

Diterima Pada  
4 Februari 2022

Disetujui Pada  
23 Maret 2022

Vol. 2, No. 1, 2022

Halaman  
106-114

E-ISSN :  
2808-7798

## PENGARUH PENGGUNAN VIDEO PEMBELAJARAN *OTEK-OTEKAN* GANGSA GONG KEBYAR TERHADAP HASIL BELAJAR KETERAMPILAN MEMAINKAN ALAT MUSIK TRADISIONAL PADA PESERTA DIDIK KELAS VIII DI SMP NEGERI 1 SELEMADEG BARAT

I Nyoman Indrawan<sup>1</sup>, Rinto Widyarto<sup>2</sup>, Ni Ketut Dewi Yulianti<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Pendidikan Seni Pertunjukan, Fakultas Seni Pertunjukan,  
Institut Seni Indonesia Denpasar  
[inyomanindrawan24@gmail.com](mailto:inyomanindrawan24@gmail.com)

### Abstrak

Salah satu tujuan pendidikan adalah untuk mengembangkan potensi dan keterampilan peserta didik. Hal tersebut perlu mendapat perhatian yang lebih oleh setiap pendidik, agar selalu berusaha menciptakan suasana kelas yang kondusif, menarik dan tidak membosankan bagi peserta didik, sehingga peserta didik menjadi lebih antusias dan aktif dalam pembelajaran, salah satu caranya yaitu dengan menggunakan media video pembelajaran. Video pembelajaran *otek-otekan* Gangsa Gong Kebyar sangat tepat digunakan untuk menilai hasil belajar keterampilan pada mata pelajaran seni budaya materi ajar memainkan alat musik tradisional, karena Gong Kebyar merupakan alat musik tradisional, khususnya alat musik tradisional Bali. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap hasil belajar keterampilan pada peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Selemadeg Barat. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen, dengan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini antara lain tes praktek untuk mengetahui hasil belajar keterampilan peserta didik, observasi untuk mengamati proses aktivitas belajar memainkan alat musik tradisional dan teknik angket untuk mengetahui respon siswa terhadap faktor penghambat dan pendukung proses belajar dengan menggunakan video pembelajaran. Hasil penelitian sesuai dengan uji hipotesis yang dilakukan dalam mencari pengaruh penggunaan video pembelajaran *otek-otekan* Gangsa Gong Kebyar terhadap hasil belajar keterampilan memainkan alat musik tradisional pada peserta didik kelas VIII menunjukkan bahwa hasil *t*-hitung lebih besar daripada *t*-tabel dengan perolehan nilai  $t$ -hitung = 19,76993 > *t*-tabel = 1,99897, maka kesimpulannya adalah  $H_a$  diterima yaitu adanya pengaruh video pembelajaran *otek-otekan* Gangsa Gong Kebyar terhadap hasil belajar keterampilan memainkan alat musik tradisional.

**Kata Kunci:** Video Pembelajaran, Hasil Belajar, Alat Musik Tradisional

### PENDAHULUAN

Salah satu tujuan pendidikan adalah untuk mengembangkan potensi dan keterampilan peserta didik sehingga potensi dan keterampilan peserta didik semakin berkembang. Dengan berkembangnya potensi dan keterampilan peserta didik, maka berbagai bidang dalam kehidupan juga ikut berkembang termasuk teknologi seperti media pembelajaran.

Menurut Latuheru (1988: 14) media

pembelajaran adalah semua alat (bantu) atau benda yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (guru maupun sumber lain) kepada penerima (dalam hal ini anak didik atau warga belajar). Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh

psikologis terhadap pebelajar. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pembelajaran pada saat itu.

Hal tersebut perlu mendapat perhatian yang lebih oleh setiap pendidik, agar selalu berusaha menciptakan suasana kelas yang kondusif, menarik dan tidak membosankan bagi peserta didik, sehingga peserta didik menjadi lebih antusias dan aktif dalam pembelajaran. Salah satu caranya yaitu dengan menggunakan media video pembelajaran. Menurut Cheppy Riyana (2007), media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Melalui penggunaan media video pembelajaran, maka pendidik dapat memanfaatkan media video dalam proses pembelajaran untuk menarik perhatian peserta didik, menumbuhkan minat peserta didik, merangsang peserta didik untuk mempelajari lebih lanjut mengenai materi dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh pendidik sehingga tercapainya hasil belajar yang maksimal.

Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena hasil belajar dapat dijadikan sebagai tolak ukur untuk mengetahui seberapa jauh perubahan pada diri peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Keberhasilan proses belajar tergantung pada kualitas pendidik dan bagaimana cara mengajarnya, baik dari model dan metode pembelajaran yang digunakan. Selain itu, menarik perhatian

peserta didik agar semangat untuk belajar juga berpengaruh dalam keberhasilan proses belajar dan hal itu menjadi tugas bagi pendidik saat ini. Kecerdasan peserta didik tidak hanya dapat dilihat dari seberapa banyak pengetahuan yang dimiliki namun juga bagaimana peserta didik mampu mengekskspesikan melalui seni dan keterampilan.

Pada proses pembelajaran di SMP Negeri 1 Selemadeg Barat sebelum adanya Covid-19, khususnya mata pelajaran Seni Budaya, pendidik tidak pernah menggunakan video pembelajaran sebagai media pembelajaran. Hanya menggunakan media berupa *power point* saja. Pencarian nilai praktek atau keterampilan, biasanya pendidik hanya memberikan penjelasan awal mengenai bagaimana cara memainkan atau mempraktekkan sesuatu tanpa diberikannya rangsangan terlebih dahulu kepada peserta didik dan setelah itu langsung melakukan praktek. Nilai praktek atau keterampilan peserta didik menjadi kecil dengan nilai rata-rata 70-72 pada materi ajar memainkan alat musik tradisional. Nilai rata-rata tersebut, didapatkan pada saat melaksanakan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di SMP Negeri 1 Selemadeg Barat. Dalam materi ajar memainkan alat musik tradisional, pendidik memberikan praktek dengan memainkan alat musik seperti *recorder*, *suling* dan pianika sebagai pencarian nilai praktek atau keterampilannya. Hal itu pendidik lakukan agar pembelajaran lebih simpel dan praktis. Kemudian, SMP Negeri 1 Selemadeg Barat terdapat alat musik tradisional Gong Kebyar yang memang jarang dipakai, biasanya dipakai pada saat kegiatan ekstrakurikuler tabuh saja.

Dari permasalahan di atas, peneliti ingin mencari nilai keterampilan atau praktek peserta didik dengan cara memainkan alat musik tradisional seperti Gong Kebyar sesuai dengan kompetensi dasar (KD 4.3) dari

materi ajar memainkan alat musik tradisional yaitu memainkan salah satu alat musik tradisional secara perorangan, dengan menerapkan video pembelajaran sebagai media pembelajarannya agar dapat mengetahui pengaruh video pembelajaran terhadap hasil belajar keterampilan pada materi ajar memainkan alat musik tradisional, apakah berpengaruh atau tidak. Setelah mencari video pembelajaran yang akan digunakan sebagai media pembelajaran di UPT Perpustakaan Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar, didapatkan video pembelajaran yang berjudul Pengembangan Video Pembelajaran *Otek-otekan* Pada Gangsa Gong Kebyar di SMP Negeri 1 Selemadeg Timur, Tabanan oleh I Putu Agus Arif Adika tahun 2020.

Video pembelajaran tersebut tepat digunakan untuk menilai hasil belajar keterampilan pada materi ajar memainkan alat musik tradisional, karena Gong Kebyar merupakan alat musik tradisional, khususnya alat musik tradisional Bali sekaligus nantinya dapat menumbuhkan keinginan peserta didik untuk dapat melestarikan seni dan budaya Bali. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk meneliti Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran *Otek-otekan* Gangsa Gong Kebyar terhadap Hasil Belajar Keterampilan Memainkan Alat Musik Tradisional Gangsa Gong Kebyar pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Selemadeg Barat.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif, yaitu suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menemukan keterangan mengenai apa yang ingin kita ketahui (Kasiram, 2008:149). Sedangkan metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen. Metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk

mencari pengaruh *treatment* (perlakuan) tertentu (Sugiyono, 2010:11). Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest-Posttest Design* yaitu kegiatan penelitian yang memberikan tes awal (*pretest*) sebelum diberikan perlakuan, setelah diberikan perlakuan barulah memberikan tes akhir (*posttest*). Setelah melihat pengertian tersebut dapat ditarik simpulan bahwa hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan *Sampling Purposive* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Kelas yang dijadikan sampel adalah kelas VIII B yang berjumlah 32 orang dengan beberapa pertimbangan. Pertimbangan pemilihan sampel kelas VIII B dikarenakan kelas tersebut tidak ada peserta didik yang memiliki kemampuan dalam memainkan alat musik tradisional Gong Kebyar, sehingga kelas tersebut bersifat homogen. Teknik pengumpulan data merupakan salah satu metode yang ada di dalam pengumpulan data dengan menggunakan teknik atau cara yang digunakan oleh para peneliti untuk mengumpulkan data (Riduwan, 2010:51).

Data yang ingin diperoleh dalam penelitian ini adalah data hasil belajar keterampilan memainkan alat musik tradisional menggunakan teknik *otek-otekan* Gangsa Gong Kebyar, data hasil observasi proses aktivitas belajar peserta didik dari kelompok eksperimen dan data respon peserta didik tentang pengaruh penggunaan video pembelajaran *otek-otekan* Gangsa Gong Kebyar pada kelompok eksperimen. Untuk itu, dalam penelitian ini menggunakan teknik tes, observasi dan angket.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Proses Pembelajaran Dengan Menggunakan Video Pembelajaran Otek-otekan Gangsa Gong Kebyar

Mengenai proses pembelajaran menggunakan video pembelajaran *otek-otekan* Gangsa Gong Kebyar, dijelaskan dengan langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sudah dirancang. Proses pembelajaran seni budaya di SMP Negeri 1 Selemadeg Barat menghabiskan 3 Jam Pelajaran (3 JP) dengan 1 JP = 40 menit, maka total waktu yang dihabiskan yaitu selama 120 menit, yang terdiri dari kegiatan pendahuluan 10 menit, kegiatan inti 100 menit dan kegiatan penutup 10 menit. Setelah melaksanakan proses pembelajaran menggunakan menggunakan video pembelajaran *otek-otekan* Gangsa Gong Kebyar, kemudian dicari presentase hasil belajar dan aktivitas proses belajar peserta didik untuk mengetahui apakah proses pembelajaran dengan menggunakan video pembelajaran dikategorikan baik atau tidak. Berikut dijelaskan dalam bentuk tabel di bawah ini.

Rumus analisis hasil belajar:

$$\text{Skor} = \frac{\text{Jumlah nilai seluruh peserta didik}}{\text{Jumlah peserta didik}} \times 100\%$$

Skor sesudah diterapkannya video pembelajaran (*pretest*):

$$\text{Skor} = \frac{2575}{32} \times 100\% = 80,46$$

Tabel 1. Kriteria Hasil Belajar

Presentase (%)	Kategori Hasil Belajar
80%-100%	Sangat Baik
66%-79%	Baik
56%-65%	Cukup
40%-55%	Kurang
0%-39%	Gagal

(Sumber: Arikunto, 2009:245)

Dari hasil perhitungan analisis hasil belajar

di atas, diperoleh skor presentase dengan menggunakan video pembelajaran *otek-otekan* Gangsa Gong Kebyar yaitu 80,46%. Sesuai dengan tabel kriteria hasil belajar di atas, maka dapat disimpulkan bahwa presentase hasil belajar keterampilan peserta didik dengan menggunakan video pembelajaran *otek-otekan* Gangsa Gong Kebyar dikategorikan sangat baik.

Data dari aktivitas belajar didapatkan melalui lembar observasi yang telah diisi pada saat proses pembelajaran berlangsung, meliputi tujuh aspek yang diamati. Analisis aktivitas belajar bertujuan untuk mengetahui seberapa besar presentase aktivitas proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan video pembelajaran *otek-otekan* Gangsa Gong Kebyar.

Rumus analisis aktivitas belajar:

$$\text{Skor} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Skor} = \frac{6}{7} \times 100\%$$

$$\text{Skor} = 0,857142857$$

$$\text{Skor} = 85,71\%$$

Tabel 2. Kriteria Hasil Belajar Peserta Didik

Presentase (%)	Kriteria
75%-100%	Sangat Tinggi
50%-74,99%	Tinggi
25%-49,99%	Sedang
0%-24,99%	Rendah

(Sumber; Yonny dkk, 2010:175)

Berdasarkan perhitungan analisis aktivitas belajar di atas, diperoleh presentase hasil aktivitas belajar pada saat penggunaan video pembelajaran *otek-otekan* Gangsa Gong Kebyar yaitu 85,71%. Sesuai dengan tabel kriteria aktivitas belajar di atas, maka dapat disimpulkan bahwa presentase aktivitas belajar pada saat menggunakan video pembelajaran *otek-otekan* Gangsa Gong

Kebyar dalam mencari nilai keterampilan memainkan alat musik tradisional dikategorikan sangat tinggi.

### B. Hasil Belajar Sebelum Penggunaan Video Pembelajaran *Otek-otekan* Gangsa Gong Kebyar (Data Nilai *Pretest*)

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di SMP Negeri 1 Selemadeg Barat pada hari pertama yaitu Kamis, 09 Desember 2021, dalam mencari nilai hasil belajar keterampilan memainkan alat musik tradisional sebelum menggunakan video pembelajaran *otek-otekan* Gangsa Gong Kebyar, diperoleh data *pretest* sebagai berikut.

Tabel 3. Data Nilai *Pretest*

Nilai	Jumlah Peserta Didik
35	5 orang
45	6 orang
50	5 orang
60	6 orang
70	8 orang
85	2 orang

Dari hasil data *pretest* di atas, maka diperoleh nilai rata-rata hasil belajar keterampilan peserta didik sebelum diterapkannya video pembelajaran, yaitu 55,78 dengan nilai tertinggi yaitu 85 dan nilai terendah yaitu 35. Jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 10 orang dan yang tidak tuntas sebanyak 22 orang.

Setelah mendapatkan nilai hasil belajar keterampilan memainkan alat musik tradisional sebelum penggunaan video pembelajaran *otek-otekan* Gangsa Gong Kebyar, kemudian dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data yang didapatkan berdistribusi normal atau tidak agar dapat digunakan untuk melakukan uji hipotesis. Berdasarkan hasil perhitungan

menggunakan rumus *Chi Kuadrat* pada *Microsoft Office Excel*, dapat diperoleh hasil perhitungannya dalam bentuk tabel di bawah ini.

Tabel 4. Uji Normalitas Data *Pretest*

fi/fo	fe	(fo-fe)2/fe
5	4,071248373	0,211871029
11	6,806238457	2,584046385
6	7,807769501	0,418561353
8	6,146329951	0,559047867
0	3,31989065	3,31989065
2	1,23005704	0,481938758
32		$X^2 = 7,575356043$

Dalam kriteria uji normalitas, jika  $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$  maka data data tidak berdistribusi normal, dan jika  $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$  maka data berdistribusi normal. Nilai  $X^2_{tabel}$  dari jumlah sampel 32 dengan taraf signifikan 5% adalah 7,815. Dari hasil perhitungan uji normalitas di atas, diperoleh nilai  $X^2_{hitung} = 7,575 < X^2_{hitung} = 7,815$ , maka dapat disimpulkan data berdistribusi normal.

### C. Hasil Belajar Sesudah Penggunaan Video Pembelajaran *Otek-otekan* Gangsa Gong Kebyar (Data Nilai *Posttest*)

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di SMP Negeri 1 Selemadeg Barat pada hari kedua yaitu Jumat, 10 Desember 2021, dalam mencari nilai hasil belajar keterampilan memainkan alat musik tradisional sesudah menggunakan video pembelajaran *otek-otekan* Gangsa Gong Kebyar, diperoleh data *posttest* sebagai berikut.

Tabel 5. Data Nilai *Posttest*

Nilai	Jumlah Peserta Didik
50	2 orang
60	3 orang

70	6 orang
85	13 orang
90	3 orang
100	5 orang

Dari hasil data *posttest* di atas, maka diperoleh nilai rata-rata hasil belajar keterampilan peserta didik sesudah diterapkannya video pembelajaran, yaitu 80,46 dengan nilai tertinggi yaitu 100 dan nilai terendah yaitu 50. Jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 27 orang dan yang tidak tuntas sebanyak 5 orang.

Setelah mendapatkan nilai hasil belajar keterampilan memainkan alat musik tradisional sesudah penggunaan video pembelajaran *otek-otekan* Gangsa Gong Kebyar, kemudian dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data yang didapatkan berdistribusi normal atau tidak. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan rumus *Chi Kuadrat* pada *Microsoft Office Excel*, dapat diperoleh hasil perhitungannya dalam bentuk tabel di bawah ini.

Tabel 6. Uji Normalitas Data *Posttest*

fi/fo	fe	(fo-fe)2/fe
2	1,473456988	0,188161274
3	3,82342142	0,177334058
6	6,711688939	0,075465528
13	7,972696343	3,170041975
3	6,409331443	1,813534062
5	3,486609118	0,65689955
32		$X^2 = 6,081436446$

Dalam kriteria uji normalitas, jika  $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$  maka data data tidak berdistribusi normal, dan jika  $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$  maka data berdistribusi normal. Nilai  $X^2_{tabel}$  dari jumlah sampel 32 dengan taraf signifikan 5% adalah 7,815. Dari hasil perhitungan uji normalitas di atas, diperoleh nilai  $X^2_{hitung} = 6,081 < X^2_{hitung}$

= 7,815, maka dapat disimpulkan data berdistribusi normal.

#### D. Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran *Otek-otekan* Gangsa Gong Kebyar Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Memainkan Alat Musik Tradisional

Sebelum mencari pengaruh penggunaan video pembelajaran *otek-otekan* Gangsa Gong Kebyar terhadap hasil belajar keterampilan memainkan alat musik tradisional dengan melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas pada instrumen angket, karena instrumen angket digunakan untuk mengetahui respon peserta didik tentang penggunaan video pembelajaran *otek-otekan* Gangsa Gong Kebyar.

Setelah data angket diperoleh, kemudian dilakukan uji validitas untuk mengetahui apakah instrumen atau masing-masing butir soal angket valid atau tidak. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan rumus *Product Moment Pearson* (Keofisien Korelasi) pada *Microsoft Office Excel*, dapat diperoleh hasil perhitungannya dalam bentuk tabel di bawah ini.

Tabel 7. Uji Validitas

No Butir Soal	r-tabel	r-hitung	Kesimpulan
1	0,3494	0,8299	VALID
2	0,3494	0,6397	VALID
3	0,3494	0,4406	VALID
4	0,3494	0,3852	VALID
5	0,3494	0,5399	VALID
6	0,3494	0,8368	VALID
7	0,3494	0,9275	VALID
8	0,3494	0,7072	VALID
9	0,3494	0,8822	VALID
10	0,3494	0,4021	VALID

Dalam kriteria uji validitas instrumen butir

soal *Product Moment Pearson*, apabila  $r_{hitung} \leq r_{tabel}$  maka butir soal dinyatakan tidak valid, dan apabila  $r_{hitung} \geq r_{tabel}$  maka butir soal dinyatakan valid. Nilai  $r$ -tabel dari jumlah sampel 32 dengan taraf signifikan 5% adalah 0,3494. Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa semua instrumen atau butir soal angket dinyatakan valid.

Setelah melakukan uji validitas, selanjutnya melakukan uji reliabilitas untuk memastikan apakah instrumen angket/kuesioner penelitian yang dipergunakan untuk mengumpulkan data reliabel atau tidak. Kuesioner dikatakan reliabel jika kuesioner tersebut dilakukan pengukuran ulang, maka akan mendapatkan hasil yang sama. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* pada *Microsoft Excel*, diperoleh hasil perhitungannya sebagai berikut.

Rumus:

$$r_{ac} = \left[ \frac{k}{k-1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

$r_{ac}$  = Reliabilitas instrument

$k$  = Banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma_b^2$  = Jumlah varians butir

$\sigma_t^2$  = Jumlah varians total

Tabel 8. Uji Reliabilitas

No Butir Soal	Jumlah varians butir ( $\sigma_b^2$ )
1	0,1
2	0,7
3	0,2
4	0,2
5	0,1
6	0,5
7	0,4
8	0,1
9	0,5
10	0,1
$\sum \sigma_b^2$	2,9
$\sigma_t^2$	11,98387097

$\frac{k}{k-1}$	1,032258065
$1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2}$	0,758008075
rac	0,782459949 (0,8)

$$r_{ac} = \left[ \frac{32}{32-1} \right] \left[ 1 - \frac{2,9}{11,98387097} \right]$$

$$r_{ac} = [1,032258065][0,758008075]$$

$$r_{ac} = 0,782459949 \text{ (dibulatkan menjadi 0,8)}$$

Kriteria uji reliabilitas adalah jika nilai *Alpha Cronbach*  $> 0,6$  maka kuisisioner atau angket dinyatakan reliabel atau konsisten, jika nilai *Alpha Cronbach*  $< 0,6$  maka kuisisioner atau angket dinyatakan tidak reliabel atau konsisten. Dari hasil uji reliabilitas di atas, diperoleh nilai  $r_{ac} = 0,8 < 0,6$ , maka dapat disimpulkan bahwa instrumen angket/kuesioner penelitian yang dipergunakan reliabel.

Pengujian homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil nilai *pretest* dan *posttest* memiliki nilai varian yang sama (homogen) atau tidak. Dari hasil data yang didapatkan, uji homogenitas menggunakan uji F yang akan dijelaskan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 9. Uji Homogenitas

Nilai <i>Pretest</i>	Jumlah Peserta Didik	Nilai <i>Posttest</i>	Jumlah Peserta Didik
35	5 orang	50	2 orang
45	6 orang	60	3 orang
50	5 orang	70	6 orang
60	6 orang	85	13 orang
70	8 orang	90	3 orang
85	2 orang	100	5 orang
Varians <i>Pretest</i> = 208,2409274			
Varians <i>Pretest</i> = 208,2409274			
F hitung = 0,963209488			
F tabel = 1,82213229			

Dalam kriteria uji homogenitas, jika  $f$ -hitung  $\geq f$ -tabel, maka data tidak memiliki varian yang sama atau bersifat heterogen, jika  $f$ -

hitung  $\leq$  f-tabel, maka data memiliki varian yang sama atau bersifat homogen. Dari hasil uji homogenitas di atas, diperoleh nilai f-hitung  $0,963 <$  f-tabel sebesar 1,822, maka dapat disimpulkan bahwa data bersifat homogen.

Setelah mendapatkan nilai hasil belajar keterampilan peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan video pembelajaran *otek-otekan* Gangsa Gong Kebyar yang telah di uji normalitasnya, kemudian dilakukan uji hipotesis untuk membuktikan hipotesis-hipotesis yang telah ditentukan, apakah ada pengaruh penggunaan video pembelajaran *otek-otekan* Gangsa Gong Kebyar terhadap hasil belajar keterampilan peserta didik atau tidak. Uji hipotesis yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan uji-t (*t-test*) untuk memperoleh hasil perhitungan nilai *pretest* dan *posttest*. *Dependent sample t-test* adalah jenis uji statistika yang bertujuan untuk membandingkan rata-rata grup yang saling berpasangan. Berikut dijelaskan dalam bentuk tabel di bawah ini.

Tabel 10. Uji Hipotesis

Nilai <i>Pretest</i>	Jumlah Peserta Didik	Nilai <i>Posttest</i>	Jumlah Peserta Didik
35	5 orang	50	2 orang
45	6 orang	60	3 orang
50	5 orang	70	6 orang
60	6 orang	85	13 orang
70	8 orang	90	3 orang
85	2 orang	100	5 orang
Rata-rata <i>Pretest</i> = 55,78125			
Rata-rata <i>Posttest</i> = 80,46875			
Simpangan Baku <i>Pretest</i> = 14,43055534			
Simpangan Baku <i>Posttest</i> = 14,16261406			
Varians <i>Pretest</i> = 208,2409274			
Varians <i>Posttest</i> = 200,5796371			
dk = n1 + n2 - 2 = 62			
SELISIH RATA-RATA = -24,6875			
VAR 1/n1 = 6,507528982			
VAR 2/n2 = 6,268113659			

KEOFISIEN KORELASI = 0,878097735
2 KEOFISIEN KORELASI = 1,75619547
SIMPANGAN BAKU 1/AKAR n 1 = 2,550985884
SIMPANGAN BAKU 2/AKAR n 2 = 2,503620111
t-hitung = -19,76993943 (19,76993943)
t-tabel = 1,998971517
KESIMPULAN = BERPENGARUH

Rumus:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{S_1}{\sqrt{n_1}}\right) \left(\frac{S_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

$$= \frac{-24,6875}{\sqrt{1,559349798}}$$

$$= \frac{-24,6875}{1,248739284}$$

= -19,76993943 (karena nilai mutlak, maka menjadi **19,76993943**)

t-tabel dari jumlah sampel 32 dengan taraf signifikan 0,05 adalah 1,99897. Kesimpulan dari uji hipotesis adalah jika *t hitung* > *t tabel* (*t-hitung* lebih besar daripada *t-tabel*) maka  $H_a$  diterima, jika *t hitung* < *t tabel* (*t-hitung* lebih kecil daripada *t-tabel*) maka  $H_a$  ditolak. Berdasarkan hasil uji hipotesis, diperoleh nilai *t-hitung* = 19,76993 > *t-tabel* = 1,99897 (*t-hitung* lebih besar daripada *t-tabel*) maka hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh video pembelajaran *otek-otekan* Gangsa Gong Kebyar terhadap hasil belajar keterampilan memainkan alat musik tradisional pada peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Selemadeg Barat.

## PENUTUP

Proses pembelajaran memainkan alat musik tradisional Gangsa Gong Kebyar pada peserta didik kelas VIII dengan menggunakan video pembelajaran *otek-otekan* Gangsa Gong Kebyar, dijelaskan menggunakan langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan Rancangan

Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*, terdiri dari kegiatan pendahuluan (10 menit), inti (100 menit) dan penutup (10 menit) dengan presentase hasil perhitungan aktivitas belajar sebesar 85,71% yang dikategorikan sangat tinggi dan presentase hasil analisis belajar sebesar 80,46% dengan kategori sangat baik.

Hasil belajar keterampilan memainkan alat musik tradisional Gangsa Gong Kebyar pada peserta didik kelas VIII sebelum penggunaan video pembelajaran *otek-otekan* Gangsa Gong Kebyar, diperoleh nilai terkecil 35 dan nilai terbesar 85 dengan nilai rata-rata 55,78. Jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 10 orang dan yang tidak tuntas sebanyak 22 orang.

Hasil belajar keterampilan memainkan alat musik tradisional Gangsa Gong Kebyar pada peserta didik kelas VIII sesudah penggunaan video pembelajaran *otek-otekan* Gangsa Gong Kebyar, diperoleh nilai terkecil 50 dan nilai terbesar 100 dengan nilai rata-rata 80,46. Jumlah peserta didik yang tidak tuntas sebanyak 5 orang dan yang tuntas sebanyak 27 orang.

Dalam mencari pengaruh penggunaan video pembelajaran *otek-otekan* Gangsa Gong Kebyar terhadap hasil belajar keterampilan memainkan alat musik tradisional pada peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 1 Selemadeg Barat, telah dijelaskan melalui uji hipotesis yang sudah dilakukan dengan hasil  $t\text{-hitung} = 19,76993 > t\text{-tabel} = 1,99897$ , maka kesimpulannya adalah  $H_a$  diterima yaitu adanya pengaruh video pembelajaran *otek-otekan* Gangsa Gong Kebyar terhadap hasil belajar keterampilan memainkan alat musik tradisional, dengan peningkatan nilai hasil belajar keterampilan sebesar 24,68.

## DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S., 2009. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi 6. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bandem, I. 2013. *Gamelan Bali di atas Panggung Sejarah*. Denpasar: BP STIKOM Bali.
- Latuheru, John D. 1988. *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Riduwan, 2010. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Riyana, Cheppy. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Bandung: Program P3AI Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Yonny, dkk. 2010. *Menyusun Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Familia

## SUMBER LAINNYA (INTERNET)

- Salim, Riduan. 2021. *Cara Menghitung Aktivitas Siswa dalam PTK*. <https://www.riduansalim.com/2015/12/cara-menghitung-aktivitas-siswa-dalam.html> (diakses tanggal 14 September 2021)
- Junaidi. 2020. *Titik Persentase Distribusi t*. <http://junaidichaniago.wordpress.com> (diakses 2013/04)

## NARASUMBER

- I Wayan Susana, 56 tahun, Seniman Akademis, Jalan Lenganan, Desa Adat Bajera, Kecamatan Selemadeg, Kabupaten Tabanan.