

PENGEMBANGAN BUKU PANDUAN BERMAIN GITAR UNTUK ANAK USIA 8 – 12 TAHUN

M. Fahrian Noor

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Sendratasik
Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
fahriann2@gmail.com

Dr. Setyo Yanuartuti, M.Si.

Dosen Jurusan Sendratasik, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Surabaya
setyoyanuartuti@unesa.ac.id

Abstrak

Minimnya buku gitar untuk pembelajaran alat musik di Sekolah Dasar membuat guru lebih memilih alat musik pianika dan recorder sebagai media pembelajarannya. Asumsi bahwa gitar sulit untuk dipelajari juga menjadi faktor kurangnya penggunaan gitar dalam pembelajaran. Diperlukan buku yang sesuai dengan karakteristik anak yang dibuat dengan panduan cara memainkan gitar.

Model yang digunakan dalam pengembangan ini adalah model ADDIE yakni Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. Proses pengembangan dilakukan tahap analisis siswa, analisis konsep, analisis tujuan. Proses perancangan produk, pembuatan desain, perancangan angket validasi dan respon. Dalam proses pengembangan dilakukan pembuatan produk dan tahap validasi. Pada tahap implementasi dilakukan uji coba produk terhadap anak usia 8-12 tahun. Tahap evaluasi untuk mendapatkan persentase penilaian kualitas dan kepraktisan produk.

Hasil pengembangan sebagai berikut: pada tahap awal dilakukan analisis kebutuhan, tahap analisis siswa dilanjutkan analisis konsep. Tahap dua perancangan konsep dilanjutkan pembuatan produk. Produk divalidasi ahli materi, kegrafikan, dan bahasa. Hasil validasi didapatkan persentase 80% hasil validasi materi, 71,11% hasil kegrafikan, dan 97,14% hasil bahasa. Berdasarkan ketiga hasil tersebut produk direvisi. Selanjutnya dilakukan ujicoba produk kepada tujuh anak SDN Sidodadi 1 sebagai pengguna. Berdasarkan observasi ujicoba produk, setelah mempelajari buku panduan bermain gitar anak mampu memainkan alat musik gitar lagu Selamat Ulang Tahun dan Naik Delman secara bersama-sama yang didokumentasikan dalam format video.

Dengan demikian proses pengembangan produk buku panduan bermain gitar melalui tahap pembuatan produk berdasarkan desain, tahap penilaian kualitas dari tiga validator dengan klasifikasi sudah layak diujicobakan dan nilai kepraktisan produk diukur berdasarkan observasi anak mampu bermain gitar secara bersama-sama.

Kata Kunci: Pengembangan, Buku Panduan, Gitar, Usia 8 – 12 tahun

Abstract

The minimum of guitar books that are used for learning musical instruments at schools makes teachers choose pianica and recorder music instruments as learning media. many assumptions that the guitar is difficult to learn is also a factor in the lack of use of the guitar in learning. It needs book which is appropriate to the characteristics of children made with guidance how to play the guitar even without a companion.

The modal was developed in this development is the ADDIE model which has extension Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. The development process is carried out in the stages of student analysis, concept analysis, goal analysis. The process of designing products, making designs, designing validation and response questionnaires. In the development process the product is made and the validation stage is carried out. At the implementation stage, product trials are conducted on children aged 8 - 12 years. Evaluation stage to get a percentage of quality and practicality assessment of the product

The process of making the book done by two times draft, then manufacturing illustration. After producing, it was validation process. In the development, it was needed the validation of three experts, namely, material expert, graphic expert, and language expert to get the value of quality. The results of the validation obtained 80% of material validation, 71,11% of graphic validation, and 97,14 of language validation. Based on these three results, this product is already worth to be tested with the revision requirements in accordance with the advice. After revision process, the product trialed on seven children of SDN Sidodadi 1 as objects with the range age of 8 – 12 years. The observation product trialed, after learning the book guide playing guitar, children are able to play Happy Birthday songs and Ride the Delman songs together and documented in video.

Therefore the process of developing a guitar playing guide book product through the product manufacturing stage based on desain, the stage of product assessment of three validators with classifications is worth testing and the practicality value is measured based on observations of the children being able to playing guitar together.

Keywords: *Development, User Guide, Guitar, Age 8 – 12 Years*

PENDAHULUAN

Diantara cabang seni pertunjukan terdapat seni musik. Seni musik adalah ungkapan perasaan serta imajinasi penciptanya yang diwujudkan dalam bentuk bunyi dan tersirat unsur keindahan di dalamnya. Menurut Banoe (2003:288) musik adalah cabang seni yang membahas dan menetapkan berbagai suara ke dalam pola-pola yang dapat dimengerti dan dipahami manusia. Musik sendiri pun ternyata masih cukup luas, mulai dari musik tradisional, musik modern, musik kontemporer, serta musik klasik tentunya memiliki definisi yang berbeda-beda.

Pada zaman sekarang musik sangat digemari oleh banyak kalangan tidak hanya dari kalangan muda saja, kalangan anak kecil sampai orang dewasa pun ikut serta dalam perkembangan musik. bahkan dalam dunia kesehatan musik juga digunakan sebagai media terapi seperti mengendalikan emosi ketika mengalami stres, mengasah imajinasi anak, serta mengasah kecakapan pola berpikir anak. Dalam dunia pendidikan, musik juga diajarkan kepada para siswa melalui mata pelajaran seni budaya dengan kurikulum yang ditetapkan pemerintah dan dikembangkan oleh sekolah masing-masing. Di dalam kurikulum mata pelajaran seni budaya khususnya untuk SD telah terdapat kompetensi dasar sesuai dengan Permendikbud No 21 tahun 2016 tentang apresiasi dan kreasi karya seni musik (lagu anak-anak, lagu nusantara daerah lain, lagu wajib, musik ansambel, alat musik).

Gitar merupakan alat musik paling fenomenal di masa sekarang, hampir setiap orang pernah melihat alat musik gitar dalam wujud nyata, mulai dari para musisi yang memainkan di panggung-panggung hiburan sampai pengamen jalanan yang memainkan di dalam bus kota. Ini terbukti alat musik gitar dapat dimainkan oleh semua kalangan karena harganya yang cenderung lebih murah dari alat musik lainnya, cara memainkan yang cukup mudah serta dapat mengiringi nyanyian karena dimainkan dengan membentuk susunan akord atau kunci.

Walaupun gitar merupakan alat musik yang paling fenomenal tetapi di Sekolah Dasar masih banyak sekolah yang belum menggunakan alat musik ini pada mata pelajaran seni budaya. Banyaknya asumsi bahwa alat musik gitar susah dipelajari karena merupakan alat musik kompleks yang mempelajari unsur melodi, harmoni, dan ritme membuat alat musik ini jarang digunakan dalam pembelajaran.

Kurangnya pembelajaran gitar di sekolah memotivasi penulis mengembangkan buku tentang cara bermain gitar bagi anak usia SD. Pengembangan buku panduan bermain gitar ini dengan harapan dapat mempermudah anak usia SD yang mempelajari alat musik gitar menggunakan media buku secara otodidak atau tanpa disertai pendamping karena berisi langkah-langkah bermain gitar yang jelas. Berdasarkan fenomena tersebut dirumuskan

masalah sebagai berikut: 1) Bagaimana proses pengembangan buku panduan bermain gitar untuk anak usia 8-12 tahun?; 2) Bagaimana kualitas pengembangan buku panduan bermain gitar untuk anak usia 8-12 tahun?; 3) Bagaimana kepraktisan buku panduan bermain gitar berdasarkan hasil angket respon anak?;. Hasil penelitian ini ditujukan untuk mengetahui bagaimana proses pengembangan buku panduan bermain gitar untuk anak usia 8-12 tahun, mendeskripsikan kualitas buku panduan bermain gitar yang ditinjau dari penilaian ahli materi, ahli kegrafikan, dan ahli bahasa. Serta untuk mendapatkan nilai kepraktisan berdasarkan observasi perkembangan psikomotorik anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan *Research and Development (R&D)*. Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2006: 333). Menurut Sukmadinata (2009:164) *Research and Development (R&D)* merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada dan dapat dipertanggungjawabkan.

Dalam prosedur pengembangan akan dijabarkan tahapan melakukan pengembangan dengan model ADDIE. Menurut Branch (2009) dalam Sugiyono (2015:38) ADDIE adalah perpanjangan dari *Analisis (Analisis)*, *Design (Desain)*, *Development (Pengembangan)*, *Implementation (Implementasi)*, dan *Evaluation (Evaluasi)*. Tahap analisis terbagi menjadi analisis siswa, analisis konsep, dan analisis tujuan. Pada tahap perancangan terdapat tahapan penetapan materi, pembuatan desain, dan pembuatan kisi-kisi lembar angket validator dan angket respon. Selanjutnya tahap pengembangan yakni pembuatan produk dan tahap validasi. Tahap implementasi yaitu pengujian produk terhadap objek dan terakhir tahap evaluasi yaitu pengolahan hasil angket untuk mengetahui hasil penilaian kualitas dan kepraktisan produk.

Untuk mendapatkan hasil penilaian kualitas buku akan divalidasi oleh ahli materi, ahli grafis, dan ahli bahasa guna mendapatkan kualitas produk yang baik dan mendapat kelayakan untuk diujicobakan. Kemudian hasil nilai kepraktisan didapatkan berdasarkan observasi siswa yang menjadi objek ujicoba produk buku yaitu anak-anak berusia 8-12 tahun.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Proses pembuatan buku melalui beberapa tahap yaitu proses awal pengembangan adalah menganalisis permasalahan. Dalam tahap ini permasalahan yang sering muncul adalah anak kesulitan dalam mempelajari alat musik gitar jika tidak didampingi oleh guru. Guru tidak selalu ada setiap saat maka dari itu salah satu solusi untuk permasalahan ini adalah dibuat pengembangan buku panduan bermain akor dasar gitar yang didesain sesuai karakteristik anak usia SD. Analisis siswa dilakukan berdasarkan wawancara bersama guru Sekolah Dasar dan didapatkan hasil bahwa anak usia 8-12 tahun menyukai buku yang bergambar, berwarna, juga terdapat tulisan karena anak pada usia ini sudah mempunyai kompetensi membaca yang cukup baik dan sudah mampu menelaah isi bacaan. Kemudian dilakukan analisis konsep yaitu mencari referensi buku yang akan digunakan dan dijadikan sebagai acuan pembuatan buku baik berupa buku musik atau buku bacaan untuk anak.

Tahap perancangan dilakukan pembuatan desain produk yaitu desain sampul kulit depan, sampul kulit belakang. Bagian awal buku berisi halaman prakata, halaman daftar isi, halaman petunjuk penggunaan buku. Bagian isi materi berisi pengetahuan tentang gitar, organologi gitar, kunci/akor dasar gitar yang disertai panduan, dan latihan bermain lagu.

Tahap pengembangan yakni pembuatan produk. Dari hasil perancangan produk kemudian dilakukan pembuatan buku bersama ilustrator, pertemuan pertama bersama ilustrator untuk *briefing* atau menyampaikan persepsi penulis tentang buku yang akan dibuat. Penggunaan warna, layout, desain cover, ilustrasi sangat berpengaruh terhadap hasil produk. Pembuatan buku berlangsung kurang lebih 1 bulan sejak tanggal 03 Agustus 2019. Setelah pembuatan produk selesai buku dicetak dengan kertas artpaper ukuran A4 format *landscape* dan dijadikan sebagai draft pertama.

Tahap implementasi merupakan tahap ujicoba produk untuk mendeskripsikan kelayakan produk yang telah dibuat. Dalam penelitian ini dilakukan kepada 7 orang anak berusia antara 8-12 tahun atau setara dengan kelas 4-6 SD. Objek penelitian adalah siswa-siswi SDN Sidodadi 1 berjumlah 7 orang. Proses penelitian dilakukan selama empat hari berturut-turut.

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui hasil persentase penilaian validator ahli dan observasi siswa. Siswa juga diberikan angket respon untuk mengetahui seberapa menarik produk buku panduan bermain gitar bagi siswa. Pengolahan data kuantitatif menjadi data kualitatif dilakukan pada tahap ini. Data persentase penilaian validator ahli ditujukan untuk mendapatkan persentase kualitas produk, sedangkan kepraktisan produk didapatkan dari hasil observasi siswa dan data angket respon.

Berikut hasil validasi produk oleh validator ahli materi, ahli kegrafikan, dan ahli bahasa

Tabel 1 Lembar hasil validasi ahli materi

No	Indikator	Skala Nilai				
		1	2	3	4	5
A.	Materi					
1	Materi akor yang diberikan sesuai dengan usia anak 8 – 12 tahun.				√	
2	Materi yang diberikan akurat, bertahap dan sistematis				√	
3	Materi latihan bermain lagu sesuai dengan usia anak 8 – 12 tahun				√	
4	Materi latihan bermain lagu tersusun sistematis dan bertahap				√	
5	Ilustrasi gambar mampu menarik dan memperjelas materi sehingga dapat mendukung pemahaman siswa			√		
6	Keakuratan panduan bermain akor				√	
7	Keseluruhan materi disajikan dengan menarik					√
B.	Kesesuaian Bahasa					
1	Bahasa yang digunakan komunikatif				√	
2	Bahasa yang digunakan mudah dipahami anak				√	
3	Bahasa yang digunakan dalam panduan akor				√	

Penilaian pada lembar validasi ahli materi bertujuan untuk mengetahui nilai kualitas buku berdasarkan tinjauan materi. Butir-butir penilaian berisikan indikator seputar isi materi yaitu keakuratan materi akor, kesesuaian materi akor untuk anak, tingkat kesulitan tiap-tiap akor, dan materi latihan lagu. Dari hasil angket didapatkan satu indikator dengan nilai (3), delapan indikator dengan nilai

Tabel 4 Lembar hasil validasi ahli kegrafikan

No	Indikator	Skala Nilai				
		1	2	3	4	5
A.	Teknik Penyajian					
1	Judul buku ajar menggambarkan materi yang disajikan.					√
2	Materi disajikan sistematis sehingga siswa mudah memahami materi yang diberikan.					√
B.	Kelengkapan Penyajian					
1	Buku disajikan secara lengkap yaitu Cover uku, Kata Pengantar, Daftar Isi, Materi, serta Latihan.					√
C.	Desain Kulit Buku					
1	Tampilan unsur letak pada kulit depan dan belakang secara harmonis memiliki irama dan kesatuan serta konsisten.				√	
2	Menampilkan pusat pandang / <i>center point</i> yang baik				√	
3	Komposisi dan ukuran tata letak (Judul, Pengarang, ilustrasi, dll) proporsional, seimbang, dan seirama dengan tata letak isi.			√		
D.	Desain Buku					
1	Penggunaan jenis huruf				√	
2	Tata letak isi dan tata letak konsisten (a) penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola, (b) pemisahan yang jelas antar paragraf.			√		
3	Unsur tata letak harmonis mencakup (a) bidang cetak dan margin proporsional, (b) spasi antar teks dan ilustrasi sesuai.			√		
4	Unsur tata letak lengkap (a) judul bab dan angka halaman, (b) ilustrasi keterangan gambar				√	
E.	Keterbacaan					
1	Tipografi mudah dibaca (a) jenis huruf, (b) lebar susunan teks, (c) spasi antar baris				√	
2	Ilustrasi isi menimbulkan daya tarik (a) keseluruhan ilustrasi serasi, (b) kreatif dan dinamis					√
F.	Kekuatan Fisik					
1	Ukuran margin kertas			√		
2	Ukuran berat dan jenis kertas				√	
3	Bahan kulit kertas				√	

4	Penjilidan untuk kekuatan buku menggunakan softcover				√	
---	--	--	--	--	---	--

Penilaian pada lembar validasi ahli kegrafikan bertujuan untuk mengetahui nilai kualitas buku berdasarkan tinjauan kegrafikan. Butir-butir penilaian berisikan indikator seputar penyajian yang sistematis, kelengkapan bagian buku, tata letak kulit depan dan belakang, komposisi dan ukuran tata letak, penggunaan huruf, penggunaan warna, ukuran margin, penggunaan kertas, penggunaan kertas cover, dan lain-lain. Dari hasil angket didapatkan empat indikator dengan nilai (3), delapan indikator dengan nilai (4), empat indikator dengan nilai (5). Jumlah nilai keseluruhan adalah 64. Dari hasil angket validasi didapatkan persentase dengan menggunakan rumus.

Tabel 5 Perhitungan persentase nilai validasi kegrafikan

$$\rho = \frac{\sum x}{\sum y} \times 100\%$$

Skor rata-rata = $\frac{\text{Jumlah keseluruhan skor jawaban}}{\text{Jumlah skor maksimal jawaban}} \times 100$

Skor rata-rata = $\frac{64}{90} \times 100\%$
= 71,11%

Berdasarkan validasi bersama validator kegrafikan produk sudah layak diujicobakan dengan syarat revisi sesuai saran. proses validasi bersama validator ahli kegrafikan didapatkan komentar yaitu margin yang terlalu dekat atau mepet dengan area jilid, nomor ganjil harus berada di bagian kanan buku, agar mudah dalam pengeditan nomor boleh diletakkan dibagian bawah tengah, warna kuning pada petunjuk penggunaan jari manis dibuat kontras, dan penggunaan kertas buku. Selanjutnya peneliti melakukan revisi produk sesuai dengan saran dari validator.

Tabel 6 Revisi produk sesuai dengan saran

Sebelum revisi	Sesudah revisi
 <p>Halaman cover depan saat proses validasi</p>	 <p>Halaman cover depan setelah direvisi sesuai saran yaitu penambahan nama pengarang buku</p>

 <p>Halaman awalan buku saat proses validasi</p>	 <p>Halaman awalan setelah direvisi sesuai saran yaitu margin kertas yang tidak mepet dengan area jilid</p>
 <p>Halaman info tentang gitar saat proses validasi nomor ganjil halaman kiri bagian kanan bawah</p>	 <p>Halaman info tentang gitar setelah revisi nomor ganjil halaman kanan bagian tengah bawah</p>
 <p>Halaman penggunaan warna jari saat proses validasi</p>	 <p>Halaman penggunaan warna jari setelah revisi sesuai saran yaitu warna kuning dibuat lebih kontras.</p>

Tabel 7 Lembar hasil validasi ahli bahasa

No	Pernyataan	Skala Nilai				
		1	2	3	4	5
A. Penggunaan Kalimat						
1	Judul buku mampu menarik minat untuk membaca.					√
2	Ejaan, kata, kalimat, dan paragraf tepat, sesuai dengan ejaan yang disempurnakan (EYD), lugas dan jelas.				√	
B. Penggunaan Istilah						
1	Istilah yang digunakan sesuai dengan makna yang terkandung dalam materi.					√
2	Pemilihan kalimat/kata mendukung dalam memudahkan pemahaman materi.					√
C. Kelayakan Bahasa						
1	Bahasa yang digunakan komunikatif dan informatif.					√
2	Penggunaan bahasa yang yang cocok untuk anak usia 8 – 12 tahun.					√
3	Kejelasan penggunaan bahasa pada panduan akor.					√

Penilaian pada lembar validasi ahli bahasa bertujuan untuk mengetahui nilai kualitas buku berdasarkan tinjauan kelayakan bahasa. Butir-butir penilaian berisikan indikator seputar penggunaan judul, ejaan kata dan kalimat, pemilihan kata, bahasa yang komunikatif dan informatif serta kejelasan penggunaan bahasa pada panduan akor. Dari hasil angket didapatkan satu indikator dengan nilai (4), enam indikator dengan nilai (5). Jumlah nilai keseluruhan adalah 34. Dari hasil angket validasi didapatkan persentase dengan menggunakan rumus

Tabel 8 Perhitungan persentase nilai validasi bahasa

$$\rho = \frac{\sum x}{\sum y} \times 100\%$$

Skor rata-rata = $\frac{\text{Jumlah keseluruhan skor jawaban}}{100} \times$

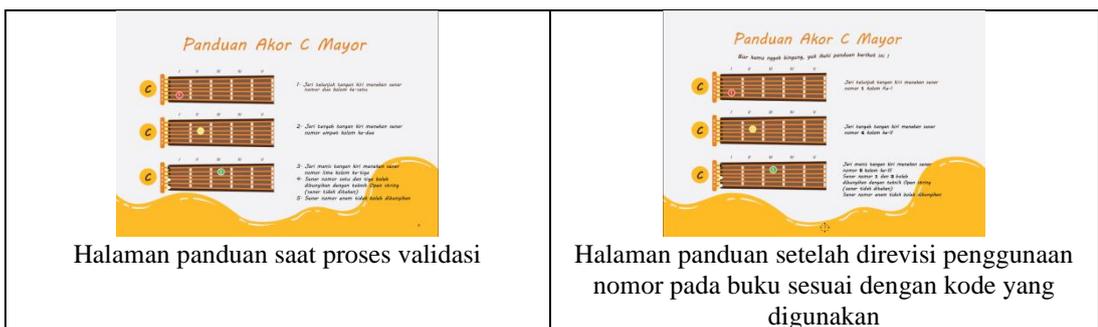
Skor rata-rata = $\frac{34}{35} \times 100\%$

= 97,14%

Dari proses validasi bersama validator ahli bahasa didapatkan komentar yaitu buatlah kalimat yang lebih akrab dan bersahabat pada tiap-tiap halamannya seperti pengantar tiap-tiap halaman karena buku ini ditujukan untuk anak-anak. Selanjutnya peneliti melakukan revisi produk sesuai dengan saran dari validator.

Tabel 9 Revisi produk sesuai dengan saran

Sebelum revisi	Setelah revisi
 <p>Halaman bagian gitar saat proses validasi kurang buka dengan spasi</p>	 <p>Halaman bagian gitar setelah revisi kurang buka tanpa spasi</p>
 <p>Halaman akor saat proses validasi</p>	 <p>Halaman akor setelah revisi sesuai saran ditambah pengantar dengan bahasa lebih akrab untuk anak</p>



Tabel 10 Hasil Keseluruhan dari proses validasi

Validator Ahli Materi	Validator Ahli Kegrafikan	Validator Ahli Bahasa
80,00%	71,11%	97,14%

Dari hasil persentase di atas dapat disimpulkan bahwa penilaian validator ahli materi 80%, penilaian validator ahli kegrafikan 71,11%, penilaian validator ahli bahasa 97,14%. produk buku sudah layak untuk diujicobakan dengan syarat revisi produk sesuai dengan saran dari ketiga validator dan dihasilkan sebagai draft kedua.

Kepraktisan buku panduan bermain gitar dapat diketahui melalui hasil angket respon anak setelah mempelajari buku panduan. Dalam penelitian ini objek penelitian adalah 7 anak kelas 5 SDN Sidodadi 1. Angket awal bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan anak dalam bermain musik sebelum dilakukan ujicoba produk buku. Dari hasil angket awal didapatkan kesimpulan bahwa anak belum mampu memainkan alat musik gitar.

Angket respon dibutuhkan untuk menemukan nilai kepraktisan buku panduan. angket respon berisikan butir-butir pernyataan siswa dengan jawaban pilihan “Ya” dan “Tidak”. Butir pernyataan meliputi kemudahan materi akor, suka memainkan lagu, suka melihat ilustrasi akor, penggunaan warna, dan buku membuat anak menyukai musik. Jumlah jawaban dihitung dengan rumus untuk mendapatkan nilai kepraktisan. Berikut hasil angket respon siswa terhadap buku panduan bermain gitar.

Tabel 11 hasil angket respon anak

No	Nama Siswa	Butir Pernyataan								Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	
1	Adli Hanif	1	1	1	1	1	1	1	1	8
2	Nikeisha Dzakiyah	1	1	1	1	1	1	1	1	8
3	Adrian Fikri A. Hafiz	1	1	1	1	1	1	1	1	8
4	Linda Kartika	1	1	1	1	1	1	1	1	8
5	Ara safitri	1	1	1	1	1	1	1	1	8
6	Nur Rama V.S.	1	1	1	1	1	1	1	1	8
7	Gelaza	0	1	1	1	1	0	1	1	6
Jumlah										54

Keterangan : jika anak menjawab, “Ya” maka = poin 1
jika anak menjawab, “Tidak” maka = poin 0

Dari hasil keseluruhan angket respon siswa didapatkan 54 indikator dengan pernyataan “Ya” yaitu menyetujui butir angket respon dan 2 indikator dengan nilai “Tidak” yaitu tidak menyetujui butir angket respon. Dari hasil angket respon didapatkan persentase dengan menggunakan rumus

Tabel 12 Perhitungan persentase nilai respon siswa

$$\rho = \frac{\sum x}{\sum y} \times 100\%$$

Skor rata-rata = $\frac{\text{Jumlah keseluruhan skor jawaban}}{\text{Jumlah skor maksimal jawaban}} \times 100$

Skor rata-rata = $\frac{54}{56} \times 100\%$
= 96,42%

Tabel 13 klasifikasi penilaian persentase

Persentase	Klasifikasi
80% - 100%	Sangat Baik/Sangat Praktis
60% - 79%	Baik/Praktis
40 - 59%	Cukup baik/Cukup Praktis
20% - 39%	Kurang baik/Kurang Praktis
0% - 19%	Sangat tidak baik/ sangat tidak praktis

Perhitungan diatas didapatkan hasil persentase 96,42 %. Berdasarkan tabel klasifikasi penilaian jika didapatkan hasil 80% - 100% maka produk dapat dikatakan sangat praktis. Dari hasil di atas disimpulkan bahwa menurut objek penelitian dalam hal ini 7 anak kelas 5 SDN Sidodadi 1 buku yang dikembangkan sudah memiliki nilai kepraktisan.

Setelah dilakukan proses ujicoba terhadap produk buku, peneliti mengobservasi perkembangan keterampilan anak dengan cara meminta anak untuk memainkan materi latihan yang ada pada buku. Hasil dari analisis peneliti adalah anak sudah mampu bermain lagu 2 lagu yaitu Selamat Ulang Tahun dan Naik Delman secara bersama-sama. Permainan materi latihan didokumentasikan melalui video.

PENUTUP

Simpulan

Proses pengembangan buku panduan bermain gitar dilakukan tanpa kendala, melalui tahapan analisis, perancangan produk, pembuatan, penerapan, dan pengolahan penilaian. Penilaian kualitas produk dilakukan validasi kepada tiga ahli dan didapatkan hasil buku sudah layak untuk diujicobakan dengan syarat revisi sebagai draft kedua. selanjutnya dilakukan proses pengujian produk kepada anak usia 8-12 tahun atau setara kelas 4-8 SD, melalui pengamatan anak mampu memainkan gitar lagu sederhana yaitu Selamat Ulang Tahun dan Naik Delman secara bersama-sama. Mengindikasikan bahwa buku mempunyai nilai kepraktisan yang baik dalam penggunaannya.

Saran

Agar anak mudah dalam mempelajari alat musik khususnya gitar perlu dikenalkan sejak dini. Tidak hanya alat musik pianika saja, penggunaan alat musik gitar juga dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah. Dengan adanya buku panduan bermain gitar diharapkan mampu mempermudah anak mempelajari gitar.

DAFTAR RUJUKAN

Banoë, Pono. 2003. *Kamus Musik*. Yogyakarta: Kanisius
Permendikbud nomor 21 tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah

- Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya