

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

Abi Karoma Batubara¹, Dedy Firduansyah²

Surel: abikaroma@stkippgri-lubuklinggau.ac.id, dedyfirduansyah04@gmail.com

ABSTRACT

The aimed of this research was to create a teaching materal product based on multimedia interactive at PGSD Study program of STKIP PGRI Lubuklinggau. The mothod of this research was research and development by Rowntree model. The result of language validation gotten score avarage 3,25 that have meaning valid. The Material validation gotten score avarage 4,62 that has meaning valid. The media validation gotten score avarage 4,24 that has meaning valid. In the small group test, researcher got the score avarage 81,11. It showed the result of developing material was valid and practice.

Keyword : *Development, Material, Multimedia Interactive*

ABSTRAK

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk membuat sebuah produk bahan ajar pembelajaran berbasis multi media interaktif pada mata kuliah pendidikan seni musik pada program studi PGSD STKIP PGRI Lubuklinggau. Adapun metode yang digunakan didalam penelitian ini adalah research and development. Model yang digunakan adalah model Rowntree dikarenakan berorientasi pada produk, Hasil validasi bahasa diperoleh nilai rata-rata 3,25 yang berarti cukup valid, hasil validasi Materi diperoleh nilai rata-rata 4,62 dengan kriteria sangat valid, ahli media di diperoleh nilai rata-rata 4,24 dengan kriteria sangat valid dan pada tes kelompok kecil didapatkan nilai 81,11 hat tersebut menunjukkan hasil pengembangan dapat dikatakan valid dan praktis.

Kata Kunci: Pengembangan, Bahan Ajar, Multimedia Interaktif

PENDAHULUAN

Menghadapi perkembangan zaman pada era revolusi industri 4.0, dimana kita dituntut untuk paham akan teknologi dalam pendidikan yang dapat membentuk generasi yang kreatif, inovatif, dan kompetitif. Hal tersebut salah satunya dapat dicapai dengan cara mengoptimalkan penggunaan teknologi sebagai media bantu bagi 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 kurangnya pemahaman mahamahasiswa terkait materi yang

disampaikan oleh dosen. Ada beberapa faktor yang menyebabkan hal tersebut terjadi salah satunya keterbatasan sarana dan prasarana yang menunjang kegiatan pembelajaran seperti ketersediaan alat 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.

Oleh sebab itu, diperlukan sebuah pengembangan media pembelajaran pada mata kuliah pendidikan seni musik yang kreatif dan inovatif. Salah satu bentuk media pembelajaran yang aktif adalah media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan Macromedia Flash 8. Hal tersebut juga dipertegas dari pendapat (Arsyad, 2014). mengemukakan biasanya Media pembelajaran sangatlah diperlukan dan mendukung terwujudnya suatu tujuan pembelajaran, sehingga diperlukan suatu media yang sesuai dan tepat untuk memudahkan siswa dalam memahami materi khususnya pada mata kuliah pendidikan seni musik. Hamalik juga berpendapat bahwasanya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar haruslah dapat menumbuhkan motivasi bagi siswa untuk belajar mendalami sebuah bidangnya, sehingga dengan demikian diharapkan akan mempengaruhi dari

aspek psikologis siswa untuk menumbuhkan minat dan keinginan belajar adapun salah satu alternatif media yang bisa dipakai di era 4.0 ini adalah media berbasis interaktif yaitu Macromedia Flash 8 salah satu program software untuk membuat animasi dan aplikasi web profesional.

Menurut Madcom (2006: 12) Macromedia Flash 8 adalah program grafis yang diperuntukan untuk membuat motion atau gerak yang dilengkapi dengan script untuk programming (action script) sehingga dengan program ini dapat melakukan pembuatan animasi media interaktif, dan game. Selain itu, Pujawan (2011: 16) mengungkapkan bahwa multimedia interaktif mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hal tersebut Dapat ditarik simpulan dengan menggunakan media komputer dan multimedia diharapkan dapat mempercepat pemahaman mahasiswa didalam proses pembelajaran, sehingga meningkatkan kemampuan belajar dan hasil belajar. Dengan adanya media berbasis multimedia interaktif yang diaplikasikan kedalam muatan materi pada mata kuliah pendidikan seni musik di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) lebih jauh diharapkan dapat memberikan stimulus kepada pesertadidik yaitu mahasiswa agar mudah dalam mempelajari baik teori maupun praktek secara virtual sehingga terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif, kreatif dan inovatif untuk sebuah capaian hasil pembelajaran sesuai di era 4.0 revolusi industri.

Berdasarkan hasil pendeskripsian di atas maka peneliti tertarik untuk mengikat penelitian pengembangan media berbasis multimedia interaktif pada mata kuliah pendidikan seni musik di program studi pendidikan guru sekolah dasar stkip PGRI Lubuklinggau dapat dikatakan valid praktis dan efektif.

Multimedia Dalam Pembelajaran

Pujawan (2011: 16) mengungkapkan bahwa multimedia interaktif mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dapat disimpulkan dengan menggunakan komputer dan multimedia dapat mempercepat mahasiswa dalam proses pembelajaran, meningkatkan kemampuan belajar dan hasil belajar. Hal tersebut juga dipertegas oleh Pranomo dalam Fathan (2011) yang mengungkapkan keunggulan dari multimedia ini dalam hal interaktifitas dimana melibatkan fisik dan mental peserta didik saat mencoba program multimedia tersebut. Keterlibatan fisik misalnya menekan keyboard, mengklik mouse dan memasukkan jawaban dari soal-soal latihan, sedangkan keterlibatan mentalnya yakni upaya peserta didik dalam memahami materi dengan cara menangkap informasi-informasi, mengolah dan menyimpannya dalam otak. Multimedia tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu bagi peserta didik dalam memahami materi dan mempermudah proses pembelajaran tetapi multimedia juga dapat merangsang proses psikomotorik.

Pendidikan Seni Musik

Menurut Jamalus (1988: 1) musik adalah suatu hasil karya seni berupa bunyi dalam bentuk lagu atau komposisi yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya melalui unsur-unsur pokok musik yaitu irama, melodi, harmoni, dan bentuk atau struktur lagu serta ekspresi sebagai suatu kesatuan. Dari pendapat tersebut, dapat dikatakan bahwa musik adalah segala sesuatu yang ada hubungan dengan bunyi dan memiliki unsur-unsur irama, melodi dan harmoni yang mewujudkan sesuatu yang indah dan dapat dinikmati melalui indra pendengar. Dengan demikian, musik merupakan seni yang timbul dari perasaan atau pikiran manusia sebagai pengungkapan ekspresi diri, yang diolah dalam suatu nada-nada atau suara-suara yang harmonis.

METODE PENELITIAN

Model pengembangan yang digunakan ialah model pengembangan Rowntree dikarenakan berorientasi pada produk. Model pengembangan ini terdiri dari tiga tahapan yaitu: perencanaan (planing) penelitian melakukan indentifikasi standar kompetensi, kompetensi dasar dan perumusan tujuan pembelajaran, pengembangan (Development)

Terdapat empat tahapan (1) Mengidentifikasi tujuan instruksional; (2) Identifikasi tujuan merupakan langkah awal dalam tahapan pengembangan materi belajar, (3) Memformulasikan garis besar materi berdasarkan tujuan instruksional yang

sudah ditetapkan; dan (4) Menulis Materi yang telah dirinci dan memulai merencanakan pembuatan media pembelajaran.

Evaluasi (Evaluation)

Dilakukan penilaian terhadap kemampuan serta keterampilan mahasiswa dalam menggunakan media interaktif, apabila tidak ada kesalahan-kesalahan lagi lalu dikonsultasikan kepada para ahli yang relevan (expert review) dengan bidangnya untuk mendapatkan masukan (saran) dan kelayakan-kelayakan untuk diuji cobakan selanjutnya media yang berupa software yang telah divalidasi diuji cobakan kepada mahasiswa untuk mendapatkan valid dan praktis.

Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah wawancara, angket tes hasil belajar kemudian pada tahapan teknik analisis data menggunakan, analisis data validasi, analisis data kosioner, analisis hasil belajar siswa

Hasil Dan Pembahasan

Analisis Kebutuhan Mahasiswa

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah menghasilkan media interaktif pada mata kuliah pendidikan seni musik. Media interaktif ini dikembangkan serta digunakan oleh Mahasiswa semester dua pada mata kuliah pendidikan seni musik Program studi pendidikan guru sekolah dasar (PGSD) STKIP PGRI Lubuklinggau, untuk mengoptimalkan pembelajaran dalam mengintegrasikan teori dan praktek secara virtual. Pengembangan

media ini dikembangkan melalui beberapa tahapan yaitu tahap perencanaan, tahap pengembangan dan tahap evaluasi.

Tahap pertama yang dilakukan pada penelitian ini adalah tahap perencanaan. Pada tahap ini peneliti melakukan pengamatan pada mahasiswa semester 2 Program Studi PGSD. Berdasarkan pengamatan yang telah dilaksanakan terdapat beberapa hal yang menjadi landasan peneliti mengembangkan media interaktif ini yaitu:meningkatkan efektifitas pembelajaran seni musik seperti sarana dan prasarana yang masih minim kurangnya pengetahuan mahasiswa terhadap penggunaan teknologi.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti mengembangkan bahan ajar berupa multimedia interaktif untuk mencapai tujuan pembelajaran diantaranya menarik perhatian mahasiswa dalam proses pembelajaran menambah kreatifitas mahasiswa, mahasiswa mampu mengintegrasikan teori dan praktek khususnya pada mata kuliah pendidikan seni music yang dilakukan secara virtual, menambah pengetahuan mahasiswa dalam penggunaan teknologi.

Berdasarkan analisis kebutuhan diatas maka hal tersebut dapat disimpulkan bawa dibutuhkan nya inovasi baru didalam proses belajar mengajar sehingga membuat mahasiswa nantinya lebih termotivasi dalam proses pembelajaran khususnya Pendidikan seni musik. Berdasarkan dari hasil pengamatan dilapangan peserta didik sangat tertarik dan antusias bilamana didalam proses

pembelajarannya menggunakan teknologi hal ini dikarenakan peserta didik lebih termotivasi jika proses pembelajaran menggunakan teknologi computer menyesuaikan di era 4.0 sehingga mereka bisa menyalurkan minat dan bakat mereka didalam mengespresikan kemampuan baik dibidang teknologi yang mereka miliki, hal ini menjadi pertimbangan untuk peneliti agar membuat bahan ajar untuk mahasiswa program studi PGSD STKIP PGRI Lubuklinggau.

Tahap kedua pengembangan

Pada tahapan ini peneliti melakukan Pengembangan perangkat lunak adapun media yang dikembangkan yaitu dibangun dengan aplikasi Macro media flash.

Adapun tampilan aplikasi macro media interaktif pada mata kuliah pendidikan seni musik adalah sebagai berikut :



Layar tampilan virtual musik harmonis



Tampilan menu musik ritmis



Tampilan menu layar evaluasi



Tampilan layar menu utama



Tampilan layar menu materi

Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bertujuan untuk mengetahui layak atau tidaknya sebuah instrumen dan perangkat pembelajaran sebelum diujicobakan. Berikut akan dijelaskan beberapa tahapan tersebut: Hasil Validasi produk media pembelajaran dilakukan oleh ahli bahasa, ahli materi dan ahli media. Selanjutnya Hasil validasi diperoleh data kuantitatif yang akan menunjukkan bahwa media pembelajaran dalam aspek kelayakan isi termasuk dalam kriteria. Dari hasil validasi bahasa dengan 8 aspek

indikator penilaian didapatkan nilai diperoleh nilai rata-rata 3,25 yang berarti cukup valid

Ahli Materi

Ahli Materi Yang Direkomendasikan Sebagai Validator Memberikan Penilaian Terhadap Cakupan Materi. Pada Lembar Validasi Materi Terdapat 8 Pernyataan. Adapun Hasil Penilaian Validator media oleh ahli materi di atas diperoleh nilai rata-rata 4,62 dengan kriteria sangat valid.

Ahli Media

Ahli Media Yang Direkomendasikan Sebagai Validator Memberikan Penilaian Terhadap Komponen Media Yang Terdapat Pada Media Tersebut. Pada Lembar Validasi Media Terdapat 9 indikator. Adapun Hasil Penilaian Validator Media Terhadap Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Kuliah Pendidikan Seni Musik Di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Stkip PGRI dengan nilai rata-rata 4,24 dengan kriteria sangat valid

Berdasarkan data pengisian angket oleh ketiga validator menunjukkan bahwa Draft 1 dalam pengembangan media yang telah diperbaiki berdasarkan perhitungan data pengisian angket dengan skor rata-rata 4.0 dengan kriteria "Valid" dapat disimpulkan bahwa pengembangan Media Diorama layak digunakan sesuai

Uji Coba Perorangan Evaluation

Berdasarkan hasil revisi media dari validator maka diadakan Uji coba perorangan yang bertujuan untuk

mengetahui hambatan dan juga kekurangan dari media yang dikembangkan sebagai landasan untuk mengevaluasi tahap akhir. Uji coba perorangan dilakukan pada 3 orang mahasiswa semester 2 dan kemudian diamati secara langsung oleh peneliti.

Uji Coba Small Group (Kelompok Kecil)

Berdasarkan hasil angket kelompok kecil dengan jumlah 10 orang mahasiswa dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Kuliah Pendidikan Seni Musik Di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Stkip PGRI LUBUKLINGGAU sangat praktis dengan nilai skor rata-rata 81,11.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan uraian hasil penelitian diperoleh produk penelitian berupa bahan ajar yaitu multimedia interaktif pada matakuliah seni musik ini dikembangkan dengan menggunakan Model pengembangan yang digunakan ialah model pengembangan Rowntree dikarenakan berorientasi pada produk. Pembahasan disajikan dalam dua bagian, yaitu: 1) Proses pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif pada mata kuliah seni musik, 2) valid dan praktis pada bahan ajar berbasis multimedia interaktif pada mata kuliah seni musik.

Proses Pengembangan Media Diorama

Tahap pendefinisian (*define*) ada beberapa hal yang peneliti lakukan yaitu: analisis awal, analisis kebutuhan mahasiswa, analisis tugas, analisis konsep dan perumusan tugas pembelajaran. Pada analisis awal diperoleh bahwa kurikulum yang digunakan mengacu pada kurikulum KKNI, metode pembelajaran juga berpusat pada satu arah yaitu dosen, selain itu alat penunjang pada mata kuliah musik belum sepenuhnya bisa diaplikasikan dan belum maksimalnya media yang dipakai sebagai alat peraga yang membuat mahasiswa menjadi aktif, mandiri dan berfikir secara kreatif dalam menemukan dan mengaplikasikan teori kedalam praktek dengan tujuan agar capaian pembelajaran tercapai.

Pada tahap analisis mahasiswa yang dilakukan pada penelitian ini adalah tahap perencanaan. Pada tahap ini peneliti melakukan pengamatan pada mahasiswa semester 2 Program Studi PGSD. Adapun kemampuan peserta didik seperti pada umumnya yaitu tinggi, sedang dan rendah, Berdasarkan pengamatan yang telah dilaksanakan terdapat beberapa hal yang menjadi landasan peneliti mengembangkan media interaktif ini yaitu:meningkatkan efektifitas pembelajaran seni musik seperti sarana dan prasarana yang masih minim, kurangnya pengetahuan mahasiswa terhadap penggunaan teknologi, yang mana hal tersebut membuat system pembelajaran bersifat pasif karna hanya mengunakan sistem pembelajaran satu arah, Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti mengembangkan

bahan ajar berupa multimedia interaktif untuk mencapai tujuan pembelajaran

Tahap pengembangan model Rowntree yang kedua yaitu tahap perencanaan (*design*). Ada beberapa langkah tahap pengembangan ini yaitu: penyusunan tes, acuan patokan, pemilihan media, pemilihan format dan desain awal media pembelajaran

Tahap pemilihan format disusun berdasarkan dari aspek pengembangan media sesuai dengan teori dan praktek agar fungsi dari media tersebut dapat mencapai tujuan dari pembelajaran yang diinginkan.

Tahap yang terakhir yaitu tahap desain awal media, dalam menyusun bahan ajar berbasis multimedia interaktif ada dua hal yang dapat dijadikan sebagai pertimbangan yaitu: konsep materi yang sesuai dengan media dan bagian struktur media.

Valid dan praktis dari media

Berdasarkan hasil observasi, pada mata kuliah musik dapat diketahui belum maksimalnya penunjang belajar yaitu alat peraktek untuk bermain musik pada mata kuliah pendidikan musik hal tersebutlah yang mendorong peneliti mengembangkan bahan ajar berbasis multimedia interaktif hal tersebut juga dapat membuat mahasiswa menjadi aktif, mandiri dan berfikir secara kreatif dalam menemukan dan mengaplikasikan teori kedalam praktek dengan tujuan agar capaian pembelajaran tercapai. Hamalik (2002:20) mengemukakan pada penggunaan media pengajaran dapat membantu keefektifan dalam proses

blajar dan penyampaian informasi (pesan dan isi yang ada didalam pelajaran)

Tahap pembuatan instrument, peneliti membuat 2 instrumen penilaian media yaitu terdiri dari instrumen untuk menilai kevalidan media dan instrumen untuk menilai kepraktisan media.

Tahap pengembangan, hal-hal yang dilakukan yaitu mengembangkan media, validasi media, revisi media dan uji kepraktisan. Pada tahapan pengembangan media, hal yang dilakukan peneliti ialah pembuatan media yang telah dirancang berdasarkan analisis pada tahap pendefinisian (*define*). Kemudian Media disusun dirancang dengan menggunakan macromedia flash 8. Multi media interaktif terbuat dari beberapa perangkat penunjang yaitu 1. Adobe Photoshop CS6 digunakan untuk membuat gambar pendukung animasi pada layar media 2. Leptop/computer Windows 8.1 pro, processor intel(R) Core(TM)i3- 4005U CPU @ 1,70GHz Ram 4.00 GB (3,42 GB sable) System Type 32-bit operation system, x64-based Procesor digunakan untuk membuat perangkat media macro media interaktif 3. Fl studio 20 digunakan untuk mengatur audio pada virtual musik yang akan digunakan pada multimedia interaktif 4. Adobe audition cs 6 digunakan untuk mengedit audio agar terdengar jelas 5. Melodyne digunakan untuk mengatur atau mengukur frekuensi tinggi rendahnya pada nada intrumen yang dijadikan sampel, 6.Sibelius digunakan untuk pembuatan notasi balok pada musik

Hasil rancangan media ini divalidasi oleh tiga ahli yaitu: ahli bahasa, ahli materi dan ahli media. Validasi dilakukan untuk mengetahui kevalidan multi media interaktif. Berdasarkan hasil analisis penelitian kevalidan media oleh para ahli mendapatkan skor rata-rata 4.0 yang dikategorikan baik berarti valid dan layak untuk diuji cobakan dengan beberapa perbaikan sesuai saran dari ketiga para ahli. Hal tersebut juga dipertegas dari pendapat Borg Gall (1983:772) yang mengemukakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan agar sesuai dengan yang ingin dicapai

Setelah bahan ajar multimedia interaktif direvisi selanjutnya diuji cobakan kelompok kecil yang terdiri dari 10 Mahasiswa Program Studi PGSD STKIP PGRI Lubuklinggau untuk mengetahui kepraktisan bahan ajar multi media interaktif yang dikembangkan. Tahap uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 10 siswa, hasil analisis data lembar kepraktisan siswa sebanyak 10 pernyataan dengan rata-rata skor sebesar 81.11 dengan kriteria praktis. Sehingga dapat disimpulkan bahwa, pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif dapat membuat peserta didik lebih aktif dalam proses belajar baik teori maupun praktek, antusias dalam mengerjakan soal, menarik perhatian peserta didik dan membuat peserta didik mudah untuk memahami materi yang diajarkan. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti menunjukkan kriteria valid, praktis dan dapat digunakan

untuk Mahasiswa Prodi PGSD pada mata kuliah pendidikan seni.

SIMPULAN

Berdasarkan Hasil uji kevalitan bahan ajar berbasis multimedia interaktif pada mata kuliah pendidikan seni di stkip pgri lubuklinggau. tergolong pada kategori sangat baik yang berarti valid pada validasi ketiga yang mana media dapat dikategorikan layak diuji cobakan dengan melakukan beberapa revisi, dengan nilai rata-rata 3,25 oleh ahli bahasa dari 8 indikator termasuk kategori valid untuk digunakan, pada validasi kedua ahli materi dengan nilai rata-rata 4,63 dengan 8 indikator oleh ahli media dari 9 indikator termasuk kategori sangat valid dengan nilai rata-rata 4,24 adapun pada tahap selanjutnya yaitu ujicoba kelompok kecil dengan nilai persentase 81,11 dikategorikan praktis dengan kata lain produk bahan ajar berbasis multimedia interaktif dapat dikatakan secara keseluruhan yaitu valid dan praktis dimana hal tersebut menjadi landasan untuk peneliti untuk melakukan ketahap selanjutnya yaitu ujicoba kelompok besar guna melihat efektifitas pada produk. Adapun penelitian sejenis

DAFTAR RUJUKAN

Arsyad, Azhar. 2014. *Media*

Pembelajaran, Jakarta : PT Raja Grafindo Persada

Borg dan Gall. 1983. *Educational Research, An Introduction*. New York and London. Longman Inc

Fathan, F. 2011. *Peranan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Kesetimbangan*

Hamalik, Oemar. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.

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*