

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GONRANG SIPITU-PITU* DI  
SMK NEGERI SENI DAN BUDAYA PEMATANG RAYA KABUPATEN  
SIMALUNGUN**

**TESIS**

*Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Salah Satu Syarat Memperoleh  
Gelar Magister Pendidikan Program Studi Pendidikan Seni*



Oleh:

**Rosenta Girsang**

**NIM. 1707988**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI  
SEKOLAH PASCASARJANA  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
2019**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GONRANG  
SIPITU-PITU* DI SMK NEGERI SENI DAN BUDAYA RAYA  
KABUPATEN SIMALUNGUN**

**Oleh  
Rosenta Girsang**

**S.Pd Universitas Negeri Medan, 2014**

**Sebuah Tesis yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Magister Pendidikan (M.Pd.) pada Program Studi Magister Pendidikan Seni**

**© Rosenta Girsang, 2019  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Agustus 2019**

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

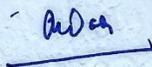
**LEMBAR PENGESAHAN**  
**TESIS**  
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GONRANG SIPITU-PITU* DI**  
**SMK NEGERI SENI DAN BUDAYA PEMATANG RAYA KABUPATEN**  
**SIMALUNGUN**

Oleh

**ROSENTA GIRSANG**  
**(1707988)**

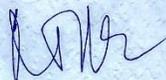
Disetujui dan Disahkan oleh :

**Pembimbing I**



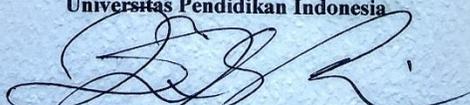
**Dr. phil. Yudi Sukmayadi, M.Pd**  
**NIP. 1973 0326 2000031 3003**

**Pembimbing II**



**Dr. Rita Milyartini, M. Si**  
**NIP. 1964 0623 198803 2001**

Mengetahui,  
**Ketua Program Studi Pendidikan Sen**  
**Sekolah Pascasarjana**  
**Universitas Pendidikan Indonesia**



**Dr. Tri Karyono, M.Sn.**  
**NIP. 1966 1107 1994 021001**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**TESIS**

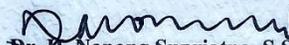
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GONRANG SIPITU-PITU* DI  
SMK NEGERI SENI DAN BUDAYA PEMATANG RAYA KABUPATEN  
SIMALUNGUN**

**Oleh**

**ROSENTA GIRSANG  
(1707988)**

**Disetujui dan Disahkan oleh :**

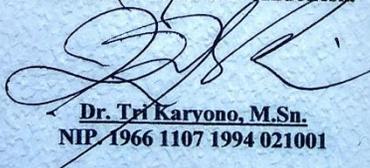
**Penguji I**

  
**Dr. H. Nanang Supriatna, S.Sen, M.Pd**  
NIP. 1961 0601 198601 1001

**Penguji II**

  
**Dr. Sandie Gunara, M.Pd**  
NIP. 1981 0504 200502 1001

**Mengetahui,  
Ketua Program Studi Pendidikan Sen  
Sekolah Pascasarjana  
Universitas Pendidikan Indonesia**

  
**Dr. Tri Karyono, M.Sn.**  
NIP. 1966 1107 1994 021001

## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis yang berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Gonrang Sipitu-pitu di SMK Negeri Seni dan Budaya Raya Kabupaten Simalungun*" ini beserta seluruh isinya adalah sepenuhnya hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, peneliti bersedia menerima sanksi atau resiko apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak tertentu terhadap keaslian karya tulis saya ini.

Bandung, Agustus 2019

Yang Membuat Pernyataan



Rosenta Girsang

## ABSTRAK

Musik tradisional Simalungun pada umumnya diajarkan secara oral sehingga kurang menarik generasi muda pada era global ini. Dampaknya, ada beberapa musik tradisional Simalungun hampir mengalami kepunahan termasuk alat musiknya seperti alat musik arbab, satalasak, dan *gonrang sipitu-pitu*. Kehadiran media pembelajaran dalam kesenian tradisional adalah salah satu jawaban dalam mewujudkan sebuah generasi muda yang bukan hanya mengenal *gonrang sipitu-pitu* tapi juga dapat mempelajari dengan mandiri melalui video pembelajaran ini. Desain video pembelajaran dirancang sesuai tujuan pembelajaran siswa/i SMK Negeri Seni dan Budaya Raya. Dalam pengembangan video ini penulis melakukan kajian yang mendalam namun tetap disederhanakan sesuai kebutuhan dan bahasa yang dimengerti oleh siswa SMK. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian adalah DBR (*Design Based Research*). Hasil penelitian menemukan bahwa video ini merupakan produk yang melalui proses yang memakan waktu yang panjang yaitu melakukan pengkajian, menulis narasi, mendesain visual, proses *editing* video setelah jadi produk juga diberi saran dan tanggapan dari pengguna (siswa) dan ahli media. Terakhir video diperbaiki sesuai saran pengguna, kemudian tahap akhir ditayangkan dihadapan para siswa di sekolah. Melihat hasil implementasi, pengembangan video pada tahap akhir ini berdampak positif sehingga berhasil menarik perhatian siswa dan temuan ini menunjukkan bahwa video pembelajaran ini layak diaplikasi dalam pembelajaran *gonrang sipitu-pitu* di sekolah.

**Kata kunci:** *Musik Tradisional Simalungun, Media Pembelajaran, Video, Gonrang Sipitu-pitu.*

## ABSTRACT

*Simalungun*'s traditional music is generally offered orally so that it is less attractive to the younger generation in this global era. Impact, there are some *Simalungun*'s traditional music more difficult extinction including musical instruments such as *arbab*, *satalasak*, and *gonrang sipitu-pitu*. The presence of learning media in traditional arts is one of the answers in the learning of the younger generation who not only know *gonrang sipitu-pitu* but can also help independently through this learning video. Design learning videos according to the learning objectives of students of SMK Negeri Seni dan Budaya Raya. In developing this video, the authors conducted a study that developed but remained simplified according to the needs and language understood by vocational students. The method used in conducting research is DBR or Design Based Research. The results of this study found that this video is a product that goes through a process that includes a long time that conducts studies, writes narratives, designs visuals, video editing process after making products also provides suggestions and responses from users (students) and media experts. The last video was corrected according to user recommendations, then started showing it was finally turned on by students at the school. Seeing the results of the implementation, the development of the video at the end had a positive impact that succeeded in attracting the attention of students and this finding showed that the learning video was appropriate to be applied in *gonrang sipitu-pitu*'s learning in the school.

*Keywords: Simalungun's Traditional Music, Learning of Media, Video, Gonrang Sipitu-*

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN UCAPAN TERIMA KASIH .....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR NOTASI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.5 Sistematika Penulisan.....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORETIS .....</b>	<b>9</b>
2.1 Pendidikan Seni .....	9

2.2 Pembelajaran .....	10
2.3 Definisi dan Ruang Lingkup Media Pembelajaran .....	12
2.3.1 Definisi Media Pembelajaran .....	12
2.3.2 Perkembangan Media Pembelajaran .....	12
2.3.3 Ciri-ciri Media Pembelajaran .....	13
2.3.4 Fungsi Media Pembelajaran .....	14
2.3.5 Pemilihan Media Pembelajaran .....	14
2.3.6 Perencanaan Pembelajaran Menggunakan Media.....	15
2.3.7 Evaluasi Media Pembelajaran .....	18
2.4 Media Pembelajaran Musik.....	19
2.5 Ansambel Musik Simalungun .....	20
2.6 <i>Gonrang Sipitu-pitu</i> .....	21
2.7 Pembelajaran Musik Ansambel di Sekolah.....	24
2.7.1 Anak didik (usia 14-17 tahun) .....	25
2.7.2 Siswa SMK .....	26
2.8 Rancangan Media Pembelajaran <i>Gonrang Sipitu-pitu</i> .....	26
2.9 Media Audio Visual .....	30
2.9.1 Informasi Pengemasan Video .....	30
2.9.2 Konsep Pembuatan Pra produksi .....	32
2.10 Teknik Permainan <i>Gonrang Sipitu-pitu</i> .....	33
2.11 Pola Irama dan Teknik Mnemonik .....	35
2.12 Respon .....	36
2.13 Motivasi Belajar .....	37
2.14 Penelitian Terdahulu.....	38
2.15 Kerangka Berpikir .....	39
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>40</b>
3.1 Desain Penelitian .....	40
3.1.1. Metode Penelitian .....	40
3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian .....	41

3.2.1 Partisipan Penelitian.....	41
3.2.2 Lokasi Penelitian .....	42
3.2.3 Populasi dan Sampel .....	43
3.3 Prosedur Penelitian.....	43
3.4 Teknik Pengumpulan Data .....	45
3.5 Teknik Pengolahan dan Analisis Data .....	48
<b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>50</b>
4.1 Temuan .....	50
4.1.1 Kondisi Objektif Proses Pembelajaran Pola Irama Permainan Gonrang .....	50
4.1.2 Desain Video Pembelajaran <i>gonrang Sipitu-pitu</i> .....	67
4.1.3. Implementasi Produk Video Pembelajaran <i>gonrang Sipitu-pitu</i> .....	91
4.1.4 Respon siswa terhadap Video Pembelajaran <i>gonrang Sipitu-pitu</i> .....	110
4.2 Pembahasan.....	123
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>127</b>
5.1 Simpulan.....	127
5.2 Implikasi dan Rekomendasi .....	128
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>130</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>133</b>

## DAFTAR TABEL

Table 2.1 Nama dan posisi pemain dalam <i>gonrang sipitu-pitu</i> .....	20
Table 2.2 Ukuran Alat Tabuh <i>Gonrang Sipitu-pitu</i> .....	21
Table 2.3 Laras Penyeteman <i>Gonrang Sipitu-pity</i> menurut Taralamsyah .....	22
Table 2.4 Laras Penyeteman <i>Gonrang Sipitu-pity</i> menurut Jansen .....	22
Table 2.5 Laras Penyeteman <i>Gonrang Sipitu-pity</i> menurut Sinaga .....	22
Table 2.6 Teknik Permainan <i>Gonrang Sipitu-pitu</i> .....	22
Table 4.1 Nama, peran dan posisi pemain dalam <i>gonrang sipitu-pitu</i> .....	59
Table 4.2 Sinopsis Pengembangan Media Pembelajaran.....	66
Table 4.3 Naskah Skenario Pembuatan Media Pembelajaran.....	67
Table 4.4 Perencanaan <i>storyboard</i> Pengembangan Media Pembelajaran .....	69
Table 4.5 Materi Media Pembelajaran <i>gonrang sipitu-pitu</i> tahap I.....	72
Table 4.6 <i>Storyboard</i> Media Pembelajaran <i>gonrang sipitu-pitu</i> tahap I.....	73
Table 4.7 Hasil Perancangan Media Pembelajaran <i>gonrang</i> tahap I .....	66
Table 4.8 Materi Media Pembelajaran <i>gonrang sipitu-pitu</i> tahap II.....	67
Table 4.9 Naskah Skenario Media Pembelajaran <i>gonrang sipitu-pitu</i> tahap II	68
Table 4.10 <i>Storyboard</i> Media Pembelajaran <i>gonrang sipitu-pitu</i> tahap II .....	73
Table 4.11 Daftar Pertanyaan untuk Implementasi Media.....	76

Table 4.12 Tanggapan Siswa tentang Media Pembelajaran tahap II .....	81
Table 4.13 Hasil Revisi <i>Storyboard</i> Media Pembelajaran tahap II.....	82
Table 4.14 Hasil Revisi Trakhir <i>Storyboard</i> Media Pembelajaran tahap III .	83
Table 4.15 Tampilan audio-visual video pembelajaran setelah revisi terakhir..	96
Table 4.16 Indikator pertanyaan untuk pengguna media (siswa) .....	88
Table 4.17 Tanggapan/Masukan dari pengguna (siswa) .....	100
Table 4.18 Tanggapan/Masukan dari Para Ahli Media .....	119

## DAFTAR NOTASI

Notasi 4.1 Contoh partitur pukulan pola siklus <i>topap</i> .....	54
Notasi 4.2 Partitur pola siklus <i>panikkah</i> pada <i>gual rambing-rambing</i> .....	55
Notasi 4.3 Partitur pukulan pola siklus <i>panikkah</i> pada <i>gual Sayurmatua</i> .....	55
Notasi 4.4 Garis Paranada untuk partitur <i>gonrang sipitu-pitu</i> .....	55
Notasi 4.5 Partitur Pukulan Pola Siklus Panitingi pada ssetiap <i>gual</i> .....	56
Notasi 4.6 Partitur pola siklus <i>pangindungi</i> pada <i>gual rambing-rambing</i> .....	56
Notasi 4.7 Partitur Pukulan Pola siklus <i>Pangindungi</i> pada <i>gual Sayurmatua</i> .	62
Notasi 4.8 Partitur <i>Gonrang Sipitu-pitu</i> sebagai pendekatan simbol notasi ....	63
Notasi 4.9 Pola Siklus <i>Gonrang sipitu-pitu</i> pada birama pertama.....	63
Notasi 4.10 Pola Siklus <i>gonrang Sipitu-pitu</i> bagian <i>Panitingi</i> .....	64
Notasi 4.11 Pola Siklus <i>gonrang Sipitu-pitu</i> bagian <i>Pangindungi</i> .....	64

## DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka berpikir .....	39
Bagan 3.1 <i>Design Based Research</i> Model Reeves.....	41
Bagan 3.2 Prosedur Penelitian .....	44
Bagan 4.1 Skema pola siklus lagu yang dimainkan <i>gonrang sipitu-pitu</i> .....	60
Bagan 4.2 Prosedur Pengembangan Media.....	70
Bagan 4.3 Proses Pengembangan GBPM Video <i>Gonrang sipitu-pitu</i> .....	87

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Notasi <i>Gonrang Sipitu-pitu</i> oleh Jansen.....	3
Gambar 2.1 <i>Gonrang Sipitu-pitu</i> .....	22
Gambar 2.2 Kerucut pengalaman Edgar Dale.....	27
Gambar 3.1 Pamflet Sekolah SMK Negeri Seni dan Budaya.....	42
Gambar 4.1 Postur Tubuh yang Benar untuk <i>Panggung</i> .....	51
Gambar 4.2 Posisi duduk setiap <i>panggung</i> .....	51
Gambar 4.3 Posisi <i>gonrang sipitu-pitu</i> didepan <i>panggung</i> .....	52
Gambar 4.4 <i>Stick</i> pemukul <i>gonrang sipitu-pitu</i> .....	52
Gambar 4.5 Cara memegang <i>stick</i> .....	53
Gambar 4.6 Hubungan posisi <i>gonrang sipitu-pitu</i> dan ayunan <i>stick</i> .....	57
Gambar 4.7 Ayunan <i>stick</i> dengan aksen lemah .....	58
Gambar 4.8 Ayunan <i>stick</i> dengan aksen kuat .....	58
Gambar 4.9 Guru mendemonstrasikan permainan <i>gonrang sipitu-pitu</i> .....	102
Gambar 4.10 Notasi dari Guru untuk belajar <i>gonrang sipitu-pitu</i> .....	103
Gambar 4.11 Guru dan siswa menyaksikan video pembelajaran <i>gonrang</i> .....	105
Gambar 4.12 Siswa melakukan praktek <i>gonrang sipitu-pitu</i> .....	106
Gambar 4.13 Siswa selesai praktek <i>gonrang sipitu-pitu</i> .....	106

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Pedoman Observasi .....	133
Lampiran 2. Pedoman Wawancara Untuk Siswa.....	135
Lampiran 3. Pedoman Wawancarantuk Guru .....	137
Lampiran 4. Pedoman Wawancara untuk Pemain Gonrang .....	139
Lampiran 5. Validasi Penilaian dan Deskripsinya untuk Ahli.....	140
Lampiran 6 Instrumen Evaluasi Media untuk Siswa .....	151
Lampiran 7. Hasil Uji Validasi Ahli Beserta Sarannya .....	153
Lampiran 8. Salah satu Naskah Pembuatan Media Pembelajaran .....	162
Lampiran 9. Foto Suasana Sekolah.....	164
Lampiran 10. Surat Balasan Penelitian.....	165

## DAFTAR PUSTAKA

### Sumber Buku

- Agus Sujanto (2004). *Psikologi Umum*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- A.Yudana Basuki, 1994. *Kerajinan Tangan dan Kesenian Seni Musik*. Surakarta: Cahaya Ilmu.
- Daryanto. 2005. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media
- Dyah Purwani Setianingsih dkk, 2004. *Kerajinan tangan dan kesenian*. Jakarta: Erlangga
- Djamarin, Mulida. 2016. *Pengemasan Informasi*. Universitas Negeri Padang: UPT Perpustakaan
- Hamzah B. Uno. 2011. *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta; Bumi Aksara
- Jansen, A.D. 2003. *Gonrang Simalungun Struktur dan Fungsinya dalam Masyarakat Simalungun*. Medan: Penerbit Bina Medan
- Jamalus. (1988). *Panduan Pengajaran Buku Pengajaran Musik Melalui Pengalaman Musik*. Jakarta: Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Morris, J.David and Thompson. 2015. *A Different Drum Percussion Ensembles in General Music*. Journal SAGE at Universite DeMontreal
- P4ST UPI. 2006. *Motodologi Pengajaran Gamelan Bali*. Universitas Pendidikan Indonesia Bandung: Pusat Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Seni Tradisional
- Setia Dermawan Purba. 2004. *Musik Tradisional Simalungun dalam Pluralitas Musik Etnik*. Universitas HKBP Nommensen: Pusat Dokumentasi dan Pengkajian Kebudayaan Batak
- Prabowo, Adji. 2011. *Pemanfaatan media Dalam Pembelajaran Musik di SMP Negeri Kota Kudus (Skripsi)*. Universitas Negeri Semarang.

- Kustadi, Cecep dan Sutjipto, Bambang. 2013. *Media pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor : Penerbit Ghalia Indonesia
- Kuhn, Thomas. 1970. *The Structure of Scientific Revolution*. Chicago University Press (Cetakan Kedua)
- Mulyanta dan Marlon Leong. (2009). Tutorial Membangun Multimedia Interaktif Media Pembelajaran. Yogyakarta.: Penerbit Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2017. *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung : Penerbit Sinar Baru Algensindo
- Rohidi, Tjetjep Rohidi. (2014). *Pendidikan Seni (Isu dan Paradigma)* . Semarang: Penerbit Cipta Prima Nusantara Semarang
- Rohidi, Tjetjep Rohidi. (2011). *Metodologi Penelitian Seni*. Semarang: Penerbit Cipta Prima Nusantara Semarang
- Rakhmat, Jalaluddin. (1999). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. (2009). *Penelitian Metodologi Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung : Penerbit Alfabeta
- Sadulloh, Uyoh (2017). *Pedagogik (Ilmu Mendidik)*. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Saefuddin, Asis dan Berdiati, Ika. 2014. *Pembelajaran Efektif*. Bandung: Penerbit PT. Remaja Rosdakarya
- Susilana, Riyana. (2009). *Media Pembelajaran*. Bandung: Penerbit CV Wacana Prima
- Schleuter, Stanley L. (1997). *A sound Approach to teaching Instrumentalists*. Ohio: Kent State University Press
- Thobroni, Muhammad & Mustofa, Arif. 2013. *Belajar & Pembelajaran. Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA
- Sadirman A.M. 2011. *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

## **Jurnal Penelitian**

Blustine, E. (2000). *The ways Children Learn Music: An introduction and practical guide to music learning theory*. Chicago: GIA Publications, Inc.

Coy W. 1995. *Die Turing-Galaxis – Computer als Medien. Wetbilder. Bildwelten. Interface 2*. Hamburg: Hans-Bredow-Institut, pp. 48-53

Early, Jody Oomen, etc. 2015. Teaching in a Millineal World: Using New Media Tools to Enchance Health Promotion Pedagogy. Journal SAGE

Gordon, E.E (1997). *Learning sequences in Music*. Chicago: GIA Publications, Inc

McMullan, John. 2017. *A new Understanding of 'New Media': Online Platforms as digital mediums*. Australia: Murdoch University. Journal SAGE.

Kozma, Robert B.1991. *Learning with Media Review of Educational Research*. America: America Educational Research Association. DOI: 10.3102/00346543061002179. Journal SAGE.

Knight, Julia. 2007. *DVD, Video, and Reaching Audiences Experience in Moving-Image Distribution*. UK: University of Sundeland. DOI: 10.1177/1354856507072858. Journal SAGE

Matthew, 2014. *Design-Based Research and Doctoral Studentsl*. Jurnal.

Plomp, 2007. *Design-Based Research and Doctoral Students: Guideliner For Preparing A dissertation Proposal*. Jurnal.

Reeves, dkk. 2007. *Design-Based Research and Doctoral Students: Guideliner For Preparing A dissertation Proposal*. Jurnal.

Sofiyanti, Erlin. 2016. Peningkatan Kreativitas Bermain Musik Ansambel Dengan Metode Discovery Learning. *Dinamika: Jurnal Praktik Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan dasar dan Menengah*, 6(3), hlm 1-6.

Sri Murti. 2015. *Eksistensi Penggunaan Bahasa Indonesia di Era Globalisasi*. Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa UNIB

Sudjana, N. dan Rivai, A. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: Penerbit CV. Sinar Baru

Wiflihani. (2015). *Gonrang dan Gual dalam Dinamika Masyarakat Simalungun*. Jurnal Pendidikan Ilmu-ilmu Sosial.

Seruggs, T.E., & Mastropieri, M.A (1990). *Mnemonic instruction for student with learning disabilities: what it is and what it does*. *Learning Disability Quarterly*, 13, 271-280

Scruggs, T.E., & Brigham,F.J., (1991) *Utility of Musical Mnemonics*. Purdue University. 72, 881-882.

### **Skripsi, Tesis**

Hasada, Rie (1994). *The Semantic Aspects Of Onomatopeia: Focusing on Japanese Psychomimes*. Thesis. Australian National University.

Meirawati, R.N (2014). *Metode Pembelajaran Alat Musik Keyboard Pada Anak Penyandang Tuna Netra di Yaketunis Yogyakarta*. (Skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta.

Saragih, Jost Dklar (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Teknik Permainan Sarunei Simalungun*. (Tesis) Universitas Pendidikan Indonesia.

Kusuma, Putu Sandra Devindriati (2018). *Bahan Ajar Ansambel Musik Anak Berbasis Kakawihan Barudak Sunda*. (Tesis) Universitas Pendidikan Indonesia.

Mamay Ramdania (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Notasi Balok Berbasis Musik Digital Untuk Siswa SMA*. (Tesis) Universitas Pendidikan Indonesia.

Firman Sapardani (2017). *Pembelajaran Seni Hadrah Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa di SMA Al Fath Cilegon*. (Tesis) Universitas Pendidikan Indonesia.

Sinaga, Irpan Raviandi (2017). *Analisis Teknik Memainkan Gonrang sipitu-pitu :Badu Purba Siboro Di Kecamatan SiantarBarat Kabupaten Simalungun*. (Skripsi). Universitas Sumatera Utara

Smaldino, L. Lowther, D.L. & Rusel, J.D. (2012). *Instructional Techonology and Media for Learning (10<sup>th</sup> ed)*. (Terjemahan Arif Rahman). Boston: Pearson.

**Situs Internet**

<https://www.google.com/search?q=SMK+Seni+dan+Budaya+Raya> (*diakses pada tanggal 24 Januari 2018 Pukul 11.53WIB*)

**Undang-undang**

*Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2013 tentang Sistem Pendidikan Nasional.*