

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SOLFEGGIO PADA MATERI MEMAHAMI TEKNIK DAN GAYA BERNYANYI LAGU DAERAH KELAS VIII SMP CITRA BAKTI KECAMATAN GOLEWA KABUPATEN NGADA

Yohanes Baptista Lingge¹⁾, Ferdinandus Bate Dopo²⁾, Florentianus Dopo³⁾

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Musik, STKIP Citra Bakti

¹yohanlingge@gmail.com, ²ferdinbate@gmail.com, ³dopoflorentianus@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran seni musik berbasis multimedia interaktif, dengan materi solfeggio dalam usaha meningkatkan kemampuan memahami teknik dan gaya bernyanyi lagu daerah, pada peserta didik SMP Citra Bakti Malanuza. Penelitian ini merupakan Jenis penelitian perancangan dan penelitian pengembangan (*design & development research*), dengan menggunakan model yang dikembangkan oleh *Alessi and Trollip*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, hasil tes multimedia interaktif solfeggio antara lain; uji kelayakan materi pembelajaran oleh ahli materi memperoleh hasil 81, 3% dengan kriteria "Valid", komentar dari ahli yakni sudah dapat digunakan dengan memperhatikan saran dan masukan. Penelitian dari ahli media memperoleh hasil 89, 3% dengan kriteria "Sangat valid", komentar dari ahli yakni sudah dapat digunakan dengan memperhatikan saran dan masukan. Uji kelayakan oleh ahli desain memperoleh hasil 82,5% dengan kriteria "sangat Valid", dengan komentar dari ahli yakni sudah dapat digunakan dengan memperhatikan saran dan masukan. Hasil penelitian uji coba perorangan memperoleh 80% dengan kriteria "valid". Uji coba lapangan skala kecil memperoleh hasil 75% dengan kategori "valid". Berdasarkan hasil uji kelayakan tersebut, menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif solfeggio dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk, meningkatkan kemampuan memahami teknik dan gaya bernyanyi lagu daerah.

Abstract

The purpose of this research is to produce an interactive multimedia-based musical art learning media, with solfeggio material in an effort to improve the ability to understand the technique and style of singing folk songs, for the students of SMP Citra Bakti Malanuza. This research is a type of design research and development research, using the model developed by *Alessi and Trollip*. The results of this study indicate that, the results of the solfeggio interactive multimedia test include; the feasibility test of learning materials by material experts obtained 81.3% results with the "Valid" criteria, comments from experts that can be used by taking into account suggestions and input. Research from media experts obtained results of 89.3% with the criteria of "Very valid", comments from experts that can be used by paying attention to suggestions and input. The feasibility test by design experts obtained 82.5% results with the criteria of "very valid", with comments from experts that it can be used by taking into account suggestions and input. The results of the individual trial study obtained 80% with "valid" criteria. Small-scale field trials obtained 75% results in the "valid" category. Based on the results of the feasibility test, it shows that the solfeggio interactive learning multimedia is declared feasible to be used as a learning medium to improve the ability to understand the technique and style of singing folk songs.

Sejarah Artikel

Diterima: 23-11-2021

Direview: 26-12-2021

Disetujui: 31-01-2022

Kata Kunci

pengembangan,
multimedia, interaktif,
solfeggio

Article History

Received: 23-11-2021

Reviewed: 26-12-2021

Published: 31-01-2022

Key Words

development,
multimedia, interactive,
solfeggio

PENDAHULUAN

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 (UUSPN No. 20 Tahun 2003). Pendidikan secara umum dikemas dalam bentuk pembelajaran yang biasanya berada dilembaga pendidikan, misalnya di sekolah-sekolah dan perguruan tinggi untuk membimbing peserta didik maupun mahasiswa.

Menurut Pane dan Dasopang (2017), pembelajaran adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasikan lingkungan yang ada disekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Efektifitas dan efisiensi pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi untuk menyampaikan pesan atau informasi sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat serta perhatian peserta didik. Untuk itu, seiring dengan perubahan zaman di era modern sekarang, pembelajaran lebih mengarah pada proses belajar yang interaktif, dimana peserta didik lebih cenderung memanfaatkan media untuk belajar mandiri. Menurut Purnomo, dkk (2014:1) pembelajaran seni budaya merupakan aktivitas belajar yang menampilkan karya seni estetis, artistik, dan kreatif yang berakar pada norma, nilai perilaku, dan produk seni budaya bangsa melalui aktivitas kebudayaan. Pembelajaran seni budaya dirancang berbasis aktivitas dalam sejumlah ranah seni salah satunya adalah seni musik. Pembelajaran seni musik memberikan kontribusi yang sangat besar yakni untuk memberikan kemampuan mengekspresikan dan mengapresiasi seni secara kreatif.

Meskipun sudah mengalami berbagai perkembangan baik dari aspek kurikulum maupun aspek-aspek lain yang menunjang kualitas pembelajaran seni budaya (seni musik) di sekolah, tidak dapat disangkal masih banyak permasalahan yang dijumpai sehingga menyebabkan pembelajaran tidak berjalan sebagaimana diidealkan. Hal tersebut dilihat berdasarkan permasalahan yang ada di SMP Citra Bakti pada saat observasi awal, bahwa dalam proses pembelajaran seni musik belum dijalankan secara efektif dan efisien, sehingga pembelajaran seni musik di SMP Citra Bakti kurang menyenangkan khususnya di kelas VIII. Hal tersebut menyebabkan minat dan motivasi keinginan belajar musik peserta didik berkurang, rendahnya sikap apresiasi dalam pembelajaran musik, peserta didik lebih cenderung pasif karena proses pembelajaran musik terlihat tidak menarik dan membosankan. Permasalahan tersebut mempengaruhi kurangnya pengetahuan dan kemampuan dalam pembelajaran seni musik kelas VIII tentang “teknik dan gaya bernyanyi lagu daerah”. Hampir seluruh peserta didik di kelas tersebut masih sangat minim kemampuannya dalam

bernyanyi, di antaranya peserta didik belum mampu membaca notasi angka dengan baik dan bernyanyi asal-asalan ketika diberi teks lagu daerah yang di dalamnya terdapat notasi. Namun berdasarkan kendala yang dilihat ternyata, ada beberapa hal mendasar yang membuat pembelajaran seni musik kelas VIII tersebut tidak berjalan dengan semestinya, diantaranya pendidik hanya menggunakan metode ceramah sehingga pembelajaran sangat monoton, memberikan materi hanya berupa teori yang ada di modul.

Berdasarkan permasalahan yang dijumpai, maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif materi seni musik dengan metode solfeggio dalam membantu peserta didik membaca notasi. Dengan adanya media pembelajaran interaktif dapat meminimalisir keterbatasan peserta didik memahami materi pembelajaran seni musik dalam kaitannya dengan membaca notasi. Selain itu, peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan apa yang dijelaskan oleh pendidik tetapi peserta didik lebih dalam melakukan aktivitas seperti mengamati, melakukan dan mengaplikasikan secara individual.

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan. Gagne (dalam Mardia, 2017:11) menyatakan bahwa, media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsangnya untuk belajar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan atau disediakan oleh pendidik dimana penggunaanya diintegrasikan ke dalam tujuan dan isi pembelajaran, sehingga dapat membantu meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran serta mencapai kompetensi pembelajarannya.

Adapun jenis-jenis dari media Menurut Syarah (2017), jenis-jenis media pembelajaran adalah sebagai berikut: 1) Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik untuk mempelajari isi tema. 2) Media visual adalah media yang menyampaikan pesan melalui penglihatan atau media yang hanya dapat dilihat. 3) Media audio-visual adalah kombinasi dari media audio dan visual atau biasa disebut pandang dengar.

Multimedia adalah kombinasi banyak atau beberapa media seperti teks, gambar, suara, video yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi (Surjono, 2017: 2). Multimedia dibuat untuk suatu tujuan tergantung pemanfaatannya. Multimedia yang digunakan peserta didik untuk mencapai tujuan akhir pembelajaran disebut multimedia pembelajaran. Dalam menggunakan aplikasi multimedia tersebut, peserta didik tentu melakukan aktivitas dan berinteraksi seperti, mengklik tombol (*next, back, home*), dll.

Model pembelajaran Interaktif adalah suatu cara atau teknik pembelajaran yang digunakan guru pada saat menyajikan bahan pelajaran dimana pendidik pemeran utama dalam menciptakan situasi interaktif yang edukatif, yakni interaksi antara pendidik dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik dan dengan sumber pembelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan belajar. Menurut Syah (1998) proses belajar mengajar keterlibatan siswa harus secara totalitas, artinya melibatkan pikiran, penglihatan, pendengaran dan psikomotor (keterampilan, salah satunya sambil menulis).

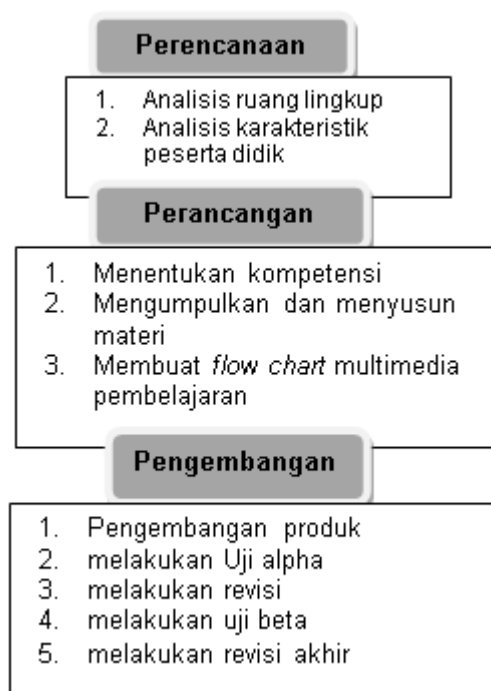
Pada abad-21 ini menuntut karakteristik peserta didik agar memiliki keterampilan belajar dan inovasi, yaitu terkait dengan kemampuan berpikir kritis. Kemampuan ini menuntut kebebasan berpikir dalam kegiatan pembelajaran.

Dopo dan Ismaniati (2016) menjelaskan bahwa, sebagai aplikasi praktis teknologi pendidikan sumber belajar memainkan peran krusial dalam mengatasi masalah-masalah belajar. maka dari itu peserta didik abad-21 adalah mereka yang memiliki kemampuan mengenali, menggunakan secara teknis, dan memanfaatkan aktivitas pembelajaran. Misalnya penggunaan televisi sebagai media pembelajaran, karena peserta didik dapat terlibat langsung dalam pembelajaran audio visual.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas maka dilakukan penelitian dengan menggunakan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Solfeggio Pada Materi “Memahami Teknik Dan Gaya Bernyanyi Lagu Daerah” Kelas VIII Semester II SMP Citra Bakti Kecamatan Golewa Kabupaten Ngada 2020/2021”, dengan Rumusan Masalah 1) Bagaimana desain atau rancangan pengembangan media pembelajaran solfeggio pada materi gaya dan bernyanyi lagu daerah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia untuk peserta didik di kelas VIII SMP Citra Bakti?. 2) Bagaimana tingkat kelayakan dari media pembelajaran solfeggio yang interaktif berbasis multimedia pada materi Gaya Dan Bernyanyi Lagu Daerah untuk peserta didik di kelas VIII SMP Citra Bakti?. Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan dari penelitian ini yakni 1) Untuk mengetahui desain atau rancangan pengembangan media pembelajaran solfeggio pada materi gayadan bernyanyi lagu daerah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia untuk peserta didik di kelas VIII SMP Citra Bakti. 2) Untuk mengetahui tingkat kelayakan dari media pembelajaran solfeggio yang interaktif berbasis multimedia pada materi Gaya Dan Bernyanyi Lagu Daerah untuk peserta didik di kelas VIII SMP Citra Bakti.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan perancangan dan penelitian pengembangan (*design & development research*). Model pengembangan yang digunakan oleh peneliti mengadopsi model pengembangan multimedia pembelajaran yang dikembangkan oleh Alessi & Trollip, 2001 (dalam Suryani, dkk, 2018). Berikut ini tahapan penelitian berdasarkan Model Alessi & Trollip. Prosedur penelitian pengembangan ini memiliki serangkaian prosedur sebagai berikut:



Gambar 1. Prosedur Penelitian Pengembangan

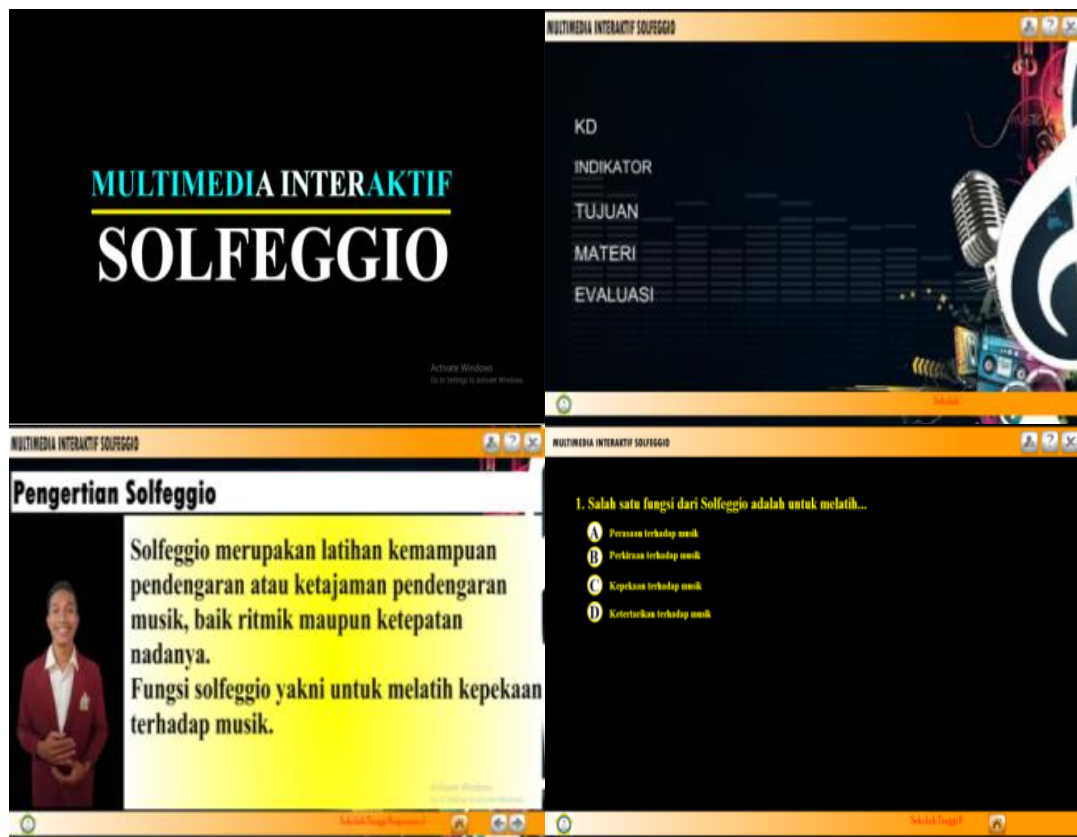
Dalam penelitian ini data dikumpulkan berupa deskriptif kualitatif dan data kuantitatif. Data Kualitatif yaitu data yang diambil berupa kritik dan saran dari ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran, angket peserta didik. Data Kuantitatif merupakan data pokok dalam penelitian yang berupa data penilaian tentang multimedia pembelajaran interaktif materi seni musik (*solfeggio*) dari lembar validasi media, lembar angket peserta didik kelas VIII SMP Citra Bakti. Teknik ini digunakan untuk mengolah data yang berasal dari angket dalam bentuk deskriptif persentase. Untuk menemukan kesimpulan yang telah tercapai maka ditetapkan kriteria sesuai tabel tingkat validasi adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Tingkat Validasi

Prosentase	Keterangan
86%-100%	Sangat valid
71%-85%	Valid
56%-76%	Cukup valid
<55%	Kurang valid

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini telah menghasilkan media pembelajaran pada mata pelajaran seni budaya khususnya materi memahami teknik dan gaya bernyanyi lagu daerah, dengan menggunakan software multimedia pembelajaran interaktif solfeggio, untuk meningkatkan kemampuan bernyanyi dengan teknik solfeggio yang benar, bagi peserta didik SMP Citra Bakti kelas VIII semester II di Kabupaten Ngada. Berikut beberapa tampilan halaman multimedia interaktif solfeggio.



Gambar 2. Halaman Multimedia Interaktif Solfeggio

Multimedia pembelajaran ini terdapat beberapa fitur dari aspek tampilan sampai isi, antara lain; 1) Tampilan intro merupakan tampilan awal masuk pada multimedia pembelajaran interaktif solfeggio. Pada tampilan intro ini berisi video bermain piano dengan suara animasi pembuka dan selanjutnya muncul tampilan judul “Multimedia Interaktif Solfeggio”. 2) Tampilan petunjuk merupakan panduan penggunaan tombol multimedia interaktif solfeggio, agar peserta didik atau pengguna tidak bingung dalam menggunakan fungsi masing-masing tombol. tampilan petunjuk berisi tombol-tombol dan fungsinya serta suara backsound yakni perintah yang harus dilakukan pengguna. 3) Tampilan profil pengembang, Pada tampilan ini berisi tentang profil identitas pengembang media

pembelajaran, dosen pembimbing 1, pembimbing 2, ahli desain, ahli media dan ahli materi.

3) Tampilan menu berisi sub-sub menu utama pembelajaran multimedia interaktif solfeggio antara lain, KD (berisi kompetensi dasar pembelajaran), Tujuan pembelajaran, indikator pembelajaran, materi solfeggio, dan evaluasi pembelajaran. 4) Tampilan KD berisi kompetensi dasar yang harus dicapai peserta didik dalam pembelajaran seni budaya khususnya materi memahami teknik dan gaya bernyanyi lagu daerah. Tampilan KD dapat dilihat pada gambar berikut. 5) Tampilan indikator berisi sub-sub materi solfeggio yang akan dipelajari peserta didik. 6) Tampilan tujuan berisi sub-sub hasil akhir setelah mempelajari solfeggio

7) Tampilan Materi, pada multimedia ini mencakup materi tentang solfeggio termasuk didalamnya video pembelajaran dan quiz. Selain itu, terdapat juga video latihan solfeggio untuk membantu user menguji pemahamannya terhadap materi yang dipelajari. 8) Tampilan evaluasi, Menu evaluasi berisi soal-soal yang terdiri dari 5 soal tentang materi solfeggio setelah selesai mengerjakan user bisa mengetahui perolehan skor dan user bisa mencoba lagi jika merasa belum puas. Software utama yang digunakan untuk pembuatan multimedia interaktif solfeggio ini yakni menggunakan *software adobe flash cs6*. Dalam uji coba produk diperoleh dua jenis data, yaitu data uji alpha dan uji beta. untuk uji alpha dilakukan oleh 1 orang ahli materi pembelajaran solfeggio, 1 orang ahli media dan 1 orang ahli desain. Dan untuk uji beta dilakukan dua tahap uji kelayakan yakni uji coba perseorangan yang dilakukan terhadap satu orang peserta didik dan uji coba kelompok kecil oleh 5 orang peserta didik.

Berdasarkan hasil uji kelayakan oleh ahli materi pada 15 aspek yang dinilai dengan jumlah skor sebanyak 75 memperoleh hasil yaitu jumlah skor sebanyak 61 dengan presentasi 81, 3% dan termasuk pada kriteria "**Valid**". uji kelayakan oleh ahli media pada 15 aspek yang dinilai dengan jumlah skor sebanyak 75 memperoleh hasil yaitu jumlah skor sebanyak 67 dengan presentasi 89, 3% dan termasuk pada kriteria "**Sangat Valid**". uji kelayakan oleh ahli media pada 14 aspek yang dinilai dengan jumlah skor sebanyak 70 memperoleh hasil yaitu jumlah skor sebanyak 62 dengan presentasi 88,5% dan termasuk pada kriteria "**Sangat Valid**". untuk uji beta pertama yakni uji perseorangan. Hasil penyajian dengan jawaban "ya" memperoleh skor 12 dan jawaban "tidak" memperoleh skor 3. Jumlah total skor bobot adalah 15. Maka hasil kalkulasi di atas adalah 80%. Hasil tersebut berada pada kualifikasi "**valid**" sehingga multimedia interaktif solfeggio tidak perlu direvisi. Dan uji kelayakan kelompok kecil hasil penyajian dengan jawaban "ya" memperoleh skor 6 dan memperoleh skor 2 jawaban "tidak". Jumlah total skor bobot adalah 8. Maka hasil

kalkulasi di atas adalah 75%. Hasil tersebut berada pada kualifikasi “**valid**”. Sehingga multimedia interaktif solfeggio tidak perlu direvisi.

Pengembangan produk multimedia interaktif ini, dilakukan berdasarkan melalui proses tahapan sebagaimana dijelaskan pada BAB III diantaranya Perencanaan, perancangan, dan pengembangan. Adapun deskripsi hasil pengembangan produk berdasarkan penilaian uji kevalidan media, antara lain :

Hasil Validasi oleh Ahli Materi

Berdasarkan hasil analisis data penilaian oleh ahli materi memperoleh jumlah skor 61 dari 15 butir kriteria penilaian dan memperoleh persentase 81, 3% dengan kriteria “Valid” dan direvisi sesuai saran ahli materi. Skor tertinggi yang diperoleh adalah 5 pada 2 butir kriteria sangat baik, dengan indikator instrumen penilaian yaitu Ketersediaan latihan terhadap materi, dan Ketersediaan contoh dan non contoh memperoleh skor 5. Skor tertinggi kedua adalah 4 pada 12 butir indikator penilaian, dengan indikator instrumen yaitu Kesesuaian materi dengan KI, KD, Tujuan dan Indikator, Kesesuaian materi dengan peserta didik, Kelogisan susunan materi, Kecukupan materi terhadap pencapaian tujuan, Kebenaran materi dari sisi fakta, konsep, prinsip dan prosedur, Kemudahan mencerna materi, Tingkat keterbacaan terhadap materi, Kebiasaan materi yang dikembangkan, Kesistematiskan sub materi yang ditampilkan, Ketersediaan daftar pustaka, Kemudahan dalam memutakhirkan materi, Ketersediaan repetisi/rangkuman terhadap materi. Skor tertinggi kedua dengan kriteria baik adalah 3 pada 1 butir indikator penilaian yakni Ketersediaan Daftar istilah.

Hasil Validasi oleh Ahli Media

Sesuai dengan hasil analisis data dimana jumlah skor 67 dari 15 butir kriteria penilaian diperoleh 89, 3% dengan kriteria “Sangat valid” dan direvisi sesuai saran ahli media. Skor tertinggi yang diperoleh dari ahli media yaitu 5 sebanyak 7 butir, dan 4 sebanyak 8 butir. Indikator penilaian yang mendapat skor 5 yakni Kelengkapan Identitas Media, Kualitas teknis video (frame rate, komposisi, ukuran shot), Keserasian penggunaan warna, Kelogisan navigasi antar elemen atau halaman, Ketersediaan panduan penggunaan media, Kemenarikan desain antar muka secara keseluruhan, originalitas dan Kemudahan penggunaan.

Indikator penilaian yang mendapat skor 4 yakni Ketepatan penggunaan tipografi (font style, Size), Ketepatan penggunaan unsur grafis (gambar, foto, ilustrasi), Kualitas unsur grafis, Ketepatan Penggunaan elemen audio, Kualitas audio yang digunakan, ketepatan penggunaan elemen animasi, Ketepatan penggunaan video, Ketaatan penggunaan prinsip multimedia.

Hasil Validasi oleh Ahli desain

Sesuai dengan hasil analisis data dengan jumlah skor 62 dari 14 butir kriteria penilaian memperoleh presentasi 82,5% dengan kriteria “sangat Valid” dan revisi sesuai saran. Skor tertinggi adalah 5 pada 6 butir kriteria penilaian. Dengan indikator instrumennya yaitu Kelengkapan Desain Instruksional (RPP, RPPH), Ketepatan memilih KD terkait media yang dikembangkan, Ketepatan rumusan Tujuan pembelajaran, Ketepatan merumuskan indikator, Menyertakan suplemen materi tambahan, Menyertakan latihan atau pengayaan materi, maka diberi skor 5 dengan kriteria sangat baik.

Skor tertinggi kedua adalah 4 pada 8 butir kriteria penilaian. Dengan indikator instrumennya yaitu Ketepatan memilih pendekatan/strategi pembelajaran, Ketepatan memilih metode pembelajaran, Kelengkapan memilih teknik pembelajaran, Kesesuaian metode dengan teknik pembelajaran, Kesesuaian materi dengan tujuan, Ketepatan pengorganisasian materi, Kesesuaian pertanyaan dengan tujuan pembelajaran, Ketepatan memilih metode dan bentuk instrumen. Ahli memberi skor 4 karena melihat bahwa kriteria yang ada didalam media berada pada kategori baik.

Hasil Uji Coba Perorangan

Hasil uji coba perorangan telah dijabarkan pada tabel 4.8. Adapun indikator instrumen yang mendapat opsi “ya” sebanyak 12 dan yang mendapat respon “tidak” sebanyak 3. Indikator yang mendapat opsi “ya” antara lain Konten, apakah materi sudah cukup, apakah ada bagian yang sulit, lingkungan belajar, apakah media ini dapat digunakan belajar di luar kelas, minat dan keterimaan, apakah anda senang menggunakan media ini, minat dan Keterimaan, apakah anda akan menggunakan media ini, perbaikan, jika ada perbaikan bagian mana yang perlu diperbaiki, siapa lagi yang cocok menggunakan media ini, apakah media ini selaras dengan pengalaman atau ada pengalaman baru, apakah media bermanfaat dalam belajar, apakah ada hal baru dari media ini dibanding yang sejenis, persepsi, apakah media ini menarik bagi anda, persepsi apakah media ini mudah digunakan. Indikator yang mendapat respon “Tidak” yakni lingkungan belajar, apakah anda mampu menggunakan media ini tanpa bantuan guru, revisi khusus, revisi khusus kalau ada bagian khusus mana yang perlu diperbaiki, apa ada bagian kecil kesalahan yang anda temukan.

Hasil Uji Coba Lapangan Skala Kecil

Hasil uji coba lapangan skala kecil sudah dipaparkan pada tabel 4.9. Uji coba kelompok kecil dilakukan untuk melihat keefektifan multimedia interaktif jika digunakan pada saat pembelajaran berkelompok.. Adapun indikator instrumen yang mendapat opsi “ya” sebanyak 6 dan yang mendapat respon “tidak” sebanyak 2. Indikator yang mendapat opsi

“ya” antara lain yaitu kesiapan belajar, apakah media ini membantu memahami sesuai materi yang diajarkan, perilaku belajar, apakah perlu bantuan orang lain dalam menggunakan media ini, implementasi, apakah guru menggunakan media ini dalam pembelajaran, hasil belajar, apakah media mampu membantu anda mencapai tujuan pembelajaran, hasil belajar, apakah media mampu membantu anda meningkatkan pemahaman, kemenarikan apakah media ini menarik buat anda. Indikator yang mendapat respon “Tidak” yakni kesiapan belajar, apakah anda perlu persiapan khusus untuk belajar dengan media ini, perilaku belajar, apakah dengan media ini membutuhkan waktu yang banyak. Komentar yang diberikan oleh penilai adalah media ini sangat membantu untuk memudahkan dalam proses belajar. Untuk dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif solfeggio ini dapat digunakan untuk pembelajaran dalam bentuk kelompok.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan mengenai pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif dengan materi solfeggio pada mata pelajaran seni budaya SMP Citra Bakti kelas VIII dapat disimpulkan beberapa hal, antara lain:

1. Penelitian yang telah dilakukan telah menghasilkan sebuah produk berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran seni budaya, khususnya seni musik di SMP dengan materi yang dipilih adalah solfeggio. Model pengembangan yang dipakai untuk menghasilkan produk ini adalah model Alessi and Trollip yang meliputi 3 tahapan antara lain perencanaan, perancangan, dan pengembangan. Ketiga tahapan ini telah dilalui oleh peneliti sebelum menghasilkan produk multimedia interaktif solfeggio tersebut.
2. Setelah menghasilkan produk, peneliti melakukan validasi ke beberapa ahli. Hasil yang diperoleh adalah 1) uji ahli materi memperoleh presentasi 81,3% (Valid), 2) uji coba ahli media pembelajaran memperoleh presentasi 89,3% (sangat valid), 3) uji coba ahli desain pembelajaran memperoleh 88,5% (sangat Valid), 4) uji coba perorangan memperoleh presentasi 80% (Valid), dan 5) uji coba lapangan skala kecil memperoleh presentasi 75 % (Valid).

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, penulis menyadari bahwa hasil penelitian dan temuan dalam skripsi ini masih jauh dari sempurna sehingga saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut.

1) Bagi peserta didik

Melalui pembelajaran multimedia interaktif solfeggio yang dihasilkan diharapkan peserta didik mampu memanfaatkan dan menggunakan sebaik mungkin sehingga multimedia interaktif solfeggio ini juga bisa menjadi salah satu referensi sumber belajar terutama dalam pembelajaran di masa pandemi ini. Selain itu melalui multimedia interaktif ini pula diharapkan peserta didik bisa belajar untuk menerapkan TIK di dalam pembelajaran mereka dan mampu menumbuhkan rasa ingin tahu tentang hubungan antara materi yang mereka pelajari dengan kehidupan keseharian mereka.

2) Bagi guru

Melalui pembelajaran solfeggio menggunakan multimedia interaktif yang dihasilkan diharapkan guru bisa memanfaatkan media ini sebagai bahan sumber belajar dalam materi memahami teknik dan gaya bernyanyi lagu daerah dan mampu menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan media-media pembelajaran yang berbasis TIK dengan pendekatan pembelajaran kontekstual.

3) Bagi peneliti

Melalui pengembangan media pembelajaran menggunakan multimedia interaktif ini diharapkan menjadi acuan bagi peneliti untuk lebih banyak belajar mengembangkan materi seni musik yang lain lagi sebagai perangkat pembelajaran, bila menjadi guru seni musik yang sesungguhnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. (2003). *Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional*.
- Firmansah, A. Sutanto, T. S & Nusantara, H. (2019).*Penggunaan Notasi Bantu Dalam Pembelajaran Solfeggio Untuk Meningkatkan Kemampuan Sight Reading-Sight Reading*. Bandung: Departemen Pendidikan Musik, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Husna, M. N, Kusmayadi, Y, & Latifah, D. (2016).*Penerapan Metode Solfeggio Untuk Siswa Tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) Kelas VII*.Universitas Pendidikan Indonesia.
- Mardia, Ainul. (2017). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Monopoly Game Smart Terhadap Minta Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fisika Kelas VII SMPN 2 Baraka*. Makassar : Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Alanudin Makassar.
- Miarso, Yusufhadi. (2007). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*.Jakarta : Kencana..
- Pane, Aprida.& Dasopang, M. Darwis. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman 3.2.

- Purnomo, E. Palupi, D.T. Rohmanto, B. Haerudin, D. & Juih, J. (2014). *Buku Guru Seni Budaya-SMP/Mts Kelas VIII*. Jakarta: Pusat Kurikulum Dan Pembukuan, Balitbang, Kemdikbud.
- Purwanto, A. Widaningrum, I & Nurfitri, K. (2019). *Aplikasi Musicroid Sebagai Media Pembelajaran Seni Musik Berbasis Android*. Ponorogo: Program Studi Informatika Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
- Surjono, H. Dwi. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif-Konsep Dan Pengemabangan*. Karangmalang Yogyakarta: UNY Press.
- Suryadi, Didik. (2020). *Tantangan Pendidikan Dalam Era Abad 21 (Penyuluhan Pada Guru TK Dan SD Di Kecamatan Seluma Barat, Kabupaten Seluma, Propinsi Bengkulu*. Bengkulu: Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bengkulu.
- Syah, Muhibbin. (1998). *Psikologi Pendidikan Suatu Pendekatan Baru*. Bandung : Remaja Rosdakarya.