



PENGEMBANGAAN MEDIA PEMBELAJARAN MUSIK TRADISIONAL BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF

Rikardus Ferinius Nae¹⁾, Wihelmus Feto²⁾, Ferdinandus Bate Dopo³⁾
Pendidikan Musik, STKIP Citra Bakti

¹⁾rikinae99@gmail.com, ²⁾willyamfeto@gmail.com, ³⁾ferdinbate@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh minimnya bahan ajar yang mempelajari tentang musik tradisional sehingga menyebabkan kejenuhan yang terjadi pada siswa. Penelitian ini juga bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran musik tradisional berbasis multimedia interaktif. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan model APPED. Tahapan dalam penelitian ini meliputi analisis, peancangan, produksi, evaluasi, diseminasi. Hasil uji coba kepada siswa sebagai calon pengguna produk mendapatkan nilai 85% dengan kriteria valid, sehingga multimedia yang dihasilkan layak digunakan oleh peserta didik

Abstract

This research is motivated by the lack of teaching materials that study traditional music, which causes boredom among students. This research also aims to produce traditional music learning media based on interactive multimedia. This research is a type of development research using the APPED model. The stages in this research include analysis, design, production, evaluation, dissemination. The results of trials with students as potential product users received a score of 85% with valid criteria, so that the resulting multimedia was suitable for use by students..

Sejarah Artikel

Diterima: 27-11-2023
Direview: 24-02-2024
Disetujui: 30-04-2024

Kata Kunci

pengembangan, bahan ajar, musik tradisional

Article History

Received: 27-11-2023
Reviewed: 24-02-2024
Published: 30-04-2024

Key Words

development, teaching materials, traditional music

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam proses mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan tidak dapat dipisahkan dalam proses pembangunan negara. Melalui pendidikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi akan mudah diserap sehingga memungkinkan suatu bangsa dan negara berkembang dengan pesat. Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dijelaskan bahwa "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan suasana pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara". Oleh karena itu untuk mencapai Tujuan pendidikan akan tercapai dengan baik apabila ada kerjasama yang baik antara pendidik dan peserta didik dalam suatu upaya yang dinamakan pembelajaran..

Pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan dengan memberikan pendidikan dan pelatihan kepada peserta didik untuk mencapai hasil belajar. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat diajukan dalam berbagai bentuk seperti berubahnya pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan dan kemampuan, daya reaksi, daya penerimaan dan lain lain aspek yang ada pada individu yang belajar (Sudjana,2000). Media pada hakekatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Ujung akhir dari pemilihan media adalah penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan media yang dipilih. Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara" atau "pengantar". Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Jadi, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran

Multimedia pembelajaran merupakan satu bentuk teknologi yang dapat dijadikan media alternatif dalam pembelajaran. Penggunaan multimedia dapat merangsang dan meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran. Masuknya multimedia dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dalam belajar karena multimedia menggabungkan beberapa unsur media sehingga proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia lebih menarik. Multimedia pembelajaran dapat dikembangkan atas dasar asumsi bahwa proses komunikasi dalam pembelajaran akan lebih bermakna, karena multimedia pembelajaran ini merupakan kombinasi berbagai unsur media yang terdiri dari teks, grafis, foto, animasi, video dan suara yang disajikan

secara interaktif dalam media pembelajaran. Seni budaya merupakan mata pelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat dalam berbagai pengalaman apresiasi maupun pengalaman berkreasi untuk menghasilkan suatu produk berupa benda nyata yang bermanfaat langsung bagi kehidupan peserta didik. Dalam mata pelajaran seni budaya, peserta didik melakukan interaksi terhadap benda-benda produk kerajinan dan teknologi yang ada di lingkungan peserta didik, dan kemudian berkreasi menciptakan berbagai produk kerajinan maupun produk teknologi, secara sistematis, sehingga diperoleh pengalaman konseptual, pengalaman apresiatif dan pengalaman kreatif.

Berdasarkan pengalaman praktek mengajar di SMAK Santo Agustinus Langa pada materi musik tradisional penulis menemukan masalah bahwa sebagian besar peserta didik mengalami kejenuhan dalam proses belajar dikarenakan kurangnya media pembelajaran yang disediakan oleh sekolah sehingga pembelajaran siswa masih bergantung pada buku paket ditambah pembelajaran masih bersifat konvensional yaitu masih bergantung pada guru.

Berdasarkan masalah diatas, maka penulis memandang penting untuk membuat media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Media yang dibuat memiliki manfaat bagi peserta didik yakni bisa meningkatkan minat belajar siswa. Media yang dibuat terdiri dari materi pembelajaran seni budaya, videol, qiuiz sehingga dapat membuat siswa semakin berminat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa multimedia interaktif untuk mendukung proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model APPED (Analisis, Perancangan, Produksi, Evaluasi dan Diseminasi). Penelitian ini dilakukan di SMAK Santo Agustinus Langa. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMAK Santo Agustinus Langa sebagai calon pengguna produk. Adapun metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah metode observasi, metode angket,dan metode dokumnetasi.Metode analisis data dalam penelitian ini digunakan untuk menghitung presentase kelayakan produk dari berbagai item.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang menghasilkan sebuah produk. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran musik tradisional berbasis multimedia interaktif untuk siswa kelas X SMAK Santo Agustinus Langa. Dalam penelitian ini

model yang digunakan oleh peneliti adalah model APPED. Dalam model APPED terdiri atas tahap analisis, perancangan, produksi, evaluasi dan diseminasi.

Tahap Analyze (Analisis)

Tahap analisis merupakan tahapan pertama dalam penelitian ini. Dalam tahap analisis terdapat dua hal yang dianalisis dalam tahap ini yaitu analisis masalah dan analisis kurikulum

1. Analisis Masalah

Tahap analisis masalah bertujuan untuk mengetahui masalah-masalah yang terjadi di kelas X SMAK Santo Agustinus Langa pada mata pelajaran seni budaya terlebih khusus pada materi musik tradisional. Masalah yang terjadi pada saat proses pembelajaran berlangsung adalah kurangnya minat yang ditunjukkan oleh siswa dikarenakan pembelajaran masih bersifat konvensional, dalam arti masih bergantung pada guru. Selain itu masalah lain yang didapati ialah kurangnya media pembelajaran yang disediakan oleh pihak sekolah sehingga menyebabkan pembelajaran masih benar-benar berpatokan pada satu sumber saja yaitu buku paket.

2. Analisis Kurikulum

Tahap kedua yang dilakukan oleh peneliti adalah menganalisis kurikulum yang diterapkan oleh lembaga SMAK Santo Agustinus Langa, dimulai dari silabus, RPP dan semua perangkat yang mendukung proses pembelajaran berlangsung. Pada tahap ini peneliti memilih materi-materi yang sesuai dengan silabus RPP yang telah dianalisis sehingga dapat dijadikan sebagai acuan dalam menyusun multimedia yang bisa dijadikan sumber belajar bagi para siswa

.Tahap Perancangan

Terdapat beberapa hal yang dilakukan oleh peneliti pada tahap perancangan yaitu:

1. Menentukan Kompetensi

Pada tahap ini peneliti mengembangkan perangkat pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang diterapkan di SMAK Santo Agustinus Langa. Peneliti memilih kompetensi yang sesuai dengan pembelajaran seni budaya, terlebih khusus yang mengarah pada pembelajaran musik tradisional.

2. Mengumpulkan Bahan dan Alat Pembuatan Media

Pada tahap ini peneliti memilih bahan dalam membuat multimedia interaktif. Bahan yang terpilih pada tahapan ini yaitu gambar yang mengarah pada pembelajaran musik tradisional. Alat yang digunakan dalam membuat multimedia interaktif ini yakni laptop dan software power point.

3. Menyusun Materi

Pada tahap ini peneliti memilih materi yang sesuai dengan perangkat pembelajaran yang ada disekolah. Pada tahap ini juga peneliti memilih materi yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa. Pada pembelajaran musik tradisional materi yang dipilih yakni pengertian, jenis-jenis, dan fungsi.

Tahap Produksi

Pada tahap ini peneliti sudah memproduksi media yang akan dipakai oleh siswa. Terdapat beberapa bagian yang ada dalam media yang sudah diproduksi yakni:

1. Tampilan Utama/ Tampilan Awal

Pada tampilan awal ini terdapat Tulisan pembelajaran musik tradisional dan merupakan bagian utama yang memiliki tombol navigasi untuk memulai dan mengaplikasikan multimedia ini.

2. Tampilan Petunjuk

Pada tampilan ini terdapat petunjuk penggunaan tombol dan fungsinya yang akan membantu siswa untuk menggunakan multimedia sehingga siswa tidak mengalami kebingungan saat menggunakan fungsi masing-masing tombol.

3. Tampilan Kompetensi Dasar dan Tujuan Pembelajaran

Pada tampilan ini terdapat sub-sub materi yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa setelah mempelajari materi musik tradisional

4. Tampilan Menu Utama

Pada tampilan menu utama terdapat tiga bagian yang akan mengarahkan siswa pada menu materi, video dan quiz

5. Tampilan Menu Materi

Pada tampilan menu terdapat tiga tombol yang akan mengarahkan kepada bagian pengertian, jenis-jenis dan fungsi dari musik tradisional

6. Tampilan Pengertian Musik Tradisional

Pada tampilan pengertian berisikan penjelasan mengenai pengertian alat musik tradisional secara garis besar

7. Tampilan jenis-jenis musik tradisional

Pada tampilan ini terdapat penjelasan mengenai jenis-jenis alat musik tradisional

8. Tampilan Fungsi Musik Tradisional

Pada tampilan ini terdapat penjelasan mengenai fungsi dari alat musik tradisional

9. Tampilan Video

Pada tampilan ini terdapat video yang akan membantu memperjelas gambaran materi musik tradisional

10. Tampilan quiz

Pada tampilan ini sudah terdapat beberapa soal yang akan menjadi evaluasi akhir dari kegiatan pembelajaran.

Tahap Evaluasi

Pada tahap ini, peneliti memberikan lembar angket pada validator untuk menilai media yang dihasilkan. Berikut adalah hasil pengujian dari para validator berdasarkan angket yang diberikan:

1. Hasil Uji Coba Ahli Desain

Berdasarkan hasil uji coba oleh ahli desain, jumlah keseluruhan nilai yang diperoleh adalah 29. Dengan menggunakan rumus yang sudah dipaparkan maka nilai rata-rata yang diperoleh adalah 82% sehingga kriteria yang diperoleh valid. Jadi media yang dihasilkan sudah layak digunakan oleh peserta didik.

2. Hasil Uji Coba Ahli Media

Berdasarkan hasil uji coba oleh ahli media, jumlah keseluruhan nilai yang diperoleh adalah 38. Dengan menggunakan rumus yang sudah dipaparkan maka nilai rata-rata yang diperoleh adalah 84% sehingga kriteria yang diperoleh valid. Jadi media yang dihasilkan sudah layak digunakan oleh peserta didik.

3. Hasil Uji Coba Peserta Didik.

Berdasarkan hasil uji coba kepada salah satu peserta didik sebagai calon pengguna produk, jumlah nilai yang didapatkan adalah 64. Dengan menggunakan rumus yang sudah dipaparkan maka nilai rata-rata yang diperoleh adalah 85% sehingga kriteria yang diperoleh adalah valid. Jadi media yang dibuat dapat diterima oleh peserta didik.

Pembahasan

Multimedia yang dihasilkan sudah sesuai dengan karakteristik multimedia menurut Daryanto (Daryanto,2010),yakni: 1) memiliki lebih dari satu media konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio visual, 2) bersifat interaktif, dan 3) bersifat memberi kemudahan pada pengguna tanpa memerlukan bantuan dari orang lain. (bersifat mandiri). Multimedia yang dihasilkan memiliki fungsi yang sesuai dengan yang dikemukakan oleh Joko Surtisno, yakni : 1) membangkitkan motivasi belajar. 2)mengulang apa yang telah dipelajari. 3) menyediakan stimulus belajar. 4) mengaktifkan respon siswa. 5) memberikan umpan balik dengan segera. 6) menggagalkan latihan yang serasi. Multimedia yang dihasilkan memiliki beberapa kelebihan sesuai dengan yang dikemukakan oleh Munir (2015:113), kelebihan penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dalam pembelajaran, yaitu: 1) Pembelajaran akan terasa lebih interaktif dan inovatif. 2) Guru sebagai pendidik dituntut agar selalu kreatif serta inovatif dalam mendapatkan terobosan pembelajaran. 3) Dengan penggunaan multimedia dapat menggabungkan berbagai media seperti teks, audio, gambar, video, animasi dan lain lain, dalam satu kesatuan yang mendukung satu sama lain untuk tercapainya tujuan pembelajaran. 4) Motivasi siswa dalam belajar selama proses pembelajaran dapat meningkat sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat

tercapai. 5) Dapat memudahkan dalam memvisualisasikan materi sulit jika menggunakan alat konvensional atau alat peraga. 6) Melatih siswa untuk belajar mandiri dalam mencari dan mendapatkan ilmu pengetahuan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil diatas maka dapat disimpulkan beberapa hal yakni produk yang dihasilkan berupa multimedia interaktif yang terdiri dari beberapa bagian yaitu terdapat materi yang mengarah pada pembelajaran musik tradisional. Selain itu terdapat gambar dan video yang menunjang multimedia sehingga memudahkan pemahaman peserta didik sebagai calon pengguna produk. Adapun quiz sebagai evaluasi akhir untuk mengetahui sejauh mana pemahaman setiap peserta didik.

Saran

Bagi guru, dengan adanya multimedia ini diharapkan dapat digunakan sebagai media penunjang proses kegiatan pembelajaran.

Bagi siswa, dengan adanya multimedia ini diharapkan dapat digunakan dengan sebaik mungkin untuk menambah wawasan dan menumbuhkan motivasi belajar bagi setiap siswa

DAFTAR PUSTAKA

- Elisa, Edi. 2016, Pengertian Pembelajaran, https://educhannel.id/blog/artikel/pengertian-pembelajaran_ html, diakses pada 1 januari 2022
- Miftah, M. (2022). Peran, Fungsi, dan Pemanfaatan Media Pembelajaran. Feniks Muda Sejahtera
- Nurrita, Teni. "Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa." *Jurnal misykat* 3.1 (2018): 171-187.
- Saputra, Kadek Surya Adi, I. Gusti Ayu Widari Upadani, and Gusti Ngurah Aditya Krisnawan. "Pengembangan Media Pembelajaran Alat Musik Tradisional Bali Berbasis Android." *JUKI: Jurnal Komputer dan Informatika* 5.1 (2023): 52-63.
- Ardipal, Ardipal. "Kurikulum Pendidikan Seni Budaya yang Ideal bagi Peserta Didik di Masa Depan." *Komposisi: Jurnal Pendidikan Bahasa, Sastra, dan Seni* 11.1 (2012).
- Miftah, Mohamad. Peran, Fungsi, dan Pemanfaatan Media Pembelajaran. Feniks Muda Sejahtera, 2022.
- .Saputra, K. S. A., Upadani, I. G. A. W., & Krisnawan, G. N. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Alat Musik Tradisional Bali Berbasis Android. *JUKI: Jurnal Komputer dan Informatika*, 5(1), 52-63.