



## PENGEMBANGAN *TUTS BOARD* BERBANTUAN VIDEO TUTORIAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PIANIKA PADA KEGIATAN EKSTRAKURIKULER DI SMP NEGERI 29 PADANG

Shalsa Sabila<sup>1</sup>, Alrizka Hairi Dilfa<sup>2</sup>

1 Program Studi Pendidikan Musik, Universitas Negeri Padang, Indonesia.

2 Program Studi Pendidikan Musik, Universitas Negeri Padang, Indonesia.

(\*) ✉ (e-mail) shalsasabila33@gmail.com<sup>1</sup>, alrizkahairidilfa@fbs.unp.ac.id<sup>2</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Tuts Board* berbantuan video tutorial sebagai media pembelajaran pianika pada kegiatan ekstrakurikuler di SMP Negeri 29 Padang. Pengembangan media ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi lapangan yang menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam mengenali letak nada pada tuts pianika, memahami penggunaan *fingering*, serta mengulang kembali materi pembelajaran secara mandiri di luar jadwal latihan. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami materi secara lebih konkret, sistematis, dan mudah diakses. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Tahapan penelitian meliputi observasi lapangan, studi pendahuluan, perancangan media, pembuatan produk, validasi, revisi, dan uji coba terbatas. Media *Tuts Board* dirancang menggunakan aplikasi *Canva*, sedangkan video tutorial dibuat menggunakan aplikasi *CapCut*. Instrumen penelitian berupa lembar validasi materi, lembar validasi media, dan angket praktikalitas siswa. Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif melalui perhitungan skor rata-rata. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Tuts Board* berbantuan video tutorial berada pada kategori valid dan praktis. Hasil validasi materi memperoleh rata-rata skor 4,75, validasi media memperoleh rata-rata skor 4,79, dan hasil uji praktikalitas siswa memperoleh rata-rata skor 4,74. Temuan ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran pianika pada kegiatan ekstrakurikuler di SMP Negeri 29 Padang.

**Kata kunci:** *Tuts Board*, media pembelajaran, pianika, video tutorial, ekstrakurikuler

## DEVELOPMENT OF *TUTS BOARD* ASSISTED BY VIDEO TUTORIALS AS A PIANIKA LEARNING MEDIUM IN EXTRACURRICULAR ACTIVITIES AT SMP NEGERI 29 PADANG

Shalsa Sabila<sup>1</sup>, Alrizka Hairi Dilfa<sup>2</sup>

1 *Music Education Study Program, Padang State University, Indonesia.*

2 *Music Education Study Program, Padang State University, Indonesia.*

(\*) ✉ (e-mail) shalsasabila33@gmail.com<sup>1</sup>, alrizkahairidilfa@fbs.unp.ac.id<sup>2</sup>

### Abstract

*This study aimed to develop Tuts Board assisted by video tutorials as a learning medium for melodica instruction in extracurricular activities at SMP Negeri 29 Padang. The development of this learning medium was motivated by field observations showing that students still experienced difficulties in recognizing note positions on the melodica keys, understanding fingering techniques, and reviewing learning materials independently outside scheduled practice sessions. Therefore, a learning medium was needed to help students understand the material more concretely, systematically, and in an accessible manner. This study employed a Research and Development (R&D) method. The stages of the study included field observation, preliminary study, media design, product development, validation, revision, and limited trials. The Tuts Board media was designed using the Canva application, while the video tutorials were produced using the CapCut application. The research instruments consisted of material validation sheets, media validation*



#### Article History:

Submitted:  
May 4, 2026  
Accepted:  
May 7, 2026  
Published:  
June 24, 2026

*sheets, and student practicality questionnaires. The data were analyzed using descriptive quantitative techniques through mean score calculation. The results showed that the Tuts Board assisted by video tutorials was categorized as valid and practical. Material validation obtained an average score of 4.75, media validation obtained an average score of 4.79, and the student practicality test obtained an average score of 4.74. These findings indicate that the developed media is feasible to be used as an alternative learning medium for melodica instruction in extracurricular activities at SMP Negeri 29 Padang.*

**Keywords:** *Tuts Board, learning media, melodica, video tutorial, extracurricular activities.*

## Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses yang memiliki peranan penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia. Dalam pelaksanaannya, pendidikan tidak hanya berorientasi pada pengembangan aspek kognitif, tetapi juga mencakup aspek afektif dan psikomotorik. Ketiga aspek tersebut saling berkaitan dalam membentuk kemampuan peserta didik secara utuh. Melalui pendidikan, peserta didik diharapkan tidak hanya memiliki pengetahuan, tetapi juga keterampilan, sikap, kreativitas, dan kemampuan mengekspresikan diri dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan sekolah untuk mendukung pengembangan kemampuan peserta didik secara menyeluruh adalah melalui kegiatan ekstrakurikuler. Kegiatan ekstrakurikuler merupakan kegiatan pendidikan yang dilaksanakan di luar jam pembelajaran intrakurikuler dan dirancang untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam mengembangkan potensi, minat, bakat, serta keterampilan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik masing-masing. Melalui kegiatan ekstrakurikuler, peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih kontekstual, aplikatif, dan menekankan pada aktivitas praktik secara langsung.

Dalam konteks pendidikan seni, kegiatan ekstrakurikuler memiliki peranan penting sebagai sarana pengembangan kreativitas, apresiasi estetis, disiplin, kerja sama, serta keberanian mengekspresikan gagasan melalui aktivitas musikal. Kegiatan seni musik di sekolah tidak hanya bertujuan memberikan pengalaman artistik, tetapi juga membantu membentuk kepekaan rasa, konsentrasi, koordinasi motorik, dan kemampuan sosial peserta didik. Oleh sebab itu, pembelajaran seni musik melalui kegiatan ekstrakurikuler menjadi salah satu ruang yang penting dalam

mendukung perkembangan peserta didik secara menyeluruh.

Salah satu bentuk kegiatan ekstrakurikuler seni musik yang banyak berkembang di sekolah adalah pembelajaran pianika. Pianika merupakan alat musik melodis yang relatif mudah dikenalkan kepada peserta didik pada tahap pembelajaran dasar. Instrumen ini memiliki susunan tuts yang teratur, bentuk visual yang jelas, serta rentang nada yang mudah dipahami sehingga cocok digunakan sebagai media pengenalan konsep dasar musik. Melalui pembelajaran pianika, peserta didik dapat mengenal nama-nama nada, urutan tangga nada, hubungan antar nada, serta teknik dasar memainkan alat musik melalui koordinasi antara penglihatan, gerak jari, dan pendengaran.

Pada kegiatan ekstrakurikuler, pembelajaran pianika tidak hanya menekankan kemampuan memainkan lagu, tetapi juga mencakup pemahaman terhadap pengenalan tuts, posisi jari (*fingering*), ketepatan nada, dan latihan keterampilan motorik secara bertahap. Penguasaan dasar-dasar tersebut menjadi fondasi penting sebelum peserta didik memasuki tahap latihan lagu atau permainan ansambel. Oleh karena itu, proses pembelajaran pianika memerlukan media yang dapat membantu siswa memahami hubungan antara susunan tuts, nama nada, dan posisi jari secara jelas.

Berdasarkan hasil observasi awal pada kegiatan ekstrakurikuler di SMP Negeri 29 Padang, ditemukan bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam mengenali letak nada pada tuts pianika, memahami penggunaan *fingering*, serta mengulang kembali materi pembelajaran secara mandiri di luar jadwal latihan. Pada saat proses latihan berlangsung, siswa cenderung masih bergantung pada arahan langsung dari pembina. Kondisi ini menyebabkan proses latihan belum sepenuhnya memberi

kesempatan kepada siswa untuk membangun pemahaman secara mandiri dan bertahap.

Selain itu, keterbatasan media pembelajaran yang tersedia juga menjadi salah satu faktor yang memengaruhi proses latihan. Materi pembelajaran selama ini lebih banyak disampaikan secara lisan dan melalui demonstrasi langsung. Meskipun cara tersebut efektif pada saat latihan berlangsung, siswa sering mengalami kesulitan ketika harus mengingat kembali materi setelah kegiatan selesai. Akibatnya, proses pengulangan dan latihan mandiri di luar jadwal ekstrakurikuler belum dapat berjalan secara optimal.

Perkembangan teknologi digital pada saat ini memberikan peluang dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif, praktis, dan mudah diakses. Pemanfaatan media visual yang dipadukan dengan media audio-visual dapat membantu siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret. Dalam pembelajaran musik, media visual dapat membantu siswa mengenali bentuk dan posisi tuts, sedangkan media audio-visual dapat memberikan contoh langsung mengenai teknik permainan, posisi jari, urutan latihan, serta hubungan antara gerakan dan bunyi yang dihasilkan.

Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi tersebut adalah penggunaan video tutorial. Video tutorial memungkinkan siswa untuk mempelajari materi secara berulang, menyesuaikan kecepatan belajar dengan kemampuan masing-masing, serta mengakses kembali materi kapan saja dan di mana saja. Dalam konteks pembelajaran pianika, video tutorial dapat menjadi sarana yang efektif untuk memperjelas demonstrasi praktik yang sebelumnya hanya diperoleh melalui penjelasan langsung dari pembina. Dengan demikian, siswa memiliki kesempatan untuk melakukan penguatan pemahaman secara mandiri di luar waktu latihan.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran *Tuts Board* berbantuan video tutorial sebagai media pembelajaran pianika pada kegiatan ekstrakurikuler di SMP Negeri 29 Padang. *Tuts Board* merupakan media visual yang dirancang menyerupai susunan tuts pianika dan dilengkapi dengan penamaan nada, penunjuk *fingering*, petunjuk penggunaan, serta kode QR yang terhubung langsung dengan video tutorial

pembelajaran. Kehadiran media ini diharapkan dapat membantu siswa memahami susunan tuts, mengenali posisi nada, serta mempelajari penggunaan jari secara lebih sistematis.

Dalam proses pengembangannya, desain visual media disusun menggunakan aplikasi *Canva*. Aplikasi ini digunakan untuk mengatur tata letak, penempatan elemen visual, pemilihan warna, dan penyusunan komponen media agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Sementara itu, video tutorial pembelajaran dibuat menggunakan aplikasi *CapCut*. Video yang disusun memuat materi pengenalan tuts pianika, posisi jari, latihan dasar, serta demonstrasi permainan secara bertahap. Integrasi antara media visual dan video tutorial diharapkan dapat membentuk pengalaman belajar yang lebih lengkap dan terarah.

Pengembangan media *Tuts Board* berbantuan video tutorial juga didasarkan pada kebutuhan pembelajaran yang menekankan pada kemudahan akses. Melalui kode QR yang tersedia pada media, siswa dapat mengakses materi pembelajaran menggunakan telepon seluler. Hal ini memberikan kemudahan bagi siswa untuk mengulang kembali materi secara mandiri di luar jadwal latihan tanpa harus menunggu arahan langsung dari pembina. Dengan demikian, media yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu saat kegiatan ekstrakurikuler berlangsung, tetapi juga sebagai sarana belajar mandiri.

Berdasarkan uraian tersebut, pengembangan media *Tuts Board* berbantuan video tutorial dipandang relevan untuk mendukung proses pembelajaran pianika pada kegiatan ekstrakurikuler. Media ini diharapkan dapat membantu mengatasi kesulitan siswa dalam mengenali letak nada, memahami *fingering*, dan melakukan latihan mandiri. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *Tuts Board* berbantuan video tutorial serta mengetahui tingkat validitas dan praktikalitas media tersebut sebagai media pembelajaran pianika pada kegiatan ekstrakurikuler di SMP Negeri 29 Padang.

## Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang bertujuan menghasilkan suatu

produk tertentu sekaligus menguji tingkat kelayakan produk tersebut sebelum digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 29 Padang. Subjek penelitian terdiri atas validator materi, validator media, serta siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler pianika. Validator materi dan validator media berasal dari dosen Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang, sedangkan uji praktikalitas dilakukan kepada siswa peserta kegiatan ekstrakurikuler.

Tahapan penelitian meliputi observasi lapangan, studi pendahuluan, perancangan media, pembuatan produk awal, validasi produk, revisi, dan peneliti melakukan pengamatan terhadap proses latihan ekstrakurikuler pianika untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan permasalahan yang dihadapi siswa. Tahap studi pendahuluan dilakukan melalui pengumpulan materi pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan latihan pianika. Selanjutnya, pada tahap perancangan dan pembuatan produk, peneliti menyusun media *Tuts Board* berbantuan video tutorial yang memuat susunan tuts pianika, penamaan nada, *fingering*, petunjuk penggunaan, serta kode QR yang terhubung dengan video tutorial pembelajaran.

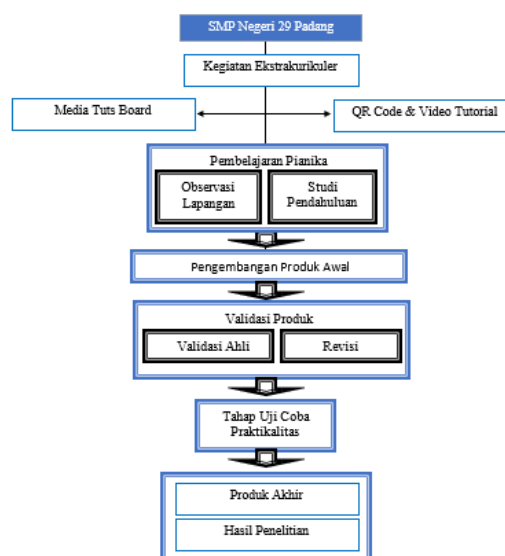
Media ini memiliki karakteristik operasional sebagai berikut:

| Aspek               | Deskripsi Operasional  |
|---------------------|--|
| Bentuk Fisik        | Papan berukuran besar (misal: 60x40 cm) yang menampilkan visualisasi tuts pianika (putih dan hitam) sesuai standar nada pianika, dilengkapi label notasi angka/balok dan kode QR pada setiap nada atau frasa lagu.   |
| Fitur Digital       | Setiap kode QR terhubung ke tautan video tutorial <i>YouTube</i> yang berisi demonstrasi permainan pianika, panduan <i>fingering</i> , dan contoh audio lagu yang dipelajari. Video dapat diputar berulang sesuai kebutuhan belajar siswa.   |
| Fungsi Pembelajaran | (1) Sebagai alat peraga visual untuk memahami posisi nada dan teknik <i>fingering</i> secara klasikal maupun individu; (2) Sebagai panduan mandiri yang memungkinkan siswa berlatih tanpa selalu memegang instrumen pianika asli; (3) Sebagai jembatan antara latihan fisik dan digital melalui integrasi QR Code. |

|                     |  |
|---------------------|--|
| Cara Penggunaan     | Siswa mengamati <i>Tuts Board</i> untuk memahami pola nada, kemudian memindai kode QR menggunakan aplikasi pemindai QR di ponsel untuk menonton video tutorial. Siswa dapat menirukan gerakan jari pada papan <i>Tuts Board</i> sambil mendengarkan panduan audio dari video.      |
| Konteks Penggunaan  | Digunakan dalam kegiatan ekstrakurikuler marching band di SMP Negeri 29 Padang, khususnya pada sesi latihan pianika, baik secara terbimbing oleh pelatih maupun latihan mandiri di luar jam kegiatan.  |
| Tujuan Pengembangan | Mengatasi keterbatasan jumlah instrumen pianika, meningkatkan partisipasi aktif siswa, memfasilitasi pembelajaran mandiri, serta menguatkan aspek melodis-harmonis dalam unit marching band melalui media yang interaktif dan relevan dengan karakteristik siswa generasi digital. |

Perancangan visual media dilakukan menggunakan aplikasi *Canva*. Aplikasi ini digunakan untuk menyusun tata letak visual, mengatur komposisi elemen, memilih warna, dan menempatkan komponen media agar mudah dipahami siswa. Sementara itu, video tutorial pembelajaran dibuat menggunakan aplikasi *CapCut*. Video tutorial memuat materi pengenalan tuts, posisi jari, latihan dasar, serta demonstrasi permainan pianika secara bertahap.

C. Kerangka Konseptual



Gambar 1. Kerangka Konseptual

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar validasi materi, lembar validasi media, serta angket praktikalitas siswa. Lembar validasi digunakan untuk memperoleh data mengenai kelayakan isi materi dan kualitas media, sedangkan angket praktikalitas digunakan untuk mengetahui kemudahan penggunaan serta kemanfaatan media berdasarkan tanggapan siswa.

### Teknik Analisis Data

Pengembangan media *Tuts Board* berbantuan video tutorial dilakukan dengan menggunakan model pengembangan 4D yang meliputi tahap *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Tahapan tersebut digunakan untuk menghasilkan media pembelajaran pianika yang sesuai dengan kebutuhan siswa pada kegiatan ekstrakurikuler di SMP Negeri 29 Padang.

#### 1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap pendefinisian dilakukan melalui observasi lapangan dan studi pendahuluan. Berdasarkan hasil observasi pada kegiatan ekstrakurikuler pianika di SMP Negeri 29 Padang, ditemukan bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam mengenali letak nada pada tuts pianika, memahami penggunaan *fingering*, serta mengulang kembali materi pembelajaran secara mandiri di luar jadwal Latihan.

Proses pembelajaran juga masih lebih banyak bergantung pada penjelasan langsung dari pembina sehingga siswa belum memiliki media bantu yang dapat digunakan secara mandiri. Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti mengidentifikasi perlunya media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami materi secara lebih konkret, sistematis, dan mudah diakses.

Pada tahap ini peneliti juga melakukan pengumpulan materi pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan latihan pianika. Materi yang dipilih difokuskan pada pengenalan susunan tuts pianika, penamaan nada, penggunaan posisi jari (*fingering*), serta latihan dasar permainan pianika.

#### 2. Tahap *Design* (Perancangan)

Pada tahap perancangan, peneliti menyusun konsep media pembelajaran berupa

*Tuts Board* berbantuan video tutorial. Media dirancang dalam bentuk papan visual yang menampilkan susunan tuts pianika lengkap dengan nama-nama nada. Selain itu, media juga dilengkapi petunjuk penggunaan dan kode QR yang terhubung langsung dengan video tutorial pembelajaran.

Perancangan visual media dilakukan menggunakan aplikasi *Canva*. Aplikasi ini digunakan untuk menyusun tata letak, menentukan ukuran media, memilih warna, menempatkan elemen visual, serta menyesuaikan komposisi desain agar mudah dipahami siswa. Desain media dibuat dalam ukuran A5 agar praktis digunakan saat kegiatan latihan.

Video tutorial pembelajaran dibuat menggunakan aplikasi *CapCut*. Video tutorial memuat materi pengenalan tuts pianika, posisi jari, dan latihan dasar yang disusun secara bertahap. Setelah video selesai dibuat, tautan video dikonversi menjadi kode QR dan ditempatkan pada bagian sisi media agar mudah dipindai menggunakan telepon seluler.

#### 3. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan proses pembuatan produk serta pengujian kelayakan media. Pada tahap ini peneliti mengintegrasikan seluruh unsur yang telah dirancang sebelumnya, meliputi elemen visual, materi pembelajaran, petunjuk penggunaan, dan video tutorial ke dalam satu media pembelajaran yang utuh.

Produk akhir yang dihasilkan berupa *Tuts Board* berbantuan video tutorial yang terdiri atas beberapa komponen utama, yaitu tampilan awal media, visual papan tuts, petunjuk penggunaan, kode QR video tutorial, dan video tutorial pembelajaran.

Setelah produk awal selesai dibuat, media kemudian divalidasi oleh validator materi dan validator media. Validasi materi dilakukan oleh dosen Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang untuk menilai kesesuaian isi materi, ketepatan penyajian, dan keterpahaman materi pembelajaran. Hasil validasi materi memperoleh rata-rata skor 4,75 dengan kategori valid.

Validasi media juga dilakukan oleh dosen Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri

Padang untuk menilai aspek tampilan, prosedur penggunaan, dan fitur pendukung media. Hasil validasi media memperoleh rata-rata skor 4,79 dengan kategori valid.

Berdasarkan masukan dari validator, beberapa revisi dilakukan terhadap produk, antara lain penambahan petunjuk penggunaan media serta penambahan bagian piano digital sebagai fitur pendukung pembelajaran.

Setelah melalui tahap revisi, media kemudian diuji cobakan secara terbatas kepada siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler pianika di SMP Negeri 29 Padang. Uji coba dilakukan untuk mengetahui tingkat praktikalitas penggunaan media dari sudut pandang siswa. Aspek yang dinilai meliputi tampilan media, penyajian materi, kemudahan penggunaan, dan kemanfaatan media dalam membantu proses latihan. Hasil uji praktikalitas menunjukkan rata-rata skor 4,74 dengan kategori praktis.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *Tuts Board* berbantuan video tutorial mudah digunakan, membantu siswa memahami materi pembelajaran, serta mendukung kegiatan latihan mandiri di luar jadwal ekstrakurikuler.

#### 4. Tahap *Disseminate* (Penyebarnyaan)

Tahap penyebarluasan dilakukan secara terbatas pada lingkungan kegiatan ekstrakurikuler pianika di SMP Negeri 29 Padang. Produk yang telah dinyatakan valid dan praktis digunakan sebagai media pendukung dalam kegiatan latihan. Pada tahap ini media diperkenalkan kepada siswa sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan secara mandiri melalui pemanfaatan kode QR yang terhubung dengan video tutorial.

#### Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, pengembangan media *Tuts Board* berbantuan video tutorial sebagai media pembelajaran pianika pada kegiatan ekstrakurikuler di SMP Negeri 29 Padang menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu menjawab kebutuhan pembelajaran yang ditemukan pada tahap observasi awal. Sebelum pengembangan dilakukan, siswa masih mengalami kesulitan dalam mengenali letak nada pada tuts

pianika, memahami penggunaan *fingering*, serta mengulang kembali materi latihan secara mandiri di luar jadwal kegiatan ekstrakurikuler. Proses pembelajaran juga masih lebih banyak bergantung pada penjelasan langsung dari pembina sehingga siswa belum memiliki media bantu yang dapat digunakan secara mandiri.

Media *Tuts Board* dikembangkan sebagai media visual yang menampilkan susunan tuts pianika, nama-nama nada, penunjuk posisi jari, petunjuk penggunaan, serta kode QR yang terhubung dengan video tutorial. Integrasi media visual dan audio-visual ini dirancang agar siswa tidak hanya memperoleh gambaran mengenai posisi tuts secara visual, tetapi juga memperoleh contoh praktik melalui demonstrasi langsung dalam video tutorial. Dengan demikian, siswa dapat memahami materi secara lebih konkret, bertahap, dan sistematis.

Pada tahap pengembangan, perancangan visual media dilakukan menggunakan aplikasi *Canva*, sedangkan video tutorial dibuat menggunakan aplikasi *CapCut*. Pemanfaatan kedua aplikasi tersebut mendukung penyusunan media yang sederhana, komunikatif, dan mudah diakses oleh siswa. Melalui kode QR yang terdapat pada media, siswa dapat mengakses video tutorial menggunakan telepon seluler sehingga materi pembelajaran dapat dipelajari kembali kapan saja sesuai kebutuhan.

Hasil validasi materi menunjukkan rata-rata skor 4,75 yang berada pada kategori valid. Hal ini menunjukkan bahwa isi materi yang disajikan dalam media telah sesuai dengan tujuan pembelajaran pianika, tersusun secara sistematis, serta mudah dipahami oleh siswa. Materi yang disusun meliputi pengenalan susunan tuts, penamaan nada, penggunaan *fingering*, dan latihan dasar yang relevan dengan kebutuhan kegiatan ekstrakurikuler.

Hasil validasi media menunjukkan rata-rata skor 4,79 dengan kategori valid. Penilaian ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek tampilan visual, keterbacaan, kemenarikan desain, kemudahan penggunaan, dan kelengkapan fitur pendukung. Masukan yang diberikan validator, seperti penambahan petunjuk penggunaan media dan penyediaan bagian piano digital, menjadi bagian

penting dalam proses penyempurnaan produk sehingga media menjadi lebih informatif dan mudah digunakan secara mandiri.

Uji praktikalitas yang dilakukan kepada siswa menunjukkan rata-rata skor 4,74 dengan kategori praktis. Hasil ini menunjukkan bahwa media *Tuts Board* berbantuan video tutorial mudah digunakan, membantu siswa memahami materi, dan mendukung proses latihan secara mandiri. Keberadaan video tutorial memungkinkan siswa mengulang kembali materi pembelajaran di luar jadwal latihan, sehingga proses belajar tidak hanya berlangsung pada saat kegiatan ekstrakurikuler berlangsung, tetapi juga dapat dilakukan secara mandiri sesuai kemampuan masing-masing siswa.

Secara umum, hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Tuts Board* berbantuan video tutorial memiliki kontribusi positif dalam mendukung pembelajaran pianika pada kegiatan ekstrakurikuler. Media ini membantu siswa mengenali posisi tuts, memahami hubungan antara nada dan posisi jari, serta memperoleh demonstrasi praktik yang lebih jelas. Selain itu, media yang dikembangkan juga memberikan alternatif pembelajaran yang lebih fleksibel karena dapat digunakan secara mandiri melalui dukungan teknologi digital.

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media *Tuts Board* berbantuan video tutorial berhasil dikembangkan sebagai media pembelajaran pianika pada kegiatan ekstrakurikuler di SMP Negeri 29 Padang. Proses pengembangan dilakukan melalui tahapan observasi lapangan, studi pendahuluan, perancangan media, pembuatan produk, validasi, revisi, dan uji coba terbatas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berada pada kategori valid dan praktis. Validasi materi memperoleh rata-rata skor 4,75, validasi media memperoleh rata-rata skor 4,79, dan uji praktikalitas siswa memperoleh rata-rata skor 4,74. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek isi materi, tampilan media, kemudahan penggunaan, dan kemanfaatan dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, media *Tuts Board* berbantuan video tutorial layak digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran pianika pada kegiatan ekstrakurikuler. Media ini dapat membantu siswa mengenali letak nada, memahami *fingering*, serta memudahkan siswa mengulang kembali materi pembelajaran secara mandiri di luar jadwal latihan.

### Rujukan

- Arifudin, O. (2022). *Optimalisasi kegiatan ekstrakurikuler dalam membina karakter peserta didik*. JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 5(1), 55–62.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran* (20th ed.). Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Handayani, E. (2021). *Pengaruh kegiatan drumband terhadap sikap sosial siswa SMP*. Jurnal Pendidikan Musik Nusantara, 3(1), 45–56.
- Jailani, M. S. (2023). Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian ilmiah pendidikan pada pendekatan kualitatif dan kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9.
- Kusuma, D. P. (2021). *Manfaat kegiatan drumband terhadap pembentukan karakter disiplin siswa SD dan SMP*. Jurnal Seni dan Pendidikan Musik, 9(2), 85–93.
- Masnawati, E., & Darmawan, D. (2023). *Peran ekstrakurikuler dalam membentuk karakter siswa*. Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan dan Manajemen, 2(3), 77–84.
- Mulyani, S. (2020). *Pemanfaatan Instrumen Musik dalam Pembelajaran Seni Budaya di Sekolah Menengah Pertama*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Prastowo, A. (2019). *Metode penelitian kualitatif dalam perspektif rancangan penelitian*. IRCiSoD.
- Pratama, R., Nur'aeni, E., & Respati, R. (2021). *Peran kegiatan ekstrakurikuler untuk meningkatkan prestasi belajar seni musik*. Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Mahasiswa PGSD, 8(3), 144–153.
- Putra, R., & Ernawati, N. (2021). *Peran Ekstrakurikuler Musik dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri Siswa SMP*. Skripsi. Universitas Negeri Padang.
- Rahmawati, I., & Sudarsono, B. (2020). *Pendidikan seni musik berbasis praktik dalam kegiatan ekstrakurikuler*. Jurnal Pendidikan Seni dan Budaya, 4(1), 55–64.
- Riyana, C. (2021). Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 9(2), 101–112.



- Sari, D. P., & Rahman, M. A. (2022). *Kegiatan drumband sebagai sarana pembentukan karakter sosial peserta didik SMP*. *Jurnal Inovasi Pendidikan Musik*, 2(2), 33–44.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sutigno, E. L., Nurhayati, O. D., & Martono, K. T. (2015). *Perancangan Media Pembelajaran Alat Musik Pianika Menggunakan Greenfoot*. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 3(1), 36–43.
- Tantowi, I., & Dilfa, A. H. (2025). *Optimalisasi Pembelajaran Musik Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Dengan Pendekatan Apprenticeship Di MTsN 3 Kota Padang*. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(3), 92–95.
- Wicaksana, G. (2018). *Permainan Mellophone Pada Petrushka Karya Igor Stravansky Dalam Marching Band Saraswati ISI Yogyakarta*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Yensharti, Y., & Riyadi, L. (2024). *Peran Media Video Tutorial YouTube sebagai Sumber Penunjang Praktik Instrumen Gesek (Violin): Studi Literatur*.
- KOLEKTIF: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, Dan Pembelajaran*, 1(2), 174–183.
- Zebua, K. Y. (2020). *Strategi Pembelajaran Instrumen Keyboard Dalam Kegiatan Ekstrakurikuler Di Sekolah Luar Biasa (SLB/A) Karya Murni Medan*.