

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATA KULIAH PENDIDIKAN SENI MUSIK DI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR STKIP PGRI LUBUKLINGGAU

Abi Karoma Batubara

Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP PGRI Lubuklinggau
abikaroma@stkipgri-lubuklinggau.ac.id

Dedy Firduansyah

Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP PGRI Lubuklinggau
dfirduansyah@gmail.com

ABSTRAK

Permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimanakah pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif pada mata kuliah pendidikan seni musik di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP PGRI Lubuklinggau? Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk membuat sebuah produk media pembelajaran dalam bentuk Software bagi mahasiswa di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP PGRI Lubuklinggau. Sementara metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *research and development*. Model yang digunakan adalah model Rowntree dikarenakan berorientasi pada produk, khususnya untuk memproduksi media pembelajaran berupa multimedia interaktif. Model pengembangan ini terdiri dari tiga tahap, yaitu: a) Perencanaan (Planning); b) Pengembangan (Development); c) Evaluasi (Evaluation). Adapun teknik pengambilan data menggunakan wawancara, angket, dan tes, teknik analisis data menggunakan skala likert. Hasil penelitian menunjukkan validasi bahasa tergolong dengan kategori diperoleh nilai rata-rata 4,5 yang berarti cukup valid. Hasil validasi materi oleh ahli materi diperoleh nilai rata-rata 4,5 dengan kriteria sangat valid. Ahli media di atas diperoleh nilai rata-rata 4,5 dengan kriteria sangat valid, dan pada tes kelompok kecil didapatkan nilai 81,11. Secara keseluruhan hasil dari analisis dan perhitungan nilai angket dari tim ahli dan test kelompok kecil, bahan ajar berbasis multimedia interaktif pada Matakuliah Pendidikan Seni Musik di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP PGRI Lubuklinggau dapat dikatakan valid praktis.

Kata Kunci: Pengembangan, Bahan Ajar, Multimedia Interaktif.

ABSTRACT

The problem in this research is how to develop interactive multimedia-based teaching materials in music education courses in the Primary School Teacher Education Study Program of STKIP-PGRI Lubuklinggau? The purpose of this research is to create a learning media product in the form of software for students in the Primary School Teacher Education Study Program STKIP-PGRI Lubuklinggau. While the method used` in this research is research and

development. The model used is the Rowntree model because it is product-oriented, especially for producing learning media in the form of interactive multimedia. This development model consists of three stages, namely: a) Planning; b) Development; c) Evaluation. While the data collection technique uses interviews, questionnaires, and tests, data analysis techniques use a Likert scale. The results showed that the language validation was classified as a category obtained an average value of 4.25 which means that it is quite valid, the results of material validation by material experts obtained an average value of 4.5 with very valid criteria, the media expert above obtained an average value of 4.5 with very valid criteria and in the small group test the score was 81.11. Overall the results of the analysis and calculation of the questionnaire value from the expert team and small group tests, interactive multimedia based teaching materials in Music Arts Education Courses in the Primary School Teacher Education Study Program STKIP PGRI Lubuklinggau can be said to be practically valid.

Keywords: *Development, Teaching Materials, Interactive Multimedia.*

PENDAHULUAN

Menghadapi era revolusi industri 4.0, diperlukan pendidikan yang dapat membentuk generasi kreatif, inovatif, serta kompetitif. Hal tersebut salah satunya dapat dicapai dengan cara mengoptimalkan penggunaan teknologi sebagai alat bantu pendidikan yang diharapkan mampu menghasilkan *output* yang dapat mengikuti atau mengubah zaman menjadi lebih baik. Hal ini sangat menjadi tantangan untuk dosen dan tenaga pendidik lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan adanya Era revolusi pendidikan 4.0 yang bercirikan pemanfaatan teknologi maka diperlukan sebuah inovasi pembelajaran secara *continue* tanpa batas ruang dan waktu. Dari Hasil pengamatan selama proses pembelajaran pada mata kuliah pendidikan seni musik di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) menunjukkan bahwa mahasiswa kesulitan dalam mengintegrasikan teori musik dan praktek yang dipaparkan oleh dosen. Ada beberapa faktor yang menyebabkan hal tersebut terjadi seperti keterbatasan sarana dan prasarana yang menunjang kegiatan pembelajaran seni musik, yang mencakup ketersediaan alat musik dan ruang belajar musik.

Ketersediaan alat musik sangat penting untuk mewujudkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, karena pada mata kuliah pendidikan seni musik tidak hanya sekedar mempelajari atau membahas tentang teori musik, akan tetapi sejalan antara teori dan praktek. Hal ini yang menyebabkan mahasiswa kesulitan memahami materi dalam proses pembelajaran pada mata kuliah pendidikan seni musik. Tidak hanya itu, ruangan pembelajaran seni musik pun sangat penting dalam proses pembelajaran, terlebih lagi ketika melaksanakan praktek, karena jika pembelajaran seni musik dilakukan di ruangan biasa akan mengganggu ketenangan serta konsentrasi perkuliahan yang berada di sekitarnya. Oleh sebab itu, diperlukan sebuah pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata kuliah pendidikan

seni musik yang mampu mengatasi permasalahan tersebut. Bentuk Multimedia pembelajaran tersebut dibuat dengan *software Macromedia Flash 8*. Dalam multimedia ini akan di sediakan materi pembelajaran seni musik diantaranya seperti pengertian musik, unsur-unsur musik serta pengenalan notasi balok. Selain itu juga pada multimedia ini juga ada fitur alat musik virtual sehingga memudahkan mahasiswa dalam mengintegrasikan teori dan praktek.

Macromedia Flash 8 adalah program untuk membuat animasi dan aplikasi web profesional. Menurut Madcom (2006: 12) *Macromedia Flash 8* adalah program grafis yang diperuntukan untuk *motion* atau gerak dan dilengkapi dengan *script* untuk *programming (action script)* dengan program ini memungkinkan pembuatan animasi media interaktif, game. Selain itu, Pujawan (2011: 16) mengungkapkan bahwa multimedia interaktif mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dapat disimpulkan dengan menggunakan multimedia dapat mempercepat pemahaman mahasiswa dalam proses pembelajaran, meningkatkan kemampuan belajar dan hasil belajar. Multimedia interaktif pada pembelajaran seni musik di desain agar supaya mahasiswa lebih efektif dalam mengintegrasikan teori dan praktek, oleh sebab itu pada media ini. Dengan adanya media berbasis multimedia interaktif yang diimplikasikan kedalam materi pada mata kuliah pendidikan seni musik di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) diharapkan dapat memberikan stimulus kepada mahasiswa agar mudah dalam mempelajari teori serta praktek sehingga terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif, kreatif dan inovatif untuk sebuah capaian hasil pembelajaran.

KONSEP PENGEMBANGAN MODEL

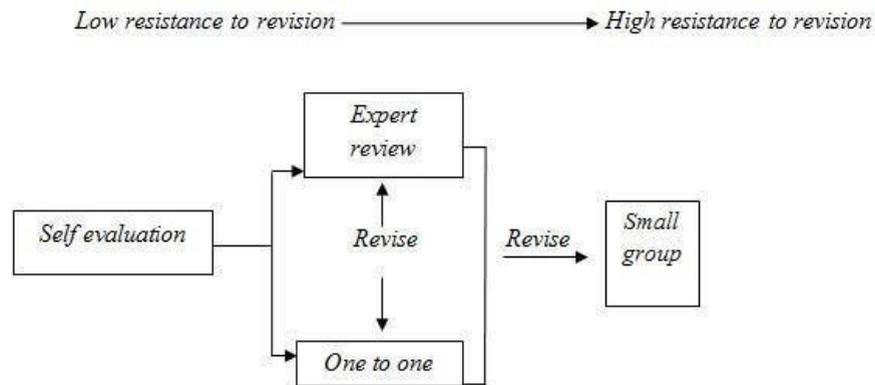
Konsep Model yang Dikembangkan

Model pengembangan yang digunakan untuk pengembangan multimedia interaktif ini ialah model pengembangan *Rowntree* dikarenakan berorientasi pada produk, khususnya untuk memproduksi media pembelajaran berupa multimedia interaktif. Model pengembangan ini terdiri dari tiga tahap, yaitu: a) Perencanaan (*Planning*): peneliti melakukan identifikasi standar kompetensi, kompetensi dasar dan perumusan tujuan pembelajaran; b) Pengembangan (*Development*): terdapat empat tahapan (1) Mengidentifikasi tujuan instruksional; (2) Identifikasi tujuan merupakan langkah awal dalam tahapan pengembangan materi belajar, termasuk pengembangan multimedia interaktif; (3) Memformulasikan garis besar materi berdasarkan tujuan instruksional yang sudah ditetapkan; dan (4) Menulis Materi yang telah dirinci dan memulai merencanakan penulisan media pembelajaran multimedia interaktif); c) Evaluasi (*Evaluation*): dilakukan penilaian sendiri terhadap media multimedia yang dihasilkan, apabila tidak ada kesalahan-kesalahan lagi lalu dikonsultasikan kepada para ahli yang relevan (*expert review*) dengan bidangnya untuk mendapatkan masukan (saran) dan kelayakan-kelayakan multimedia interaktif untuk diuji cobakan selanjutnya multimedia interaktif yang

telah divalidasi diuji cobakan kepada mahasiswa untuk mendapatkan kepraktisan multimedia interaktif.

Rancangan Model

Rancangan Model yang dibuat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Bagan 1 Alur Desain *Formative Evaluation*

Dari bagan di atas dapat diberi keterangan sebagai berikut: 1) *Self Evaluation*: peneliti melakukan penilaian diri sendiri terhadap desain pengembangan multimedia interaktif pendidikan seni musik yang telah dibuat; 2) *Expert review*: pada langkah ini dilakukan validasi, yaitu ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Validasi yang dilakukan ada tiga yaitu validasi bahasa, validasi materi dan validasi media; 3) *Evaluasi Satu-Satu (One to One Evaluation)*: evaluasi yang dilakukan pada tiga orang peserta didik sebagai pengguna multimedia interaktif dengan peneliti sebagai pengembang produk tersebut. Peserta didik dipilih secara acak mewakili tiga populasi target yaitu peserta didik dengan kemampuan rendah, sedang dan tinggi; 4) *Evaluasi Kelompok Kecil (Small Group Evaluation)*: Pada tahap ini multimedia interaktif yang telah direvisi berdasarkan masukan dari evaluasi satu-satu (*One-to-one*); dan 5) *Uji Lapangan (Field Test)*: dilakukan dengan tujuan untuk mengkonfirmasi akhir, memperoleh pendapat akhir dan menguji keefektifan dan kemampuan untuk diimplementasikan terhadap multimedia interaktif pendidikan seni musik yang sudah dalam tahap akhir pengembangan.

Secara umum rancangan ini meliputi:

1. Beranda atau menu utama, Pada beranda atau menu utama terdapat beberapa Button, di antaranya:
 - a) Standar kompetensi; b) Kompetensi dasar; c) Tujuan pembelajaran;
 - d) Materi pembelajaran; e) Alat musik virtual; f) Profil Pengembang.
2. Standar kompetensi, pada *scene* ini di desain animasi agar terlihat lebih menarik. Desain animasi tersebut bertujuan untuk menunjang isi dari standar kompetensi sesuai dengan silabus dan RPS (Rencana Pembelajaran Semester) yang sudah di buat sebelumnya.

3. Kompetensi dasar, pada scene ini juga di desain animasi agar terlihat lebih menarik. Desain animasi tersebut bertujuan untuk menunjang isi dari kompetensi dasar sesuai dengan silabus dan RPS (Rencana Pembelajaran Semester) yang sudah di buat sebelumnya.
4. Tujuan Pembelajaran, pada scene ini juga di desain animasi agar terlihat lebih menarik. Desain animasi tersebut bertujuan untuk menunjang isi dari tujuan pembelajaran sesuai dengan silabus dan RPS (Rencana Pembelajaran Semester) yang sudah di buat sebelumnya.
5. Materi Pembelajaran, pada scene ini memuat seluruh materi pembelajaran dari pertemuan pertama hingga akhir semester. Pada Button materi pembelajaran ini juga terdapat beberapa alat musik virtual yang bertujuan untuk memperdalam pemahaman mahasiswa terhadap materi yang di ajarkan.
6. Alat musik virtual, pada scene ini berisi tentang alat musik virtual, alat-alat musik yang terdapat pada multimedia ini lebih menonjolkan alat musik tradisional Kota Lubuklinggau, akan tetapi juga terdapat beberapa alat musik barat seperti piano.
7. Profil pengembang, pada *scene* ini memuat tentang biodata diri pengembang multimedia.

METODE PENELITIAN

Model pengembangan yang digunakan ialah model pengembangan *Rowntree* dikarenakan berorientasi pada produk, model pengembangan ini terdiri dari tiga tahap, yaitu; Perencanaan (*Planning*); Pengembangan (*Development*); dan Evaluasi (*Evaluation*)

Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, angket, dan tes hasil belajar

Teknik Analisis Data

Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data lembar validasi, analisis data kuesioner, dan analisis hasil belajar mahasiswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pengembangan ini dilakukan sesuai dengan model yang telah di susun sebelumnya yang terdiri dari tiga tahap, yaitu Perencanaan (*Planning*); Pengembangan (*Development*); dan Evaluasi (*Evaluation*).

1. Perencanaan (*Planning*), Pada tahapan ini dilakukan proses perencanaan dengan mengidentifikasi RPS & Silabus yang di dalamnya terdapat standar kompetensi, kompetensi dasar serta tujuan dari pembelajaran seni musik. Setelah poin tersebut di identifikasi maka selanjutnya yaitu mengembangkan materi yang sesuai dengan standar kompetensi, kompetensi dasar serta tujuan dari pembelajaran seni musik dalam bentuk *prototype*.

2. Pengembangan (*Development*), Pada tahap ini mengidentifikasi serta menentukan dan memilih bahan ajar agar pembelajaran lebih terarah, kemudian memformulasikan garis besar materi, setelah itu menulis materi yang telah dirinci. Oleh sebab itu penyusunan materi seni musik disesuaikan dengan standar kompetensi, kompetensi dasar serta tujuan pembelajaran seperti pada gambar dibawah ini:

Standar kompetensi



Kompetensi dasar



Tujuan Pembelajaran



Materi



Materi Unsur-unsur Musik



Alat Musik Virtual



Langkah selanjutnya yaitu menyusun *Scene* tersebut ke dalam aplikasi *Macromedia Flash Profesional 8*. Kemudian mempersiapkan audio yang digunakan untuk alat musik virtual dengan menggunakan *software* tambahan yaitu *FL Studio 20*. Selain itu ada beberapa *software* lainnya yang digunakan dalam pembuatan media ini yaitu *Sibelius 7*, *Adobe Audition*, dan *Melodyne*.

3. Evaluasi (*Evaluation*), pada tahapan ini Multimedia yang sudah di buat di evalausi oleh tiga validator yaitu validasi bahasa, validasi materi dan validasi media. Berdasarkan hasil uji kevalidan bahan ajar multimedia interaktif pada

mata kuliah Pendidikan Seni Musik di Stkip Pgri Lubuklinggau termasuk pada kategori sangat baik yang berarti valid dan dapat dikategorikan layak diuji cobakan dengan melakukan beberapa revisi. Adapun hasil uji kevalidan media adalah sebagai berikut:

Uji Bahasa

No	Aspek yang dinilai	Jumlah Butir	Skor maksimal	Nilai yang di peroleh
1	Menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar.	1	5	4
2	Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami oleh mahasiswa	1	5	4
3	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi.	1	5	5
4	Kalimat yang dipakai mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan.	1	5	5
5	Kalimat yang dipakai sederhana dan langsung Kesasaran	1	5	4
6	Ketepatan tata bahasa dan ejaan.	1	5	4
7	Konsistensi dalam menggunakan istilah	1	5	4
8	Konsistensi dalam penggunaan simbol/lambang	1	5	4
Jumlah		8	40	34
Rata-rata				4,25

Nilai rata-rata 4,25 oleh ahli bahasa dari 8 indikator termasuk kategori valid untuk digunakan.

Uji Materi

No	Aspek yang dinilai	Jumlah butir penilaian	Skor Maksimum	Nilai Diperoleh
1	Uraian materi	1	5	4
2	Materi yang disajikan sesuai dengan instrumen, konsep, prinsip, dan teori pendidikan seni musik	1	5	5
3	Kesesuaian materi dengan RPS yang dibuat	1	5	4
4	Ketepatan / keakuratan materi	1	5	5
5	Kelengkapan materi	1	5	4
6	Kesesuaian bahan ajar dengan bahan evaluasi	1	5	5
7	Tingkat kesukaran soal	1	5	4
8	Kesuaian rangkuman, tugas, tes formatif dan kunci jawaban tes formatif dengan materi	1	5	5
Jumlah		8	40	36
Rata-rata Skor				4,5

Nilai rata-rata 4,5 oleh ahli materi dari 8 indikator termasuk kategori valid untuk digunakan.

Uji Media

No	Aspek yang dinilai	Butir Penilaian	Skor max	Nilai diperoleh
1	Format tampilan (layout)	1	5	5
2	Bunyi instrumen disajikan dengan model virtual yang sangat baik sesuai dengan keterangan berdasarkan alat musiknya yang ditampilkan	1	5	5
3	Materi yang disajikan mengintegrasikan antara teori dan praktek dengan menggunakan perkembangan teknologi dan aplikasinya dalam kehidupan	1	5	3
4	Konsep dasar atau teori yang disajikan terlebih dahulu sebelum masuk kedalam praktek virtual	1	5	4
5	Penyajian media bersifat interaktif dan virtual sehingga memotivasi mahasiswa dapat untuk belajar mandiri	1	5	4
6	Berbagai jenis virtual untuk mendukung materi yang disajikan kedalam media interaktif	1	5	5
7	Pendahuluan menu utama disajikan dengan sederhana dan lugas	1	5	5
8	Mengarahkan penggunaan teknologi ke arah yang lebih positif	1	5	5
9	Kemudahan penggunaan navigasi pada multimedia	1	5	4
10	Keefektifan penggunaan virtual musik dalam multimedia	1	5	5
11	Kesesuaian media terhadap tujuan pembelajaran	1	5	5
12	Kejelasan petunjuk penggunaan multimedia	1	5	4
Jumlah		12	60	54
Rata rata skor				4,5

Nilai rata-rata 4,5 oleh ahli media dari 12 indikator termasuk kategori valid untuk digunakan.

Berdasarkan hasil validasi oleh ketiga validator menunjukkan bahwa pengembangan media yang telah diperbaiki berdasarkan perhitungan data pengisian angket dengan skor rata-rata 4.41 dengan kriteria "Valid" dapat disimpulkan bahwa pengembangan media ini layak digunakan. Berikut adalah rekapitulasi dari validator.

No	Nama Validator	Jumlah butir pertanyaan	Skor yang diperoleh	Rata-rata skor	Kriteria
1.	Dr. Rusmana Dewi, M.Pd. (bahasa)	8	34	4,25	Cukup Valid
2.	Ririn Kurnia Sari, S. Pd. (materi)	8	37	4,5	Sangat Valid
3.	Dr. Dodik Mulyono, M.Pd. (media)	1	51	4,5	Sangat Valid
Total		2	114	4,41	Valid

Uji Coba Kelompok Kecil

Adapun pada tahap selanjutnya yaitu uji coba kelompok kecil dengan nilai persentase 81,11 dikategorikan praktis dengan kata lain multimedia interaktif dapat dikatakan valid dan praktis.

Responden	Item						Skor Maksimal	Skor yang Diperoleh	Skor Rata-rata
	1	2	3	4	5	6			
Naura Clarisa	1	0	0	1	1	1	6	4	66
Athaya. M	1	1	1	0	1	1	6	5	83
Naswa Salshabilla	1	1	1	1	0	1	6	5	83
Raihan Juliansyah	1	1	0	1	1	1	6	5	83
Naila Lakeisha	1	1	1	1	0	1	6	5	83
Vialdi Wildan	1	0	1	1	1	1	6	5	83
Nabila Nopita	1	0	1	1	1	1	6	5	83
Rangga Miswanto	1	1	0	1	1	1	6	5	83
Janeeta Salsa Putri	1	1	1	1	1	1	6	5	83
Wahyu	1	1	1	1	1	1	6	6	10
Jumlah								50	740
Skor Rata-									81,11
Kategori								Sangat Praktis	

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan produk yang dihasilkan berupa multimedia interaktif untuk pembelajaran seni musik yang terdiri dari standar kompetensi, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi (pengertian, fungsi musik, unsur-unsur musik, bentuk instrumen, notasi balok), alat musik virtual, dan profil pengembang. Multimedia interaktif dikatakan layak menurut penilaian dari ahli bahasa, ahli materi, ahli media, dan melalui uji coba lapangan. Multimedia interaktif pada mata kuliah Pendidikan Seni Musik ini dihasilkan melalui tiga tahap. *Pertama*, Perencanaan (Planning): melakukan identifikasi standar kompetensi, kompetensi dasar dan perumusan tujuan pembelajaran; *Kedua*, Pengembangan (Development): terdapat empat tahapan; 1) Mengidentifikasi tujuan instruksional; 2) Identifikasi tujuan merupakan langkah awal dalam tahapan pengembangan materi belajar, termasuk pengembangan multimedia interaktif; 3) Memformulasikan garis besar materi berdasarkan tujuan instruksional yang sudah ditetapkan; dan 4) Menulis materi yang telah dirinci dan memulai merencanakan penulisan media pembelajaran multimedia interaktif); *Ketiga*, Evaluasi (Evaluation): dilakukan penilaian sendiri terhadap media multimedia yang dihasilkan, apabila tidak ada kesalahan-kesalahan lagi lalu dikonsultasikan kepada para ahli yang relevan (expert review) dengan bidangnya untuk mendapatkan masukan (saran) dan kelayakan-kelayakan multimedia interaktif untuk diuji cobakan selanjutnya multimedia interaktif yang telah divalidasi diuji cobakan kepada mahasiswa untuk mendapatkan kepraktisan multimedia interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Borg dan Gall. 1983. *Educational Research, An Introduction*. New York and London: Longman Inc.
- Jamalus. 1988. *Pengajaran Musik Melalui Pengalaman Musik*. Jakarta: Depdikbud, DirjenDikti, PPLTK.
- Martin, Tessmer. 1993. *Planning and Conducting Formative Evaluations: Improving The Quality of Education and Training*. London: Kogan Page.
- MADCOMS. 2006. *Aplikasi Animasi Digital*. Yogyakarta: Andi.
- Pujawan, K.A.H. *Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Animasi Berbasis*
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Uno, Hamzah. 2011. *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.