



JURNAL BASICEDU

Volume 10 Nomor 4 Tahun 2026 Halaman 2156 - 2165

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual berbasis Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Musikal pada Ekstrakurikuler Drumband di SMP

Salsabila¹, Mastri Dihita Sagala², Asfar Muniir^{3✉}

Universitas Tanjungpura, Indonesia^{1,2,3}

E-mail: f1111211010@student.untan.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh belum tersedianya media pembelajaran dan rendahnya pengetahuan musikalitas peserta didik ekstrakurikuler drumband SMPN 01 Ledo, khususnya dalam memahami notasi balok dan teknik memainkan lagu “Anoman Obong”. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran audio-visual untuk alat musik melodi pianika dan marchingbell yang dapat mendukung proses pembelajaran secara lebih efektif dan mandiri. Penelitian menggunakan metode Design and Development (DnD) model Richey dan Klein dengan tahapan Planning, Production, dan Evaluation (PPE). Pengembangan media meliputi studi pendahuluan, produksi video menggunakan Canva, Sibelius, dan Bandicam, validasi ahli materi dan ahli media, serta uji coba lapangan skala kecil terhadap 20 peserta didik pada section pianika dan marchingbell. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh validasi sebesar 90% dari ahli materi dan 97% dari ahli media, sedangkan respons peserta didik mencapai 79,31% dan termasuk kategori praktis. Media berformat MP4 dapat diakses melalui smartphone dan Google Drive dengan materi yang disusun secara sistematis, meliputi pengenalan alat, teknik bermain, solmisasi, partitur bertahap, dan permainan bar. Dengan demikian, media audio-visual yang dikembangkan layak digunakan sebagai pendukung pembelajaran drumband serta membantu peserta didik memahami teknik dan notasi musik secara mandiri.

Kata Kunci: drumband, ekstrakurikuler, media pembelajaran, media *audio-visual*, musik

Abstract

This study was motivated by the lack of instructional media and the low level of musical knowledge among students participating in the extracurricular drum band program at SMPN 01 Ledo, particularly in understanding musical notation and playing techniques for the song “Anoman Obong.” This study aimed to develop audio-visual learning media for melodic instruments, specifically pianika and marching bell, to support more effective and independent learning. The study employed a Design and Development (DnD) approach based on the Richey and Klein model, consisting of Planning, Production, and Evaluation (PPE) stages. The development process included a preliminary study, video production using Canva, Sibelius, and Bandicam, validation by material and media experts, and a small-scale field trial involving 20 students from the pianika and marching bell sections. Data were analyzed using descriptive quantitative and qualitative techniques. The results showed that the media obtained validation scores of 90% from the material expert and 97% from the media expert, while the students’ response reached 79.31% and was categorized as practical. The MP4-based media can be accessed through smartphones and Google Drive, presenting materials systematically, including instrument introduction, playing techniques, solmization, progressive musical scores, and bar playing. Thus, the developed audio-visual media is feasible as a supporting learning resource for drum band activities and can facilitate students’ independent understanding of musical techniques and notation.

Keywords: Audio-Visual Media, Drumband, Extracurricular, Learning Media, Music

Copyright (c) 2026 Salsabila, Mastri Dihita Sagala, Asfar Muniir

✉ Corresponding author :

Email : f1111211010@student.untan.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i4.13057>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 10 No 4 Tahun 2026
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Pendidikan seni merupakan usaha meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menciptakan dan mengapresiasi karya melalui proses terstruktur. Menurut Budiman dalam (Feny,2022) pendidikan seni merupakan upaya dalam mempersiapkan suatu individu melalui kegiatan pembelajaran yang bertujuan agar individu memiliki pengalaman dalam mengapresiasi dan berkreasi dalam bidang seni. Salah satu bidang seni yang dapat dipelajari secara teori dan praktik, yaitu seni musik. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal, pengembangan kemampuan bermusik peserta didik adalah hal krusial. Kemampuan ini tidak hanya diperoleh melalui teori, tetapi harus didukung oleh praktik intensif dalam memainkan alat musik (Apriliani et al., 2025:48). Salah satu wadah pengembangan bakat musik di sekolah adalah melalui kegiatan ekstrakurikuler, satu diantaranya adalah drumband. Melalui partisipasi aktif dalam praktik ini, peserta didik tidak hanya meningkatkan penguasaan teknis tetapi juga membentuk karakter relevan, sebagaimana yang tercermin pada grup drumband Gema Harmoni di SMPN 01 Ledo yang aktif mengikuti berbagai kompetisi

Meskipun telah mengikuti berbagai kegiatan perlombaan, namun tidak menjamin para personil telah mahir dalam membaca notasi. Hasil observasi menunjukkan peserta didik masih kesulitan membaca notasi balok, kurang menguasai teknik bermain alat musik melodi, dan sangat bergantung pada demonstrasi langsung pelatih. Lagu "Anoman Obong" dianggap memiliki tingkat kesulitan tinggi karena pengembangan ritme yang kompleks. Media ajar yang ada saat ini masih terbatas pada notasi angka sederhana. Hal ini dikarenakan peserta didik belum memahami pembelajaran notasi balok dengan baik, sehingga media ajar yang diberikan selalu berbentuk notasi angka.

Menanggapi permasalahan tersebut maka, diperlukan media pembelajaran inovatif berbasis *audio-visual* yang menggabungkan elemen *visual*, *audio*, dan teks untuk mempermudah pemahaman materi secara mandiri. Hasil penelitian Alfinanda & Florean (2020:138), dan Prasetyo & Widyasari (2024:890) menyatakan bahwa media pembelajaran yang melibatkan *audio-visual* pada kegiatan ekstrakurikuler drumband mampu meningkatkan kemandirian, tanggung jawab, semangat, kepercayaan diri dalam bermain serta keterampilan dalam membaca dan memainkan notasi lagu. Pernyataan tersebut sejalan dengan Maulinda dalam Wulandari & Ismawati (2025:h.1534) media pembelajaran yang berisi visual, suara, dan gambar-gambar menarik dan interaktif dapat membantu peserta didik untuk memahami pembelajaran. Berbeda dengan demonstrasi langsung, media ini menggunakan format video yang dapat dipelajari berulang tanpa pengajar secara langsung. Keunggulannya, dapat diakses kapan saja lewat *smartphone*, memungkinkan peserta didik berlatih terus-menerus dalam meningkatkan daya ingat. Menurut Shen dan Wu (2023:2) menjelaskan penggunaan teknologi dalam pengajaran musik digital dapat mengatasi ketergantungan peserta didik terhadap media ajar tradisional dan ketergantungan terhadap pendidik atau tutor dalam pembelajaran. Temuan serupa juga dijelaskan oleh Sutomo dkk,(2025,h.1836) berdasarkan hasil studi terdahulu, aplikasi yang berbentuk simulasi instrumen, multimedia interaktif, dan video pembelajaran dapat mendorong pemahaman peserta didik terhadap konsep musik, keterampilan musikal, dan motivasi belajar. Dengan penggunaan media *audio-visual* pembelajaran drumband dapat membantu pemain alat musik pianika dan *marchingbell* memahami nilai ketukan, materi lagu (*audio*), dan teknik permainan (*visual*) secara bersamaan dalam video tutorial yang mendukung pembelajaran mandiri dan efektif.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Sandi (2015) pembelajaran pianika hanya dilakukan secara langsung dengan metode berulang (*drill*) yang membuat peserta didik lebih bergantung dengan pelatih serta pembelajaran yang tidak fleksibel karena memerlukan jadwal latihan yang relatif pasif. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini lebih terfokus mengembangkan media *audio-visual* yang dirancang khusus untuk permainan alat musik melodi (*marchingbell* dan pianika) pada ekstrakurikuler drumband tingkat SMP. Penelitian ini juga menggabungkan teknologi notasi digital (*Sibelius*), *screen recording* (*Bandicam*) dan desain video terstruktur melalui aplikasi *Canva*. Dengan pengembangan yang dibuat

pembelajaran menjadi lebih fleksibel, tidak bergantung dengan pelatih dan jadwal latihan serta dapat disesuaikan dengan kecepatan dan gaya belajar tiap peserta didik. Penelitian yang dilakukan

Dengan itu peneliti tertarik mengambil topik penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *Audio-Visual* berbasis *Digital* untuk meningkatkan keterampilan Musikal pada Ekstrakurikuler Drumband di SMP Negeri 01 Ledo". Penelitian ini penting dilakukan mengingat ekstrakurikuler merupakan kegiatan yang dapat membentuk karakter dan keterampilan peserta didik, alasan lain mengapa peneliti membuat media pembelajaran berbasis *audio-visual* ini yaitu untuk menyediakan media pembelajaran yang membantu peserta didik lebih mandiri dan tidak hanya bergantung pada pembelajaran demonstrasi langsung dari pelatih. Dengan adanya pembuatan media pembelajaran *audio-visual*, menjadikan pembelajaran ini berbeda dengan metode pembelajaran tradisional yang hanya bergantung dengan buku dan lembar kerja. Media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu pembelajaran praktik dengan mempermudah penyerapan materi dan menstimulasi keterampilan bermain alat musik melodi yaitu pianika dan *marchingbell* di Drumband Gema Harmoni SMP N 01 Ledo.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif-deskriptif karena menjelaskan tingkat kelayakan media pembelajaran melalui persentase skor validasi dan uji coba peserta didik. Untuk model penelitian, peneliti menggunakan bentuk penelitian dan pengembangan atau biasa di kenal dengan penelitian DnD (*Design and Development*) Richey and Klein dengan studi pengembangan tipe 1 yaitu *Product and Tool Research*, menurut Richey & Klein (2009:22) *Product and Tool Research* berfokus pada proses *design*, pengembangan dan evaluasi media pembelajaran yang dibuat, sehingga studi pengembangan tipe 1 dianggap sesuai dengan penelitian ini. Berdasarkan penjelasan Richey & Klein penelitian *Design and Development* memiliki siklus yang berbentuk penelitian PPE, yaitu *Planning*, *Production*, dan *Evaluation*. Melalui DnD, Peneliti dapat mengembangkan media pembelajaran yang secara langsung menjawab permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik dengan menyediakan sumber belajar yang dapat diakses secara mandiri dan berulang tanpa bergantung kepada tutor atau pelatih.

Media pembelajaran dinilai oleh dua validator, yaitu ahli media dan ahli materi yang memiliki latar belakang pendidikan dan pengalaman profesional sesuai dengan bidang yang diteliti. Ahli materi merupakan pelatih drumband yang terlibat langsung dengan sistematika pelatihan drumband, serta memahami isi materi musik yang meliputi teknik bermain, pernafasan pianika dan teknik membaca notasi lagu. Sedangkan ahli media memiliki kompetensi teknik dalam bidang teknologi pembelajaran dan desain media. Kedua validator relevan untuk menjadi ahli penilaian media pembelajaran karena memiliki substantif dibidang masing-masing.

Instrumen penelitian menggunakan lembar validasi ahli media dan ahli materi serta angket respon peserta didik dari uji coba yang dilakukan oleh peneliti. Angket berisi aspek kemenarikan tampilan media pembelajaran, kemudahan penggunaan, kemudahan bahasa dan kegunaan dalam proses pembelajaran. Adapun indikator penilaian yang diisi oleh para ahli meliputi aspek berikut:

Tabel 1. Indikator Penilaian Ahli Materi

Aspek	Kriteria
Kualitas Materi	Ketepatan dan ketelitian materi dalam penyajian Kelengkapan Materi Keruntutan materi

Tabel 2. Indikator Penilaian Ahli Materi

Aspek	Kriteria
Kualitas Media	Kualitas media yang ditampilkan Kemudahan Penggunaan

Penggunaan Bahasa, Suara, Tulisan, dan Backsound	Kualitas penggunaan bahasa, suara, tulisan, backsound musik
Layout Media	Penyajian media Proporsi dan tata letak

Pendekatan PPE yang dijelaskan oleh Lestari dalam (Juariyah, 2021:29) dimulai dari; *Planning* atau perencanaan yaitu kegiatan merancang konsep produk yang akan dibuat untuk tujuan penelitian, selanjutnya tahap *production* atau produksi yaitu kegiatan membuat produk yang telah dirancang, terakhir tahapan *evaluation* atau evaluasi yaitu tahap pengujian dan penilaian kelayakan produk yang dilakukan oleh *validator*, tahap ini juga dilakukan guna mengetahui kelemahan yang terdapat dalam produk.

Prosedur penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini dilalui dengan tiga tahapan yaitu: Tahap I: Tahap Studi Pendahuluan, yang terdiri dari tahap observasi, kajian pustaka, analisis kebutuhan, dan deskripsi produk. Tahap II: Tahap Pembuatan Produk yang terdiri dari tahap rancangan produk, pembuatan produk, validasi desain produk, revisi desain produk dan uji coba produk, Produk yang telah dibuat nantinya akan di uji cobakan kepada 20 peserta didik yang mengikuti ekstrakurikuler drumband yaitu terfokus di tim melodi pemain alat musik pianika dan *marchingbell*. Uji coba ini menggunakan skala likert 4 poin dengan pernyataan *Favourable* untuk pertanyaan positif dan pernyataan *Unfavourable* untuk pertanyaan negatif.

Setelah produk media pembelajaran di uji cobakan dan terbukti efektif dalam pembelajaran, maka media pembelajaran dapat di gunakan dalam skala besar dan dikembangkan kembali oleh peneliti selanjutnya. Tahap III: Tahap Pengujian Produk, setelah dilakukan pengujian dilanjutkan dengan analisis data. Pada tahap analisis data, data didapatkan dari dua sumber metode yang digunakan yaitu Data kualitatif, data ini dihasilkan dari lembar validasi ahli yang berisikan masukan, tanggapan dan saran yang diberikan sehingga produk media pembelajaran yang dikembangkan dapat diperbaiki dan layak untuk di uji coba. Dan data kuantitatif, data ini dihasilkan dari himpunan penilaian melalui angket validasi ahli dan uji coba skala kecil yang dilakukan kepada pemain melodi ekstrakurikuler drumband guna mengetahui kelayakan produk yang dibuat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini berupa media pembelajaran berformat MP4 yang terdiri dari 4 video, masing-masing berisi partitur tiap *section* alat musik melodi yaitu pianika 1, pianika 2, *marchingbell* 1, *marchingbell* 2. Pada tiap video media pembelajaran diisi dengan pembuka dan identitas video, pengenalan alat musik, teknik bermain, solmisasi, pengenalan partitur “*Anoman Obong*”, permainan lagu perbagian dan penutup. Media ini dibuat guna membantu peserta didik dalam memahami materi lagu serta memainkan alat musik melodi dengan benar, dengan bentuk video media pembelajaran ini memungkinkan peserta didik untuk berlatih secara mandiri melalui video tutorial secara berulang sehingga mendukung musikalitas peserta didik melalui visual partitur yang disertai *audio* yang memudahkan peserta didik memahami bagian dari lagu, ritme, dan cara bermain dari video yang ditampilkan. Pembuatan media pembelajaran melalui 3 tahapan model *Richey and Klein*, yaitu *Planning*, *Production* dan *Evaluation*.

Tahap *Planning*

Tahap *Planning* dilakukan untuk mengetahui kondisi serta kendala dalam pembelajaran, tahap ini juga mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi peserta didik yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler drumband di SMP 1 Ledo. Pada tahapan pertama peneliti melakukan analisis kebutuhan terhadap peserta didik yang bertujuan mendukung pembuatan media pembelajaran. Berikut penjabaran hasil analisis kebutuhan oleh peserta didik:

- Ekstrakurikuler drumband di SMP N 01 Ledo diadakan sebagai bentuk pengembangan bakat dibidang kesenian serta meningkatkan kualitas sekolah dalam keikutsertaan kegiatan lomba di berbagai tingkat wilayah.

b. Peserta didik membutuhkan perangkat ajar yang dapat menunjang pembelajaran drumband dalam mempelajari lagu “Anoman Obong”

c. Dibutuhkan oleh peserta didik sebuah media pembelajaran yang membantu proses belajar mandiri

Dari hasil analisis kebutuhan dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran diperlukan sebagai langkah dalam memperbaiki proses pembelajaran dan pemahaman materi yang diberikan. Setelah melakukan analisis peneliti kemudian membuat rancangan media pembelajaran yang sesuai dengan permasalahan peserta didik.

Media pembelajaran dibuat menjadi 4 bagian. Keempat video akan dibuat menggunakan aplikasi *Canva*, dengan format video (MP4) yang berisi tentang pengenalan teknik bermain pianika yang meliputi cara memegang pianika, kemudian cara meniup pianika dan *marchingbell* yang berisi, cara memegang *double stick* pada *marchingbell*, teknik memainkan lagu “Anoman Obong” yang disertai dengan video bermain alat musik pianika dan *marchingbell*. Notasi yang berjalan akan diputar dengan aplikasi *Sibelius Ultimate* yang kemudian direkam melalui aplikasi *Bandicam*.

Tahap Production

Tahap *production* mencakup proses pembuatan dan penyempurnaan media pembelajaran. Tahap ini bertujuan agar instrumen yang dibuat dapat memenuhi kebutuhan peserta didik akan materi serta dapat di terapkan dalam setiap pembelajaran drumband.



Gambar 1. Slide Pertama Video Pembelajaran
Berisi identitas pembuat video pembelajaran dan pengenalan dengan judul video pembelajaran



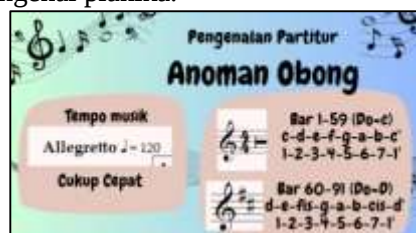
Gambar 2. Perkenalan Alat Musik
Slide kedua terdapat gambar pianika yang di maksudkan agar peserta didik mengetahui fokus pembelajaran yang dimainkan yaitu alat musik pianika.



Gambar 3. Teknik bermain Alat Musik
Teknik penggunaan alat musik pianika yang dimulai dari teknik memegang pianika serta posisi saat meniup pianika, *slide* ini ditunjukkan guna memberikan informasi bagi pemain pemula yang baru mengenal pianika.



Gambar 4. Solmisasi Alat Musik
Pada *slide* ini terdapat video permainan pianika yang memainkan solmisasi dengan nada dasar do=C.



Gambar 5. Pengenalan Patitur

Pengenalan ini berisi penjelasan lagu “Anoman Obong” yang meliputi nada dasar dan tempo lagu.



Gambar 6. Transisi

Transisi sebelum memasuki video tutorial permainan lagu “Anoman Obong”



Gambar 7. Permainan Lagu “Anoman Obong”
Pembuka lagu “Anoman Obong” section pianika 1 yang berisi bar 1-16 (bagian A).



Gambar 8. Permainan Lagu “Anoman Obong”
Menampilkan permainan musik pada bar 19-27 (bagian B),



Gambar 9. Permainan Lagu “Anoman Obong”
Pada slide ini terdapat perubahan partitur pada bar 29-46 (bagian C) dimulai dengan berubahnya birama 4/4 menjadi 2/4



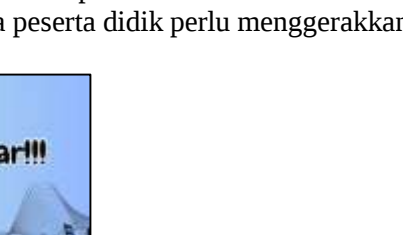
Gambar 10. Permainan Lagu “Anoman Obong”
Pada slide ini diisi bar 59-67 (bagian E) melodi utama lagu “Anoman Obong” pada birama 4/4.



Gambar 11. Permainan Lagu “Anoman Obong”
Pengulangan pola irama dari bar 72-73 (bagian F).



Gambar 12. Permainan Lagu “Anoman Obong”
Pada slide ini pola irama berisi not setengah ketuk sehingga peserta didik perlu menggerakkan jari lebih cepat



Gambar 13. Refleksi

Kalimat ini ditampilkan dengan tujuan peserta didik yang menonton video dapat mempelajari kembali pembelajaran yang telah ditampilkan secara mandiri.

Setelah media pembelajaran selesai dibuat, dilanjutkan dengan tahap uji validasi oleh ahli materi dan ahli media. Tujuan uji validasi dilakukan guna mengetahui kekurangan dan kelemahan yang terdapat dalam media pembelajaran yang dibuat.

Tabel 3. Kriteria Penilaian

Kriteria	Tingkat Kelayakan
Sangat Layak	90%-100%
Layak	79%-89%
Cukup Layak	69%-78%
Kurang Layak	59%-68%
Tidak Tidak Layak	< 58%

Tabel 4. Hasil Uji Validasi oleh Ahli Materi

Aspek Penilaian	Jumlah Item	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Ketepatan dan ketelitian materi	4	16	93,75%	Sangat Layak
Kelengkapan Materi	3	12	91,67%	Sangat Layak
Keruntutan Materi	3	12	83,33%	Layak
Total	10	40	90%	Sangat Layak

Adapun revisi yang perlu ditambahkan dari ahli materi meliputi, penambahan judul pada tiap bagian lagu dan penambahan teknik pernafasan bagian tubuh pada alat musik pianika ke dalam video media pembelajaran.

Tabel 4. Hasil Uji Validasi oleh Ahli Media

Aspek Penilaian	Jumlah Item	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Kualitas media yang ditampilkan	3	12	100%	Sangat Layak
Kemudahan Penggunaan	3	12	91,67%	Sangat Layak
Kualitas bahasa, suara, tulisan, background	6	24	95,83%	Sangat Layak
Penyajian media (layout)	4	16	93,75%	Sangat Layak
Proporsi dan Tata Letak	4	16	87,50%	Layak
Total	20	80	97%	Sangat Layak

Masukan yang diberikan oleh ahli media berupa, memperbesar ukuran *font* dari 66 ke 80, menambahkan outline hitam pada teks guna meningkatkan *kontras*, menyesuaikan *brightness* dan *contrast* pada *slide* dengan *background*, serta memperbaiki *output audio* pada bagian permainan alat musik.

Tabel 2. Hasil Uji Validasi Oleh Para Ahli

Ahli	Skor Total	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
Ahli Materi	36	40	90%	Sangat Layak
Ahli Media	78	80	97%	Sangat Layak
Rata-rata			93,5%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil uji validasi, media pembelajaran mendapatkan skor persentase sebesar 90% dengan skor 36/40 oleh ahli materi dan skor dari ahli media dengan persentase 97% skor 78/80 sehingga dinyatakan layak untuk diuji cobakan di lapangan. Setelah dinyatakan layak oleh para ahli, media pembelajaran kemudian di uji cobakan kepada 20 peserta didik yang mengikuti ekstrakurikuler drumband di bagian alat musik melodi.

Dari hasil uji coba didapatkan nilai sebesar 79,3125% yang mencapai interval skala kelayakan sebesar 79% atau lebih dari 69% skor minimum kelayakan media pembelajaran dengan mayoritas setuju media pembelajaran dapat meningkatkan kemandirian dan keaktifan pembelajaran.

Tahap Evaluation

Setelah dilakukan validasi oleh ahli dan uji coba produk oleh peserta didik, media pembelajaran kemudian dinilai kelayakannya berdasarkan penilaian yang telah diberikan sebelumnya. Persentase kelayakan produk menggunakan rumus penilaian yaitu dengan membagi skor hasil validasi atau skor hasil uji coba dengan skor yang ingin dicapai, sehingga ditemukan hasil yang menentukan kelayakan produk. Peneliti juga melakukan perbaikan dari para ahli agar media pembelajaran yang dibuat dapat disempurnakan dan digunakan untuk pembelajaran dan uji coba skala besar.

Pembahasan

Media pembelajaran alat musik melodi berbasis *audio-visual* untuk ekstrakurikuler drumand di SMPN 01 Ledo dirancang melalui tahap penelitian DnD Richey and Klein yang dimulai dari tahap *Planning*, *Production* dan *Evaluation*. Metode penelitian Richey and Klein dipilih karena dianggap sesuai dengan penelitian pembuatan dan pengembangan sederhana tanpa uji efektivitas skala besar, serta lebih berfokus pada perancangan, pembuatan dan evaluasi media pembelajaran yang dibuat. Hasil observasi menyatakan bahwa, hampir sebagian besar peserta didik yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler drumband kesulitan dalam membaca notasi sambil bermain alat musik, serta kurang memahami materi lagu yaitu “*Anoman Obong*” yang diberikan oleh pelatih. Maka dari analisis masalah tersebut, peneliti berinisiatif untuk membuat media pembelajaran berbasis *audio-visual*, dimana media pembelajaran ini menampilkan sebuah video berisi permainan musik dengan partitur yang bergerak. Pernyataan ini diperkuat dengan penjelasan dari Apriansyah (2020:9), yang menyatakan bahwa media pembelajaran video lebih efektif menyampaikan materi secara lebih jelas, sehingga meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar karena video ditangkap oleh dua sensor indera yaitu penglihatan dan pendengaran.

Pada tahap perencanaan peneliti melakukan analisis kebutuhan, pengamatan ini didapatkan hasil bahwa, peserta didik membutuhkan media yang dapat mendukung proses pembelajaran lagu pada ekstrakurikuler drumband. Media pembelajaran ini difokuskan pada lagu “*Anoman Obong*” yang memiliki tingkat kesulitan cukup tinggi. Maka dari itu peneliti membuat media pembelajaran *audio-visual* yang dapat dilihat sekaligus didengar oleh peserta didik. menurut Sidabutar (2018:111) yang menjelaskan penggunaan media pembelajaran *audio-visual* mempermudah peserta didik dalam mengingat dan memperhatikan materi secara berulang, sehingga penyerapan materi lebih efektif dan efisien. “. Media pembelajaran dibuat menggunakan beberapa perangkat lunak seperti *Sibelius*, *Canva*, dan *Bandicam*. Media pembelajaran yang dibuat terdiri dari 4 video yaitu, video pembelajaran *marchingbell 1*; video pembelajaran *marchingbell 2*; video pembelajaran pianika 1; dan video pembelajaran pianika 2.

Media pembelajaran yang telah selesai dibuat, akan memasuki tahap uji coba dan validasi produk. Kegiatan validasi dilakukan secara bertahap, pertama peneliti melakukan validasi dengan ahli materi yang mendapat skor kelayakan 90%, kemudian dilanjutkan validasi oleh ahli media yang mendapat skor kelayakan 97%. Penilaian berikutnya yaitu uji coba lapangan skala kecil pada 20 peserta didik yang mengikuti ekstrakurikuler drumband di bagian pianika dan *marchingbell*, tingkat kevalidan diukur menggunakan *rating scale* 1-4, yaitu sangat setuju, setuju, kurang setuju, dan tidak setuju. Setelah pengisian skala, peneliti menguraikan data mentah berupa angka (kuantitatif) menjadi pengertian kualitatif. Hasil penyebaran angket memenuhi skor keefektifan sebesar 79% (>69%) dengan kategori layak. Hasil penelitian dari Nieveen (2013:16) menjelaskan bahwa kepraktisan produk dapat tercapai jika praktisi menyatakan produk secara teoritis layak diterapkan di lapangan dengan tingkat keterlaksanaan kategori “baik”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang telah diuji cobakan dikatakan layak untuk pembelajaran drumband.

Media dapat dianggap layak karena sudah akurat secara musikal dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran drumband di SMP 01 Ledo, media pembelajaran juga dinilai mudah diakses karena menggunakan format MP4 yang dapat didownload dan diputar ulang *via smartphone*, sehingga peserta didik dapat melakukan latihan mandiri tanpa ketergantungan pelatih. Dengan mengurangi ketergantungan pada pelatih dan secara tidak langsung juga mengasah *sight reading* peserta didik melalui sinkronisasi visual dan audio yang ditampilkan. Pernyataan ini juga didukung oleh hasil penelitian Alfinanda & Florean (2020) dan Prasetyo & Widayarsi (2024) yang menjelaskan tentang penggunaan *audio-visual* dalam pembelajaran drumband dianggap dapat meningkatkan kemandirian serta keterampilan membaca notasi tanpa pelatih atau pembelajaran langsung.

Selain itu, media pembelajaran mendukung musikalitas melalui visual partitur yang disertai *audio* yang memudahkan peserta didik memahami bagian dari lagu, ritme, dan cara bermain dari video yang ditampilkan.

Hal ini sejalan dengan pernyataan Asima & Karo (2020) dan Harefa & La'ia (2021) yang menekankan stimulus ganda melalui beberapa indra untuk keterampilan praktik drumband.

KESIMPULAN

Media pembelajaran berbasis audio visual dapat menjadi salah satu cara dalam menjawab tantangan dalam pembelajaran drumband. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran audio-visual berformat MP4 untuk alat musik melodi (pianika dan *marchingbell*) pada ekstrakurikuler drumband yang dinyatakan layak berdasarkan bukti empiris dari validasi ahli dan uji kepraktisan. Berdasarkan analisis dari pembuatan media pembelajaran dan hasil pengujian media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran alat musik melodi berbasis *audio-visual* untuk ekstrakurikuler drumband Gema Harmoni di SMPN 01 Ledo menggunakan model *DnD Richey and Klein (Planning, Production and Evaluation)* dianggap dapat diterapkan dalam pembelajaran. Media memperoleh skor validasi 90% (Sangat Layak) dari ahli materi dan 93,75% (Sangat Layak) dari ahli media, yang menunjukkan bahwa konten musik (notasi, teknik bermain, solmisasi) sudah akurat secara substantif dan desain teknis (kualitas video, audio, tata letak) memenuhi standar kelayakan. Uji kepraktisan kepada 20 peserta didik menghasilkan skor 81,25% (Layak), yang mengonfirmasi bahwa media mudah diakses melalui *smartphone* dan *Google Drive*, menarik secara *visual*, serta berguna untuk mendukung pembelajaran mandiri. Keunggulan media terletak pada integrasi partitur berjalan (*Sibelius*), *screen recording* (*Bandicam*), dan desain video terstruktur (*Canva*) yang menghasilkan empat video terpisah (Pianika 1, Pianika 2, *Marchingbell* 1, *Marchingbell* 2) dengan struktur *slide* sistematis: pengenalan alat, teknik bermain, solmisasi, partitur bertahap, dan permainan lagu per bagian. Media pembelajaran berbasis audio-visual ini lebih unggul daripada demonstrasi langsung oleh pelatih serta memfasilitasi proses repetisi pada materi yang kompleks. Fitur partitur berjalan yang disinkronkan dengan audio *real-time* memfasilitasi pemahaman hubungan antara notasi dan bunyi, sementara pembagian video per section memungkinkan peserta didik belajar sesuai dengan bagian yang mereka mainkan. Melalui stimulasi indra penglihatan dan pendengaran secara simultan, media ini dianggap relevan bagi kebutuhan ekstrakurikuler *drumband*. Dengan demikian, media pembelajaran audio-visual yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan sebagai bahan ajar pendamping dalam pembelajaran alat musik melodi pada ekstrakurikuler drumband di SMPN 01 Ledo, dengan rekomendasi untuk penelitian lanjutan yang menguji efektivitasnya melalui desain eksperimen dan mengembangkannya untuk instrumen perkusi serta repertoar lagu lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfinanda, N. F., & Florean, M. R. (2020). Identifikasi Nilai Pendidikan Karakter dalam Pelaksanaan Kegiatan Ekstrakurikuler Drumband. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 12(2), 137–147. <https://doi.org/10.17509/eh.v12i2.18750>
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>
- Apriliani, W., Kustati, M., Amelia, R., & Gusmirawati. (2025). *Pendampingan Kegiatan Ekstrakurikuler Drumband dalam Meningkatkan Kompetensi Non-Akademik*. 4(1), 47–58.
- Asima, S. M. N., & Karo, K. R. (2020). Peran Ekstrakurikuler Drum Band dalam Pengembangan Motorik Siswa di SD Yayasan Perguruan Keluarga Pematangsiantar. *Sinas Tampar*, 237–252. https://proceeding.unefaconference.org/index.php/tampar_peran
- Feny, Y. (2022). Pendidikan Seni Di Masyarakat Melalui Kegiatan Wisata di Leuweng Seni Purwakarta. *Repository.UPI.Edu*, 1–5.
- Harefa, D., & La'ia, H. T. (2021). Media Pembelajaran Audio Video Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(2), 327.

- 2165 *Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual berbasis Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Musikal pada Ekstrakurikuler Drumband di SMP – Salsabila, Mastri Dihita Sagala, Asfar Muniir*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i4.13057>
- <https://doi.org/10.37905/aksara.7.2.327-338.2021>
- Juariyah. (2021). *Pengembangan Media Buku Aktivitas untuk Meningkatkan Pemahaman Hak dan Kewajiban di Rumah dan di Sekolah Siswa Kelas III SD*. 28–38.
- Nieveen, N. (2013). *Educational Design Research Educational Design Research*.
- Prasetyo, P., & Widyasari, C. (2024). *Peran Ekstrakurikuler Drumband dalam Mengembangkan Kemampuan Musikal Anak*. 5(2), 888–897. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i2.989>
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2009). *Design and Development Research*.
- Sandi. (2015). Peningkatan Keterampilan Menggunakan Media Pianika dengan Metode Drill SMP 1 Teriak Bengkayang. *UNTAN*, 151, 10–17.
- Shen, S., & Wu, K. (2023). *Solfeggio Teaching Method Based on MIDI Technology in the Background of Digital Music Teaching*. 18(1), 1–18. <https://doi.org/10.4018/IJWLTT.331085>
- Sidabutar, A. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran dan Kemampuan Sight Singing terhadap Hasil Belajar Musik Ansambel. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, 4(2), 108–118. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v4i2.8758>
- Sutomo, T., Fitria, Y., & Adrias, A. (2025). *Penggunaan Aplikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran Musik di Sekolah Dasar : Systematic Literature Review*. 7(6), 1835–1841.
- Wulandari, S., & Ismawati, E. (2025). *Pengembangan E-Modul Flipbook Berbasis Aplikasi Canva dalam Pembelajaran Teks Puisi di Kelas XI Sekolah Menengah Atas*. 7(6), 1531–1550.