

**PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF ALAT MUSIK
PIANIKA UNTUK SISWA SD 142 DWIKORA KOTA BANDUNG**

SKRIPSI

*Untuk persyaratan dan penulisan skripsi akhir Studi S1 Program
Pendidikan SeniMusik*



Oleh

NAMA : MUHAMMAD

FACHRIANSYAH

2101067

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI MUSIK
FAKULTAS PENDIDIKAN SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2025**

LEMBAR HAK CIPTA
PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF ALAT MUSIK
PIANIKA UNTUK SISWA SD 142 DWIKORA KOTA BANDUNG

oleh

Muhammad Fachriansyah

Skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Seni Musik

© Muhammad Fachriansyah
Universitas Pendidikan Indonesia
2025

Hak Cipta dilindungi Undang-undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN
SKRIPSI
MUHAMMAD FACHRIANSYAH
PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF
ALAT MUSIK PIANIKA UNTUK
SISWA SD 142 DWIKORA KOTA BANDUNG

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Febbry Cipta, S.Pd., M.Pd.

NIP. 9770217200910 1002

Pembimbing II

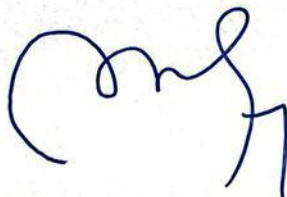


Fensy Sella, M.Pd.

NIP. 198910022019032014

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Seni Musik



Dr. Dody M. Kholid, S.Pd., M.Sn

NIP. 1974066012001121003

ABSTRAK

Skripsi ini berjudul *Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Alat Musik Pianika untuk Siswa SD Dwikora 142 Kota Bandung*. Penelitian bertujuan mengembangkan dan mengevaluasi media video pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik kognitif siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* model Borg and Gall dengan lima tahap: identifikasi kebutuhan, perancangan, implementasi, verifikasi, dan pemeliharaan. Produk yang dikembangkan terdiri dari tiga video berdurasi sekitar 10 menit, dilengkapi animasi, narasi anak-anak, dan kuis singkat. Produk telah divalidasi oleh ahli media pembelajaran dan pendidikan musik. Subjek penelitian sebanyak 25 siswa kelas V SD Dwikora 142 Bandung, dipilih karena keterbatasan media pembelajaran musik. Evaluasi dilakukan pada ranah kognitif (pre-test dan post-test), psikomotorik (tugas akhir yang diamati), dan afektif (observasi perilaku). Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada ranah kognitif serta perkembangan positif pada ranah psikomotorik dan afektif. Respon siswa sangat positif dan didukung wawancara guru yang menyatakan video ini meningkatkan minat dan keterlibatan belajar siswa. Temuan ini menunjukkan video pembelajaran interaktif efektif dan berpotensi diterapkan di sekolah dasar lain dengan kondisi serupa.

Kata Kunci: video pembelajaran, interaktif, pianika, pendidikan musik, siswa sekolah dasar

ABSTRACT

This thesis, titled *Development of Interactive Learning Videos for Pianica Musical Instrument for Grade V Students of SD Dwikora 142 Bandung*, aims to develop and evaluate interactive video-based learning media suitable for elementary students' cognitive characteristics. The Research and Development (R&D) method based on Borg and Gall's model was used, involving five stages: needs identification, design, implementation, verification, and maintenance. The product consists of three videos, approximately 10 minutes each, featuring animations, child-friendly narration, and short quizzes. The videos were validated by experts in learning media and music education. Subjects were 25 fifth-grade students at SD Dwikora 142 Bandung, selected due to limited music teaching media. Evaluation covered cognitive (pre- and post-tests), psychomotor (observed final tasks), and affective (behavioral observation) domains. Results showed significant improvement in cognitive skills and positive developments in psychomotor and affective domains. Student responses were very positive, supported by teacher interviews noting increased interest and engagement. Findings suggest that interactive learning videos are effective and have potential for application in other elementary schools with similar conditions.

Keywords: learning video, interactive, pianica, music education, elementary school students

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
ABSTRAK	ix
ABSTRACT.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR GRAFIK.....	xvi
DAFTAR BAGAN	xvii
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	8
BAB II	10
2.1 Teori Pembelajaran	10
2.2 Pembelajaran Anak SD	13
2.3 Pembelajaran Musik.....	15
2.3 Penggunaan Video dalam Pembelajaran.....	30
2.5 Teknologi dalam Pembelajaran Musik untuk Generasi Alpha	31
2.4 Desain dan Pengembangan Media Pembelajaran Video.....	34
2.7 Pianika sebagai alat musik pembelajaran.....	39
2.8 YouTube dalam Pembelajaran Musik.....	44
2.9 Penelitian Terkait Pengembangan Video Pembelajaran untuk Musik	47
2.10 Kesenjangan Penelitian.....	48

BAB III.....	50
3.1 Pendekatan dan Desain Penelitian	50
3.2 Tahapan Penelitian.....	52
3.3 Subjek Penelitian	57
3.4 Lokasi dan Waktu Penelitian	57
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	57
3.6 Instrumen Penelitian	59
3.7 Teknik Analisis Data.....	60
3.8 Skalabilitas Penelitian.....	62
BAB IV.....	63
4.1 Temuan Penelitian	63
4.1.1 Analisis Kebutuhan.....	63
4.1.2 Desain Produk.....	64
4.1.3 Implementasi Awal (Pemutaran dan Observasi Pertemuan Pertama).....	74
4.1.4 Verifikasi Iteratif.....	76
4.1.5 Maintenance.....	79
4.1.6 Pemahaman Kognitif.....	80
4.1.7 Pemahaman Psikomotorik.....	91
4.1.8 Pemahaman Afektif.....	93
4.2 Pembahasan.....	96
4.2.1 Pembahasan proses Pengembangan video pembelajaran pianika	96
4.2.1.1 Analisis Kebutuhan	96
4.2.1.2 Desain Produk.....	98
4.2.1.3 Implementasi.....	102
4.2.1.4 Verifikasi.....	104
4.2.1.5 Maintentance.....	106
4.2.2 Pembahasan efektivitas video pembelajaran pianika	107
4.2.2.1 Pre-Test dan Post-Test (Kognitif)	108
4.2.2.2 Keterampilan Siswa (Psikomotorik)	109
4.2.2.3 Sikap Siswa (Afektif).....	115
BAB V	119
5.1 Simpulan.....	119
5.2 Saran	119
5.3 Implikasi	121
DAFTAR PUSTAKA.....	122

LAMPIRAN.....	128
LAMPIRAN 1 SURAT IZIN PENELITIAN	128
LAMPIRAN 2 WAWANCARA PENELITIAN	129
LAMPIRAN 3 MODUL AJAR	134
LAMPIRAN 4 VALIDASI PRODUK OLEH AHLI	140
LAMPIRAN 5 LEMBAR SOAL PRE-TEST	143
LAMPIRAN 6 LEMBAR SOAL POST-TEST	145
LAMPIRAN 7 TABEL HASIL PRE- TEST DAN POST-TEST (KOGNITIF)	147
LAMPIRAN 8 LEMBAR PENILAIAN HASIL KETERAMPILAN (PSIKOMOTORIK).....	148
LAMPIRAN 9 LEMBAR PENILAIAN HASIL SIKAP (AFEKTIF)	150
LAMPIRAN 10 DOKUMENTASI KEGIATAN PENELITIAN DI SEKOLAH.....	154
LAMPIRAN 11 LINK VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF	157

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1	67
Tabel 4. 2	69
Tabel 4. 3	69
Tabel 4. 4	72
Tabel 4. 5	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1.....	43
Gambar 4. 1.....	66
Gambar 4. 2.....	75
Gambar 4. 3.....	99

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4. 1	89
Grafik 4. 2	89
Grafik 4. 3	90
Grafik 4. 4	91
Grafik 4. 5	108
Grafik 4. 6	113
Grafik 4. 7	117

DAFTAR BAGAN

Bagan 3. 1.....	55
------------------------	-----------

DAFTAR PUSTAKA

- Bruner, J. S. (1966). *Toward a Theory of Instruction*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Campbell, P. S., & Scott-Kassner, C. (2014). *Music in Childhood: From Preschool through the Elementary Grades*. Boston: Cengage Learning.
- Cholik, M., & Umaroh, S. T. (2023). Pemanfaatan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran di Era Digital. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 8(2), 704–709.
<https://doi.org/10.29100/jipi.v8i2.4121>
- Dewi, N. M. L. C., & Negara, I. G. A. O. (2021). Pengembangan Media Video Animasi IPA pada Pokok Bahasan Sistem Pernapasan Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1).
<https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32501>
- Dewi, R., & Negara, A. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Animasi terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(3), 78-90.
<https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/download/3062/2421>
- Fitri, F., & Ardipal, A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Tematik di SD. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 45–60.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.1387>
- Gunawan, C. (2017). Pengaruh Metode Demonstrasi Menggunakan Alat Musik Pianika terhadap Minat Belajar Seni Musik Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Musik Indonesia*, 5(1), 12–25.
<https://repository.ump.ac.id/4126/1/COVER.pdf>
- Gunawan, T. (2017). Pengaruh Metode Demonstrasi Menggunakan Alat Musik Pianika terhadap Minat Belajar Seni Musik Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Seni dan Budaya*, 5(1), 34-42.
<https://repository.ump.ac.id/4126/1/COVER.pdf>

- Guo, P. J., Kim, J., & Rubin, R. (2014). How Video Production Affects Student Engagement: An Empirical Study of MOOC Videos. *Proceedings of the First ACM Conference on Learning at Scale*, 41–50. <https://doi.org/10.1145/2556325.2566239>
- Kristanto, A. (2020). Efektivitas Video Pembelajaran dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(3), 185–194.
- Marliani, L. P. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Paedagogy: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi*, 1(2), 125–133. <https://doi.org/10.51878/paedagogy.v1i2.802>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning (2nd ed.)*. Cambridge: Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511811678>
- Nurdin, E., Ma'aruf, A., & Amir, Z. (2019). Pemanfaatan Video Pembelajaran Berbasis Geogebra untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa SMK. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 6(1), 87–98. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v6i1.18421>
- Piaget, J. (1964). Development and Learning. *Journal of Research in Science Teaching*, 2, 176–186.
- Reeves, T. C. (2006). Design Research from a Technology Perspective. In J. Van den Akker, K. Gravemeijer, S. McKenney, & N. Nieveen (Eds.), *Educational Design Research*. London: Routledge.
- Savira, D., & Sunaryo, S. (2023). Analisis Penggunaan Alat Musik Pianika dalam Pembelajaran Seni Musik Kelas VI SDN Pinang 8 Kota Tangerang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 345–358. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.9594>
- Siemens, G. (2005). *Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age*. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2(1), 3–10. http://itdl.org/Journal/Jan_05/article01.htm
- Skinner, B. F. (1954). The Science of Learning and the Art of Teaching. *Harvard Educational Review*, 24(2), 86–97.

- Sularsa, A. (2023). Efektivitas Video Edukasi Materi Perkalian Matriks. *Journal of Technopreneurship and Information System (JTIS)*, 6(3), 74–82. <https://doi.org/10.36085/jtis.v6i3.5870>
- Tomlinson, C. A. (2001). *How to Differentiate Instruction in Mixed-Ability Classrooms*. Alexandria, VA: ASCD.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Atkinson, R.C., & Shiffrin, R.M. (1968). Human memory: A proposed system and its control processes. *The Psychology of Learning and Motivation*, 2, 47–89.
- Suzuki, S. (1969). *Nurtured by Love: A New Approach to Education*. Shinichi Suzuki Music Foundation.
- Teodora. (2022). Interactive Materials Used in Bianca Primary and Middle School Music Education. *Music Cognition Journal*, 5, 53-65.
- Wati, R. D., & Susanto, H. (2021). Pengembangan Media Video Solfeggio terhadap Kemampuan Bernyanyi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Musik*, 6(2), 14-28.
- Avci, H., & Adiguzel, T. (2020). *Leveraging Digital Intelligence in Generation Alpha*. Retrieved from https://www.researchgate.net/profile/Hulya-Avci/publication/339659009_Leveraging_Digital_Intelligence_in_Generation_Alpha/links/63a08fa3e42faa7e75d73aa9/Leveraging-Digital-Intelligence-in-Generation-Alpha.pdf
- Kong, Y. M. (2023). *Gamifying Higher Education for Generation Alpha: Aligning Cognitive Behavioral Needs with Business Value through a Human-Centered Approach*. Retrieved from <https://search.proquest.com/openview/4ac02febe5de2dd0ead71e39ed5df6f4/1.pdf?pq-origsite=gscholar&cbl=18750&diss=y>
- Rausch, M. A., Brown, T. S., & Adams, S. E. (2020). *Generation Alpha: Connecting, Educating, and Relating*. Retrieved from https://www.azsca.org/files/Generation_Alpha_Students.pdf

Ziatdinov, R., & Cilliers, J. (2022). Generation Alpha: Understanding the Next Cohort of University Students. Retrieved from <https://arxiv.org/pdf/2202.01422>

Gordon, E. E. (1971). *The Psychology of Music Teaching*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.

Borg, W. R., & Gall, M. D. (2003). *Educational Research: An Introduction (7th ed.)*. Pearson.

Wen, M. (2024). Interactive online classes in music education: The impact of online technologies on the level of creative thinking of students. *Current Psychology*, 43(13619–13629). <https://doi.org/10.1007/s12144-023-05411-5>

Gagne, R. M. (1985). *The Conditions of Learning and Theory of Instruction*. Holt, Rinehart, and Winston.

Moore, M. G. (1989). Three types of interaction. *American Journal of Distance Education*, 3(2), 1–6.

Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). Active learning: Creating excitement in the classroom. ASHE-ERIC Higher Education Report No. 1.

Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. https://repository.upi.edu/25978/9/S_IPS_1100538_Bibliography.pdf

Suparno, P. (1997). *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Kanisius. <https://lib.ui.ac.id/detail.jsp?id=20372567>

Brewer, C. (1995). *Music and Learning: Integrating Music in the Classroom*. Portland: Zephyr Press.

Campbell, P. S., & Scott-Kassner, C. (2006). *Music in Childhood: From Preschool through the Elementary Grades*. Belmont, CA: Thomson Schirmer.

- Bruner, J. S. (1966). *Toward a Theory of Instruction*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Hardjana, A. (2003). *Ilmu Musik: Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Gramedia.
- Purnomo, S. (2010). *Teori Musik Dasar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ritonga, R. (2017). Penggunaan Notasi Angka dalam Pembelajaran Musik. *Jurnal Pendidikan Seni Musik*, 5(1), 21–30.
- Yulianto, D. (2017). Efektivitas Notasi Angka dalam Pembelajaran Pianika Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Musik Indonesia*, 2(2), 45–52.
- Fraze, J., & Kreuter, K. (1987). *Discovering Orff: A Curriculum for Music Teachers*. Schott.
- Schmidt, R. A., & Lee, T. D. (1999). *Motor Control and Learning: A Behavioral Emphasis* (3rd ed.). Champaign, IL: Human Kinetics.
- Phillips, K. H. (2003). *Teaching Kids to Sing*. New York: Schirmer Books.
- Abramo, J. M., & Reynolds, A. (2015). *Teaching Music Through Listening: A Practical Approach for Elementary Teachers*. New York: Oxford University Press.
- Swanwick, K. (1999). *Teaching Music Musically*. London: Routledge.
- Brame, C. J. (2016). *Effective educational videos: Principles and guidelines for teaching with video*. Vanderbilt University Center for Teaching. Retrieved from <https://cft.vanderbilt.edu/guides-subpages/effective-educational-videos>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kemendikbud.
- Mayer, R. E., & Estrella, G. (2014). Benefits of emotional design in multimedia instruction. *Learning and Instruction*, 33, 12–18. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2014.02.004>

- Mayer, R. E., & Moreno, R. (2002). Animation as an aid to multimedia learning. *Educational Psychology Review*, 14(1), 87–99.
<https://doi.org/10.1023/A:1013184611077>
- CAST. (2018). *Universal Design for Learning Guidelines version 2.2*. Wakefield, MA: CAST. Retrieved from
<https://udlguidelines.cast.org>
- Paivio, A. (1986). *Mental representations: A dual coding approach*. Oxford University Press.
- Sweller, J. (1988). Cognitive load during problem solving: Effects on learning. *Cognitive Science*, 12(2), 257–285.
- Chandler, P., & Sweller, J. (1991). Cognitive load theory and the format of instruction. *Cognition and Instruction*, 8(4), 293–332.
- Rogers, E. M. (2003). *Diffusion of Innovations* (5th ed.)
- Keller, J. M. (1987). Development and use of the ARCS model of instructional design.
- Johnson, T., & Aragon, S. (2021). Effects of interactive video on student learning: A meta-analysis. *Educational Technology Research and Development*, 69(3), 1475–1492.
- Chi, M. T. H., & Wylie, R. (2014). The ICAP framework: Linking cognitive engagement to active learning outcomes. *Educational Psychologist*, 49(4), 219–243.