

## Pembelajaran Mata Kuliah Gamelan Salendro/Pelog I dengan Menggunakan Media Audio Grafis Pada Program Pendidikan Seni Musik UPI

Nanang Supriatna

Universitas Pendidikan Indonesia

Email: [supriatna61@upi.edu](mailto:supriatna61@upi.edu)

### ABSTRAK

Salendro/Pelog I Gamelan adalah salah satu mata pelajaran praktis yang terdapat dalam kurikulum Program Pendidikan Musik Seni FPBS - UPI. Karena rendahnya minat siswa dalam berlatih di luar jam perkuliahan dan keterbatasan fasilitas, menyebabkan rendahnya kualitas pengajaran. Penggunaan media audio grafis dalam pengajaran orkestra gamelan tidak hanya dapat mengatasi kedua masalah tersebut, tetapi juga dapat meningkatkan kemampuan siswa, menghilangkan ketergantungan pada kelompok latihan, membuat waktu perkuliahan lebih efektif, dan mencapai lebih banyak permainan dalam waktu perkuliahan

**Kata Kunci:** Gamelan, Salendro, Pelog, Media Audio Grafis

### ABSTRACT

Salendro/Pelog I Gamelan subject is one of practical subject which is found in the curriculum of Art Music Education Programme FPBS – UPI. Because of the low of students' interest of practising at the off lectures time and the limit of facilities become a reason of the low teaching quality. The using of audio graphic media in gamelan orchestra teaching is not only can overcome both the problems above but also it is able to improve students' ability, abolish the practice group dependence, the lecture's time more effective, and the game circulation ini lecture's time more accomplished.

**Keywords:** Gamelan, Salendro, Pelog, Audio Graphic Media

### A. Pendahuluan

Mata kuliah Gamelan Salendro/Pelog I adalah salah satu matakuliah praktek dari sekian banyak mata kuliah praktek lainnya pada Program Pendidikan Seni Musik FPBS Universitas Pendidikan Indonesia. Selain itu, mata kuliah ini merupakan salah satu mata kuliah berjenjang, sehingga hasil pembelajarannya akan menjadi penentu kepada pembelajaran mata kuliah Gamelan Salendro/Pelog berikutnya. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa mata kuliah Gamelan Salendro/Pelog I ini merupakan mata kuliah dasar bagi mata kuliah Gamelan Salendro/Pelog selanjutnya.

Gamelan Salendro/Pelog termasuk kepada mata kuliah kelompok, setiap kelompoknya terdiri dari 10 – 12 orang mahasiswa. Jumlah mahasiswa sebanyak itu disesuaikan dengan jumlah

instrument yang dipelajari, yaitu setiap orang akan mempelajari satu instrument yang ada. Adapun tujuan yang ingin dicapai dari mata kuliah tersebut, adalah bahwa setiap mahasiswa diharapkan memiliki wawasan, pengetahuan, dan keterampilan di dalam memainkan seluruh instrument yang dipelajarinya. Untuk dapat mencapai tingkat keberhasilan tujuan tersebut, dibutuhkan kerjasama yang baik antar mahasiswa yang ada di dalam kelompoknya masing-masing. Dikatakan demikian karena mempelajari gamelan Salendro/Pelog tidak hanya dapat dilakukan oleh 3 – 4 orang saja, tetapi harus sesuai dengan jumlah instrument yang ada. Hal itu didasari oleh alasan bahwa antara instrument satu dengan lainnya memiliki keterikatan yang sangat tinggi.

Dalam pembelajaran Gamelan Salendro/Pelog sebelumnya, tidak menunjukkan keberhasilan sesuai dengan kualitas pembelajaran yang diharapkan. Para mahasiswa selain memiliki prestasi kurang baik, mereka juga tidak memiliki wawasan, pengetahuan, dan keterampilan yang diharapkan. Keadaan seperti itu bukan karena rendahnya pemahaman mahasiswa terhadap materi yang disampaikan oleh dosen, tetapi karena mereka tidak pernah berlatih tentang materi yang diperoleh dari dosennya pada saat kuliah, sehingga materi yang telah benar-benar dikuasai pada pertemuan sebelumnya menjadi hilang dan lupa. Hal itu menyebabkan dosen harus mengulang atau mengajarkan sebuah bahan ajar dalam beberapa kali pertemuan, padahal jika para mahasiswa rajin untuk berlatih di luar jam perkuliahan tentang materi-materi yang disampaikan oleh dosennya, maka hal itu tidak akan terjadi. Bahkan dengan dilakukannya latihan yang serius, mereka akan memiliki pemahaman dan keterampilan yang cukup tinggi dalam memainkan setiap instrument yang dipelajarinya.

Hal lain yang mengakibatkan rendahnya kualitas hasil pembelajaran pada perkuliahan Gamelan Salendro/Pelog, yaitu; pertama, sarana (gamelan) yang digunakan untuk pembelajaran hanya ada satu, sedangkan peserta kuliah berjumlah 3 kali lipat jumlah instrument yang dipelajari. Sehingga seringkali ada mahasiswa yang tidak mendapatkan giliran untuk mempelajari instrument yang ada; Kedua, minat mahasiswa untuk berlatih gamelan sangat kurang. Hal itu terlihat bahwa pada setiap perkuliahan, dosen selalu harus mengulang kembali materi yang telah dipelajari sebelumnya, padahal pada pertemuan sebelumnya mereka telah

memiliki pemahaman dan keterampilan terhadap materi yang dipelajari; Ketiga, keterbatasan waktu yang tersedia di dalam perkuliahan, memungkinkan seorang mahasiswa hanya memiliki kesempatan satu instrument saja; Keempat, karena matakuliahnya bersifat kelompok dan memiliki sifat ketergantungan yang tinggi dari setiap pemainnya, maka mahasiswa tidak bisa melakukan latihan secara individual; Kelima, karena gamelan termasuk instrument musik yang sangat mahal, maka dapat dipastikan hampir seluruh mahasiswa tidak memiliki gamelan yang bisa digunakan untuk latihan sendiri di rumahnya masing-masing; dan keenam rendahnya kemampuan dan keterampilan mahasiswa dalam memainkan setiap instrument musik gamelan.

Untuk mengatasi beberapa permasalahan tersebut di atas, peneliti akan melakukan uji coba pembelajaran Gamelan Salendro dengan menggunakan media audio dan grafis. Media audio digunakan sebagai bahan analisis di dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, media audio tersebut dapat pula digunakan sebagai alat bantu bagi siapapun yang akan berlatih gamelan di rumahnya masing-masing. Sehingga para mahasiswa tidak lagi memiliki ketergantungan kepada teman-temannya di dalam kegiatan latihan. Dengan menggunakan media audio para mahasiswa tidak lagi harus pergi ke kampus untuk berlatih gamelan, atau menunggu teman-teman satu kelompoknya untuk berlatih, tetapi mereka dapat melakukannya secara individual yang dibantu dengan CD audio. Selain itu, jika memiliki kesulitan dalam mempelajari sebuah instrument, mereka tidak perlu berkonsultasi/menanyakan kepada siapa pun, tetapi cukup dengan melakukan

analisis terhadap teknik permainan yang terdapat pada CD audio tersebut. Dengan demikian para mahasiswa tidak lagi memiliki keluhan tentang kurangnya fasilitas yang bisa digunakan untuk latihan, dan kurangnya teman untuk diajak berlatih. Semuanya dapat diatasi dengan menggunakan CD audio.

Jika di atas dijelaskan bahwa tidak seimbang antara fasilitas belajar (gamelan) dengan para mahasiswa yang belajar gamelan dalam satu kelompok, sangat menghambat kualitas pembelajaran, maka dapat diatasi dengan menggunakan media grafis. Meskipun jumlah mahasiswa 3 atau 4 kali dari jumlah instrument, itu tidak akan berpengaruh terhadap kualitas hasil pembelajaran, karena para mahasiswa akan mendapatkan kesempatan dan pembelajaran yang sama. Dengan demikian tidak ada lagi mahasiswa yang harus menunggu giliran dalam mempelajari instrument, semua mendapatkan perlakuan dan kesempatan yang sama di dalam belajar gamelan dengan dosennya. Media grafis dan audio juga dapat digunakan sebagai alat bantu di dalam latihan gamelan di rumahnya masing-masing.

## **B. Metode Penelitian**

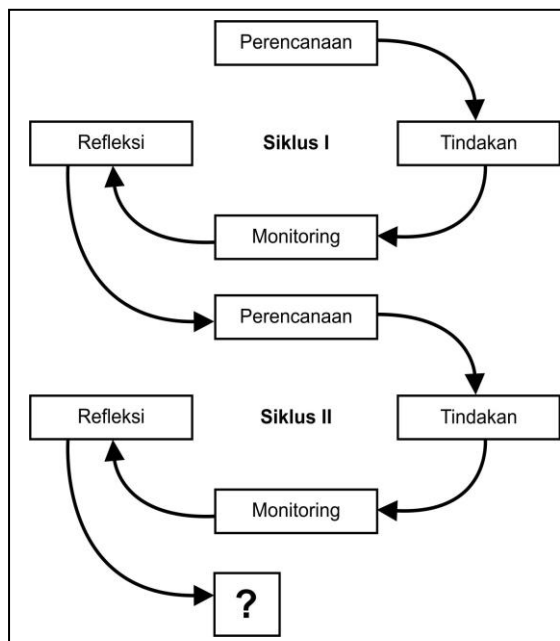
Metode yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada langkah kerja *action research* (penelitian tindakan). Data-data yang diperoleh selanjutnya dianalisis dan dijabarkan secara kualitatif. Sasaran akhir yang diharapkan yaitu diperolehnya gambaran secara lebih mendalam tentang implementasi penggunaan media grafis sebagai proses penguatan dalam pembelajaran gamelan sebagai untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa yang mengontrak mata kuliah gamelan dasar di Departemen Pendidikan Musik FPSD. Kurt Lewin (1940) dalam

Sukmadinata (2011:142) mengutarakan bahwa, penelitian tindakan merupakan suatu proses yang memberikan kepercayaan pada pengembangan kekuatan berpikir reflektif, diskusi, penentuan keputusan, dan tindakan-tindakan bagi setiap individu yang terlibat di dalamnya. Selanjutnya, Geoffrey E. Mills (2000) dalam Sukmadinata (2011:143) mengutarakan bahwa konsep kunci penelitian tindakan yaitu, (1) bersifat partisipatif dan demokratis, (2) sebagai respon terhadap masalah-masalah sosial dalam suatu konteks, (3) guna memperoleh solusi untuk memperbaiki dan meningkatkan pekerjaan profesional. Berangkat dari hal tersebut, dalam melakukan penelitian ini, pertama-tama tim peneliti sebagai pengajar melakukan diskusi dengan para mahasiswa guna menyampaikan gagasan implementasi penggunaan media grafis secara lebih spesifik. Diharapkan melalui implementasi ini dapat meningkatkan efisiensi perkuliahan, sehingga akan berdampak pada keberhasilan terhadap tuntutan akademik yang harus dicapai oleh mahasiswa.

Selanjutnya, peneliti melibatkan diri secara langsung dalam setiap proses perkuliahan, melakukan observasi, wawancara, dan demonstrasi. Selain itu peneliti melakukan diskusi-diskusi, serta berdialog dengan mahasiswa guna menentukan langkah-langkah perencanaan, tindakan, dan penilaian dalam rangka meningkatkan dan mempertahankan hasil yang diraih sebagaimana sasaran yang telah ditetapkan. Hal tersebut dilakukan sebagai upaya dalam menghimpun data-data yang diperlukan. Penilaian dilakukan pada setiap tatap muka dalam perkuliahan. Tugas unjuk kerja yang ditampilkan serta lembar monitoring pembelajaran mandiri mahasiswa

dijadikan instrumen penilaian. Kemudian dilanjutkan pada kegiatan diskusi serta melakukan refleksi.

Apabila digambarkan, kegiatan tersebut di atas membentuk suatu alur seperti yang dikemukakan oleh Stephen Kemmis (1990) dalam Sukmadinata (2011:145) bahwa, langkah-langkah penelitian tindakan meliputi pengamatan, perencanaan, tindakan, monitoring, refleksi, berpikir ulang, dan evaluasi. Arikunto (2010:16) berpendapat bahwa, secara garis besar model penelitian tindakan terdiri dari empat tahapan yang dilalui yaitu, (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Maka mengacu pada Kemmis dan Arikunto, desain penelitian tindakan ini adalah seperti pada gambar sebagai berikut.



**Gambar 1.** Bagan alir penelitian tindakan diadaptasi dari Kemmis (1990) dalam Sukmadinata (2011).

### C. Pembahasan

Pembelajaran Matakuliah Gamelan Salendro/Pelog merupakan salah satu pembelajaran praktek yang memiliki kompleksitas cukup tinggi pada Program Pendidikan Seni Musik. Dikatakan

demikian karena tujuan akhir pembelajarannya para mahasiswa dituntut tidak hanya memiliki pemahaman dan pengetahuan dalam memainkan seluruh instrument gamelan yang dipelajarinya, tetapi juga harus dapat memainkan seluruh instrument yang terdapat pada gamelan tersebut.

Tujuan yang ingin dicapai oleh pembelajaran matakuliah tersebut di atas sangat sulit untuk diwujudkan tanpa adanya sebuah kegiatan pembelajaran yang baik dari dosen dan mahasiswanya. Kesulitan tersebut dapat dilihat dari beberapa hal, antara lain; Pertama, jumlah instrument yang dipelajari relative banyak; Kedua, setiap instrument memiliki spesifikasi yang berbeda di dalam memainkannya, sehingga seorang dosen di dalam pembelajarannya memerlukan waktu relative banyak; Ketiga, diperlukan minat tinggi dari para mahasiswa yang mempelajarinya. Tanpa adanya minat yang tinggi dari para mahasiswanya, mustahil tujuan pembelajaran gamelan tersebut dapat dicapai dengan baik; Keempat, diperlukan proses latihan yang serius dari para pembelajar, agar materi yang diberikan oleh dosen di dalam proses pembelajaran benar-benar dapat dikuasai oleh para mahasiswa dengan baik.

Dalam rangka mengatasi berbagai kesulitan yang telah kami paparkan tersebut di atas, kami mencoba di dalam pembelajaran gamelan Salendro/Pelog I sebagai dasar dari matakuliah Gamelan Salendro/Pelog berikutnya, dengan menggunakan dua buah media pembelajaran, yaitu media audio dan grafis. Dengan digunakannya dua buah media pembelajaran tersebut, diharapkan akan dapat menjadi alat bantu yang efektif bagi para mahasiswa di dalam mempelajari matakuliah tersebut.

Setelah dilakukan beberapa kali pertemuan pembelajaran dengan menggunakan media audio dan grafis, hasilnya dapat kami sampaikan sebagai berikut:

1. Efektivitas waktu

Ketika pembelajaran tidak menggunakan media grafis, seorang dosen harus menjelaskan tentang teknik memainkan satu buah instrument secara berulang-ulang. Hal ini dikarenakan bahwa setiap mahasiswa hanya berorientasi kepada salah satu instrument yang sedang dihadapinya. Ketika mahasiswa tersebut mendapatkan giliran untuk memainkan instrument yang lainnya, dia benar-benar tidak dapat melakukannya. Pada kesempatan itulah dosen harus mengulang kembali untuk menjelaskan tentang teknik memainkan setiap instrument yang akan dimainkan secara bersama-sama. Sehingga dalam satu pertemuan waktu yang tersedia habis digunakan untuk menjelaskan tentang materi perkuliahan kepada para mahasiswa yang mendapatkan giliran pertama untuk memainkan instrument. Pertemuan berikutnya juga akan terjadi seperti apa yang dilakukan pada pertemuan berikutnya.

Dengan digunakannya media grafis di dalam pembelajaran gamelan Salendro/Pelog, para mahasiswa memiliki kesempatan yang sama untuk mempelajari instrument yang sama melalui media grafis yang dimilikinya masing-masing. Sehingga mereka akan memiliki pemahaman, pengetahuan, dan keterampilan yang relative sama tentang instrument yang dipelajarinya. Dengan demikian kapan pun mereka mendapatkan giliran untuk memainkan instrument yang ada, mereka tidak lagi harus menanyakan kembali tentang bagaimana memainkan instrument yang dihadapinya. Oleh karena itu, karena

para mahasiswa telah memiliki pemahaman, pengetahuan, dan keterampilan yang sama terhadap semua instrument yang akan dimainkannya, maka waktu yang digunakan di dalam pembelajaran pun jauh lebih efektif dari pada kegiatan pembelajaran yang bisa dilakukan.

2. Kemampuan mahasiswa meningkat

Dalam satu semester bisaanya dosen hanya dapat menyampaikan materi pola tabuh irama *sawilet naek kering* atau sebaliknya. Hasil akhir perkuliahan seperti ini benar-benar tidak memberikan kualitas perkuliahan yang baik. Rendahnya kualitas pembelajaran seperti tersebut di atas, dikarenakan kompleksnya proses pembelajaran yang harus dilakukan baik oleh dosen maupun mahasiswanya. Antara lain; terlalu banyaknya instrument yang harus dipelajari oleh mahasiswa, sedangkan setiap insetrumen memiliki teknik memainkan yang berbeda, dan rendahnya keinginan mahasiswa untuk berlatih tentang materi yang disampaikan oleh dosen di luar jam perkuliahan secara berkelompok.

Digunakannya media audio grafis di dalam kegiatan pembelajaran Matakuliah Gamelan Salendro/Pelog ini benar-benar dapat meningkatkan kualitas hasil pembelajaran. Salah satu peningkatan hasil yang dapat dicapai adalah bahwa materi yang bisaanya hanya mampu dicapai dalam satu semester, mampu dipelajari oleh para mahasiswa dalam waktu yang relative saingkat, yaitu dalam empat kali pertemuan saja. Artinya pola irama *sawilet naek kering* atau sebaliknya yang bisaanya dipelajari dalam waktu satu semester, mampu dipelajari dalam waktu yang relative singkat. Sehingga dalam satu semester para mahasiswa akan mampu mempelajari dua kali lipat lebih tinggi dari bisaanya.



Dengan adanya hasil penelitian yang telah dicapai tersebut di atas, diharapkan akan dapat meningkatkan kualitas lulusan Program Pendidikan Seni Musik dalam hal penguasaan salah satu materi musik tradisional yang sangat populer di tengah-tengah masyarakat Jawa Barat. Mereka tidak saja memiliki pengetahuan dan pemahaman terhadap materi gamelan Salendro/Pelog yang dipelajarinya, tetapi mereka juga memiliki kemampuan dan keterampilan di dalam memainkan seluruh instrument yang ada di dalamnya.

### 3. Sirkulasi memainkan instrument lebih lancar

Matakuliah Gamelan Salendro/Pelog memiliki ketergantungan terhadap kelompok pembelajarannya, dalam arti di dalam pembelajarannya jika salah satu instrument salah dalam memainkannya, maka hal itu akan sangat mengganggu terhadap instrument yang lain, bahkan dapat mengakibatkan permainan gamelan tersebut tidak jalan dan harus diulangi dari awal. Hal itu dikarenakan tidak adanya pemahaman yang baik dari para mahasiswa yang akan memainkan instrument yang dihadapinya. Rendahnya pemahaman mahasiswa terhadap materi yang disampaikan oleh dosennya akan mengakibatkan setiap pergantian kelompok dalam memainkan gamelan tidak berjalan dengan baik, dan jika terjadi seperti ini dosen sebagai pengajarnya harus mengulang kembali penjelasan tentang materi yang diajarkannya.

Pembelajaran dengan menggunakan media audio grafis dapat mengurangi hambatan para mahasiswa di dalam memahami setiap materi yang disampaikan oleh dosen. Mahasiswa akan memiliki pemahaman yang sama terhadap semua materi yang diajarkan, dengan cara mempelajari setiap instrument secara bersama-sama melalui

media grafis yang dimilikinya masing-masing. Sehingga pada saat giliran untuk memainkan instrument yang berbeda mereka telah benar-benar memiliki pemahaman yang baik terhadap instrument yang akan dimainkannya. Dengan demikian sirkulasi atau perputaran kelompok tidak akan terganggu oleh kesalahan-kesalahan individual seperti diuraikan di atas.

### 4. Tidak adanya ketergantungan terhadap kelompok di dalam latihan

Keberhasilan lain yang dapat dicapai dari kegiatan penelitian ini, adalah bahwa para mahasiswa tidak lagi memiliki ketergantungan tinggi terhadap kelompoknya di dalam kegiatan latihan di luar jam perkuliahan. Dengan bantuan CD audio yang telah diberikan oleh dosennya kepada mereka, mereka dapat melakukan latihan secara mandiri di mana pun mereka mau dengan menggunakan audio dan grafis yang dimilikinya.

Dengan memiliki CD audio, para mahasiswa tidak saja dapat melakukan analisis setiap instrument tentang bagaimana cara memainkannya, tetapi mereka juga dapat melatih keterampilannya terhadap semua instrument dengan dibantu oleh bunyi yang terdapat pada CD audio. Selain itu, dengan memiliki media grafis mereka dapat memilih instrument yang akan dilatihnya.

## D. Kesimpulan

Kegiatan penelitian yang telah dilakukan mengenai penggunaan media audio grafis di dalam pembelajaran Matakuliah Gamelan Salendro/Pelog I, pada Program Pendidikan Seni Musik FPBS – UPI, hasilnya dapat disimpulkan antara lain sebagai berikut:

1. Bagi dosen pengajar matakuliah tersebut, media audio grafis merupakan media pembelajaran

- gamelan yang sangat efektif dan dapat memberikan kemudahan di dalam menyampaikan semua bahan ajar yang harus disampaikan kepada mahasiswanya. Dengan adanya media tersebut, dosen tidak lagi harus mengajarkan satu buah instrument kepada mahasiswa secara individual, tetapi bias dilakukan secara berkelompok, meskipun dalam instrument yang sama.
2. Media audio grafis merupakan salah satu solusi untuk mengatasi kurangnya jumlah instrument jika dilihat dari banyaknya mahasiswa yang mengontrak matakuliah tersebut. Sebelum digunakannya media tersebut, mahasiswa yang mempelajari matakuliah gamelan harus antri menunggu giliran untuk memainkan instrument, tetapi dengan digunakannya media tersebut, hal itu tidak lagi terjadi.
  3. Dengan digunakannya media audio grafis, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran matakuliah dan dapat meningkatkan efektivitas waktu yang biasa digunakan di dalam kegiatan pembelajaran.
  4. Bagi mahasiswa pembelajaran gamelan dengan menggunakan media audio grafis tidak saja dapat meningkatkan pemahamannya terhadap semua materi yang disampaikan oleh dosen, tetapi juga dapat meningkatkan prestasi belajar mereka terhadap matakuliah tersebut. Hal itu terbukti bahwa berdasarkan hasil tes sekitar 60 % mahasiswa memiliki nilai yang sangat baik, 20 % baik, 10 % cukup, dan sisanya memiliki nilai kurang. Dengan demikian jika dilihat dari standar nilai kelulusan mereka, maka kegagalan matakuliah ini sangat kecil.
  5. Media audio grafis dapat dijadikan sebagai salah satu alat bantu untuk menghilangkan ketergantungan terhadap kelompoknya di dalam berlatih gamelan. Kini mahasiswa tidak lagi harus menunggu teman-temannya untuk berlatih gamelan, karena mereka dapat melakukannya sendiri secara individual di rumahnya masing – masing dengan bantuan media audio grafis.

## Referensi

- Abdulhak, Ishak dan Wina Sanjaya. 1995. *Media Pembelajaran*. Bandung: Pusat Pelayanan dan Pengembangan Media Pendidikan Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Bandung.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mack, Dieter. 1996 *Pendidikan Musik Antara Harapan dan Realitas. Berbagai Kesan dan Pesan Tentang Situasi Pendidikan Musik di Indonesia Serta Tentang Kaitan Seni Musik dan Masyarakat Pada Umumnya*. Bandung: University Press IKIP Bandung.
- Miles and Huberman. 1984. *Pengolahan Data Kualitataif (Terjemahan Tjetjep Rohendi Rohidi)*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Natsir, Nanat Fatah. 2007. *Peningkatan Kualitas Guru Dalam Perspektif Pendidikan Islam*. Educationist Jurnal Kajian Filosofi, teori, kualitas, dan Manajemen Pendidikan No. 1 Vol. 1 Januari 2007. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rooijackers, Ad. 1990. *Mengajar Dengan Sukses. Petunjuk Untuk Merencanakan dan Menyampaikan Pengajaran*. Jakarta: PT Grasindo.

- Syukur, Sugeng. 2000/2001. *Minat Mahasiswa Program Pendidikan Seni Musik Angkatan Tahun 1998 Jurusan Pendidikan Sendratasik FPBS UPI Terhadap Matakuliah Musik Nusantara*. Bandung: Lembaga Penelitian IKIP Bandung.
- Sukmadinata, N. S. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Supriatna, Nanang. 2002/2003. *Model Pembelajaran Musik Nusantara V Dengan Sistim Peniruan Pada Program Pendidikan Seni Musik Universitas Pendidikan Indonesia*. Bandung: Lembaga Penelitian Universitas Pendidikan Indonesia.
- Suhayati, Yayat. 2003. *Aplikasi Model Peniruan Pada Kegiatan Ekstra Kurikuler Degung Di SLTP Negeri 3 Situraja Kabupaten Sumedang Jawa Barat*. Bandung: Skripsi Program Studi Pendidikan Seni Musik FPBS – UPI.
- Wiriaatmadja, Rochiati. 2005. *Metode Penelitian Tindakan Kelas Untuk Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen*. Bandung: Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia bekerjasama dengan PT. Remaja Rosdakarya.