

## **BAB II LANDASAN TEORI**

### **A. Landasan Teori**

#### **1. Strategi Pembelajaran**

##### **a. Pengertian Strategi Pembelajaran**

Dalam proses belajar-mengajar, guru harus memiliki strategi, agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien. Salah satu langkah untuk memiliki strategi itu ialah harus menguasai teknik-teknik penyajian, atau biasanya disebut metode mengajar. Menurut Masitoh dan Laksmi, kata strategi berasal dari bahasa Yunani yaitu *strategos* yang berarti suatu usaha untuk mencapai kemenangan dalam suatu peperangan (Bakhruddin *et al.*, 2021: 1).

Menurut Fathurrohman, strategi adalah siasat, kiat, trik atau cara. Secara umum strategi merupakan suatu garis besar haluan dalam bertindak untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan (Situmorang, 2024: 158). Sementara itu, Tauhied mendefinisikan pembelajaran sebagai pemberdayaan kemampuan siswa untuk mengembangkan kompetensinya di mana kegiatan tersebut tidak akan berhasil tanpa bantuan orang lain, seperti guru atau tenaga pengajar (Fajri and Maestro, 2023: 44).

Kamaruddin menyebutkan bahwa strategi pembelajaran adalah strategi yang diterapkan dalam suatu kegiatan pembelajaran. Lebih

lanjut, Sanjaya mendefinisikan strategi pembelajaran sebagai cara-cara yang dipilih dan digunakan oleh seorang pengajar atau guru untuk menyampaikan materi pembelajaran yang bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam menerima dan memahami materi pembelajaran yang pada akhirnya tujuan pembelajaran dapat dikuasai di akhir kegiatan belajar. Kamaruddin juga menambahkan pendapatnya bahwa penggunaan strategi dalam pembelajaran yang tepat, akan tercipta standar pembelajaran yang bermutu dan ketercapaian suatu tujuan pembelajaran (Kamaruddin *et al.*, 2022: 2-3).

Menurut Kemp, strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien (Haudi, 2021: 1). Senada dengan hal tersebut, Alim Sumarno mengartikan strategi pembelajaran sebagai kegiatan yang dipilih oleh pembelajar atau instruktur dalam proses pembelajaran yang dapat memberikan kemudahan fasilitas kepada pembelajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang telah diterapkan (Mislan dan Irwanto, 2021: 1-2).

#### **b. Tujuan Strategi Pembelajaran**

Menurut Misla dan Irawanto, strategi pembelajaran memiliki tujuan. Tujuan dari strategi pembelajaran yakni (Mislan dan Irwanto, 2021: 2-3):

- 1) Mengoptimalkan Pembelajaran pada Aspek Afektif

Afektif berhubungan dengan nilai. Dalam konteks ini afektif berarti suatu konsep yang berbeda dalam pikiran manusia yang sifatnya tersembunyi, tidak dalam dunia empiris. Pengoptimalan aspek afektif akan membantu membentuk siswa yang cerdas. Selain itu, siswa akan memiliki sikap positif dan secara motorik terampil.

## 2) Mengaktifkan Siswa dalam Proses Pembelajaran

Terkadang, siswa bersifat pasif dalam proses pembelajaran yang hanya mengakibatkan siswa memperoleh kemampuan intelektual atau kognitif saja. Padahal, idealnya ialah suatu proses pembelajaran menghendaki agar hasil belajar yang seimbang antara aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Ketika berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, siswa akan mencari sendiri pengertian dan membentuk pemahamannya sendiri dalam pikiran mereka.

### c. Manfaat Strategi Pembelajaran

Mislan dan Irwanto membagi manfaat strategi pembelajaran menjadi 2 (dua) yaitu strategi pembelajaran bagi siswa dan strategi pembelajaran bagi guru. Berikut adalah manfaat strategi pembelajaran baik bagi siswa maupun bagi guru (Mislan dan Irwanto, 2021: 3-4).

#### 1) Manfaat Strategi Pembelajaran Bagi Siswa

Bagi siswa, strategi pembelajaran dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- a) Siswa terbiasa belajar dengan perencanaan yang disesuaikan dengan kemampuan diri sendiri.
- b) Siswa memiliki pengalaman yang berbeda-beda dengan temannya, meski ada juga pengalaman mereka yang sama.
- c) Siswa dapat memacu prestasi belajar berdasarkan kecepatan belajarnya sendiri secara optimal.
- d) Terjadi persaingan yang sehat dalam mencapai hasil belajar yang efektif dan efisien.
- e) Siswa dapat mencapai kepuasan jika dapat mencapai hasil belajar sesuai dengan target yang telah ditetapkan.
- f) Siswa dapat mengulang uji kompetensi (remidi) jika terjadi kegagalan dalam uji kompetensi.

## 2) Manfaat Strategi Pembelajaran Bagi Guru

Bagi Guru, strategi pembelajaran dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- a) Guru dapat mengelola proses pembelajaran untuk mencapai hasil yang efektif dan efisien.
- b) Guru dapat mengontrol kemampuan siswa secara teratur.
- c) Guru dapat mengetahui bobot soal yang dipelajari siswa pada saat proses belajar mengajar dimulai.
- d) Guru dapat memberikan bimbingan kepada siswa, ketika siswa mengalami kesulitan, misalnya dengan memberikan teknik

pengorganisasian materi yang dipelajari siswa atau teknik belajar yang lain.

- e) Guru dapat membuat peta kemampuan siswa sehingga dapat dipakai sebagai bahan analisis.
- f) Guru dapat melaksanakan program belajar akseleratif bagi siswa yang mampu.

Di sisi lain, Awang menyatukan antara tujuan dan manfaat dari strategi pembelajaran. Menurutnya, ada 6 (enam) tujuan dan manfaat strategi pembelajaran yaitu (Bakhruddin *et al.*, 2021: 11):

- a) Strategi belajar mengajar merupakan senjata bagi pendidik dalam membelajarkan materi pengetahuan di kelas.
- b) Pendidik dapat merancang kegiatan dan pengalaman belajar yang akan dialami oleh peserta didiknya.
- c) Sebagai pedoman bagi pendidik dalam melaksanakan kegiatan pembelajarannya.
- d) Sebagai rencana dan siasat yang diambil untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- e) Strategi belajar mengajar menjadi dasar dalam menyusun dan merancang persiapan pembelajaran.
- f) Sebagai acuan untuk mengembangkan seluruh aspek kepribadian peserta didik baik ranah kognitif, ranah afektif, maupun ranah psikomotorik secara terintegrasi.

#### **d. Unsur-Unsur Strategi Pembelajaran**

Menurut Kamaruddin, harus ada unsur-unsur dalam strategi pembelajaran agar dapat merancang serta melaksanakan strategi pembelajaran yang efektif.

Ia menyebutkan beberapa unsur-unsur yang perlu diperhatikan yakni: (1) Menetapkan spesifikasi dari kualifikasi perubahan perilaku, tujuan selalu dijadikan acuan dasar dalam merancang dan melaksanakan setiap kegiatan pembelajaran. Oleh sebab itu tujuan pembelajaran harus dirumuskan secara spesifik dalam arti mengarah kepada perubahan perilaku tertentu dan operasional dalam arti dapat diukur, (2) Memilih pendekatan pembelajar, suatu cara pandang dalam menyampaikan yang telah direncanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran harus dipertimbang dan dipilih jalan pendekatan utama yang dipandang paling ampuh, paling tepat, dan paling efektif guna mencapai tujuan. (3) Memilih dan menetapkan metode, teknik, dan prosedur pembelajaran (Kamaruddin *et al.*, 2022: 4).

#### **e. Jenis-jenis Strategi Pembelajaran**

Menurut Sanjaya, ada beberapa jenis-jenis atau klasifikasi strategi pembelajaran. Jenis-jenis atau klasifikasi strategi pembelajaran antara lain (Kamaruddin *et al.*, 2022: 5-7):

### 1) Strategi Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*)

Strategi pembelajaran langsung merupakan strategi yang kadar berpusat pada gurunya paling tinggi dan paling sering digunakan. Strategi ini termasuk di dalamnya metode-metode ceramah, pertanyaan didaktik, pengajaran eksplisit, praktek dan latihan, serta demonstrasi. Strategi pembelajaran langsung efektif digunakan untuk memperluas informasi atau mengembangkan keterampilan langkah demi langkah.

### 2) Strategi Pembelajaran Tidak Langsung (*Indirect Instruction*)

Dalam pembelajaran tidak langsung, guru beralih dari penceramah menjadi fasilitator, pendukung, dan sumber personal. Guru merancang lingkungan belajar, memberikan kesempatan peserta didik ketika mereka melakukan inkuiri. Strategi pembelajaran tidak langsung mensyaratkan digunakannya bahan-bahan cetak, non-cetak, dan sumber sumber manusia.

### 3) Strategi Pembelajaran Interaktif (*Interactive Instruction*)

Strategi pembelajaran interaktif merujuk kepada bentuk diskusi dan saling berbagi di antara peserta didik. Strategi pembelajaran interaktif dikembangkan dalam rentang pengelompokan dan metode- metode interaktif. Di dalamnya terdapat bentuk-bentuk diskusi kelas, diskusi kelompok kecil atau pengerjaan tugas kelompok, dan kerja sama peserta didik secara berpasangan.

#### 4) Strategi Pengamatan Melalui Pengalaman (*Eksperiental Learning*)

Strategi belajar melalui pengalaman berpusat pada peserta didik dan berorientasi pada aktivitas. Penekanan dalam strategi belajar melalui pengalaman adalah pada proses belajar, dan bukan pada hasil belajar. Guru dapat menggunakan strategi ini baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Sebagai contoh, di dalam kelas dapat menggunakan metode simulasi, sedangkan di luar kelas dapat dikembangkan metode observasi untuk memperoleh gambaran pendapat umum.

#### 5) Strategi Pembelajaran Mandiri

Belajar mandiri merupakan strategi pembelajaran yang bertujuan untuk membangun inisiatif individu, kemandirian, dan peningkatan diri. Belajar mandiri juga bisa dilakukan dengan teman atau sebagai bagian dari kelompok kecil. Kelebihan dari pembelajaran ini adalah membentuk peserta didik yang mandiri dan bertanggung jawab. Sedangkan kekurangannya adalah peserta didik belum dewasa, sulit menggunakan pembelajaran mandiri.

## 2. Strategi Pembelajaran Musik Interaktif

### a. Pengertian Musik Interaktif

Musik interaktif dalam konteks pembelajaran adalah pendekatan pembelajaran seni musik yang melibatkan siswa secara aktif melalui kegiatan praktik langsung memainkan alat musik, bernyanyi bersama, diskusi kelompok, dan eksplorasi bunyi secara kolaboratif (Sultanov,

2025: 9). Berbeda dengan pembelajaran musik konvensional yang berpusat pada guru (teacher-centered), pembelajaran musik interaktif menempatkan siswa sebagai pelaku aktif (student-centered) yang berinteraksi langsung dengan guru, sesama siswa, dan alat musik sebagai sumber belajar. Hal ini senada dengan pendapat Padli dan Yensharti (A. Padli and Yensharti, 2025: 16) yang menyebutkan bahwa metode pembelajaran yang interaktif menjadi kunci dalam menciptakan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran musik.

Pembahasan tentang musik interaktif tidak dapat dilepaskan dari strategi pembelajaran interaktif. Menurut Ramlan Mahmud, strategi pembelajaran interaktif adalah suatu cara atau teknik atau strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru pada saat menyajikan bahan pembelajaran di mana guru menjadi pemeran utama dalam menciptakan situasi yang interaktif dan edukatif, yakni antara guru dengan siswa, siswa dengan sumber pelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan belajar (Kamaruddin *et al.*, 2022: 27).

Ramlan juga menambahkan bahwa strategi pembelajaran yang bersifat interaktif lebih memprioritaskan pada proses pembelajaran berupa metode diskusi sehingga hasil belajar yang diperoleh peserta didik melalui interaksi dari siswa dengan guru, siswa dengan siswa, juga interaksi antara siswa dengan bahan yang dipelajari, serta lingkungan belajar masyarakat sekolah tersebut (Kamaruddin *et al.*, 2022: 27).

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran musik interaktif merupakan suatu cara, teknik atau strategi pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan menggunakan musik yang interaktif yang bertujuan meningkatkan minat belajar pada siswa. Definisi ini senada dengan yang disampaikan oleh Sultanov yang menyebutkan bahwa metode interaktif dalam pedagogi musik dirancang untuk mendorong partisipasi aktif, pemikiran kritis, dan ekspresi kreatif, yang dapat menghasilkan siswa yang lebih terlibat, termotivasi, dan kompeten (Sultanov, 2025: 9).

Tempat penelitian yang akan diteliti nanti, alat musik yang akan dimainkan adalah drumband. Alat musik drumband yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari bass drum, snare drum, tenor drum, cymbal, marching bell, pianika, dan terompet. Musik yang dimainkan biasanya lagu-lagu nasional dan lagu-lagu daerah.

## **b. Karakteristik Musik Interaktif**

Strategi pembelajaran musik interaktif sebagai metode interaktif merujuk pada berbagai strategi pengajaran yang melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran (Sultanov, 2025: 9). Kadirbaevna mencatat bahwa pendidikan musik memainkan peran penting dalam menumbuhkan kreativitas, perkembangan kognitif, dan ekspresi emosional pada siswa. Ia juga menambahkan bahwa teknik interaktif dalam pendidikan musik memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi, menciptakan, dan berkolaborasi, sehingga

menumbuhkan hubungan yang mendalam dan bermakna dengan musik (Kadirbaevna, 2023: 273).

Sebagai pembelajaran yang interaktif, musik interaktif memiliki potensi besar dalam merangsang peserta didik untuk merespon positif dari materi yang disampaikan (Agam dan Sulistiowati, 2022: 2). Pada pembelajaran di sekolah musik interaktif mencerminkan hal-hal penting sebagai karakter dari musik interaktif sebagai strategi pembelajaran interaktif itu sendiri.

Kadirbaevna mencatat beberapa hal karakter dari musik interaktif sebagai strategi pembelajaran interaktif. Pertama, teknik interaktif dalam pendidikan musik memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi, menciptakan dan berkolaborasi sehingga menumbuhkan hubungan yang mendalam dan bermakna dengan musik. Kedua, musik interaktif sebagai strategi pembelajaran interaktif mendorong siswa dengan menyediakan kesempatan untuk bermusik secara aktif. Ketiga, musik interaktif meningkatkan pengalaman belajar dengan mendorong kolaborasi dan komunikasi aktif antar siswa. Sebagai contoh ialah dalam praktek bermusik di mana terdapat sekumpul siswa yang memainkan alat musik. Pada saat itu mereka telah belajar bagaimana memainkan alat musik yang berbeda namun tetap harmoni. Keempat, musik interaktif selalu menggunakan pendekatan multisensori yakni pendekatan yang melibatkan panca indera untuk meningkatkan pembelajaran. Kelima, musik interaktif mendorong

siswa untuk menjadi pembelajar reflektif, mempromosikan penilaian diri, ekspresi diri dan keterampilan metakognitif. Keenam, musik interaktif berfokus pada pengembangan keterampilan penampilan dan presentasi siswa. Ketujuh, musik interaktif berkontribusi pada perkembangan sosial dan emosional siswa (Kadirbeavna, 2023: 273-275).

### c. Manfaat Musik Interaktif dalam Pembelajaran

Dalam pelaksanaannya, pembelajaran musik interaktif yang dirancang dengan pendekatan praktik dan interaktif dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Bonwell dan Eison menyebutkan bahwa pembelajaran aktif (*active learning*) dapat meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa karena mereka tidak hanya menerima materi, tetapi juga terlibat secara langsung. Hal ini sangat relevan dalam pembelajaran seni musik yang menekankan keterlibatan fisik dan emosional siswa (Padli dan Yensharti, 2025: 12).

Sultanov mencatat bahwa musik interaktif dalam pembelajaran memberikan beberapa manfaat kepada siswa. Beberapa manfaat tersebut antara lain adalah sebagai berikut (Sultanov, 2025: 10-11):

- 1) Musik interaktif mampu mendorong pembelajaran aktif. Pembelajaran aktif adalah pendekatan pedagogis yang memprioritaskan partisipasi dan keterlibatan siswa, mendorong siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran daripada secara pasif menerima informasi dari instruktur.

- 2) Musik interaktif memungkinkan siswa untuk bereksperimen dengan konsep musik secara langsung, membuat ide-ide teoretis yang abstrak menjadi lebih nyata dan mudah diakses. Hal ini disebabkan karena dalam pendidikan musik, pembelajaran aktif dapat mengambil banyak bentuk, termasuk pertunjukan kelompok, latihan improvisasi, proyek komposisi, dan tugas produksi musik digital.
- 3) Musik interaktif dapat mendorong siswa untuk bekerja bersama dalam kelompok kecil, berkolaborasi dalam komposisi, atau menampilkan karya ansambel.
- 4) Penerapan strategi pembelajaran musik interaktif memungkinkan personalisasi pengalaman belajar untuk setiap siswa, yang mengarah pada peningkatan pemahaman dan retensi konsep musik. Hal ini disebabkan karena musik interaktif mengakui kebutuhan akan pengajaran yang fleksibel dan terdiferensiasi. Metode ini memungkinkan instruktur untuk merancang pelajaran yang sesuai dengan berbagai gaya belajar, baik auditori, visual, atau kinestetik. Misalnya, pembelajar visual dapat memperoleh manfaat dari representasi grafis notasi musik atau tutorial video, sementara pembelajar auditori mungkin unggul melalui latihan berbasis pendengaran atau analisis musik. Pembelajar kinestetik, yang memahami konsep melalui gerakan fisik, dapat terlibat dengan musik melalui latihan instrumental, tari, atau latihan berbasis gestur.

- 5) Musik interaktif menumbuhkan kreativitas, yang merupakan inti dari pendidikan musik. Kreativitas bukan hanya upaya artistik tetapi juga keterampilan kognitif yang mendorong pemikiran inovatif, pemecahan masalah, dan kemampuan untuk mendekati tantangan dari berbagai sudut pandang.
- 6) Musik interaktif memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi ide ide musik mereka sendiri dan mengekspresikan diri mereka secara bebas.
- 7) Musik interaktif membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis, yang sangat penting untuk menafsirkan musik dan membuat keputusan artistik yang tepat. Alih-alih hanya menghafal aturan atau teknik musik, siswa yang terlibat dalam pembelajaran interaktif didorong untuk bertanya, menganalisis, dan merefleksikan musik yang mereka temui.

### **3. Langkah-langkah Strategi Pembelajaran Musik Interaktif**

Strategi pembelajaran interaktif yang dipakai pada pembelajaran musik yaitu pembelajaran aktif di mana guru mengajak siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran interaktif meningkatkan kualitas pengajaran siswa. Hal ini dapat menjadikan pembelajaran dimana siswa dapat berpartisipasi secara langsung, menjadikan pembelajaran lebih bermakna (Lena *et al.*, 2023: 535).

Langkah atau cara yang dilakukan guru agar pembelajaran dapat dikatakan berhasil dengan menggunakan strategi ini adalah, guru akan

membagi peserta didik kedalam kelompok kecil, guru akan memberitahu kompetensi yang harus dicapai. Selanjutnya, pendidik akan memaparkan materi apa yang akan dibahas sebagai pengantar. Guru akan menunjukkan atau memperlihatkan media maupun gambaran pembelajaran atau kegiatan yang berkaitan dengan materi. Selanjutnya guru memanggil peserta didik secara acak dan bergantian untuk dapat melihat sampai mana peserta didik paham akan satu alat musik yang disediakan. Jika peserta didik kurang paham atau tidak tahu akan alat musik yang disediakan, maka guru akan menanyakan alasan dimana letak ketidaktahuan tersebut. Berdasarkan alasan tersebut, guru akan mengajarkan atau memperlihatkan konsep dari berbagai ulasan materi yang sudah cocok dengan kapabilitas yang ingin diperoleh (Lena *et al.*, 2023: 535).

#### **4. Materi Alat Musik dalam Pembelajaran Musik Interaktif**

Materi pembelajaran musik interaktif dalam penelitian ini berfokus pada pengenalan alat musik drumband, yang secara umum terbagi menjadi dua kelompok besar berdasarkan jenis dan sumber bunyinya, yaitu kelompok alat musik perkusi (bass drum, snare drum, tenor drum, dan cymbal) yang menghasilkan bunyi melalui pukulan atau benturan, serta kelompok alat musik melodis (marching bell, pianika, dan terompet) yang menghasilkan nada-nada melodis (RRI.co.id, 2024a).

Ditinjau dari sejarahnya, alat musik perkusi seperti bass drum dan snare drum berakar dari tradisi drum tertua yang telah digunakan sejak sekitar 6.000 tahun lalu di kawasan Mesopotamia dan Afrika, sebelum

berkembang menjadi perangkat drum modern di Amerika Serikat pada awal abad ke-20 (RRI.co.id, 2024a). Cymbal pertama kali dibuat oleh Avedis, seorang ahli logam keturunan Armenia, di Konstantinopel (kini Istanbul, Turki), pada tahun 1618-1623, dan sejak itu berkembang menjadi alat musik perkusi yang digunakan secara luas di berbagai ansambel musik (El ITI, 2023). Marching bell merupakan pengembangan dari glockenspiel, alat musik lonceng bernada asal Jerman yang mulai digunakan dalam orkestra pada abad ke-18, kemudian diadaptasi menjadi bentuk portabel berbingkai (bell lyre) agar dapat dimainkan sambil berbaris (Britannica, 2024). Pianika, yang secara internasional dikenal sebagai melodica, pertama kali diperkenalkan oleh perusahaan Hohner asal Jerman pada dekade 1950-an sebagai alat musik tiup bertuts yang praktis dan mudah dipelajari (Hohner, 2024). Adapun terompet merupakan salah satu alat musik tiup tertua, dengan bentuk awal yang sudah dikenal sejak sekitar 1500 SM, sebelum berkembang menjadi instrumen musik modern pada Abad Pertengahan di Eropa (RRI.co.id, 2024b).

Secara teknis, cara memainkan masing-masing alat musik tersebut berbeda-beda sesuai dengan jenis dan fungsinya, mulai dari teknik pukulan pada alat musik perkusi hingga teknik tiupan dan penekanan tuts pada alat musik melodis. Uraian lengkap mengenai jenis, karakter bunyi, dan teknik memainkan setiap alat musik yang digunakan dalam penelitian ini disajikan pada Modul Ajar Pelajaran Seni Musik (Lampiran 9).

Penggunaan video pembelajaran sebagai media pengantar sebelum praktik langsung juga didukung oleh temuan penelitian eksperimental, bukan sekadar rujukan konseptual dari buku teks. Penelitian kuasi-eksperimen yang dilakukan oleh Handayani dan Tumiyem (2025: 680) pada siswa sekolah dasar menunjukkan bahwa kelompok yang memperoleh pembelajaran berbasis video animasi memiliki minat dan motivasi belajar yang secara signifikan lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional ( $p = 0,000$ ). Temuan tersebut memperkuat dasar teoretis penggunaan video cara memainkan alat musik pada Pertemuan 1 penelitian ini sebagai pengantar sebelum siswa melakukan eksplorasi dan praktik langsung bersama kelompoknya.

##### **5. Metode Pembelajaran dalam Musik Interaktif**

Penerapan strategi pembelajaran musik interaktif dalam penelitian ini didukung oleh dua metode pembelajaran musik yang konkret, yaitu metode demonstrasi dan metode latihan (drill). Metode demonstrasi digunakan oleh peneliti untuk mencontohkan langsung cara memegang dan memukul alat musik drumband dengan teknik yang benar, sebelum siswa mempraktikkannya secara mandiri maupun berkelompok. Penerapan metode demonstrasi dan metode latihan (drill) dalam pembelajaran musik ekstrakurikuler terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan bermusik siswa (Putra, 2024: 140).

Setelah tahap demonstrasi, siswa diberikan kesempatan untuk berlatih secara berulang (metode latihan/drill) hingga mampu menguasai teknik dasar memainkan alat musik yang diajarkan. Penerapan metode drill pada teknik dasar memainkan alat musik terbukti mampu meningkatkan capaian keterampilan siswa secara bertahap dari pertemuan ke pertemuan; pada penelitian yang dilakukan Ladiku dkk. (2026: 1213), tingkat keberhasilan siswa meningkat dari 50% pada pertemuan kelima menjadi 70% pada pertemuan keenam, sekaligus memperkuat disiplin, partisipasi, dan kepercayaan diri siswa dalam bermusik.

## **6. Minat Belajar**

### **a. Pengertian Minat Belajar**

Kata minat belajar memiliki 2 kata yakni minat dan belajar. Menurut Syah bahwa minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Sementara itu, Hurlock menambahkan definisi minat. Menurutya, minat merupakan sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan apa yang mereka inginkan bila mereka bebas memilih. Menurut Sudarsono minat merupakan sikap ketertarikan atau sepenuhnya terlibat dengan suatu kegiatan karena menyadari pentingnya atau bernilainya kegiatan tersebut. Definisi lain mengenai minat diperjelas oleh Surya yang mendefinisikan bahwa minat adalah sesuatu yang pribadi dan berhubungan erat dengan sikap. Minat dan sikap merupakan dasar bagi prasangka, dan minat juga penting dalam rangka mengambil keputusan.

Minat dapat menyebabkan seseorang giat melakukan usaha menuju pada sesuatu yang telah menarik minatnya. Dari pengertian di atas, minat disimpulkan memiliki arti ketertarikan terhadap sesuatu yang dianggap bernilai kemudian disertai tindakan untuk melakukan sesuatu yang membuatnya tertarik (Tuldjurin, 2023: 104).

Belajar merupakan suatu aktivitas mental atau psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan nilai sikap. Perubahan ini bersifat secara relatif konstan dan berbekas. Belajar menurut pandangan aliran psikologi behavioristik adalah suatu kontrol instrumental yang berasal dari lingkungan. Belajar menurut pandangan ini guru mengkondisikan, membiasakan dan memberi contoh kepada siswa sehingga tercipta suatu kondisi belajar. Belajar menurut pandangan psikologi humanistik adalah siswa senantiasa menemukan sendiri mengenai sesuatu tanpa banyak campur tangan dari guru. Pengertian belajar berdasarkan pandangan psikologi kognitif adalah perpaduan dari usaha pribadi siswa dengan kontrol instrumental yang berasal dari lingkungan. Pandangan ini merupakan perpaduan antara pandangan behavioristik dengan pandangan humanistik. Selain tiga pandangan belajar di atas, ada lagi pandangan psikologi Gestalt yang menyatakan pengertian belajar adalah suatu usaha yang bersifat totalitas dari individu (Tuldjurin, 2023: 104-105).

Dari gabungan pengertian di atas, minat belajar dapat diartikan sebagai salah satu bentuk ketertarikan dan kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan terlibat dalam aktivitas belajar karena menyadari pentingnya dan bernilainya hal yang ia pelajari. Jika pengertian minat tersebut dikaitkan dengan pengertian belajar sebagai aktivitas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan suatu alat motivasi atau alasan dalam diri siswa secara sadar untuk mengikuti aktivitas belajar di kelas. Tanpa adanya minat dalam diri siswa terhadap hal-hal yang akan dipelajari, maka sulit bagi siswa untuk mengikuti proses belajar sehingga tidak dapat membuktikan hasil belajar yang optimal seperti yang diharapkan dalam suatu pencapaian kelas (Tulldjurin, 2023: 105).

#### **b. Jenis-jenis Minat Belajar**

Menurut Super dan Crites Adam, minat belajar dapat dibedakan jenisnya berdasarkan bentuk pengungkapan atau ekspresi dari minat belajar. Empat jenis minat belajar tersebut adalah sebagai berikut (Suardani, 2021: 46-47):

- 1) *Expressed interest*. *Expressed interest* merupakan minat yang diekspresikan melalui verbal yang menunjukkan apakah seorang anak itu menyukai atau tidak menyukai suatu objek atau objektivitas.
- 2) *Manifest interest*. *Manifest interest* merupakan minat yang diungkapkan melalui tindakan atau perbuatan yaitu keikutsertaan anak dalam suatu kegiatan dan anak berperan aktif dalam kegiatan.

3) *Tested interest*. *Tested interest* merupakan minat yang diungkapkan anak dari kesimpulan tes pengetahuan atau keterampilan anak dalam suatu kegiatan.

4) *Inventoried interest*. *Inventoried interest* merupakan minat yang diungkapkan anak melalui daftar aktivitas dan kegiatan yang sama dengan pernyataan.

### c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Minat belajar seseorang pasti akan mengalami ketidakstabilan. Purwanto menyebutkan ada 2 (dua) faktor yang mempengaruhi minat belajar seseorang. Dua faktor yang mempengaruhi minat belajar seseorang adalah sebagai berikut (Ilmi, 2021: 678-679):

#### 1) Faktor Internal.

Faktor internal adalah faktor yang terdapat dalam diri siswa. Faktor internal yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa yaitu perhatian, sikap, bakat, kemampuan serta motivasi. Oleh karena itu, faktor internal tersebut perlu diperhatikan oleh guru khususnya agar minat belajar siswa dapat meningkat.

#### 2) Faktor Eksternal.

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari lingkungan siswa. Faktor eksternal yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa yaitu faktor sekolah dan faktor keluarga.

Dalam lingkungan sekolah siswa perlu mendapatkan hak dan menjalankan kewajibannya sebagai siswa. Faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa adalah sekolah, yang meliputi:

- a) faktor guru yang mana seorang guru dalam proses pendidikan memiliki tugas untuk mendidik siswa agar dapat menjadi manusia yang baik dalam menjalankan tugas-tugas kehidupannya, guru yang ceria dan selalu antusias dalam proses pembelajaran tentunya akan meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Oleh karena itu kemampuan guru dalam menyampaikan pembelajaran sangat perlu diperhatikan agar siswa paham dan senang dalam mengikuti proses pembelajaran.
- b) Sarana dan prasarana pembelajaran yang menunjang juga sangat berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Dengan sarana dan prasarana sekolah yang baik maka proses pembelajaran juga akan berjalan dengan baik.
- c) Suasana pembelajaran, pembelajaran yang menyenangkan dapat menimbulkan aktivitas antara peserta didik dengan guru menjadi lebih dekat sehingga hal ini dapat menjadi salah satu faktor yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.
- d) Metode pembelajaran yang digunakan, cara yang dilakukan oleh seorang guru dalam menyampaikan pembelajaran tentunya harus bervariasi agar siswa tidak merasa jenuh saat dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat memperoleh hasil yang maksimal.

#### **d. Indikator Minat Belajar**

Slameto menyebutkan ada 4 (empat) indikator untuk mengukur minat belajar. Keempat indikator tersebut adalah sebagai berikut (Ilmi, 2021; 678):

- 1) Ketertarikan untuk belajar. Ketertarikan untuk belajar diartikan ketika seorang individu berminat terhadap suatu pelajaran yang kemudian individu tersebut akan melakukan aktivitas yang mendukung terhadap minat belajar tersebut.
- 2) Perhatian dalam belajar. Perhatian dalam belajar diartikan sebagai konsentrasi atau aktivitas individu dalam memperhatikan, mengamati suatu pelajaran.
- 3) Motivasi belajar. Motivasi belajar diartikan sebagai suatu usaha yang dilakukan secara sadar sebagai pendorong untuk mengikuti suatu pembelajaran.
- 4) Pengetahuan. Pengetahuan merupakan hasil dari seorang individu yang telah melakukan proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini, keempat indikator dari Slameto tersebut diadaptasi dan dikembangkan menjadi lima dimensi operasional agar dapat mengukur secara lebih spesifik dinamika minat belajar siswa dalam konteks pembelajaran seni musik yang bersifat praktik dan kolaboratif. Indikator Ketertarikan, Perhatian, dan Motivasi Belajar dipertahankan sebagaimana teori aslinya, sedangkan indikator Pengetahuan dijabarkan lebih lanjut menjadi dua dimensi yang lebih

operasional dan dapat diamati secara langsung dalam kegiatan bermusik, yaitu Partisipasi Aktif (keterlibatan fisik dan mental siswa, seperti bertanya, menjawab, dan bekerja sama dalam kelompok) dan Antusiasme (semangat dan kesiapan siswa mengikuti setiap tahapan pembelajaran). Pengembangan ini didasarkan pada pertimbangan bahwa minat belajar seni musik tidak semata-mata bersifat kognitif, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh keterlibatan aktif dan afektif siswa selama proses praktik bermusik berlangsung, sebagaimana ditegaskan oleh Sultanov (2025: 9) bahwa metode interaktif dalam pendidikan musik mendorong partisipasi aktif, pemikiran kritis, dan keterlibatan siswa secara menyeluruh. Kelima indikator inilah, yaitu Ketertarikan, Perhatian, Motivasi Belajar, Partisipasi Aktif, dan Antusiasme, yang selanjutnya digunakan sebagai dasar penyusunan kisi-kisi instrumen angket minat belajar seni musik dalam penelitian ini (lihat Lampiran 4).

## **7. Seni Musik**

### **a. Pengertian Seni Musik**

Pendidikan seni musik merupakan salah satu pembelajaran yang dipelajari di Sekolah Dasar. Menurut Jajuli, pendidikan seni adalah usaha sadar untuk mempersiapkan siswa melalui kegiatan pembelajaran agar terampil dalam mengapresiasi dan mencipta seni. (Iraqi *et al.*, 2023: 304). Seni musik merupakan salah satu dari kesenian budaya. Pada seni musik, hal yang ditunjukkan lebih kepada musik atau audio dibanding lain seperti gambar, rupa, tari atau pertunjukkan. Menurut

Respati dan Fuadah, pendidikan seni musik berfokus pada memberikan pelatihan yang memungkinkan kepada siswa untuk mengeskspresikan dan mengapresiasi seni dengan kreatif (Alawiyah, 2024: 222). Menurut Soeharto, musik merupakan seni pengungkapan gagasan melalui bunyi yang terdiri dari melodi, irama dan harmoni. Jamalus menambahkan bahwa musik mencerminkan pikiran dan perasaan penciptanya melalui unsur-unsur tersebut (Novianti, 2025: 192). Dari beberapa pengertian di atas, pendidikan seni musik merupakan pendidikan yang menunjang pengungkapan pendapat serta gagasan yang berkaitan dengan musik, sehingga terbentuknya sebuah karya musik yang indah.

#### **b. Pengaruh Seni Musik**

Menurut Siljamaki dan Kanellopoulos, secara epistemologis, seni musik mengarah pada unggahan rasa, cipta dan ragam melalui ritmik dan nada-nada. Seni musik berfungsi sebagai sarana untuk menampung kreativitas yang di dalamnya terdapat nilai kedisiplinan dan keharmonisan dalam bentuk alunan nada-nada yang memiliki nilai estetika (Seruyanti et al, 2023: 94). Musik juga berperan dalam meningkatkan kecerdasan seorang anak dalam kenaikan kemampuan anak bisa ditemui atensi serta bakat yang profesional untuk anak yang diucap dengan kecerdasan majemuk atau *multiple intelligence* (Cha dan Amrein-Beardsley, 2024). Salah satunya ialah kecerdasan musikal yakni keahlian seseorang yang peka terhadap suara-suara nada atau *tone* serta irama atau *ritme* musik (Sihombing, 2022: 3930).

Menurut Varadi, kecerdasan musikal bisa dirangsang dengan memusatkan anak saat mencermati musik, bermain perlengkapan musik yang disukainya, berlatih bernyanyi, kursus vokal, nonton video musik, konser musik serta lain sebagainya (Váradi, 2022: 8). Wei juga menambahkan bahwa pendidikan musik pada anak begitu berpengaruh terhadap pertumbuhan *Intelligence Quotient* (IQ) dan EQ (*Emotional Quotient*) (Wei, et al, 2022). Du dan Leung juga menekankan bahwa pendidikan musik yang berkelanjutan dan mengakomodasi keberagaman budaya turut memperkaya pengalaman serta apresiasi estetis siswa terhadap seni musik (Du dan Leung, 2022).

Handayani juga menyebutkan bahwa pendidikan musik dapat memberikan kesempatan dan pengalaman kepada siswa untuk mengembangkan kepribadian manusia Indonesia seutuhnya, yang tercermin dalam tujuan pendidikan nasional Indonesia. Dengan memiliki rasa musik (*musical taste*) dan pengalaman dengan seni (*experience with the arts*), siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan (kompetensi) dan perilaku (*attitudes*) yang mereka gunakan dalam kehidupan dan memecahkan masalah sehari-hari. Hal ini tentunya dapat dicapai melalui pendidikan musik yang dilaksanakan baik secara utuh maupun dengan memperhatikan perbedaan karakter, keunikan dan tingkat perkembangan masing-masing individu siswa (Handayani, 2022: 11373).

### **c. Unsur-Unsur Dasar Musik**

Untuk dapat memainkan alat musik dengan baik dan memahami seni musik secara utuh, siswa maupun peneliti perlu menguasai unsur-unsur dasar musik. Pemahaman terhadap unsur-unsur musik seperti melodi, irama, harmoni, tempo, dan dinamika berperan penting sebagai landasan kognitif dalam mengembangkan kemampuan analisis maupun praktik bermusik (Abi dan Langgu, 2025: 251).

Dalam konteks penelitian ini, unsur musik yang paling relevan dengan praktik alat musik drumband adalah irama (ritme) dan tempo, karena permainan drumband sangat bergantung pada ketepatan ketukan dan kekompakan antaranggota kelompok. Oleh karena itu, penguasaan unsur-unsur dasar musik tersebut menjadi bagian penting yang perlu dipahami baik oleh peneliti sebagai pengajar maupun oleh siswa sebagai pembelajar, sebelum unsur tersebut diintegrasikan ke dalam praktik strategi pembelajaran musik interaktif.

## **B. Kerangka Berfikir**

Kerangka berpikir dalam penelitian ini disusun untuk menjelaskan hubungan antara strategi pembelajaran musik interaktif dengan minat belajar seni musik siswa kelas V Sekolah Dasar.

Pembelajaran seni musik di sekolah dasar memiliki peran penting dalam mengembangkan kreativitas, kepekaan rasa, serta kemampuan sosial dan emosional siswa. Namun, pada kenyataannya pembelajaran seni musik sering kali masih dilaksanakan dengan metode konvensional yang berpusat pada guru,

sehingga siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut dapat menyebabkan rendahnya minat belajar siswa terhadap seni musik.

Minat belajar merupakan faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan menunjukkan ketertarikan, perhatian, dan motivasi yang lebih besar dalam mengikuti pembelajaran. Sebaliknya, rendahnya minat belajar dapat menghambat keterlibatan siswa dan pencapaian tujuan pembelajaran seni musik.

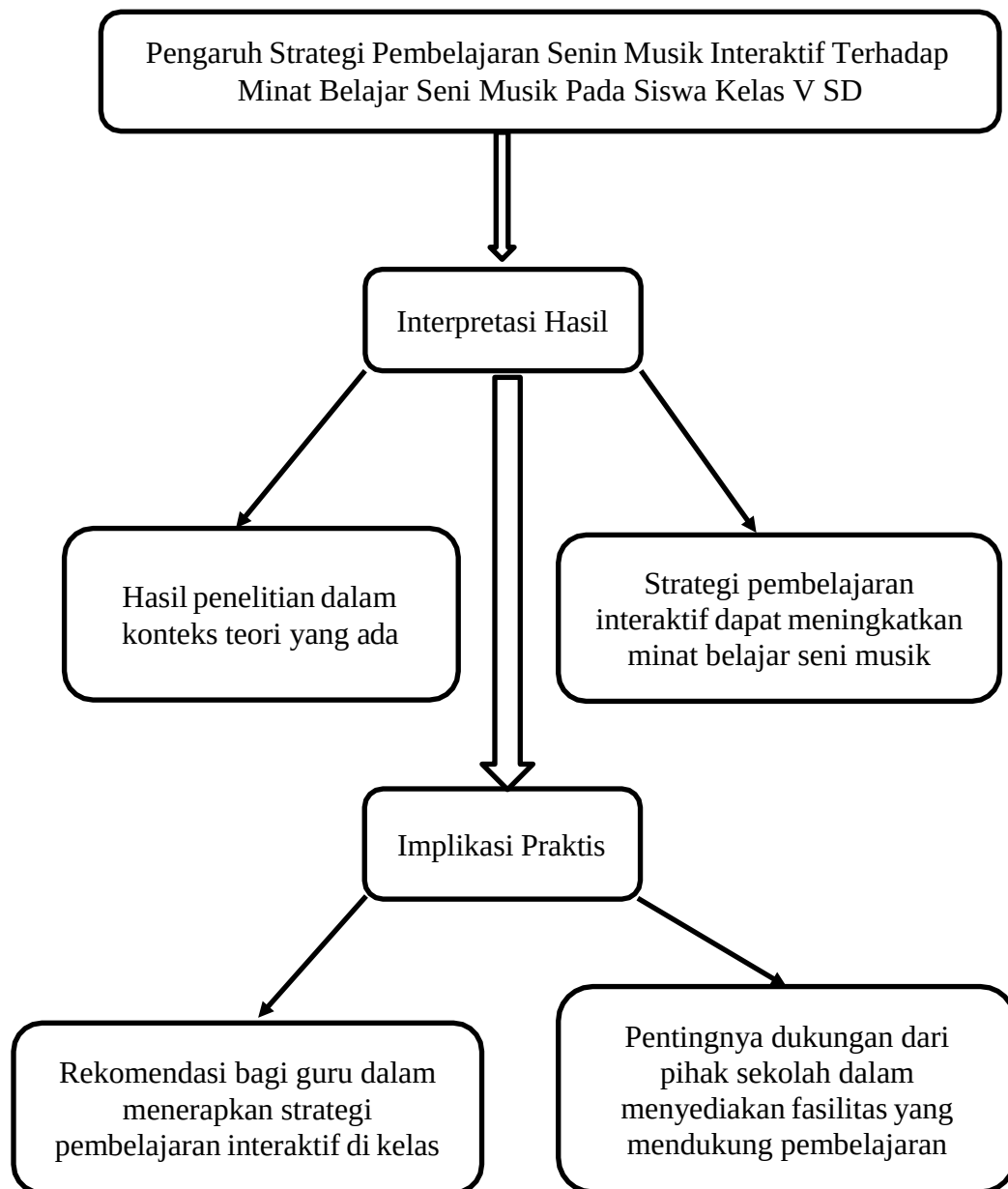
Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah dengan menerapkan strategi pembelajaran musik interaktif. Strategi pembelajaran musik interaktif menekankan keterlibatan aktif siswa melalui kegiatan bermusik secara langsung, diskusi, kerja kelompok, serta interaksi antara guru dan siswa maupun antar siswa. Dalam pembelajaran ini, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi terlibat secara aktif dalam proses belajar melalui pengalaman bermusik yang menyenangkan dan bermakna.

Penerapan strategi pembelajaran musik interaktif diharapkan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan partisipatif. Melalui keterlibatan aktif tersebut, siswa diharapkan memiliki ketertarikan yang lebih besar terhadap pembelajaran seni musik, meningkatkan perhatian selama proses pembelajaran, serta menumbuhkan motivasi belajar.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran musik interaktif diduga memiliki pengaruh terhadap minat

belajar seni musik siswa kelas V SD Negeri 02 Nanga Mau. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh strategi pembelajaran musik interaktif terhadap minat belajar seni musik siswa kelas V SD Negeri 02 Nanga Mau Tahun Ajaran 2025/2026.

Adapun bagan untuk kerangka berpikir pada penelitian ini adalah sebagai berikut:



**Diagram 2.1: Kerangka Penelitian.**

Diagram ini merangkum hubungan antara hasil penelitian, teori dan aplikasi nyata di sekolah, serta menunjukkan pentingnya peran guru dan sekolah dalam meningkatkan minat belajar seni musik melalui pendekatan interaktif

### C. Penelitian Yang Relevan

Penelitian ini merupakan pengembangan penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Adapun beberapa penelitian yang dimaksud ialah sebagai berikut:

Tri Susanti dan Joko Pamungkas (2023: 2037) dengan judul *Analisis Penggunaan Alat Musik Rebana sebagai Media Pembelajaran Seni Musik Anak Usia Dini*. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa alat musik rebana dapat digunakan sebagai media pembelajaran seni musik pada anak usia dini serta boleh diajarkan dan dikenalkan pada lembaga pendidikan dibawah naungan Rifa'iyah dan mampu menumbuhkan sikap religius anak sejak dini.

Azmal Padli dan Yensharti (2025:11) dengan judul penelitian *Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Musik di Sekolah Menengah Pertama*. Keduanya menyimpulkan bahwa pembelajaran musik yang interaktif dan kontekstual dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Dukungan dari guru, sekolah, dan keluarga sangat diperlukan untuk mengoptimalkan pembelajaran musik.

Fitri Handayani, Desyandri, Farida Mayar (2022: 11370) dengan judul penelitian *Implementasi Seni Musik terhadap Konsentrasi Belajar Siswa dan Pembentukan Karakter di Kelas IV Sekolah Dasar*. Penelitiannya menunjukkan bahwa dengan menerapkan seni music dalam pembelajaran dapat meningkatkan konsentrasi anak dalam belajar serta terdapatnya nilai karakter dalam diri anak kelas IV SDN 50 Kuranji Kota Padang.

Suprayitno, Wiryanto, Mohammad Fauziddin, Julianto (2023: 3117) dengan judul penelitian *Inovasi Guru dalam Pembelajaran Seni Musik untuk Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar*. Hasil penelitian memperlihatkan bahwasannya inovasi guru dalam mengajar seni musik untuk siswa kelas rendah dilakukan dengan memanfaatkan alat yang berada disekitar anak. Alat ini dikreasikan menjadi media pembelajaran yang digunakan oleh siswa. Inovasi yang dilakukan oleh guru memiliki pengaruh yang positif terhadap penilaian keseharian anak, yang terdiri dari penilaian sikap, penilaian pengetahuan, dan penilaian keterampilan.

Hary Murcahyanto (2024: 262) dengan judul penelitian *Inovasi Pembelajaran Musik melalui Audio Visual berbasis Multimedia Interaktif*. Simpulan penelitian ini adalah bahwa pengembangan media audio visual berbasis Macromedia Flash 8 efektif dalam meningkatkan minat, pemahaman, dan hasil belajar siswa dalam materi notasi balok.

Ali, A., Fenica, S. D., Aini, W. dan Hidayat, A. F. (2025: 1) dengan judul penelitian *Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif secara umum efektif meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar, sehingga mendukung penerapan strategi pembelajaran interaktif pada berbagai mata pelajaran, termasuk seni musik.

Ardi, R. (2026: 1529) dengan judul penelitian *Strategi Efektif Pembelajaran Seni Musik untuk Siswa Kelas IV SDN 10 Kabupaten Buton*

*Tengah*. Penelitian ini menemukan bahwa strategi pembelajaran seni musik yang menggabungkan demonstrasi, praktik langsung, dan kerja kelompok efektif meningkatkan pemahaman dan keterampilan bermusik siswa sekolah dasar, namun belum mengukur pengaruhnya terhadap minat belajar secara kuantitatif.

As Sanusi, U. A. dan Wijayanto, W. (2025: 12) dengan judul penelitian *Progam Ekstrakurikuler Drumband dalam Menunjang Kemampuan Seni Musik Siswa Sekolah Dasar*. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa kegiatan drumband yang dilaksanakan secara ekstrakurikuler mampu menunjang kemampuan seni musik siswa, meski penerapannya masih bersifat deskriptif-kualitatif dan belum diintegrasikan ke dalam pembelajaran intrakurikuler di kelas.

Liu, Y., Tran, V. C., Kiss, B., Oo, T. Z., Szabó, N. dan Józsa, K. (2025) dengan judul penelitian *The Use and Effectiveness of Digital Tools in Elementary Music Education: A Systematic Review*. Kajian sistematis ini menyimpulkan bahwa pemanfaatan alat bantu digital dalam pembelajaran musik terbukti berdampak positif terhadap keterampilan maupun motivasi belajar siswa sekolah dasar, meskipun sebagian besar penelitian yang dikaji masih memiliki keterbatasan metodologis dan jarang dilakukan pada jenjang sekolah dasar di Indonesia.

Nisa, I. K., Arbarini, M., Subali, B. dan Widiarti, N. (2025: 4999) dengan judul penelitian *Studi Literatur: Tren Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Jenjang Sekolah Dasar Tahun 2020–*

2025). Studi literatur ini menunjukkan bahwa penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar masih didominasi oleh mata pelajaran IPA, tematik, dan matematika, sementara penerapannya pada mata pelajaran seni musik masih sangat terbatas.

Berdasarkan kajian terhadap penelitian-penelitian terdahulu di atas, penelitian ini memiliki kebaruan (novelty) dibandingkan penelitian-penelitian sebelumnya. Penelitian terdahulu mengenai seni musik di sekolah dasar sebagian besar bersifat deskriptif-kualitatif dan berfokus pada kegiatan ekstrakurikuler (As Sanusi dan Wijayanto, 2025) atau strategi pembelajaran seni musik secara umum tanpa pengukuran pengaruh secara kuantitatif (Ardi, 2026), sementara penelitian pengembangan media interaktif di sekolah dasar masih didominasi mata pelajaran IPA, Tematik, dan Matematika (Nisa dkk., 2025). Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan karena mengkaji secara kuantitatif melalui desain eksperimen semu (quasi-experimental) pengaruh strategi pembelajaran musik interaktif berbasis eksplorasi alat musik drumband secara intrakurikuler terhadap minat belajar seni musik siswa kelas V sekolah dasar, sebuah kombinasi konteks (mata pelajaran seni musik, jenjang sekolah dasar, desain eksperimen semu, dan alat musik drumband) yang belum banyak dikaji pada penelitian-penelitian sebelumnya.