



SWARA : Jurnal Antologi Pendidikan Musik

SWARA
JURNAL ANTOLOGI PENDIDIKAN MUSIK

Journal homepage: <https://ejournal.upi.edu/index.php/antomusik/index>

Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual pada Pembelajaran Rekorder Secara Daring Siswa Kelas VII SMP Negeri 12 Bandung

Sahat Charlie Parulian*, Diah Latifah

Fakultas Pendidikan Seni dan Desain, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

*Correspondence: E-mail: rsahat.charlie@upi.edu

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara siswa yang pembelajarannya menggunakan media audio visual dan yang tidak menggunakan media audio visual dalam pembelajaran rekorder yang dilakukan secara daring; (2) mengetahui efektivitas penggunaan media audio visual dalam mendukung pembelajaran rekorder secara daring pada siswa yang pembelajarannya menggunakan media audio visual dengan siswa yang pembelajarannya tidak menggunakan media audio visual. Penelitian ini menggunakan pendekatan Kuantitatif. Metode yang dipakai adalah *quasi experimental* dengan desain *pretest and posttest control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 12 Bandung. Teknik untuk membentuk sampel dilakukan dengan cara *simple random sampling* dan didapatkan kelas VII H sebagai kelas Eksperimen dan kelas VII C sebagai kelas kontrol. Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi dan reabilitas menggunakan *Test Re-test*. Kemudian teknik analisis data menggunakan uji t. Hasil perhitungan uji *N-gain Score*, kelas eksperimen memperoleh data rata-rata (Mean) = 69,86% sedangkan kelas kontrol memperoleh data rata-rata (Mean) = 40,01%. Dengan demikian hasil daripada penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan efektivitas yang signifikan pada kelas eksperimen karena penerapan tambahan media audio visual berupa video dalam proses pembelajaran secara daring daripada kelas kontrol tanpa media tambahan sejenis hal ini diperkuat juga pembuktian dengan nilai $T_{hitung} (7.270) > T_{tabel} (2.048)$ dan nilai sig. (2-tailed) yaitu $0.000 < 0,05$. *sitertone*. © 2023 Kantor Jurnal dan Publikasi UPI

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel :

Diserahkan 10 Maret 2024

Revisi Pertama 21 Maret 2024

Diterima 1 April 2024

Tersedia online 1 Juni 2024

Tanggal Publikasi 1 Agustus 2024

Kata Kunci:

Pembelajaran Rekorder,
Efektivitas, Media Audio Visual

1. PENDAHULUAN

Pada akhir tahun 2019 lalu muncul sebuah wabah penyakit serupa pneumonia di Wuhan, Cina (Lee, 2020). WHO menyatakan COVID-19 sebagai pandemi global pada 11 Maret 2020 (Boursicot et al., 2020). Sejak bulan Maret 2020, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Nadiem Makarim telah menetapkan kebijakan pembelajaran menjadi sistem pembelajaran jarak jauh atau daring. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran (Darmawan, et al 2023). Pembelajaran daring sangat mengutamakan pemanfaatan jaringan internet dalam proses pembelajaran (Santika, 2020). Pembelajaran mengalami peralihan dari penyampaian materi secara formal/ konvensional menjadi lingkungan yang interaktif, sehingga para praktisi pendidikan perlu secara efektif mengubah gaya pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran virtual atau augmented reality, mengajar sebagai fasilitator, mendukung kerja secara berkelompok, memberikan studi kasus yang ada pada kehidupan nyata (Cotet, Carutasu, & Chiscop, 2020). Berdasarkan pernyataan tersebut, pembelajaran daring merupakan membantu proses belajar siswa dengan menggunakan jaringan/internet. Kegiatan belajar mengajar yang sebelumnya dilakukan secara tatap muka di sekolah digantikan menjadi non tatap muka (Daring). Dalam hal ini, pembelajaran daring pada pelaksanaannya, membutuhkan perangkat-perangkat yang dapat tersambung dengan jaringan/internet seperti telepon pintar, tablet, dan laptop untuk mengakses informasi dimana saja dan kapan saja. Tanpa adanya perangkat tersebut tujuan pembelajaran jarak jauh tidak tercapai, tidak hanya perangkat, sinyal dan kuota internet juga menjadi faktor pendukung terlaksananya pembelajaran daring (Gikas & Grant dalam Saputra, et al, 2021)

Pembelajaran daring di Indonesia sayangnya masih banyak mengalami kendala terutama di tiga aspek seperti kognisi, afektif dan psikomotor. Sudah banyak beredar di media sosial betapa sulitnya melaksanakan pembelajaran daring di situasi seperti ini, terlebih di tingkat SMP (Hariawan, 2021). Banyak guru yang memanfaatkan penggunaan media pembelajaran dari Youtube (Coman et al., 2020; Ma'rufa & Mustofa, 2021). Penggunaan *smartphone* dan laptop dalam pembelajaran daring dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Daniati et al., 2020). Kemampuan peserta didik dalam penggunaan gawai sangat dibutuhkan dalam pembelajaran musik secara daring (Maknuni, 2020). Tidak semua peserta didik memiliki perangkat untuk mengakses internet sehingga proses pembelajaran menjadi tidak merata, selain itu juga seiring berjalannya waktu minat peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar daring mulai menurun dapat dilihat oleh penulis pada saat observasi awal dalam mengikuti pembelajaran daring kelas VII di SMPN 12 Bandung. Dari 3 kelas hanya ada 18 siswa yang hadir mengikutinya dengan baik sehingga akan menjadi suatu permasalahan yang akan mempengaruhi kelancaran pembelajaran. Penyampaian materi yang biasa dilakukan di sekolah melalui komunikasi langsung, akan sedikit sulit di terapkan dalam pembelajaran daring, mengingat pembelajaran yang di lakukan menggunakan komunikasi satu arah.

Dalam mata pelajaran seni budaya, terdapat banyak materi yang harus di jelaskan dengan menggunakan alat peraga, terlebih bidang seni musik. Jamalus (dalam Santosa, 2019) menyatakan bahwa musik mampu meningkatkan kedisiplinan siswa. Dalam buku Seni Budaya (SBK) kelas 7 mengenai materi pembahasan alat musik sederhana memainkan alat musik melodis rekorder, hanya terdapat gambar dan sedikit deskripsi mengenai dasar permainan alat musik tersebut. Untuk itu dibutuhkannya media penunjang lainnya untuk melengkapi penyampaian pembelajaran rekorder dalam situasi sekarang.

Rekorder adalah alat musik tiup sederhana, yang terbuat dari bahan kayu dengan panjang 30 cm, termasuk jenis alat musik tiup (Aerophone) yang sumber bunyinya dari getaran udara yang mudah dalam penggunaannya. Cara pemunculan bunyi pada kelompok alat musik ini dengan cara menghembuskan udara pada alat musik (biasanya dalam bentuk lobang kecil) sehingga udara yang dihembuskan tersebut mengeluarkan getaran keras dan berbunyi sesuai dengan nada yang diatur. Jenis alat musik rekorder ada bermacam-macam tetapi yang paling umum digunakan di Indonesia diantaranya adalah: Rekorder Sopranino, rekorder Sopran dan rekorder Alto. Wilayah nada rekorder dapat mencapai lebih dari dua oktaf. Rekorder memiliki tujuh lubang jari dibagian atas, dan sebuah lubang jari dibagian bawah.

Rekorder sopran merupakan alat musik tiup yang banyak dimainkan karena rekorder mudah dibunyikan. Rekorder yang penulis gunakan untuk bahan ajar adalah rekorder sopran karena alat musik rekorder sopran mudah didapat dan mudah di gunakan. Tidak jarang di sekolah menggunakan alat musik ini untuk pembelajaran di sekolah, selain itu keunggulan dari belajar rekorder dapat mengasah sensitifitas rasa musikal siswa sehingga sesuai dengan tujuan dicapai dalam mata pelajaran seni musik.

Untuk dapat mengoptimalkan pelajaran musik sebagai sarana pembentukan pribadi, guru musik di Sekolah Menengah Pertama perlu mengoptimalkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa. Salah satu cara untuk memperbaiki pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran audio visual. Pemilihan media pembelajaran perlu memperhatikan karakteristik dan kebutuhan siswa sesuai dengan materi yang terkait, serta sangat diperlukan media pembelajaran yang dapat menunjang proses belajar mengajar (Giyarsi, 2020). Dalam hal ini, media audio visual yang dimaksud yaitu video. Proses pembelajaran yang menggunakan media visual dua dimensi berupa video dapat mengasah keterampilan siswa dalam memecahkan suatu persoalan atau memahami suatu fenomena.

Dengan demikian, media audio visual merupakan salah satu sumber belajar yang diharapkan dapat mengatasi hambatan yang ada dalam proses belajar mengajar terutama dalam pembelajaran rekorder. Dengan media video pembelajaran rekorder, Siswa diharapkan dapat meniru gerakan tangan untuk memainkan not pada alat musik rekorder. Pada pembelajaran online, siswa harus memiliki koneksi *broadband* yang tepat, siswa juga harus memiliki perangkat teknologi untuk menunjang jalannya pembelajaran online (Soundarya, 2020)

Berdasarkan paparan diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya dan deskripsi efektivitas media audio visual pada pembelajaran rekorder secara daring. maka penulis tertarik melakukan penelitian secara langsung mengenai “efektivitas penggunaan media audio visual pada pembelajaran rekorder secara daring siswa Kelas VII SMPN 12 Bandung”. Penulis mengadakan penelitian di SMPN 12 Bandung karena SMPN 12 Bandung merupakan salah satu sekolah yang menerapkan sistem pembelajaran jarak jauh (PJJ).

Dalam tulisannya Arsyad (dalam Nurfadhillah, et. al., 2021) mengatakan bahwa fungsi media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yaitu sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Selain memiliki fungsi diatas dalam tulisannya media pembelajaran juga memiliki manfaat dalam proses belajar mengajar yaitu memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan belajar mengajar akan lebih efektif dan efisien.

Manfaat praktis media pembelajaran dalam proses belajar mengajar antara lain:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyampaian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan memungkinkan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu.

Sinyal internet yang sulit pada beberapa daerah di Indonesia menyebabkan siswa-siswa pada daerah ini tidak mampu mengakses media pembelajaran yang diberikan oleh guru (Sadikin & Hamidah, 2020). Kemampuan finansial siswa pun tidak cukup memadai untuk memiliki gadget seperti laptop dan smartphone (Putri & Muzakki, dalam Gymnastiar, 2022). Sebagian siswa di beberapa daerah di Indonesia juga masih gagap teknologi. Hal ini semakin menyulitkan penerapan media pembelajaran digital pada siswa (Dewi, 2020; Utami & Cahyono, 2020)

Media audio visual berupa video dapat digunakan untuk semua pembahasan, dan berbagai aspek tujuan dalam pembelajaran baik itu kognitif, afektif, psikomotorik, dan interpersonal (Dwiyogo, 2020, hal. 214) menjelaskan tujuan-tujuan tersebut antara lain sebagai berikut :

1. Aspek kognitif
Siswa dapat melihat peristiwa/ sejarah dan rekaman aktual dari peristiwa yang sedang terjadi saat ini, karena unsur suara, gerak dan warna, mampu membuat karakter lebih hidup. Selain itu melihat video, setelah atau sebelum membaca, dapat menambah wawasan siswa terhadap materi yang sedang dipelajari.
2. Aspek afektif
Video dapat menguatkan siswa dalam merasakan unsur emosi dan penyikapan dari pembelajaran yang efektif. Hal ini akibat dari pengaruh emosional yang disajikan dalam video. Video dapat mempengaruhi penyikapan personal dan sosial siswa.
3. Aspek psikomotor
Video mempunyai kelebihan dalam menyajikan suatu proses atau bagaimana sesuatu bekerja. Misalnya dalam memperagakan tatacara menyulam, memasak, olahraga, menari, bermain musik. Semua hal tersebut lebih terlihat sederhana, mendetail, dan dapat diulang-ulang.
4. Aspek interpersonal
Dalam meningkatkan kompetensi interpersonal, video memberikan kesempatan pada siswa untuk berdiskusi tentang isi video yang telah dilihat siswa secara bersama-sama. Siswa dapat mengasah pola berkomunikasi, bekerja sama dan lain sebagainya ketika sedang berdiskusi.

Selain itu unsur yang akan berkaitan dengan konteks penelitian ini adalah teknik peniupan, penjarian, ketepatan interval, penguasaan etude (model lagu). Hal ini sesuai dengan yang dijabarkan kedalam berbagai aspek antara lain; melodi, ritme, birama, dan tangga nada.

2. METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang

digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Bentuk desain yang digunakan penulis adalah eksperimen semu (*Quasi Eksperimen*). Penelitian eksperimen ini merupakan pengembangan dari *true eksperimental design*, yang sulit dilaksanakan (Sugiyono dalam Waruwu, 2023)

Desain Penelitian ini menggunakan *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini hampir sama dengan *Pretest-posttest control group design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Dalam penelitian ini membagi kelompok penelitian menjadi dua kelompok, yaitu kelompok pertama adalah kelompok eksperimen yang menggunakan media audio visual dalam pembelajaran rekorder secara daring dan kelompok dua adalah kelompok kontrol yang tidak diberikan media audio visual dalam pembelajaran tersebut.

O_1	X	O_2
O_3		O_4

Keterangan:

O_1 dan O_3 = kemampuan siswa sebelum ada perlakuan media audio visual

O_2 = kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan media audio visual

O_4 = Kemampuan siswa yang tidak diberi perlakuan media audio visual

Pengaruh media audio visual pada pembelajaran rekorder secara daring terhadap efektifitas belajar siswa adalah $(O_2 - O_1) - (O_4 - O_3)$.

Lokasi dalam penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 12 Bandung yang beralamat di Jl. Dr. Setiabudi No. 195, Gegerkalong, Kec. Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat 40153. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas VII SMPN 12 Bandung, sekolah tersebut adalah salah satu sekolah yang menerapkan pembelajaran jarak jauh (daring)

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMPN 12 Bandung tahun ajaran 2020-2021 yang terbagi menjadi sembilan kelas, masing-masing kelas terdapat 34 siswa. Adapun sampel dari penelitian ini adalah kelas VII C sebagai kelas kontrol dan kelas VII H sebagai kelas eksperimen di SMP Negeri 12 Bandung. Dalam penelitian ini, teknik yang digunakan dalam menentukan sampel adalah teknik *simple random sampling* yaitu tiap individu dalam populasi mempunyai kesempatan yang sama untuk terpilih menjadi anggota sampel. Sampel ditentukan secara acak dengan cara pengundian.

Penelitian ini juga menggunakan instrumen sebagai alat yang digunakan dalam mengukur fenomena yang terjadi selama penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes praktik keterampilan bermain rekorder atau tes perbuatan. Menurut Dudung (dalam Subagis dan Ari, 2022) Tes praktik (kinerja) adalah metode pengujian atau evaluasi hasil belajar yang menuntut siswa untuk melakukan perbuatan/mendemonstrasikan/menampilkan hasil belajarnya dalam bentuk unjuk kerja atau keterampilan. Instrumen tersebut divalidasi dengan menggunakan metode pendapat para ahli (*expert judgement*). Uji validitas instrumen penelitian ini dilakukan dengan mengkonsultasikan kepada dosen ahli musik.

Data yang ingin diperoleh dalam penelitian ini adalah data keterampilan siswa dalam memainkan rekorder secara daring. Untuk itu dalam penelitian ini akan menggunakan dua teknik untuk mengumpulkan data, yaitu; teknik pengukuran dan observasi langsung. Teknik

pengukuran digunakan untuk mengumpulkan data yang bersifat kuantitatif, seperti data pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan siswa dalam mengaplikasikan pembelajaran yang didapat melalui audio visual berupa video. Pengukuran data dalam penelitian ini berupa tes perbuatan pada awal pembelajaran (*pretest*) dan akhir pembelajaran (*posttest*). Tes perbuatan tersebut sesuai digunakan untuk memperoleh data yang diperlukan yaitu keterampilan siswa dalam bermain rekorder. Indikator penilaian tes perbuatan terdapat tiga unsur, yaitu teknik peniupan dan penjarian, ketepatan interval, dan penguasaan etude. Teknik observasi langsung digunakan untuk mendapatkan data tentang tahap kegiatan pembelajaran berlangsung dikelas dengan menggunakan media audio visual berupa video.

Pada bagan hasil dan pembahasan nanti perlu kiranya hasil data diolah dengan teknik analisis yang telah ditentukan. Teknik analisis data digunakan untuk melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan untuk melakukan perhitungan dalam menguji hipotesis yang telah diajukan. Teknik analisis data dilakukan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul (Sugiyono, dalam Waruwu, 2023). Tahapan dalam analisis pengukuran tersebut adalah uji normalitas *N-Gain* untuk mengetahui skor peningkatan hasil belajar rekorder, lalu dilakukan uji normalitas untuk mengetahui bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal, kemudian dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui objek yang diteliti yaitu kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol memiliki varian yang sama. Selanjutnya data diolah dengan rumus statistika parametrik yaitu uji-t. Data yang diperoleh pada penelitian ini berupa rasio untuk mengetahui perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan juga kelas kontrol.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Uji Normalized Gain

Setelah mendapatkan data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol, dilanjutkan dengan uji *normalized gain* (*N-Gain*). Penggunaan analisis data *normalized gain* digunakan untuk mengetahui skor peningkatan hasil belajar dari kedua kelas. Data yang diukur yaitu melalui hasil test sebelum dan sesudah di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Analisis data menggunakan rumus *N-gain* dan proses perhitungan dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 25. Ringkasan hasil data *N-Gain* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1
Hasil perolehan nilai N-Gain.

Kelas	R	Gain	N-Gain	Kriteria
Eksperimen	15	46,1	0,700	Tinggi
Kontrol	15	26,6	0,398	Sedang

R : Responden / jumlah peserta didik

Berdasarkan tabel tersebut nilai *N-Gain* yang diperoleh kelas eksperimen adalah 0,700 sedangkan kelas kontrol adalah 0,398. Setelah mendapatkan data nilai tersebut

kemudian data diinterpretasikan melalui tabel kriteria *N-Gain*, dan hasil dari kelas eksperimen termasuk dalam kriteria “tinggi”, sedangkan hasil dari kelas kontrol termasuk dalam kriteria “sedang”. Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan kemampuan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

2. Hasil Uji Normalitas Shapiro Wilk

Uji normalitas berfungsi untuk menguji normal tidaknya sebaran data penelitian. Rumus yang digunakan untuk menguji normalitas data adalah rumus *Shapiro Wilk*. Dalam perhitungan dengan rumus tersebut, apabila indeks yang dihasilkan Data yang diujikan adalah data hasil uji *normalized gain* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Analisis data menggunakan bantuan SPSS versi 25 menghasilkan indeks yang dapat menunjukkan data berdistribusi normal atau tidak. Ringkasan uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2
Ringkasan Hasil Uji Normalitas

Kelas	Sig.	Keterangan
<i>N-Gain</i> Eksperimen	0,573	Sig > 0,05 = Normal
<i>N-Gain</i> Kontrol	0,119	

Berdasarkan tabel diatas, hasil uji normalitas kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai signifikansi lebih dari 0,05, maka hal ini menunjukkan bahwa data terdistribusi normal.

3. Hasil Uji Homogenitas

Setelah pengujian terhadap normal tidaknya distribusi pada sampel. Dalam hal ini uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel kedua kelas yang digunakan sebagai objek penelitian homogen atau tidak. Pengujian dilakukan dengan menggunakan program SPSS versi 25 menghasilkan data seperti berikut.

Tabel 2
Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	2,179	1	28	,151

Tabel diatas menunjukkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai signifikansi lebih dari 0,05, maka dapat dikatakan bahwa data tersebut memiliki varians homogen.

4. Hasil Uji T

Setelah melakukan uji normalitas dan homogenitas, dan mendapatkan data yang terdistribusi normal dan varian, sehingga uji hipotesis dapat dilakukan dengan uji *statistic parametric* yaitu menganalisis *Gain* skor dengan uji *independent test*. Tujuan daripada uji t ini adalah untuk menjawab hipotesis 1 yaitu untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan

hasil belajar keterampilan rekorder antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Analisis ini dibantu dengan program SPSS versi 25.

Tabel 3
Hasil Uji Hipotesis 1 dengan T-Test

Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
Nilai	Equal variances assumed	2,179	,151	7,270	28	,000	,29852	,04106

Tabel tersebut menunjukkan bahwa berdasarkan hasil perhitungan uji-t dengan tingkat kepercayaan 95% atau $\alpha = 5\%$, nilai T_{hitung} 7.207, nilai T_{tabel} dengan $df = n-k$ atau $30-2 = 28$, yaitu 2.048. Nilai sig. (2-tailed) yaitu 0,000. Berdasarkan data yang diperoleh dapat dilihat bahwa $T_{hitung} (7.270) > T_{tabel} (2.048)$ dan nilai sig. (2-tailed) yaitu $0.000 < 0,05$, sehingga data tersebut dapat disimpulkan bahwa $H_a : \mu_1 \neq \mu_2$ diterima dan $H_0 : \mu_1 = \mu_2$ ditolak yang berarti "Ada perbedaan yang signifikan antara siswa yang pembelajarannya menggunakan media audio visual dan yang tidak menggunakan audio visual dalam pembelajaran rekorder secara daring siswa kelas VII di SMP Negeri 12 Bandung" diterima.

Lalu untuk menjawab hipotesis 2 yaitu untuk mengetahui efektivitas penggunaan media audio visual dalam pembelajaran rekorder secara daring pada siswa yang pembelajarannya menggunakan media audio visual (kelas eksperimen) dengan siswa yang pembelajarannya tidak menggunakan media audio visual (kelas kontrol) dengan menggunakan data hasil belajar siswa, melalui penafsiran rata-rata *N-gain* score. Hasil perhitungan uji *N-gain* Score dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4
Hasil N-Gain Score Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol

No	N-Gain score (%)	No	N-Gain score (%)
1	62,5	1	28,57
2	75	2	49,99
3	75	3	50
4	66,67	4	44,44
5	62,5	5	42,85
6	83,32	6	44,44
7	71,43	7	14,3
8	55,55	8	49,99
9	75	9	55,55
10	66,67	10	33,33
11	85,7	11	57,15
12	71,43	12	33,33
13	55,55	13	44,44
14	66,67	14	14,3
15	75	15	37,5
Rata-Rata	69,866	Rata-Rata	40,012
Minimal	55,55	Minimal	14,3
Maksimal	83,32	Maksimal	57,15

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa hasil perhitungan uji *N-gain Score*, kelas eksperimen memperoleh data rata-rata (Mean) = 69,86% sedangkan kelas kontrol memperoleh data rata-rata (Mean) = 40,01%. Hal ini dapat diinterpretasikan bahwa terdapat efektivitas pada kelas eksperimen. Hal ini juga diperkuat dengan hasil uji t sebelumnya dimana kriteria perhitungan uji t dengan tingkat kepercayaan 95% atau $\alpha = 5\%$, nilai sig. (2-tailed) yaitu $0.000 < 0,05$, sehingga data tersebut dapat disimpulkan bahwa $H_a : \mu_1 \neq \mu_2$ diterima dan $H_0 : \mu_1 = \mu_2$ ditolak yang berarti "Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran rekorder siswa kelas VII SMP Negeri 12 Bandung lebih efektif daripada pembelajaran rekorder tanpa menggunakan media audio visual" diterima.

5. Hasil Pretest dan Posttest pada Kelas Eksperimen dan Kontrol

Tabel 5
Hasil Tes Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas	Jumlah Responden	Rata-rata Nilai
Pretest Eksperimen	15 Siswa	33,3
Posttest Eksperimen	15 Siswa	79,4
Pretest Kontrol	15 Siswa	33,8
Posttest Kontrol	15 Siswa	60,5

Berdasarkan tabel tersebut dapat dilihat bahwa perolehan *pretest* pada kelas eksperimen sebesar 33,3, dan kelas kontrol memperoleh sebesar 33,8. Untuk perolehan nilai *posttest* kelas eksperimen mendapatkan nilai sebesar 79,4 dan kelas kontrol memperoleh sebesar 60,5. Sehingga berdasarkan hasil data tersebut dapat disimpulkan bahwa meningkatkan pembelajaran rekorder secara daring yang menggunakan media audio visual lebih efektif dari pada pembelajaran yang tidak menggunakan media audio visual. Hal ini juga menunjukkan bahwa media audio visual adalah salah satu media pembelajaran yang tepat karena berhasil menyampaikan pesan atau informasi yang dapat menstimulus siswa dalam belajar rekorder pada saat pembelajaran dilaksanakan secara daring. Seperti yang dikatakan Arsyad (dalam Nurfadhillah, 2021) bahwa fungsi media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yaitu "... sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru". Media pembelajaran juga memiliki manfaat dalam proses belajar mengajar yaitu memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan belajar mengajar akan lebih efektif dan efisien. Dengan kata lain pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mampu membuat siswa belajar dengan baik dan memperoleh ilmu pengetahuan dan juga keterampilan melalui sesuatu prosedur yang tepat untuk mencapai hasil belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pembelajaran rekorder secara daring ini telah mencapai tujuan yang telah ditetapkan dengan melihat hasil tes kelas eksperimen dan kelas kontrol. Terdapat perbedaan yang signifikan hasil tes dalam kedua kelas tersebut seperti analisis yang sudah dipaparkan diatas. Hal ini dapat dikatakan bahwa media audio visual yang berupa video telah memberikan pengaruh yang cukup signifikan dalam memberikan pembelajaran rekorder kepada siswa secara daring.

6. Tahapan Pembelajaran rekorder dengan menggunakan aplikasi *Google Meet* dan media audio visual

Pada pertemuan pertama, Pembelajaran diawali dengan pengenalan serta pemahaman dasar tentang rekorder mengenai teknik atau cara membunyikan rekorder, teknik penjarian pada rekorder, dan rasa musikal atau kejelasan artikulasi nada dan ritme agar siswa memiliki gambaran dasar terhadap alat musik rekorder yang akan dipelajari.

Perkenalan dan pemahaman dasar tentang rekorder disampaikan dalam bentuk teori serta demonstrasi, seperti memainkan tangga nada C mayor, memainkan lompatan atau interval nada, serta diakhir memberikan contoh memainkan model lagu yang disampaikan langsung melalui aplikasi *Google Meet*. Disini peran peneliti dalam pembelajaran yang dilakukan selain memberikan pemahaman dasar tentang rekorder juga sebagai fasilitator dan pembimbing bagi siswa dan membantu jika siswa mengalami kesulitan, peneliti memotivasi siswa untuk selalu mau berlatih di rumah agar cepat menguasai atau terampil saat praktik bermain musik. Pada pertemuan ini, peneliti melihat bahwa siswa masih belum memiliki pemahaman mengenai rekorder tetapi beberapa siswa terlihat sudah mulai mencoba atau membunyikan alat musik rekorder yang mereka miliki dari rumah.

Pada pertemuan kedua, melanjutkan pertemuan sebelumnya, peneliti mengulas kembali tentang pemahaman dasar tentang rekorder kepada siswa. Dalam hal ini peneliti masih menggunakan aplikasi *Google Meet* untuk melihat dan membimbing siswa yang merasa mengalami kesulitan. Pada pertemuan kedua ini, peneliti melihat bahwa siswa sudah mulai memiliki pemahaman dasar mengenai rekorder dan bagaimana cara membunyikan rekorder serta penempatan jari pada rekorder. Setelah dilakukannya pembelajaran, sebagai penutup peneliti memberikan tugas tes unjuk kerja untuk mengetahui sejauh mana kemampuan awal siswa dalam memainkan rekorder. Dalam butir tes unjuk kerja atau tes keterampilan adalah 1) memainkan tangga nada C Mayor; bergerak naik kemudian turun sebanyak satu oktaf. 2) memainkan interval nada; mulai dari do oktaf ke interval secon, terst hingga interval oktaf. 3) memainkan penggalan-penggalan lagu model yang sudah diberikan pada pembelajaran sebelumnya. Hasil score dari tes tersebut digabungkan sehingga muncul sebagai data atau gambaran nilai untuk melihat perkembangan hasil memainkan rekorder. Tugas yang telah diberikan dikumpulkan berupa video. Peneliti mengamati dan memberikan penilaian sesuai dengan indikator yang sudah ada. Dalam hal ini kelas eksperimen dan kelas kontrol masih mendapatkan perlakuan yang sama. Hasil yang diperoleh dari tugas unjuk kerja praktek kedua kelas tersebut (*pretest*) dianalisis menggunakan perhitungan statistik, dan menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelas kontrol lebih baik jika dibandingkan dengan kelas kontrol. Rata-rata yang diperoleh kelas kontrol adalah 33,8 dan untuk kelas eksperimen adalah 33,3.

Pada pertemuan ketiga, peneliti memberikan perlakuan kepada kelas eksperimen yaitu dengan menambahkan video dalam proses pembelajaran rekorder, yang mempertontonkan suatu proses atau prosedur seperti tutorial memainkan rekorder Hal tersebut mendapatkan respon yang positif dari siswa. Hal ini dirasakan peneliti karena beberapa siswa terlihat antusias dalam pembelajaran berlangsung, meskipun tidak sedikit juga yang masih mengalami kesulitan dalam pembelajaran dikarenakan beberapa faktor, salah satunya adalah terganggunya sinyal atau perangkat yang kurang mendukung bagi siswa pada saat itu untuk melakukan pembelajaran secara daring. Siswa dapat kembali membuka atau melihat video yang telah disampaikan melalui aplikasi *Google Drive*. Hal tersebut dilakukan peneliti agar siswa dapat melihat kembali atau mengunduh video tersebut serta dapat belajar atau berlatih secara mandiri. Peran peneliti pada saat pembelajaran telah selesai adalah menjadi pembimbing dan fasilitator jika masih ada yang mengalami kesulitan dalam memainkan rekorder, kemudian didiskusikan bersama melalui aplikasi grup *WhatsApp* kelas. Sementara untuk kelas kontrol masih sama dengan pertemuan sebelumnya, hanya saja pembelajaran yang dilakukan melalui pertemuan

tatap muka secara tidak langsung saja menggunakan aplikasi *Google Meet* tanpa adanya diberikan perlakuan media audio visual tambahan dalam pembelajaran.

Pertemuan keempat, setelah melaksanakan *pretest* dan *treatment* dengan menggunakan media audio visual yang berupa video dalam pembelajaran rekorder secara daring, peneliti kembali melakukan *posttest* untuk melihat hasil belajar dari kedua kelas dengan melakukan tes berupa unjuk kerja praktek memainkan alat musik rekorder. Dalam butir tes unjuk kerja atau tes keterampilan adalah 1) memainkan tangga nada C Mayor; bergerak naik kemudian turun sebanyak satu oktaf. 2) memainkan interval nada; do oktaf ke interval secon, terst hingga interval oktaf. 3) memainkan penggalan lagu model yang sudah diberikan pada pembelajaran sebelumnya. Analisis *posttest* juga dilakukan dengan perhitungan statistik. Pada kelas eksperimen, peneliti melihat dan mengamati perkembangan yang dialami siswa pada hasil tugas unjuk kerja yang dilaksanakan. Dilihat dari cara membunyikan rekorder, penempatan jari, serta rasa musikal atau ketepatan artikulasi dan ritme yang dimainkan siswa dari kelas eksperimen lebih baik jika dibandingkan dengan kelas kontrol, padahal sebelumnya jika dilihat dari hasil *pretest* tes unjuk kerja pada kelas kontrol.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat dinyatakan bahwa keberhasilan pembelajaran, dalam hal ini pembelajaran rekorder secara daring, ditentukan oleh beberapa faktor salah satunya adalah penggunaan media. Dengan penggunaan media yang tepat dapat membantu guru dalam menyampaikan suatu materi dan merangsang ketertarikan siswa dalam belajar. Dengan kata lain guru sebagai penyampai materi di dalam kelas daring dapat menggunakan media tambahan selain menggunakan aplikasi tatap muka secara daring dalam proses belajar mengajar. Media audio visual berupa video bisa menjadi opsi terbaik bagi guru dalam penyampaian materi pembelajaran rekorder, karna media tersebut dapat mempertontonkan suatu proses atau prosedur memainkan alat musik rekorder misalnya penjarian pada rekorder, cara memproduksi suara dengan benar, dan ada juga penggalan-penggalan model lagu untuk dimainkan. Semua disajikan secara visual dan bunyi, serta siswa dapat membuka atau melihat kembali video tersebut, dengan kata lain media tersebut dapat memperkuat siswa saat belajar atau berlatih memainkan alat musik rekorder secara mandiri.

Keefektifitasan penggunaan media audio visual dalam pembelajaran rekorder ini dilandasi oleh bukti nilai tes yang meningkat setelah di berikan *treatment* pada kelas eksperimen. Sehingga menunjukkan bahwa *treatment* melalui media audio visual (video) dalam pembelajaran rekorder secara daring terbukti efektif dalam memberikan pemahaman selama pembelajaran dilakukan.

Media pembelajaran digital memiliki kelebihan-kelebihan yang dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi waktu sebab tidak memerlukan banyak persiapan untuk mengoperasikannya. Media ini juga tidak memerlukan pemeliharaan seperti media pembelajaran konkret. Kelebihan lain dari media pembelajaran digital adalah sekarang banyak sekali website yang menyediakan media pembelajaran digital untuk membantu siswa memahami konsep matematis yang dapat diakses secara gratis dan mudah (Akkan, 2012; D'Angelo & Iliev, 2012). Hal ini tentu mempermudah dan menghemat waktu guru karena guru tidak perlu mengembangkan sendiri media pembelajaran digital. Tapi tentunya guru masih perlu menyaring media-media tersebut untuk memilih media yang paling sesuai untuk digunakan oleh siswadi kelasnya.

Berdasarkan sudut pandang siswa, kelebihan media pembelajaran digital adalah dapat meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa sekaligus meminimalkan munculnya miskonsepsi karena media pembelajaran digital juga dapat memuat banyak contoh-contoh terkait suatu konsep. Dampaknya, media ini juga mampu meningkatkan hasil belajar siswa Nurdin et al., (2019).

Peneliti menyadari bahwa homogenitas variabel tidak tepat jika diterapkan kepada manusia, dalam hal ini sampel siswa yang mengikuti pembelajaran memainkan rekorder secara daring, karena perbedaan anatomi tubuh setiap manusia sehingga tidak bisa dikatakan setiap siswa memiliki karakteristik yang sama. Namun jika ingin meneliti permasalahan misalnya mengukur pemahaman siswa untuk suatu materi dalam pembelajaran tertentu di sekolah yang dimaksudkan homogen bisa berarti bahwa kelompok data yang dijadikan sampel pada penelitian memiliki karakteristik yang sama, dalam hal ini misalnya berasal dari tingkat kelas yang sama. Untuk itu Berdasarkan hasil serta implikasi yang didapat oleh peneliti. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan untuk melakukan penelitian lanjutan.

6. REFERENSI

- Boursicot, K., Kemp, S., Ong, T. H., Wijaya, L., Goh, S. H., Freeman, K., & Curran, I. (2020). Conducting a high-stakes OSCE in a COVID-19 environment. *MedEdPublish*, 9(1), 1–8.
- Coman, C., Țîru, L. G., Meseșan-Schmitz, L., Stanciu, C., & Bularca, M. C. (2020). Online teaching and learning in higher education during the coronavirus pandemic: Students' perspective. *Sustainability (Switzerland)*, 12(24), 1–22.
- Cotet, G. B., Carutasu, N. L., & Chiscop, F. (2020). Industry 4.0 diagnosis from an imillennial educational perspective. *Education Sciences*, 10(1), 1–14.
- Daniati, D., Ismanto, B., & Luhsasi, D. I. (2020). Upaya Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa dengan Penerapan Model Pembelajaran E–Learning Berbasis Google Classroom pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(3), 601.
- Darmawan, et. al. (2023). Pembelajaran Gamelan Degung pada Masa Pandemi Dengan Menggunakan Video Tutorial di MA Al Jawahir. *SWARA: Jurnal Antologi Pendidikan Musik*, 3(1), 11-20.
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak covid-19 terhadap implementasi pembelajaran daring di Sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61.
- Dr. Soundarya N. (2020). A study on COVID – 19's effect on Teaching Learning Process in Engineering Education in the Post Pandemic Indian Education Market. *International Journal of Advanced Science and Technology*, 29(08 SE-Articles), 2395–2414.
- Dwiyogo, W. D., Ibnu Aji Pamungkas (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning untuk Aktifitas Kesegaran Jasmani Siswa kelas X Sekolah Menengah Kejuruan. *Sport Science Journal*, 2(5).
- Giyarsi, (2020). Strategi Alternatif Dalam Pembelajaran Daring Pendidikan Agama Islam Pada Masa Pandemi Covid. *GHAITSA : Islamic Education Journal* , 1(3).
- Gymnastia, Imam Ahmad,(2022). Implementasi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran

Berbasis Gamifikasi Digital dalam Peningkatan Motivasi Belajar Siswa di SMA Pasundan
Banjaran. *SOSIO RELIGI: Jurnal Kajian Pendidikan Umum*, 20(1), 1-8.

- Lee, A. (2020). Wuhan novel coronavirus (COVID-19): why global control is challenging?. *Public Health Journal*, 1.
- Maknuni, J. (2020). Pengaruh Media Belajar Smartphone Terhadap Belajar Siswa Di Era Pandemi Covid-19 (The Influence of Smartphone Learning Media on Student Learning in The Era Pandemi Covid19). *Indonesian Education Administration and Leadership Journal (IDEAL)*, 02(02), 94–106.
- Ma'rufa, I. M., & Mustofa, M. (2021). *International journal of language teaching and education. International Journal of Language Teaching and Education*, 1–15.
- Nurdin, E., Ma'aruf, A., Amir, Z., Risnawati, R., Noviarni, N., & Azmi, M. P. (2019). Pemanfaatan video pembelajaran berbasis geogebra untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa SMK. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 6(1), 87–98.
- Nurfadhillah, Septi; et. al. (2021). Pengaplikasian Media Pembelajaran Visual pada Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Bina Bangsa. *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains*, 3(2), 253-263.
- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran daring di tengah wabah covid-19. *Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 6(2), 214–224.
- Santosa, Didik Ardi (2019). Urgensi Pembelajaran Musik Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pawiyatan*, 26(1), 78-88.
- Saputra, et. al. (2021). Implementation of Online Learning Using Online Media, During the Covid 19 Pandemic. *Budapest International Research and Critics Institute-Journal*, 4(2).
- Subagis, Jabal, & Ari Setiawan (2022). Pengembangan Instrumen Penilaian Psikomotor pada Penggunaan Logo dalam Mata Pelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 39(1).
- Waruwu, Marinu (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896-2910.