

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “AKOR DASAR GITAR” BERBASIS MEDIA AUDIO VISUAL PADA KELAS XI BAHASA SMA NEGERI 1 MAUPONGGO KECAMATAN MAUPONGGO KABUPATEN NAGEKEO

Redemptus Seso Mau¹⁾, Florentianus Dopo²⁾, Ferdinandus Bate Dopo³⁾

Program Studi Pendidikan Musik
STKIP Citra Bakti

ertuzhseso999@gmail.com¹⁾, dopoflorentianus@gmail.com²⁾, ferdinbate@gmail.com³⁾

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran seni music berbasis media audio visual interaktif, pada materi memainkan alat musik barat (akor dasar gitar) pada peserta didik kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Mauponggo Kecamatan Mauponggo Kabupaten Nagekeo. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan memakai model yang dikembangkan oleh Alessi and Trollip. Dalam pengembangan ini terdapat tiga proses dalam model pengembangan yakni planning, design, dan development. Metode pengumpulan data menggunakan angket, wawancara dan dokumentasi. Hasil pengembangan media pembelajaran berbasis media audio visual berdasarkan hasil uji coba alpha dan uji beta. Uji coba alpha yang terdiri dari uji ahli materi mendapatkan nilai 81,3% dengan kriteria valid, kemudian uji coba ahli media mendapatkan nilai 92% dengan kriteria sangat valid dan uji coba ahli desain mendapatkan nilai 97,14% dengan kriteria sangat valid. Kemudian dilanjutkan dengan uji beta yang terdiri dari uji perorangan mendapatkan nilai 73,3% dan uji coba kelompok kecil mendapatkan nilai 75%. Berdasarkan hasil uji coba dapat disimpulkan media pembelajaran audio visual layak untuk digunakan.

Abstract

This study aims to produce interactive audio-visual media-based music learning media, on the material of playing western musical instruments (basic guitar chords) in class XI Language students of SMA Negeri 1 Mauponggo, Mauponggo District, Nagekeo Regency. This research is a type of development research, using a model developed by Alessi and Trollip. In this development, there are three processes in the development model, namely planning, design, and development. The methods of collecting data are questionnaires, interviews and documentation. The results of the development of audio-visual media-based learning media are based on the results of alpha trials and beta tests. The alpha trial consisting of material expert trials got a value of 81.3% with valid criteria, then the media expert trial got a value of 92% with very valid criteria and the design expert trial got a value of 97.14% with very valid criteria. Then continued with the beta test consisting of individual tests getting a value of 73.3% and small group trials getting a value of 75%. Based on the results of the trial, it can be concluded that audio-visual learning media is suitable for use.

Sejarah Artikel

Diterima:05-12-2022

Direview:13-04-2023

Disetujui:30-04-2023

Kata Kunci

Pengembangan, Media audio visual, Akor dasar gitar.

Article History

Received :05-12-2022

Reviewed:13-04-2023

Published:30-04-2023

Key Words

Development, Audio Visual Learning Media, Basic Chords of Guitar

PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya ialah sebuah kiat untuk menyiapkan subjek didik untuk menghadapi tuntutan zaman yang selalu dinamis. Pendidikan juga merupakan usaha dalam mengimplementasikan prinsip-prinsip ilmu pengetahuan dan teknologi bagi perkembangan manusia seutuhnya. Hakikat pendidikan tidak akan lepas dari hakikat manusia sebab masalah utama pendidikan adalah manusia. Menurut UUSPN No. 20 Tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses 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 dan masyarakat. Dengan demikian pendidikan bisa diartikan sebagai bagian dari proses memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang mereka perlukan sebagai bekal untuk membantu mereka mengambil keputusan yang tepat dalam memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari Ansyar (2015). Proses memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai ini dituangkan dalam bentuk pembelajaran yang ada di institusi-institusi atau lembaga pendidikan.

Menurut Winataputra, 1994 kata pembelajaran mengandung arti “proses membuat orang melakukan proses belajar sesuai dengan rancangan” (dalam Ngilimun 2017:44). Lebih lanjut ia mengatakan pembelajaran merupakan sarana untuk memungkinkan terjadinya proses belajar dalam arti perubahan perilaku individu melalui proses mengalami sesuatu yang diciptakan dalam rancangan proses pembelajaran. Pembelajaran bisa diartikan sebuah proses dilaksanakannya kegiatan baik mengajar maupun belajar, tentang sederetan materi ajar untuk memahami hakikat pengetahuan yang harus dimengerti oleh setiap peserta didik. Tujuan pembelajaran tidaklah semata-mata untuk menguasai ilmu pengetahuan, akan tetapi langkah untuk mengubah karakter peserta didik sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai. Selain alasan diatas, pembelajaran berperan sangat penting dalam hal pengembangan diri peserta didik untuk menumbuhkembangkan kreativitas peserta didik dan juga untuk memantapkan peserta didik dalam menguasai aspek kognitif (akademik dan non akademik), psikomotorik, serta afektif.

Menurut Iriaji (2015), pembelajaran seni budaya di lembaga pendidikan adalah untuk menumbuhkembangkan potensi estetis yang bertujuan memberikan pengalaman kreatif dan apresiatif yang sekaligus akan memberikan wawasan pengetahuan tentang seni. Pembelajaran seni budaya merupakan kiat dalam mengkaji, mengembangkan dan mengapresiasi konsep tentang unsur dan norma dalam seni kebudayaan. Dalam pelajaran seni budaya, tentang budaya tidak dibahas secara tersendiri melainkan terintegrasi

atau menyatu dengan seni itu sendiri. Sebagai bagian dari mata pelajaran estetika, pembelajaran seni budaya dimaksudkan untuk meningkatkan sensitivitas, kemampuan mengekspresikan dan kemampuan mengapresiasi keindahan dan harmoni. Pelajaran seni budaya bertujuan agar peserta didik menunjukkan sikap apresiasi terhadap seni budaya. Pembelajaran seni budaya dirancang berbasis aktivitas dalam sejumlah ranah seni. Salah satunya adalah seni musik.

Pembelajaran seni musik memberikan dampak yang sangat signifikan yaitu untuk menjadikan peserta didik memiliki kemampuan mengekspresikan dan mengapresiasi seni secara kreatif. Mencapai keberhasilan dari tujuan seni budaya dalam hal ini seni musik, dibutuhkan kemampuan yang baik dari pendidik untuk mendesain dan mengembangkan bahan ajar, menggunakan metode dan media yang beragam, membuat suasana belajar yang tidak membosankan, sehingga bisa membangkitkan minat serta motivasi belajar peserta didik, merangsang kemauan belajar, lebih aktif belajar, menyenangkan dan dapat memahami materi dengan baik.

Walaupun sudah mengalami berbagai perkembangan baik dari aspek kurikulum maupun aspek-aspek lain yang menunjang kualitas pembelajaran seni musik di sekolah, tidak dapat dipungkiri masih banyak permasalahan yang yang dijumpai sehingga mengakibatkan proses belajar mengajar tidak berjalan sebagaimana mestinya. Berdasarkan observasi awal permasalahan ini diantaranya adalah rendahnya kemauan peserta didik dalam belajar seni musik, melemahnya minat dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran seni musik, pendidik hanya menggunakan metode ceramah sehingga terkesan komunikasi hanya dari satu arah, memberikan materi hanya pada teori yang ada di buku dan modul, kurangnya kreatifitas guru dalam mengembangkan materi ajar. Permasalahan ini sangat mempengaruhi minus-nya pengetahuan dan keterampilan dalam pembelajaran seni musik kelas XI Bahasa tentang memainkan alat musik barat yaitu gitar. Dari 25 orang peserta didik hanya 3 sampai 5 orang yang bisa memahami dan bisa memainkan alat musik ini. Diantaranya peserta didik belum bisa memosisikan jari secara baik dan benar pada fret gitar, minimnya pengetahuan akan alat musik ini dan juga teori dasar untuk memainkan alat musik ini yaitu tangga nada. Dimana tangga nada ini merupakan komponen yang sangat penting dalam memahami dan membentuk akor gitar. Dilihat dari karakteristik cara belajar peserta didik di zaman sekarang yang lebih banyak menggunakan media digital seperti memberi kesan bahwa peserta didik kurang tertarik dengan buku atau dalam hal ini membaca. Selain permasalahan ini, kurang kreatifnya pendidik dalam hal mengembangkan materi ajar untuk membantu peserta didik supaya lebih

mendalami materi, juga menjadi penyebab peserta didik cenderung pasif dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang ditemui, maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan materi ajar seni musik dalam meningkatkan kemampuan peserta didik bermain gitar menggunakan akor dasar. Dengan adanya materi ajar ini, bisa mengatasi keterbatasan peserta didik dalam mempelajari seni musik yang berkaitan dengan memainkan akor dasar pada gitar. Selain itu, peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, tidak hanya melihat dan mendengarkan apa yang disampaikan oleh pendidik tetapi peserta didik lebih mengimplementasikan kegiatan seperti melihat, menjalankan dan menerapkan secara personal.

METODE PENELITIAN

Dalam pelaksanaannya penelitian ini menggunakan jenis perancangan dan pengembangan penelitian (*design & development research*) dengan menerapkan model yang pengembangan yang dikembangkan oleh Alessi and Trollip, 2001 (dalam Suryani, dkk, 2018). Secara umum ada tiga proses utama yang selalu ada dalam model pengembangan tersebut adalah perencanaan (*planning*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*). Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media pembelajaran materi memainkan alat musik barat (akor dasar gitar) berbasis media audio-visual interaktif untuk peserta didik kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Mauponggo.

Skema desain pembelajaran model Alessi & Trollip yang terdiri dari 3 tahapan yang terdiri dari: Perencanaan (*planning*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*). Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis bahan ajar dengan tujuan mengidentifikasi kelayakan dari pengembangan media pembelajaran. Terdapat dua tahapan dalam menganalisis, antara lain:

Produk dirancang berdasarkan kebutuhan analisis yang sudah dilakukan sebelumnya oleh peneliti yang diawali dengan mendesain konten berdasarkan alur atau konsep pelaksanaan, membuat gambaran dasar produk dengan membuat kerangka tampilan awal, menyusun materi yang dikumpulkan secara terstruktur dan di desain melalui *software adobe flash CS 6*. Pada bagian ini ahli materi, ahli desain, dan ahli media mengukur produk media pengembangan interaktif ini.

Tahap ini merupakan tahap awal produk yang divalidasi oleh ahli materi, ahlimedia, ahli desain setelah produk dibuat. Tahap uji alpha, ahli materi akan memberikan penilaian terhadap materi yang dikembangkan. Adapun ahli media memberikan penilaian dari segi programan dan tampilan untuk mengantisipasi kesalahan pada media. Ahli desain akan menilai dari segi pembelajaran apakah ada kesalahan dari perangkat pembelajaran dan alur

pembelajaran. Output produk ini berupa penilaian, komentar, dan saran dan selanjutnya output tersebut diperlukan sebagai bahan analisis dan revisi media yang sementara dikembangkan.

Pada uji coba lapangan skala kecil ini bertujuan untuk mengetahui ketertarikan peserta didik dan kemudahan media yang sedang dikembangkan dengan subyek 5 orang peserta didik kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Mauponggo. Selanjutnya memberikan angket kepada peserta didik untuk menilai dan memberikan saran tentang media yang diberikan. Kemudian data yang terkumpul berdasarkan penilaian dan saran dari peserta didik dianalisis yang dijadikan sebagai revisi terhadap produk yang sedang dikembangkan.

Dalam penelitian ini data dikumpulkan berupa deskriptif kualitatif dan data kuantitatif.

Angket merupakan lembar yang digunakan peneliti dalam proses pengumpulan data yang didalamnya berisi beberapa pertanyaan yang ditujukan kepada peserta didik setelah menggunakan media dan dijawab secara tertulis. Angket juga diberikan kepada ahli materi, ahli desain dan ahli desain dengan tujuan mengetahui respon serta kelayakan dari media yang selanjutnya dijadikan peneliti dalam merevisi produk yang dikembangkan. Instrumen untuk ahli media berisi poin-poin yang akan dinilai dari aspek pewarnaan dan bahasa, desain multimedia dan pemrogram.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kualitas media audio visual interaktif akor dasar gitar kelas XI Bahasa dilihat dari aspek mata pelajaran berada pada kriteria valid. Hasil *review* materi diberikan oleh ahli materi yaitu dosen pengajar di Program Studi Pendidikan Musik STKIP Citra Bakti Ngada. Berdasarkan hasil *review* oleh ahli materi, validasi pengembangan media audio visual interaktif mendapatkan persentase 81,3% "**Valid**". Uji kelayakan tercatat sejalan dengan teori Surjono (2017) yaitu, kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran sudah jelas dan sesuai dengan karakteristik peserta didik, kebenaran struktur materi jelas, keakuratan isi materi jelas, kebenaran tata bahasa sudah jelas, kebenaran ejaan sudah jelas, kebenaran istilah jelas, kebenaran tanda baca sudah jelas, kesesuaian tingkat kesulitan dengan pengguna, ketergantungan materi dengan budaya etnik sudah jelas.

Kualitas media audio visual interaktif akor dasar gitar dilihat dari aspek media pembelajaran berada pada kriteria sangat valid. Hasil *review* media diberikan oleh ahli media yaitu dosen pengajar di STKIP Citra Bakti Ngada. Berdasarkan hasil *review* oleh ahli media, validasi pengembangan media audio visual interaktif mendapat persentase 92%

“Sangat Valid”. Hal ini sejalan dengan pernyataan Surjono (2017), tentang kriteria yang perlu ada dalam media pembelajaran interaktif adalah tata letak yang sudah sesuai dan jelas, penggunaan warnasudah menarik, kualitas teks (ukuran, jenis font, warna) sudah sesuai dan jelas, kualitas gambar (resolusi, relevansi dengan materi) sudah jelas, kualitas animasi (resolusi, relevansi dengan materi) sudah jelas, kualitas audio/video sudah sesuai dan jelas, fungsi navigasi sudah jelas dan sesuai, konsistensi navigasi sudah jelas dan sesuai, dan kekontrasan latar belakang dengan objek depan sudah menarik. Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat diidentifikasi bahwa media audio visual interaktif akor dasar gitar ini sangat valid menurut ahli media pembelajaran.

Kualitas media audio visual interaktif akor dasar gitar dilihat dari aspek desain pembelajaran. Hasil *review* desain diberikan oleh ahli desain yaitu dosen pengajar di STKIP Citra Bakti Ngada. Berdasarkan hasil *review* oleh ahli desain, validasi pengembangan media audio visual interaktif mendapatkan presentase 97,14% **“Sangat Valid”**. Sesuai dengan penilaian berdasarkan angket instrumen pada uji ahli desain pembelajaran, yang didukung oleh teori Surjono (2017), ketepatan tema sudah jelas dan sesuai, metodologi (cara penyajian) sudah jelas, interaktivitas sudah jelas dan sesuai, kapasitas kognitif sudah jelas dan sesuai dengan karakteristik peserta didik, strategi pembelajaran sudah jelas, kontrol pengguna sudah sesuai dan jelas, kualitas pertanyaan sudah sesuai dan jelas, kualitas umpan balik sudah sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Uji coba perorangan dilakukan kepada 1 orang siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Mauponggo yang dipilih oleh guru mata pelajaran seni budaya. Dari hasil analisis angket pada pelaksanaan uji coba perorangan didapatkan hasil presentase 73,3% **“Valid”**. Hal ini berarti media yang dikembangkan dapat diterima. Pernyataan ini sejalan dengan teori Sabari (2005) pada model pembelajaran berbasis media interaktif yaitu, model pembelajaran yang digunakan sudah membangkitkan motivasi, minat dan gairah belajar peserta didik, model pembelajaran yang digunakan sudah bisa merangsang keinginan peserta didik untuk belajar lebih lanjut, seperti melakukan interaksi dengan guru dan peserta didik lainnya, model pembelajaran sudah bisa memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk memberikan tanggapannya terhadap materi yang disampaikan, model pembelajaran sudah bisa menjamin perkembangan kegiatan kepribadian peserta didik, model pembelajaran yang digunakan sudah bisa mendidik peserta didik dalam teknik belajar sendiri dan cara memperoleh pengetahuan melalui usaha pribadi, dan yang terakhir model pembelajaran yang digunakan sudah bisa menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai dan sikap peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.

Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 5 orang siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Mauponggo. Dari hasil analisis angket, pada pelaksanaan uji coba kelompok kecil mendapat presentase 75% **“Valid”**. Hal ini bisa disimpulkan bahwa media yang dikembangkan ini dapat digunakan. Pernyataan ini sejalan dengan teori Sabari (2005) pada model pembelajaran berbasis media interaktif yaitu, model pembelajaran yang digunakan sudah membangkitkan motivasi, minat dan gairah belajar peserta didik, model pembelajaran yang digunakan sudah bisa merangsang keinginan peserta didik untuk belajar lebih lanjut, seperti melakukan interaksi dengan guru dan peserta didik lainnya, model pembelajaran sudah bisa memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk memberikan tanggapannya terhadap materi yang disampaikan, model pembelajaran sudah bisa menjamin perkembangan kegiatan kepribadian peserta didik, model pembelajaran yang digunakan sudah bisa mendidik peserta didik dalam teknik belajar sendiri dan cara memperoleh pengetahuan melalui usaha pribadi, dan yang terakhir model pembelajaran yang digunakan sudah bisa menanamkan dan mengembangkan nilai-nilai dan sikap peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil diatas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis media audio visual interaktif layak digunakan untuk dijadikan sebagai media pembelajaran bagi peserta didik SMA. Kelayakan media ini diperoleh dari uji kelayakan oleh ahli materi, ahli media, ahli desain, uji coba perorangan, uji coba lapangan kecil pada peserta didik kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Mauponggo sebagai pengguna produk pengembangan.

Saran

- 1) Bagi Guru. Guru dapat memanfaatkan fasilitas sarana dan prasarana yaitu media pembelajaran berbasis media audio visual interaktif dalam proses pembelajaran
- 2) Bagi Sekolah. Media pembelajaran berbasis media audio visual interaktif dalam proses pembelajaran dapat dimasukkan dalam menyusun program untuk peningkatan kualitas sekolah dan dapat memberikan fasilitas lebih dari sekolah sehingga dapat digunakan oleh siswa dan guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Ansyar, M. (2015). *Kurikulum Hakikat, Fondasi, Desain dan Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Atoel, Roby. (2011). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

- Depdiknas.(2003). *Undang-undang RI No.20 tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Hamalik, Oemar. (1986). *Media Pendidikan*. Bandung: Alumn
- Iriaji. (2015). *Konsep Dan Strategi Pembelajaran Seni Budaya*. Cakrawala Indonesia.
- Mau, R,S. (2020). *Laporan Pelaksanaan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) 2 Di SMA Negeri 1 Mauponggo*.Malanuza: Program Studi Pendidikan Musik Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Citra Bakti Ngada 2020.
- Mayer, R. E. (2005). *Cognitive theory of multimedia learning*. In R. E. Mayer (Ed.), *The Cambridge handbook of multimedia learning* (pp. 31–48). New York: Cambridge University Press.
- Surjono, H, D (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif-Konsep Dan Pengembangan*.Karangmalang Yogyakarta: UNY Press.