

## **EFEKTIVITAS MEDIA VIDEO TUTORIAL *RECORDER* TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN *RECORDER* SISWA KELAS VI SDN WRINGINANOM 2 GRESIK**

**Dessy Mega Harumawati**

PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya, [dessyharumawati@mhs.unesa.ac.id](mailto:dessyharumawati@mhs.unesa.ac.id)

**Drs. Yoyok Yermiandhoko, M.Pd**

PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya, [yoyokyermiandhoko@unesa.ac.id](mailto:yoyokyermiandhoko@unesa.ac.id)

### **Abstrak**

Proses pembelajaran merupakan proses yang akan mengantarkan siswa memahami sesuatu. Maka dari itu dibutuhkan media yang mampu memberikan pemahaman yang holistic dan efektif di dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kasus ini berupa video tutorial cara bermain *recorder soprano*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya dan bagaimana deskripsi efektivitas media video tutorial *recorder* terhadap keterampilan bermain *recorder* siswa kelas VI SDN Wringinanom 2 Gresik. Penelitian ini menggunakan konsep penelitian eksperimen dengan rancangan *pretest-posttest control group design*. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas VI SDN 2 Wringinanom Gresik yang berjumlah total 45 siswa. Tahapan dalam penelitian ini meliputi pemberian *pretest*, diikuti oleh *treatment* lalu ditutup dengan *posttest*. Validitas instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah (*expert judgement*) yaitu dengan mengkonsultasikan instrumen kepada para ahli. Hasil daripada penelitian ini terdapat efektivitas yang signifikan pada kelas eksperimen karena penerapan media video tutorial *recorder* dalam proses pembelajarannya daripada kelas kontrol tanpa media sejenis yang dibuktikan dengan nilai T hitung > T tabel ( $11,323 > 2,080$ ).

**Kata Kunci:** *recorder*, efektivitas, dan video.

### **Abstract**

*The learning process is a process that will lead the students to understand something. Therefore it is needed media that can provide a holistic and effective understanding in the learning process. The learning media that can be used in this case is a video tutorial on how to play the soprano recorder. This study aims to determine whether or not and how the description of the effectiveness of video tutorial recorder media to the skills of playing recorders of grade VI students SDN Wringinanom 2 Gresik. This research uses experimental research concept with pretest-posttest control group design. The sample of this research is the grade 6 students of SDN 2 Wringinanom Gresik which totals 45 students. Stages in this study include giving pretest, followed by treatment and closed with posttest. Validity of instruments used in this study is (expert judgment) that is by consulting the instrument to the experts. The result of this study is that there is a significant effectiveness in the experimental class because the application of video tutorial recorder media in the learning process than control class without similar media is proved by T count > T table ( $11,323 > 2,080$ ).*

**Keywords:** *recorder*, effectiveness, and video.

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan memiliki peran penting di dalam perkembangan suatu bangsa. Seperti yang tercantum dalam pasal 3 UU No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Tujuan pendidikan nasional adalah untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada

Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab."

Menurut John Dewey (dalam Roesminingsih & Susarno, 2014:53) "*Etymologically, the word education means just a process of leading or bringing up*". Diartikan bahwa pendidikan merupakan suatu proses. Proses tersebut meliputi proses tumbuh kembang serta proses sosialisasi dari anak. Proses pertumbuhan ini mencakup perkembangan dari diri anak menuju ke tingkatan yang lebih baik. Hal ini berarti pendidikan merupakan investasi (*human investment*) yang diperlukan

oleh setiap anak, agar tercipta generasi yang berkualitas baik secara moral, akademis dan keterampilan yang dimilikinya. Dengan kualitas-kualitas tersebut nantinya anak diharapkan mampu untuk bersosialisasi dengan lingkungan dan masyarakat di sekitarnya maupun antar bangsa.

Jadi pendidikan diselenggarakan dalam kehidupan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki setiap anak, untuk dikembangkan sesuai dengan bakat dan minatnya. Anak wajib diberi fasilitas yang menunjang untuk mengasah potensi yang ada pada diri mereka. Fasilitas tersebut dapat diperoleh dari orangtua maupun sekolah. Sekolah juga wajib menyediakan fasilitas yang memadai bagi tumbuh kembang anak, supaya memiliki karakter yang tangguh dan baik. Tujuannya untuk diarahkan supaya benar-benar menggunakan atau memanfaatkan fasilitas dengan baik sehingga secara psikomotriknnya anak akan memiliki keterampilan.

Menurut Sanjaya (2008, 132) aspek psikomotor merupakan aspek yang berkaitan dengan keterampilan atau *skill* seseorang. Aspek ini sering kali berkaitan dengan bidang studi yang banyak memanfaatkan gerakan-gerakan maupun keterampilan, salah satunya yaitu bidang studi seni budaya dan keterampilan. Di dalam seni budaya dan keterampilan terdapat materi bermain musik bagi siswa yaitu salah satunya dikelas VI. Kompetensi dasar yang terdapat pada 12.1 Memainkan alat musik ritmis dan melodis. Berkaitan dengan kompetensi dasar tersebut, *output* yang diharapkan yaitu siswa dapat memiliki pengetahuan serta kemampuan untuk bermusik.

Belajar alat musik dapat dimulai dengan memainkan alat-alat musik yang sederhana. Salah satu alat musik sederhana adalah recorder yang merupakan suatu alat musik yang penggunaannya dengan cara ditiup. Belajar bermain recorder berarti memungkinkan siswa untuk mengenal dunia musik. Maka dari itu, alat musik recorder baik untuk digunakan dalam pembelajaran musik di sekolah-sekolah dasar. Namun pada kenyataannya, kondisi di sekolah dasar pada umumnya dan di SDN Wringinanom 2 Kabupaten Gresik pembelajaran musik belum terlaksana dengan baik. Hal ini dikarenakan guru tidak mengajarkan instrumen musik kepada siswa. Guru tidak memiliki pengetahuan musik sehingga tidak mampu dan memahami cara memainkan alat musik sederhana. Sehingga pembelajaran seni budaya dan keterampilan khususnya seni musik tidak tercapai dengan baik. Karena ketidakpahaman mereka, siswa juga tidak akan memiliki kemampuan bermusik. Sehingga siswa yang memiliki bakat serta potensi bermusik juga tidak terfasilitasi dengan baik.

Terkait permasalahan tersebut, maka diperlukan solusi pemecahan yakni perlunya pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa serta memudahkan siswa dalam menerima pembelajaran musik. Untuk memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran dapat

menggunakan perantara media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan komponen yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu memperjelas materi pelajaran. Suprihatiningrum (2013: 319) berpendapat bahwa media pembelajaran dikelompokkan ke dalam alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk mendapatkan, memproses dan merumuskan kembali pesan-pesan baik visual maupun verbal.

Media pembelajaran memiliki kontribusi penting dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran berpotensi memberikan peluang bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki. Banyak media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan di dalam pembelajaran. Salah satunya adalah media video. Dari hal tersebut, video dengan durasi yang hanya beberapa menit mampu memberikan keluwesan lebih bagi guru dan dapat mengarahkan pembelajaran secara langsung pada kebutuhan siswa (Dwiyoogo, 2013:214).

Media video dalam pembelajaran dapat berupa penggabungan antara media visual dengan media audio, media ini terdiri atas gambar gerak yang terdapat suara didalamnya. Media ini dapat memaparkan suatu proses atau prosedur sehingga media ini mudah dipahami serta efektif dimanfaatkan menjadi media pembelajaran.

Video di dalam pembelajaran memiliki tujuan di berbagai aspek yaitu kognitif, afektif, psikomotorik dan interpersonal. Aspek-aspek tersebut memiliki tujuan yang berbeda-beda. Aspek kognitif penggunaan media video yaitu bertujuan untuk menguatkan pengetahuan siswa akan materi yang sedang dipelajari. Aspek afektif penggunaan media video dalam pembelajaran yaitu dapat menguatkan siswa dalam merespon emosinya untuk merasakan pesan yang ada di dalam media video. Aspek psikomotorik penggunaan media video yaitu dapat menyajikan suatu proses maupun prosedur dan langkah-langkah bagaimana sesuatu bekerja. Sedangkan aspek interpersonal, media video dapat menjadi perantara untuk siswa berkomunikasi maupun berdiskusi antar temannya sehingga kemampuan komunikasinya terlatih dengan baik.

Dengan media video pembelajaran *recorder*, siswa nantinya akan melihat dan memahami cara bermain alat musik *recorder*. Siswa dapat meniru gerakan tangan untuk memainkan *not* yang ada di alat musik tersebut. Pada akhirnya, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya dan bagaimana deskripsi efektivitas media video tutorial *recorder* terhadap keterampilan bermain *recorder* siswa kelas VI SDN wringinanom 2 Gresik.

Proses pembelajaran yang menggunakan media visual dua dimensi berupa video dapat mengasah keterampilan siswa dalam memecahkan suatu persoalan atau memahami suatu fenomena. Dunnete (dalam Graciananta 2016:6) berpendapat bahwa keterampilan

adalah kapasitas yang dibutuhkan untuk melaksanakan beberapa tugas yang merupakan pengembangan dari hasil latihan dan pengalaman yang didapat. Robbins (2009:457) mengkatagorikan keterampilan menjadi beberapa bagian, yaitu:

a. *Basic Literacy Skill*

Keterampilan dasar adalah kemampuan yang dimiliki setiap orang, seperti membaca,berhitung dasar, menulis dan mendengar.

b. *Technical Skill*

Keterampilan teknik adalah kemampuan seseorang untuk mengembangkan teknologi yang ada dan yang dimilikinya. Misalnya mengembangkan mesin produksi yang dikendalikan oleh komputer, maka seseorang harus menguasai keterampilan baru tersebut.

c. *Interpersonal Skill*

Keterampilan interpersonal adalah kemampuan seseorang untuk bersosialisasi dengan orang lain ataupun rekan kerja dan atasan secara baik. Keterampilan ini berisi tentang kepribadian seseorang dimana menjadi pendengar yang baik, menyampaikan gagasan dan ide secara jelas, berkomunikasi dengan baik dan menjadi anggota tim yang bisa bekerjasama dengan baik.

d. *Problem Skill*

Keterampilan menyelesaikan masalah merupakan kemampuan seseorang yang didalamnya berisi kegiatan untuk mempertajam logika, penalaran, beragumen serta kemampuan untuk menganalisa suatu permasalahan dan membuat solusi yang baik dalam penyelesaiannya.

Video dapat digunakan untuk semua pembahasan, tipe siswa, dan berbagai aspek tujuan dalam pembelajaran baik itu kognitif, afektif, psikomotorik, dan interpersonal. Dwiyo (2013:214) menjelaskan tujuan-tujuan tersebut, antara lain :

a. Aspek Kognitif

Siswa dapat melihat peristiwa sejarah dan rekaman aktual dari peristiwa yang sedang terjadi saat ini, karena unsur warna, suara dan gerak mampu membuat karakter lebih hidup. Selain itu melihat video, setelah atau sebelum membaca, dapat menguatkan wawasan siswa terhadap materi yang sedang dipelajari.

b. Aspek Afektif

Video dapat menguatkan siswa dalam merasakan unsur emosi dan penyikapan dari pembelajaran yang

efektif. Hal ini akibat dari pengaruh emosional yang disajikan didalam video. Video dapat mempengaruhi penyikapan personal dan sosial siswa. Siswa dapat tertawa atau hanya tersenyum karena gembira atau sebaliknya menangis karena sedih oleh sajian dalam isi video yang ditampilkan.

c. Aspek Psikomotorik

Video mempunyai kelebihan dalam menyajikan suatu proses atau bagaimana sesuatu bekerja. Contohnya memperagakan tatacara menyulam, memasak, menari, bermain musik, olahraga. Semua hal tersebut lebih terlihat sederhana, mendetail, dan dapat di ulang-ulang.

d. Aspek Interpersonal

Dalam meningkatkan kompetensi interpersonal, video memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi mengenai isi video yang telah dilihat siswa secara bersama-sama. Siswa dapat mengasah pola berkomunikasi, bekerja sama dan lain sebagainya ketika berdiskusi.

Dari uraian pendapat beberapa ahli tersebut, media video di dalam pembelajaran memiliki tujuan di berbagai aspek yaitu kognitif, afektif, psikomotorik dan interpersonal. Aspek-aspek tersebut memiliki tujuan yang berbeda-beda. Aspek kognitif penggunaan media video yaitu bertujuan untuk menguatkan pengetahuan siswa akan materi yang sedang dipelajari. Aspek afektif penggunaan media video dalam pembelajaran yaitu dapat menguatkan siswa dalam merespon emosinya untuk merasakan pesan yang ada di dalam media video. Aspek psikomotorik penggunaan media video yaitu dapat menyajikan suatu proses maupun prosedur dan langkah-langkah bagaimana sesuatu bekerja. Sedangkan aspek interpersonal, media video dapat menjadi perantara untuk siswa berkomunikasi maupun berdiskusi antar temannya sehingga kemampuan komunikasinya terlatih dengan baik.

Selain itu unsur yang akan berkaitan dengan konteks penelitian ini adalah musik dan alat musik recorder. Kedua unsur tersebut merupakan aspek yang akan dibahas dalam penelitian ini. Musik dalam hal ini dapat dijabarkan kedalam berbagai aspek antara lain; melodi, ritme, birama dan tangga nada (Purnomo & Subagyo, 2010:92).

Selain itu alat yang digunakan dalam menyampaikan bunyi yang kita kenal sebagai musik adalah alat recorder. Menurut Pamungkas (2017:6) recorder termasuk ke dalam kategori alat musik tiup. Recorder sering disebut dengan *blockflute* atau disebut dengan seruling diagonal. Secara mendasar, recorder berbunyi karena tabung yang dialiri udara, sama seperti pada sistem kerja seruling. Menggunakan lubang-lubang

yang berfungsi untuk mengontrol nada-nada yang dihasilkan.

## METODE

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode eksperimen. Metode penelitian ini digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan (*treatment*) tertentu. Dalam penelitian ini *treatment* yang dilakukan yaitu penerapan media video tutorial untuk keterampilan bermain *recorder* siswa. Desain penelitian ini menggunakan *pretest-posttest control group design*. Bentuk design ini mempunyai dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen (Sugiyono, 2011:76).

Desain Eksperimen

Kontrol	R O <sub>3</sub> O <sub>4</sub>
Eksperimental	R O <sub>1</sub> X O <sub>2</sub>

Gambar 1

Sumber: Sugiono, (2011:76)

Keterangan :

R : Random

X: Treatment

O1: Pre-test Kelas Eksperimen

O2: Post-test Kelas Eksperimen

O3: Pre-test Kelas Kontrol

O4: Post-test Kelas Kontrol

Sejalan dengan pendapat tersebut, Ali (2009:32) menyebutkan bahwa desain penelitian *the pretest-posttest control group design* memiliki subjek yang diperoleh secara random pada kedua kelompoknya. Kelompok tersebut terdiri dari kelompok I dan II yang sama-sama diberi *pretest* kemudian salah satu kelompok diberikan sebuah *treatment* dan diberikan *posttest* pada keduanya untuk mengetahui hasil atau pengaruh dari *treatment* yang telah dilakukan pada salah satu kelompok. Kelompok I dan kelompok II ini dapat disebut kelas kontrol dan kelas eksperimen. Prosedurnya adalah kelas eksperimen maupun kelas kontrol diberi *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki siswa. Dilanjutkan dengan pemberian *treatment* pada kelompok eksperimen berupa penggunaan media video sedangkan kelompok kontrol tetap menggunakan media konvensional. Di akhiri dengan pemberian *posttest* pada kedua kelompok untuk mengetahui hasil dari *treatment*. Hasil dari penelitian dilihat dari pengaruh perlakuan yaitu  $(O_2 - O_1) - (O_4 - O_3)$ .

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Wringinanom 2. SD Negeri Wringinanom 2 Gresik

ditetapkan sebagai tempat penelitian karena sekolah ini memenuhi kriteria untuk dilakukan penelitian yaitu terdapat kelas pararel yang dapat mendukung pelaksanaan penelitian. Pertimbangan lain karena di lokasi tersebut belum pernah dilakukan penelitian tentang penerapan media video untuk meningkatkan keterampilan bermain *recorder* yang akan dilaksanakan oleh peneliti.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI di SD Negeri Wringinanom 2 tahun ajaran 2017-2018 yang terbagi menjadi tiga kelas, masing-masing kelas terdapat 23 siswa. Adapun sampel dari penelitian ini adalah kelas VI A sebagai kelas kontrol dan kelas VI B sebagai kelas eksperimen di SD Negeri Wringinanom 2. Sampel tersebut ditentukan dengan cara undian yang dilakukan oleh peneliti. Undian dilakukan dengan menuliskan subyek populasi penelitian pada kertas yang berbeda. Kemudian kertas digulung, selanjutnya gulungan tersebut diambil secara acak untuk menentukan sampel penelitian yang menjadi kelas kontrol dan kelas eksperimen

Penelitian ini juga menggunakan instrumen sebagai alat yang digunakan dalam mengukur fenomena yang terjadi selama penelitian. Instrumen ini meliputi lembar catatan observasi, instrument tes unjuk kerja keterampilan bermain *recorder*, dan rubrik penilaian tes unjuk kerja. Semua instrument tersebut akan divalidasi 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 bermain *recorder*. Untuk itu, dalam penelitian ini akan menggunakan dua teknik untuk mengumpulkan data, yaitu; teknik observasi langsung dan teknik pengukuran. Teknik observasi langsung adalah cara mengumpulkan data yang dilakukan dengan mengamati dan mencatat kejadian-kejadian yang terlihat pada obyek penelitian yang pelaksanaannya langsung pada tempat di mana suatu kejadian tersebut terjadi. Teknik ini berkenaan dengan penelitian perilaku manusia, proses kerja, peristiwa-peristiwa alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar (Sugiyono, 2014:5). Dalam penelitian ini teknik observasi langsung digunakan untuk mendapatkan data tentang kegiatan pembelajaran yang berlangsung di kelas dengan menggunakan media video. Teknik pengukuran adalah cara mengumpulkan data yang bersifat kuantitatif untuk mengetahui tingkat atau derajat aspek tertentu dibandingkan dengan norma tertentu pula sebagai satuan ukur yang relevan. Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data pengetahuan, pemahaman dan kemampuan siswa dalam mengaplikasikan pembelajaran yang didapat melalui media video. Pengukuran data dalam penelitian ini menggunakan tes unjuk kerja pada awal pembelajaran (*pretest*) dan akhir pembelajaran

(*posttest*). Teknik ini sesuai digunakan untuk memperoleh data yang diperlukan yaitu keterampilan siswa dalam bermain *recorder*. Indikator penilaian keterampilan siswa dalam bermain *recorder* terdapat tiga unsur, yaitu ketepatan bunyi, ketepatan ketukan/ritme dan ketepatan nada/ melodi.

Pada bagian pembahasan nanti perlu kiranya hasil diolah dengan teknik analisis yang telah ditentukan. Teknik analisis data digunakan untuk melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan (Sugiyono, 2011:147). Teknik analisis data pada penelitian kuantitatif merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Data tersebut diperoleh dari instrumen penelitian yang telah disiapkan oleh peneliti. Instrumen penelitian yang sudah ditentukan dan dibuat harus di uji coba terlebih dahulu sebelum digunakan. Pengujian instrumen ini menggunakan uji validitas yang dikonsultasikan kepada ahli (*expert judgement*). Setelah uji validitas dan dilakukan penelitian, dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui objek yang diteliti yaitu kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol memiliki varian yang sama. Pengujian homogenitas bertujuan untuk menguji apakah objek yang diteliti yaitu kelas kontrol maupun kelas eksperimen memiliki varian yang sama (Siregar, 2014:167). Data yang diperoleh dari instrumen ini kemudian akan diuji normalitas untuk mengetahui bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal. Selanjutnya data diolah dengan rumus statistika parametrik yaitu uji-t. Data yang diperoleh pada penelitian ini berjenis rasio yaitu untuk mengetahui perbedaan nilai *pretest* dan *posttest* maka dilakukan pengujian dengan menggunakan jenis uji t berpasangan (*paired*). Santoso (2006:35) menyebutkan bahwa uji t berpasangan mensyaratkan jumlah sampel relatif kecil (kurang dari 30) dan dua sampel saling berhubungan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Uji Homogenitas

Setelah diketahui validitas dari perangkat pembelajaran, instrumen tes, dan media tutorial *recorder*, serta dilaksanakan *pretest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, peneliti melanjutkan perhitungan uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan melalui uji *levene* (*levene test*) dibantu dengan program SPSS 23. Uji ini dilakukan untuk mengetahui persamaan pengetahuan yang dimiliki oleh siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Perhitungan uji homogenitas dilakukan dengan membandingkan antara  $F_{hitung}$  dengan  $F_{tabel}$  pada tabel distribusi F. Uji homogenitas dapat dikatakan homogen apabila  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ . Sebuah data dinyatakan homogen atau mempunyai varian yang

sama dengan data yang lainnya jika data tersebut mempunyai signifikansi lebih besar dari 0,05 atau sig. > 0,05.

Tabel 1  
Hasil Perhitungan Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2,110	4	12	,127

Dengan menggunakan analisis *levene test*, diperoleh perhitungan nilai 0,127 pada kolom sig. Nilai tersebut dapat diinterpretasikan bahwasanya kondisi kedua kelas baik kelas kontrol maupun eksperimen memiliki pengetahuan yang sama. Hal demikian dapat dikatakan dengan acuan pada hasil daripada kolom sig > 0,05. Maka dengan ini dapat disimpulkan bahwa data *pretest* kelas kontrol maupun kelas eksperimen adalah homogen atau dapat dikatakan memiliki varian yang sama.

### B. Hasil Uji Normalitas

Apabila uji homogenitas telah menghasilkan data yang homogen, maka tahap selanjutnya adalah uji normalitas. Uji normalitas ini berfungsi untuk mengetahui normal atau tidaknya data yang telah didapat. Dalam melaksanakan uji ini, digunakan rumus Kolmogorov Smirnov Z (K-S Z) dengan menggunakan program SPSS versi 23.

Tabel 2  
Hasil Perhitungan Uji Normalitas

	<i>Pretest</i> Kontrol	<i>Posttest</i> Kontrol	<i>Pretest</i> Eksperime n	<i>Posttest</i> Eksperime n
P-Value (Nilai Probabilitas)	0,158	0,155	0,190	0,249
Signifikan ( $\alpha$ )	0,05	0,05	0,05	0,05
Kategori	Normal	Normal	Normal	Normal

Hasil yang diperoleh dalam analisis uji normalitas, diketahui bahwa nilai *P value* dalam kolom *pretest* kontrol sebesar 0,158. Nilai yang keluar pada kolom tersebut > ( $\alpha$ ) yaitu 0,05. Sehingga dapat diinterpretasikan bahwa *pretest* kontrol menghasilkan perhitungan yang normal dalam uji normalitas. Selanjutnya, diketahui bahwa nilai *P value* dalam kolom *posttest* kontrol sebesar 0,155. Nilai yang keluar pada kolom tersebut > ( $\alpha$ ) yaitu 0,05. Sehingga dapat diinterpretasikan bahwa nilai *posttest* kontrol menghasilkan perhitungan yang normal dalam uji normalitas.

Pada bagian kelas eksperimen, diketahui bahwa nilai *P value* dalam kolom *pretest* eksperimen sebesar

0,190. Nilai yang keluar pada kolom tersebut > ( $\alpha$ ) yaitu 0,05. Sehingga dapat diinterpretasikan bahwa *pretest* eksperimen menghasilkan perhitungan yang normal dalam uji normalitas. Selanjutnya, diketahui bahwa nilai *P value* dalam kolom *posttest* eksperimen sebesar 0,249. Nilai yang keluar pada kolom tersebut > ( $\alpha$ ) yaitu 0,05. Sehingga dapat diinterpretasikan bahwa *posttest* eksperimen menghasilkan perhitungan yang normal dalam uji normalitas. Uji normalitas tersebut baik dari kelas eksperimen maupun kontrol telah menghasilkan nilai *P Value* yang lebih besar dari ( $\alpha$ ) yakni 0,05 sehingga dapat ditetapkan bahwa kedua kelompok tersebut mempunyai nilai dengan distribusi normal.

**C. Hasil Uji T**

Setelah melakukan uji normalitas dan menghasilkan data normal, maka selanjutnya adalah Uji T. Tujuan daripada uji t ini adalah untuk menarik suatu nilai yang berawal dari sampel terhadap kondisi populasi dengan cara membandingkan nilai sampel dengan nilai hipotesis yang diajukan. Jenis uji t yang digunakan pada penelitian ini adalah uji t berpasangan (*paired*). Analisis ini dibantu dengan program SPSS versi 23.

Tabel 3  
Hasil Uji T-Test Selisih Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

	N	T hitung	T tabel	df	Sig	Alpha ( $\alpha$ )	Ket.
<i>Pre-post eksperimen</i>	22	-11,323	2,080	21	0,00	0,05	Signifikan
<i>Pre-post kontrol</i>	23	-6,281	2,074	22	0,00	0,05	Signifikan

Hasil daripada Uji T memperlihatkan bahwa kelas eksperimen dengan jumlah sampel sebanyak 22 mendapatkan nilai  $T_{hitung}$  sebesar 11,323 dengan signifikansi 0,00. Nilai  $T_{tabel}$  pada df 21 adalah 2,080, dan nilai  $T_{hitung} > T_{tabel}$  ( $11,323 > 2,080$ ). Dari data diatas diketahui bahwa nilai  $T_{hitung}$  lebih besar dari  $T_{tabel}$ . Hal ini dapat diinterpretasikan bahwa terdapat efektivitas yang signifikan pada kelas eksperimen. Selain itu, kelas kontrol dengan jumlah sampel sebanyak 23 menunjukkan nilai

$T_{hitung}$  sebesar 6,281 dengan signifikansi 0,00. Nilai  $T_{tabel}$  pada df 22 adalah sebesar 2,074, dan nilai  $T_{hitung} > T_{tabel}$  ( $6,281 > 2,074$ ). Dari data diatas diketahui bahwa nilai  $T_{hitung}$  lebih besar dari  $T_{tabel}$ . Hal ini dapat diinterpretasikan bahwa terdapat efektivitas yang signifikan pada kelas kontrol.

Berdasar pada interpretasi data diatas, dapat disimpulkan hipotesis yang menyatakan terdapat efektivitas penggunaan media video tutorial *recorder* terhadap keterampilan bermain *recorder* siswa kelas VI SD Negeri 2 Wringinanom Gresik dapat diterima. Kriteria pengujian daripada uji t adalah jika nilai signifikansi lebih besar dari  $\alpha = 0,05$  maka  $H_0$  diterima, dan jika signifikansi lebih kecil dari  $\alpha = 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

Perhitungan uji selisih rata-rata antara nilai *pretest* dan nilai *posttest* keterampilan bermain *recorder* dapat dilihat jika nilai signifikansi > 0,05 maka  $H_0$  diterima. Dari hasil analisis diperoleh bahwa nilai signifikansi adalah 0,00. Dengan demikian,  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak karena  $0,00 < 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video tutorial *recorder* efektif digunakan dalam pembelajaran keterampilan bermain *recorder*.

**D. Hasil Pretest dan Posttest pada Kelas Kontrol dan Eksperimen**

Tabel 4  
Hasil Test Kelas Kontrol dan Eksperimen

Kelas	Jumlah Responden	Jumlah Skor	Rata-Rata Nilai
Pretest Kontrol	23 Siswa	125	45,3
Posttest Kontrol	23 Siswa	156	56,5
Pretest Eksperimen	22 Siswa	123	46,6
Posttest Eksperimen	22 Siswa	172	65,2

Secara garis besar tahapan daripada penelitian ini merupakan urutan dari sebuah *pretest*, dilanjutkan dengan *treatment* lalu di *follow up* dengan *posttest*.

*Pretest* yang dilakukan pada kelas kontrol menghasilkan nilai rata-rata sebesar 45,3 dalam hal keterampilan memainkan *recorder*. *Treatment* atau pembelajaran *recorder* diberikan setelah *pretest* telah diberikan. Pembelajaran kelas kontrol tidak menggunakan media pembelajaran apapun, melainkan dengan mengajarkan seperti biasanya guru

menerangkan secara lisan di hadapan siswanya. Sesaat setelah pembelajaran diberikan, *posttest* diberikan kepada para siswa. *Posttest* merupakan tes yang difungsikan untuk mengukur bagaimana siswa menyerap dan memahami materi selama proses pembelajaran. Hasil *posttest* kelas kontrol memperoleh nilai sebesar 56,5. Nilai daripada *posttest* kelas kontrol mengalami kenaikan sebesar 11,2 dibanding nilai pada *pretest*.

Selanjutnya, di waktu yang lain, urutan yang sama sebagaimana kelas kontrol terima juga diberikan pada kelas eksperimen. *Pretest* kelas eksperimen berdasar menghasilkan nilai rata-rata sebesar 46,6. Tahapan selanjutnya adalah pemberian *treatment* berupa pembelajaran cara bermain *recorder* kepada para siswa kelas eksperimen. Terdapat perbedaan pembelajaran antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbedaan pengajaran dalam kelas eksperimen terletak pada media yang digunakan peneliti untuk melaksanakan *treatment* atau menyampaikan materi cara bermain *recorder*. Jika pembelajaran pada kelas kontrol tanpa media apapun atau seperti biasanya, maka pembelajaran pada kelas eksperimen menggunakan video tutorial *recorder* sebagai media dalam menyampaikan materi pembelajaran. Video tutorial *recorder* telah di validasi oleh dosen ahli dan telah layak digunakan dalam penelitian ini. Pada akhir tahapan, peneliti memberikan *posttest* dengan tujuan untuk mengukur bagaimana siswa menyerap dan memahami materi selama proses pembelajaran. Hasil *posttest* kelas eksperimen memperoleh nilai sebesar 65,2. Nilai daripada *posttest* kelas eksperimen mengalami kenaikan sebesar 18,6 dibanding nilai pada *pretest*.

Uraian diatas telah menggambarkan perbandingan kenaikan nilai pada kelas kontrol dan eksperimen melalui serangkaian tes yang telah diberikan. Selisih nilai antar test pada kelas eksperimen lebih signifikan sebesar 18,6 daripada selisih nilai antar test pada kelas kontrol yang hanya sebesar 11,2. Hal ini dapat dikatakan bahwa media gambar bergerak dua dimensi berupa video tutorial *recorder* telah memberikan pengaruh yang cukup signifikan dalam memberikan pembelajaran *recorder* kepada para siswa. Interpretasi diatas merupakan gambaran parsial dari utuhnya efektivitas media bergerak dua dimensi berupa video tutorial *recorder* dalam memberikan *treatment* pembelajaran cara bermain *recorder*.

#### E. Hasil Observasi

Hampir seluruh siswa pada kelas kontrol memperhatikan saat materi disampaikan dengan bukti persentase 82,6%. Hal ini memberikan gambaran bahwa hampir seluruh siswa menaruh konsentrasi yang

penuh saat proses penyampaian materi. Pada kelas eksperimen persentase pada pernyataan sejenis memberikan hasil yang lebih besar yakni 86,36%. Hal ini dikarenakan media yang digunakan dalam kelas eksperimen berupa video tutorial *recorder* yang pada dasarnya lebih menarik perhatian dan komunikatif secara visual daripada hanya disampaikan secara lisan sebagaimana diterapkan pada kelas kontrol. Hal ini secara otomatis membuktikan bahwa video tutorial lebih menyerap perhatian lebih banyak daripada hanya pembelajaran secara konvensional tanpa media apapun.

Media gambar visual yang komunikatif akan lebih mudah diperhatikan dan diserap secara menyeluruh serta memberikan dampak yang cukup kuat. Video tutorial *recorder* sebagai media dalam menyampaikan materi saat pembelajaran telah mempengaruhi aspek-aspek belajar mengajar secara keseluruhan. Hal ini dibuktikan persentase pada kelas eksperimen jauh lebih besar pada seluruh pernyataan. Seluruh pernyataan yang termuat dalam lembar observasi memuat aspek-aspek pembelajaran *recorder* seperti kesungguh-sungguhan dalam berlatih, ketepatan dalam bermain, dan pemahaman yang holistik akan materi yang telah disampaikan.

#### F. Hasil Angket Respon Siswa

Interpretasi hasil angket dilakukan dalam rangka untuk mengetahui seberapa jauh respon siswa terhadap pembelajaran. Angket yang telah dibuat telah diformulasikan menjadi 8 pernyataan dengan dua opsi pilihan ya atau tidak. Dari hasil yang diperoleh melalui angket, diketahui persentase respon siswa pada kelas eksperimen mengungguli kelas kontrol. Persentase yang diraih oleh kelas eksperimen sebesar 89,9% dibanding kelas kontrol yang hanya sebesar 87,5%. Melihat data diatas terdapat respon sebesar 2,4% lebih baik pada kelas eksperimen. Hal ini mengingat *treatment* yang diterapkan pada kelas eksperimen yakni menggunakan media video tutorial *recorder* sebagai media gambar bergerak dua dimensi yang menarik dan komunikatif secara visual.

Berdasarkan analisis dan pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa media video tutorial *recorder* efektif digunakan dalam pembelajaran keterampilan bermain *recorder*. Hal ini sesuai dengan teori efektivitas pembelajaran, yaitu teori beberapa ahli yang mengatakan bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mampu membuat siswa belajar dengan baik dan memperoleh ilmu pengetahuan dan juga keterampilan melalui suatu prosedur yang tepat untuk mencapai hasil belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Pembelajaran ini telah mencapai tujuan yang

telah ditetapkan dengan melihat hasil tes baik *pretest* maupun *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen yang telah dilaksanakan. Terdapat perbedaan yang signifikan hasil tes dalam kedua kelas tersebut. Selisih nilai antar tes (*pretest dan posttest*) pada kelas eksperimen lebih signifikan sebesar 18,6 daripada selisih nilai antar tes (*pretest dan posttest*) pada kelas kontrol yang hanya sebesar 11,2. Hal ini dapat dikatakan bahwa media gambar bergerak dua dimensi berupa video tutorial recorder telah memberikan pengaruh yang cukup signifikan dalam memberikan pembelajaran recorder kepada para siswa.

Selain itu, pada proses observasi proses pembelajaran recorder ditemukan fenomena-fenomena yang menyangkut sikap siswa. Pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, seluruh siswa antusias untuk mengikuti setiap tahapan proses pembelajaran. Saat mencoba membunyikan alat musik, dengan serempak seluruh siswa membunyikannya. Saat siswa diminta untuk belajar mandiri, beberapa siswa yang memiliki kemampuan kurang untuk memainkan recorder bertanya secara individu kepada guru. Selain fenomena tersebut, antar siswa juga saling membantu temannya yang kesulitan saat memainkan alat musik recorder.

Untuk kelas eksperimen, selain hal tersebut terdapat fenomena lain yaitu tampak siswa menirukan gerakan penjarian pada recorder masing-masing saat video ditayangkan. Siswa di dalam kelas eksperimen tidak ada yang mengalihkan pandangannya dari video tutorial recorder. Setelah video tutorial diputar pertama kali, guru kemudian memutarnya ulang untuk ditirukan oleh siswa setiap tahapan-tahapan yang terdapat di dalam video. Siswa sangat antusias dan fokus untuk mengikuti pembelajaran alat musik recorder dengan bantuan video tutorial recorder.

Lebih lanjut, dengan pembelajaran menggunakan media video tutorial recorder terbukti dari hasil angket kelas eksperimen yang telah didapatkan bahwa siswa lebih senang dan lebih memahami pembelajaran musik recorder dengan baik dibandingkan dengan kelas kontrol. Berdasar pada hasil angket dapat ditarik kesimpulan bahwa video tutorial recorder jauh lebih berpengaruh dalam memberikan pemahaman dan respon yang menyeluruh dalam proses pembelajaran dikelas. Media gambar bergerak dua dimensi semacam itu telah banyak mengubah dunia pendidikan dari arah konvensional menuju pengajaran yang lebih kreatif dan modern.

Telah diuraikan bahwa untuk mengetahui keefektifitasan media pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini ditentukan melalui 4 aspek yaitu;

1. Tingkat pemahaman dan kemampuan siswa.

Dalam penelitian ini tingkat pemahaman dan kemampuan siswa telah didapati dengan melihat hasil tes pada kedua kelas sampel yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen telah mengalami peningkatan

yang signifikan diantara dua tes yang dilaksanakan (*pretest dan posttest*) yaitu meningkat sebesar 18,6 pada kelas eksperimen dan 11,3 pada kelas kontrol. Hal ini dapat dikategorikan bahwa media video tutorial recorder yang digunakan pada kelas eksperimen lebih efektif untuk digunakan saat pembelajaran recorder dibandingkan dengan tidak memakai media pembelajaran yang dilaksanakan pada kelas kontrol.

2. Kemampuan guru mengelola pembelajaran.

Dalam hal ini guru telah melaksanakan seluruh prosedur yang telah dirancang di dalam RPP yakni berupa penggunaan media video tutorial recorder, sehingga tujuan-tujuan pembelajaran yang membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk meningkatkan semangat belajar telah tercapai. Selain itu, siswa dapat menerima pengetahuan serta keterampilan yang baru dan dapat membuat siswa memiliki pengalaman yang lebih di dalam pembelajaran. Maka dari itu dapat dikatakan bahwa media video tutorial recorder memiliki kategori baik dan termasuk dalam aspek keefektifitasan pembelajaran.

3. Aktifitas siswa dalam pembelajaran.

Siswa terbukti aktif dalam kegiatan pembelajaran dilihat dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada kelas eksperimen yang menggunakan media video tutorial recorder didapati hasil sebesar 86,36% sedangkan kelas kontrol sebesar 82,6 %. Hal ini dikarenakan media yang digunakan dalam kelas eksperimen berupa video tutorial recorder yang pada dasarnya lebih menarik perhatian dan komunikatif secara visual daripada hanya disampaikan secara lisan sebagaimana diterapkan pada kelas kontrol. Hal ini secara otomatis membuktikan bahwa video tutorial lebih menyerap perhatian lebih banyak daripada hanya pembelajaran secara konvensional tanpa media apapun sehingga media video tutorial recorder dapat dikatakan memenuhi syarat keefektifitasan pembelajaran.

4. Respon siswa terhadap pembelajaran.

Pada penelitian ini, ketika di akhir pembelajaran siswa diberikan angket untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan. Dari angket tersebut didapati hasil persentase yang diraih oleh kelas eksperimen sebesar 89,9% dibanding kelas kontrol yang hanya sebesar 87,5%. Melihat data diatas terdapat respon sebesar 2,4% lebih baik pada kelas eksperimen. Hal ini mengingat *treatment* yang diterapkan pada kelas eksperimen yakni

menggunakan media video tutorial *recorder* sebagai media gambar bergerak dua dimensi yang menarik dan komunikatif secara visual. Sehingga dapat dikatakan bahwa media video tutorial *recorder* memiliki indikator keefektifitasan.

Berdasarkan keseluruhan uraian diatas, media video tutorial *recorder* dapat memenuhi keempat syarat indikator keefektifitasan. Sehingga dalam penelitian ini dapat dinyatakan bahwa media video tutorial *recorder* efektif untuk digunakan dalam pembelajaran keterampilan bermain *recorder* siswa kelas VI SDN 2 Wringinanom Gresik.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Berdasar pada hasil pembahasan dalam penelitian ini, dan hasil proses analisis, penguraian dan penjabaran secara matang, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat efektivitas penggunaan media video tutorial recorder terhadap keterampilan bermain recorder siswa kelas VI SD Negeri 2 Wringinanom Gresik. Hal tersebut sesuai dengan indikator efektivitas tingkat pemahaman dan kemampuan siswa, kemampuan guru mengelola pembelajaran, aktifitas siswa dalam pembelajaran, serta respon siswa terhadap pembelajaran.

Proses pelaksanaan pembelajaran bermain recorder dengan menerapkan media video tutorial recorder terlaksana dengan baik sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang telah disusun. Siswa tampak antusias serta aktif dalam proses pembelajaran menggunakan media video tutorial recorder. Terlihat siswa menirukan gerakan penjarian pada recorder masing-masing saat video ditayangkan. Siswa di dalam kelas eksperimen tidak ada yang mengalihkan pandangannya dari video tutorial recorder. Setelah video tutorial diputar pertama kali, guru kemudian memutarnya ulang untuk ditirukan oleh siswa setiap tahapan-tahapan yang terdapat di dalam video. Siswa terlihat fokus dan semangat mengikuti pembelajaran memainkan alat musik recorder menggunakan media video tutorial.

Keefektifitasan penggunaan media video tutorial recorder ini dilandasi oleh bukti nilai tes yang meningkat paska diberikan treatment di dalam kelas. Selisih nilai yang muncul pada pretest-posttest pada penelitian ini adalah sebesar 11,3 pada kelas kontrol dan sebesar 18,6 pada kelas eksperimen. Selisih daripada kedua nilai diatas adalah sebesar 7,3. Hal ini menunjukkan bahwa treatment melalui video tutorial recorder terbukti efektif dalam

memberikan pemahaman selama pembelajaran di kelas. Rincian nilai rata-rata kontrol dalam pretest adalah sebesar 45,2 dan posttest sebesar 56,5. Sedangkan rincian nilai rata-rata eksperimen dalam pretest adalah sebesar 46,6 dan posttest sebesar 65,2. Hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya pengaruh signifikan *pretest-posttest* eksperimen diperoleh hasil  $T_{hitung} 11,323 > T_{tabel} 2,080$ . Berdasarkan hasil uji tersebut dapat diartikan bahwa hipotesis diterima yaitu terdapat efektivitas penggunaan media video tutorial *recorder* terhadap keterampilan bermain *recorder* siswa kelas VI SD Negeri 2 Wringinanom Gresik.

### **Saran**

Berdasarkan simpulan yang telah dipaparkan, adapun saran yang dapat diberikan yaitu sebagai berikut;

1. Bagi guru
  - a. Hendaknya para guru mampu memilih media yang disesuaikan dengan kebutuhan anak yaitu media yang dapat melibatkan keaktifan dan semangat anak dalam menerima materi. Penggunaan media video tutorial *recorder* dapat memudahkan guru menyampaikan materi kepada siswa sambil menonton, sehingga dengan siswa menerima materi tidak dalam kondisi menjemukan atau membosankan seperti proses pembelajaran tanpa media apapun atau konvensional.
  - b. Hendaknya para guru memanfaatkan kecanggihan teknologi sebagai media yang sesuai dengan materi pembelajaran *recorder* agar dapat membantu siswa dalam memahami materi secara menyeluruh.
2. Bagi sekolah
  - a. Hendaknya menggunakan video atau gambar bergerak dan dimensi apapun dalam pembelajaran materi bermain *recorder* ataupun pelajaran sejenis, karena melalui media ini, siswa merasa lebih mudah dalam memahami dan mengaplikasikan materi yang telah didapat, sehingga proses internalisasi pelajaran akan lebih seksama.
  - b. Hendaknya menggunakan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa yaitu mengembangkan media yang dipadukan gambar visual yang menarik untuk ditonton seperti video, sehingga siswa dapat menonton sambil menerima materi dari guru.

3. Bagi peneliti lain

- a. Sebagai bahan penelitian sejenis dan dapat dijadikan sebagai obyek referensi dan pembaharuan dalam dunia penelitian yang sejenis.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Ali, M. 2009. *Teori dan Praktek Metodologi Riset* Ali, M. 2009. *Teori dan Praktek Metodologi Riset Pendidikan dan Analisis Kuantitatif*. Surabaya: Unesa University Press.
- Dwiyogo, Wasis D. 2013. *Media Pembelajaran*. Malang: Wineka Media.
- Graciananta, Albert Christian. 2016. *Upaya Peningkatan Keterampilan Bermain Recorder Siswa Kelas VIII D Melalui Penggunaan Media Video di SMP Negeri 2 Surakarta Program Studi S1 Pendidikan Seni Musi UNY*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: FBS Universitas Negeri Yogyakarta.
- Pamungkas, Adi Jarot. 2017. *Trik Cepat Belajar Pianika dan Recorder Tanpa Guru*. Semarang: Yanita.
- Purnomo, Wahyu dan Subagyo, Fasih. 2010. *Terampil Bermusik untuk SMP dan MTs*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Kementerian Pendidikan Nasional.
- Republik Indonesia. 2003. *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.
- Robbins, S.P. 2009. *Organisational Behaviour*. South Africa: Pearson Education.
- Roesminingsih, MV dan Susarno, Lamijan Hadi. 2014. *Teori dan Praktek Pendidikan*. Surabaya: Lembaga Pengkajian dan Pengembangan Ilmu Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Santoso, Singgih. 2005. *Menggunakan SPSS untuk Statistik Parametrik*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Siregar, Syofian. 2014. *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran: Teori & Aplikasi*. Jogjakarta: Ar Ruzz Media.