembelajaran bagiPenyiapan Sumberdaya Manusia Era Informasi*. Artikel Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran “Teknologi Pembelajaran Menuju Masyarakat Belajar” pada tanggal 5-6 Desember 2005.
- Hamalik, Oemar (2007). *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Hamdju, Atan &Armillah Windawati. (1981). *Pengetahuan Seni Musik*. Jakarta: Mutiara
- Jamalus. (1988). *Pengajaran Musik Melalui Pengalaman Musik*. Jakarta: Proyek Pengembangan Tenaga Kependidikan Depateman Pendidikan dan Kebudayaan

Yos Sudarman & Harisnal Hadi, Understanding the sound character

Jamalus, (1988). Musik dan Praktik Perkembangan Buku Sekolah Pendidikan Guru. Jakarta: CV. TitikTerang

Nasution, S. (1984). Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar-Mengajar. Jakarta: Bina Aksara

Banoë, Pono. (2003). Kamus Musik. Yoyakarta: Kanisius

Sagala, Syaiful. (2003). Konsep dan Makna Pembelajaran. Bandung: Alfabeta.