

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN SENI DAN BUDAYA BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

Lamhot Basani Sihombing

Abstrak

Dalam penggunaan multimedia pembelajaran, guru dapat memberi berbagai informasi mengenai materi pelajaran, didalam pembelajaran seni budaya hal ini sangat membantu dalam penyampaian contoh berbagai bentuk kesenian seperti lagu dan karya seni lainnya. Dan tak dapat dipungkiri bahwa hampir semua siswa akan selalu suka dengan musik, dan ini menjadi sebuah keuntungan dalam proses belajar dan mengajar, karena didalam multimedia guru dapat menggunakan lagu sebagai contoh dalam pelajaran. Seperti hasil penelitian Mayanti dalam skripsi (2009;52) mengatakan, ”penggunaan media lagu terbukti memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran.” Karena multimedia dapat menghadirkan berbagai macam contoh yang dapat memberi motivasi belajar siswa, seperti belajar sekaligus mendengarkan lagu yang mereka sukai maupun yang mungkin juga tidak mereka sukai. Namun menggunakan lagu dalam multimedia pembelajaran dapat memberi motivasi belajar siswa sehingga hasil belajar siswa akan lebih baik.

Kata Kunci : *multimedia*

PENDAHULUAN

Pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya untuk mengarahkan anak didik ke dalam proses belajar sehingga mereka dapat memperoleh tujuan belajar sesuai dengan apa yang diharapkan. Pembelajaran hendaknya memperhatikan kondisi individu anak karena merekalah yang akan belajar. Anak didik merupakan individu yang berbeda satu sama lain serta memiliki keunikan masing-masing yang tidak sama dengan orang lain. Oleh karena itu, pembelajaran hendaknya memperhatikan perbedaan-perbedaan individual anak tersebut. Sehingga pembelajaran benar-

benar dapat mengubah kondisi anak dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak paham menjadi paham, serta dari yang berperilaku kurang baik menjadi baik. Kondisi riil anak seperti ini, selama ini kurang mendapat perhatian di kalangan pendidik. Hal ini terlihat dari perhatian sebagian guru/pendidik yang cenderung memperhatikan kelas secara keseluruhan, tidak perorangan atau kelompok anak sehingga perbedaan individual kurang mendapat perhatian. Gejala lain terlihat pada kenyataan banyaknya guru yang menggunakan metode pengajaran yang cenderung sama

Lamhot Basani Sihombing adalah Dosen Program Studi Pendidikan Seni Musik, Jurusan Sندراتاسيك, Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Medan

setiap kali pertemuan di kelas berlangsung.

Pembelajaran yang kurang memperhatikan perbedaan individual anak dan didasarkan pada keinginan guru akan sulit untuk dapat mengantarkan anak didik ke arah pencapaian tujuan pembelajaran. Kondisi seperti inilah yang pada umumnya terjadi pada pembelajaran konvensional. Konsekuensi dari pendekatan pembelajaran seperti ini adalah terjadinya kesenjangan yang nyata antara anak yang cerdas dan anak yang kurang cerdas dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Kondisi seperti ini mengakibatkan tidak diperolehnya ketuntasan dalam belajar sehingga sistem belajar tuntas terabaikan. Hal ini membuktikan terjadinya kegagalan dalam proses pembelajaran di sekolah.

Mengenal dan mengapresiasi kultur budaya bangsa melalui produk budayanya merupakan metode yang efektif untuk mempertahankan karakteristik dan jati diri bangsa serta merupakan bentuk pemeliharaan filosofi kehidupan bangsa. Selain itu, pemeliharaan seni budaya bangsa bermanfaat sebagai penelusuran sejarah melalui fakta empiris yang membentuk bangsa ini dapat bertahan hidup dan mengembangkan kehidupan.

Pengembangan kurikulum seni budaya bangsa hendaknya diawali dengan penjelasan filosofi budaya dan diikuti dengan pembelajaran apresiatif terhadap produk seni budaya daerah. Satuan pembelajaran yang tidak menjelaskan filosofi akhirnya hanya menjadi materi pelajaran hafalan yang sangat rentan dengan kealpaan. Pembelajaran filosofi budaya ini diperlukan karena seni budaya daerah sering kali dikemas dalam simbol-simbol, tetapi tidak menunjukkan bentuk asli dari seni dan budaya tersebut sehingga apresiasi siswa terhadap seni budaya bangsa kurang dipahami oleh siswa.

Pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi serta perkembangan sosial-budaya merupakan faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran siswa dan kesempatan belajar siswa semakin terbuka dari berbagai sumber dan media seperti surat kabar, radio, televisi, film, dan sebagainya. Pemanfaatan teknologi yang terus berkembang dalam proses belajar-mengajar akan memungkinkan guru untuk menyajikan materi ajar yang menarik dan disukai oleh semua siswa sehingga sistem belajar tuntas dan siswa dapat mengerti dan memahami materi ajar yang diberikan oleh guru dengan

Lamhot Basani Sihombing adalah Dosen Program Studi Pendidikan Seni Musik, Jurusan Sندراتاسيك, Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Medan

harapan hasil belajar yang baik dapat tercapai. Guru hendaknya mampu membantu setiap anak secara efektif dan dapat mempergunakan berbagai kesempatan belajar dan berbagai sumber dan media pembelajaran.

Proses pembelajaran pada dasarnya berjalan dengan baik sesuai dengan rencana pembelajaran yang dirancang oleh guru. Namun dalam proses pembelajaran yang terjadi masih banyak siswa yang kurang memahami dan mengetahui tentang materi yang diajarkan, bukan karena proses belajar yang kurang baik namun keterbatasan

PEMBAHASAN

Pengertian Metode Pembelajaran

Belajar adalah proses perubahan perilaku secara aktif, proses mereaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu, proses yang diarahkan pada suatu tujuan, proses berbuat melalui berbagai pengalaman, proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu yang dipelajari.

Untuk mempermudah proses belajar dibutuhkan metode yang tepat sehingga hasil belajar dapat ditingkatkan. Hal ini sesuai dengan pendapat Kokom (2010:3), “metode adalah cara atau jalan yang digunakan untuk

media pembelajaran menjadi salah satu faktornya. Guru tidak dapat menghadirkan contoh langsung dari suatu materi menyebabkan hasil belajar siswa menjadi kurang memuaskan.

Ketidakmampuan sekolah memberikan fasilitas media pembelajaran seni dan budaya seperti alat musik tradisional menjadikan proses belajar dan mengajar menjadi membosankan dan monoton. Pemahaman siswa akan materi belajar seni dan budaya yang diberikan guru tidak memuaskan sehingga ketuntasan belajar yang harus dicapai pada akhirnya tidak tercapai.

mengimplementasikan rencana yang disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.” Sehubungan dengan upaya ilmiah, maka metode menyangkut masalah cara kerja untuk dapat memahami objek yang menjadi sasaran ilmu yang bersangkutan. Fungsi metode memiliki arti sebagai alat untuk mencapai tujuan. Pengetahuan tentang metode-metode mengajar sangat diperlukan oleh para pendidik sebab berhasil atau tidaknya siswa belajar sangat bergantung pada tepat atau

tidaknya metode mengajar yang digunakan oleh guru sehingga terjadi sebuah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Proses belajar mengajar yang dilaksanakan oleh guru haruslah ditata secara sistematis sehingga terjadi interaksi yang efektif dikelas sejalan dengan pendapat Kokom (2010 : 3) *Instruction* atau pembelajaran adalah suatu sistem atau proses membelajarkan siswa yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang direncanakan, dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis agar siswa dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Proses belajar berisi serangkaian peristiwa yang dirancang dan disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal sehingga setiap siswa *Lamhot Basani Sihombing adalah Dosen Program Studi Pendidikan Seni Musik, Jurusan Sندرatasik, Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Medan*

mendapat penyesuaian yang baik dalam situasi belajar sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya dan mendapat perkembangan yang optimal. Hal ini sejalan dengan pendapat Cronbach (Sardiman, 2005:20) yang memberikan definisi tentang belajar “*Learning is shown by a change in behavior as a result of experience*”. “Belajar adalah memperlihatkan perubahan dalam perilaku sebagai hasil dari pengalaman”.

Sedangkan dalam UU No. 20/2003, Bab I Pasal Ayat 20 menyatakan Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Undang-undang dalam hal ini menekankan dalam proses belajar yang baik haruslah terjadi interaksi yang baik pula antara pendidik (guru) dengan siswa sehingga menciptakan suasana belajar dua arah yang interaktif, dan benar-benar memberi pengalaman belajar yang baik bagi siswa yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain meningkatkan ilmu pengetahuan siswa, pola belajar yang interaktif juga memupuk mentalitas siswa dalam mengungkapkan pengetahuan dan pendapatnya tentang suatu wacana yang sedang dibahas dalam proses belajar dan mengajar dikelas.

Seperti pendapat Harold (Sardiman, 2005:20) memberikan batasan, “*Learning is to observe, to read, to initiate, to try something themselves, to listen, to follow direction*”. Belajar adalah mengamati, membaca, berinisiasi, mencoba sesuatu sendiri, mendengarkan, mengikuti petunjuk/arahan.

Dalam pemilihan metode pembelajaran ada beberapa hal yang harus diperhatikan sejalan dengan pendapat Hamalik (2008:57), “pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran”. Manusia terlibat dalam sistem pengajaran terdiri dari siswa, guru dan tenaga lainnya. Material meliputi buku-buku, papan tulis, dan kapur. Fasilitas dan perlengkapan terdiri dari ruang kelas, perlengkapan audio visual, komputer. Prosedur meliputi jadwal dan metode penyampaian informasi, praktek, belajar ujian. Pengajaran mempunyai arti cara mengajar atau mengajarkan, dengan demikian pengajaran diartikan sama dengan perbuatan belajar (oleh siswa)

dan mengajar (oleh guru). Kegiatan belajar mengajar adalah satu kesatuan dari dua kegiatan yang searah dalam proses pelaksanaannya dimana guru sebagai pengajar memberi pelajaran kepada siswa sebagai orang yang belajar dan sebaliknya bila ada hal-hal baru yang siswa dapat dalam proses belajarnya yang belum diketahui oleh guru. Dalam hal ini Geoch (Sardiman 2005:20) mengatakan, “*Learning is a change in performance as a result of practice.*” Belajar adalah perubahan dalam penampilan sebagai hasil praktek.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa metode pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, bahwa perubahan dengan pemerolehan kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama dan karena adanya usaha. Metode pembelajaran dapat juga diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pengertian Seni dan Budaya

Kata "seni" adalah sebuah kata yang semua orang di pastikan mengenalnya, walaupun dengan kadar pemahaman yang berbeda. Kata seni berarti keterampilan yang diperoleh melalui pengalaman, pengamatan atau proses belajar. Setiap orang dapat saja berbicara seni menurut sudut pandangnya masing-masing tanpa dapat dipersalahkan ataupun diganti dengan sudut pandang lain, tetapi sepertinya sudah ada kesepakatan tanpa rundingan dimana kata seni sering sekali dikaitkan dengan kata indah sehingga seperti sudah menjadi kebiasaan bahwa seni itu indah. Memahami kesenian itu berarti menemukan sesuatu gagasan yang berlaku untuk menentukan unsur nilai dalam budaya manusia.

Manusia dalam perkembangan seni selalu menghubungkan kehidupannya dengan seni, kesenian ini memberi rasa keindahan yang dapat dinikmati oleh manusia itu sendiri. Menurut Read (Dharsono, 2007;7) menyatakan, "seni merupakan usaha manusia untuk menciptakan bentuk-bentuk yang menyenangkan." Bentuk yang menyenangkan dalam arti bentuk yang dapat membingkai perasaan

keindahan dan perasaan keindahan itu dapat terpuaskan apabila dapat menangkap harmoni atau suatu kesatuan dari bentuk yang disajikan. Seni identik dengan penggunaan keterampilan dan imajinasi secara kreatif dalam menghasilkan benda-benda estetis. Segala bentuk karya seni merupakan hasil dari kreatifitas yang dituangkan dalam sebuah benda yang terlihat indah. Suatu kesatuan secara struktural dari elemen-elemen estetis, kualitas-kualitas teknis dan ekspresi simbolis, yang mempunyai arti tersendiri dan tidak membutuhkan lagi pengesahan oleh unsur-unsur luar untuk pernyataan dirinya. Dalam hal ini seni itu adalah dirinya sendiri tanpa harus memperdulikan apakah orang lain menganggap itu indah atau tidak karena pada dasarnya setiap benda bisa jadi indah dan bisa juga tidak, dan seni itu sendiri tidak harus indah.

Seni seringkali dijadikan sebagai simbol dari berbagai hal, misalnya simbol keagamaan, keselarasan budaya dan bahkan untuk dunia pendidikan seni dapat dijadikan simbol. Seperti pendapat Langer (Dharsono, 2007;7) yang menyatakan, "seni merupakan simbol

dari perasaan.” Seni merupakan kreasi bentuk simbolis perasaan manusia yang tertuang dalam sebuah benda ataupun kata-kata yang memiliki nilai keindahan. Bentuk-bentuk simbolis yang mengalami transformasi yang merupakan universalisasi dari pengalaman, dan bukan merupakan terjemahan dari pengalaman-pengalaman tertentu dalam karya seninya melainkan formasi pengalaman emosionalnya yang bukan dari pikirannya semata.

Kehidupan berkesenian dalam kehidupan masyarakat membawa masyarakat pada kedalaman pencipta sebuah budaya masyarakat yang menjaga nilai etik dan budi pekerti masyarakat. Hal ini sesuai dengan pendapat Setiady (2010:27), ”budaya atau kebudayaan berasal dari bahasa Sansekerta yaitu *buddhayah*, yang merupakan bentuk jamak dari *buddhi* (budi atau akal) diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia.” Budaya merupakan sebuah aturan kehidupan tradisional yang telah diwariskan secara turun-temurun oleh nenek moyang manusia. Setiap suku bangsa memiliki budayanya sendiri. Budaya adalah suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi. *Lamhot Basani Sihombing adalah Dosen Program Studi Pendidikan Seni Musik, Jurusan Sندرatasik, Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Medan*

generasi. Budaya terbentuk dari banyak unsur yang rumit, termasuk sistem agama dan politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan, dan karya seni. Bahasa, sebagaimana juga budaya, merupakan bagian tak terpisahkan dari diri manusia sehingga banyak orang cenderung menganggapnya diwariskan secara genetis. Ketika seseorang berusaha berkomunikasi dengan orang-orang yang berbeda budaya dan menyesuaikan perbedaan-perbedaannya, membuktikan bahwa budaya itu dipelajari. Budaya membentuk suatu pola hidup menyeluruh bersifat kompleks, abstrak, dan luas. Banyak aspek budaya turut menentukan perilaku komunikatif, unsur-unsur sosio-budaya ini tersebar dan meliputi banyak kegiatan sosial manusia.

Budaya yang ada dalam masyarakat merupakan warisan nenek moyang yang di wariskan secara turun-temurun, budaya ini dijadikan sebagai aturan bermasyarakat. Budaya sebagai pengatur tata kehidupan masyarakat mengambil peran penting dalam sosialisasi kehidupan dan untuk menciptakan sebuah budaya, nenek moyang melihat kondisi kehidupan masyarakat melalui perasaannya sesuai dengan pendapat Herimanto (2010:29)

yang menyatakan bahwa "budaya adalah hasil cipta, rasa, dan karsa manusia." Kebudayaan sangat erat hubungannya dengan masyarakat, bahwa segala sesuatu yang terdapat dalam masyarakat ditentukan oleh kebudayaan yang dimiliki oleh masyarakat itu sendiri.. Memandang kebudayaan sebagai sesuatu yang turun temurun dari satu generasi ke generasi yang lain. Kebudayaan merupakan identitas dari persekutuan hidup manusia, kebudayaan mengandung keseluruhan pengertian nilai sosial, norma sosial, ilmu pengetahuan serta keseluruhan struktur-struktur sosial, religius, tambahan lagi segala pernyataan intelektual dan artistik yang menjadi ciri khas suatu masyarakat.

Sementara pendapat Taylor (Rusmin Tumanggor, 2010:19), menyatakan bahwa "kebudayaan merupakan keseluruhan yang kompleks, yang di dalamnya terkandung pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, dan kemampuan-kemampuan lain yang

Pengertian Multimedia

Multimedia diambil dari kata multi dan media. Multi berarti banyak dan media berarti media atau perantara. Multimedia adalah gabungan dari

didapat seseorang sebagai anggota masyarakat." Kehidupan manusia yang sedang dijalani saat ini merupakan hasil dari sebuah kebudayaan yang terus berkembang sejalan dengan meningkatnya kecerdasan manusia, ini menunjukkan bahwa sebuah budaya akan selalu ada dalam sisi hidup manusia.

Dari berbagai definisi tersebut, dapat diperoleh pengertian mengenai kebudayaan adalah sesuatu yang akan mempengaruhi tingkat pengetahuan dan meliputi sistem ide atau gagasan yang terdapat dalam pikiran manusia, sehingga dalam kehidupan sehari-hari, kebudayaan itu bersifat abstrak. Sedangkan perwujudan kebudayaan adalah benda-benda yang diciptakan oleh manusia sebagai makhluk yang berbudaya, berupa perilaku dan benda-benda yang bersifat nyata, misalnya pola-pola perilaku, bahasa, peralatan hidup, organisasi sosial, religi, seni, yang kesemuanya ditujukan untuk membantu manusia dalam melangsungkan kehidupan bermasyarakat.

beberapa unsur yaitu teks, grafik, suara, video dan animasi yang menghasilkan presentasi yang menakjubkan. Multimedia juga mempunyai komunikasi

interaktif yang tinggi. Bagi pengguna komputer multimedia dapat diartikan sebagai informasi komputer yang dapat disajikan melalui audio atau video, teks, grafik dan animasi.

Secara umum multimedia mengandung bebragai elemen yang menggabungkan berbagai sumber teknologi yang dijadikan satu, seperti pendapat Rosch (1996) menyatakan, “Multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video atau Multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar dan teks.” Multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data, media dapat audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar, multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video.

Multimedia sebagai sebuah alat pembelajar merupakan bagian dari sebuah kemajuan teknologi yang menggabungkan berbagai macam teknologi, seperti gambar, video, suara, dan berbagai macam hal lainnya sesuai dengan pendapat Arsyad (2010: 171) yang menyatakan, “multimedia adalah berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video dan animasi yang
Lamhot Basani Sihombing adalah Dosen Program Studi Pendidikan Seni Musik, Jurusan Sندرatasik, Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Medan

merupakan satu kesatuan secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan atau isi pelajaran.” pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi. Dalam definisi ini terkandung empat komponen penting multimedia. *Pertama*, harus ada komputer yang mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar. *Kedua*, harus ada link yang menghubungkan pemakai dengan informasi. *Ketiga*, harus ada alat navigasi yang membantu pemakai menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung. Keempat, multimedia menyediakan tempat kepada pemakai untuk mengumpulkan, memproses, dan mengkomunikasikan informasi dengan ide. Jika salah satu komponen tidak ada, bukan multimedia dalam arti luas namanya. Misalnya, jika tidak ada komputer untuk berinteraksi, maka itu namanya media campuran, bukan multimedia. Kalau tidak ada alat navigasi yang memungkinkan untuk memilih jalannya suatu tindakan maka itu namanya film, bukan multimedia. Demikian juga kita tidak mempunyai

ruang untuk berkreasi dan menyumbangkan ide sendiri, maka nama

Jenis-jenis Multimedia Pembelajaran

Berdasarkan kegunaannya multimedia pembelajaran ada 2 macam, yaitu:

- a) Multimedia presentasi Pembelajaran
Multimedia presentasi pembelajaran adalah alat bantu guru dalam proses pembelajaran dikelas dan tidak menggantikan guru secara keseluruhan. Contohnya: *Microsoft Power Point*.
- b) Multimedia pembelajaran mandiri, adalah software pembelajaran yang

Manfaat Multimedia Pembelajaran

Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.

Manfaat di atas akan diperoleh mengingat terdapat keunggulan dari sebuah multimedia pembelajaran, seperti yang disampaikan Sadiman (2009:17) sebagai berikut :

televisi, bukan multimedia.

dapat dimanfaatkan oleh siswa secara mandiri tanpa bantuan guru. Multimedia pembelajaran mandiri harus dapat memadukan *explicit knowledge* dan *tacit knowledge* , mengandung *fitur assemen* untuk latihan, ujian dan simulasi termasuk tahapan pemecahan masalah. Contohnya: *Macromedia Authorware* atau *Adobe Flash*.

- 1) Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, elektron.
- 2) Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah, seperti gajah, rumah Tradisional, gunung.
- 3) Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet Mars, berkembangnya bunga, dan pesta adat.

- 4) Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju.
- 5) Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, racun.
- 6) Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

Dalam proses pembelajaran, keberadaan multimedia sangat membantu

Karakteristik Media dalam Multimedia Pembelajaran

Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan dan penggunaan multimedia pembelajaran harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti: tujuan, materi, strategi dan juga evaluasi pembelajaran. Karakteristik multimedia pembelajaran adalah:

- a) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
- b) Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
- c) Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa

Pengertian Hasil Belajar

guru dalam penyampaian materi ajar kepada siswa karena dalam materi ajar banyak contoh pelajaran yang tak dapat dihadirkan langsung oleh guru, dan membantu siswa dalam memahami dan mengetahui tentang materi yang diajarkan oleh guru dengan adanya multimedia pembelajaran diharapkan ketuntasan belajar dan pemahaman siswa terus berkembang dan bertambah.

sehingga penggunabisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Selain memenuhi ketiga karakteristik tersebut, multimedia pembelajaran sebaiknya memenuhi fungsi sebagai berikut:

- a) Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin.
- b) Memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendalikan.
- c) Mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan dan lain-lain.

Hasil belajar adalah perubahan yang dimiliki oleh seseorang setelah mengalami proses belajar, baik berupa perubahan pada ilmu pengetahuan, cara berpikir, sikap maupun moral. Melalui proses belajar yang dialami, seseorang akan mengalami perubahan-perubahan dalam kehidupan sehari-harinya baik di lingkungan masyarakat maupun keluarga.

Setiap orang memiliki kemampuan dari berbagai pengalaman hidup, hal ini juga berlaku dalam belajar karena belajar merupakan proses dalam mencari sebuah pengalaman. Seperti pendapat Sudjana (1990:22) yang menyatakan, “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.” Pengalaman belajar yang diterima akan memberi dampak pada perubahan yang terjadi terhadap seseorang. Perubahan yang terjadi haruslah yang bersifat terus-menerus dan akan dilaksanakan sepanjang kehidupan seorang yang telah belajar bukan perubahan sifatnya sementara yaitu perubahan yang hanya terjadi ketika proses belajar itu terjadi. Oleh karena itu seorang guru harus membuat sebuah metode pembelajaran yang dapat memberi hasil belajar yang baik bagi siswa, sehingga siswa dapat *Lamhot Basani Sihombing adalah Dosen Program Studi Pendidikan Seni Musik, Jurusan Sندراتاسيك, Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Medan*

memahami pelajaran dengan efektif dan efisien. Hintzman (Muhibbin Syah 2008: 90-91) dalam bukunya *The Psychology of Learning and Memory* berpendapat, “*Learning is change in organism due to experience which can affect the organism's behavior.*” Artinya, belajar adalah suatu perubahan yang terjadi dalam diri organism (manusia dan hewan) disebabkan oleh pengalaman yang dapat mempengaruhi tingkah laku organism tersebut. Jadi, dalam pandangan Hitzman, perubahan yang ditimbulkan oleh pengalaman tersebut baru dapat dikatakan belajar apabila mempengaruhi organisme.

Setiap siswa yang belajar pada akhirnya akan memperoleh hasil belajar yang baik dan hal itu akan meningkatkan penguasaan siswa terhadap pelajaran tersebut, hal ini sesuai dengan pandangan Sahertian (2004:1) yang mengatakan, “setiap hasil belajar merupakan gambaran tingkat penguasaan siswa terhadap sasaran belajar pada topik bahasan yang dieksperimenkan, yang diukur dengan berdasarkan jumlah skor jawaban benar pada soal yang disusun sesuai dengan sasaran belajar.” Untuk mengetahui hasil belajar yang terjadi pada siswa pada setiap proses belajar yang terjadi akan dilaksanakan tes,

sehingga diketahui perubahan yang terjadi setelah proses belajar dilaksanakan disinilah dapat diketahui hasil belajar siswa tersebut. Melalui pelaksanaan tindakan kelas, peneliti dan guru akan melihat dan mengevaluasi setiap perubahan yang terjadi terhadap siswa setelah menerima pembelajaran dari guru, dengan demikian dapat diketahui metode pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Wittig (Muhibbin Syah 2008: 90-91) dalam bukunya, *Psychology of Learning* mendefinisikan belajar sebagai “*any relatively permanent change in an organisme’s behavioral repertoire that occurs as a result of experience.*” Belajar ialah perubahan yang relatif menetap

Ranah Kognitif

Ranah *kognitif* yang berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut *kognitif* tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk *kognitif* tingkat tinggi. Untuk mengetahui perkembangan

terjadi dalam segala macam/keseluruhan tingkah laku suatu organisme sebagai hasil pengalaman.

Dalam peningkatan mutu pendidikan nasional, pemerintah selalu memantau kualitas pendidikan dari kurikulum yang selalu dikeluarkan oleh pemerintah, dalam hal ini menurut Sudjana, (1990:22) dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya dalam tiga ranah, yakni ranah *kognitif*, ranah *afektif*, dan ranah *psikomotoris*.

kognitif siswa maka akan diadakan tes, dari hasil tes ini akan dilihat apakah *kognitif* siswa mengalami perkembangan. Jika dalam tes ini siswa dapat menjawab setidaknya 75% dari pertanyaan yang ada maka dapat diketahui bahwa siswa dapat memahami materi pembelajaran yang telah disampaikan oleh guru.

Ranah Afektif

Lamhot Basani Sihombing adalah Dosen Program Studi Pendidikan Seni Musik, Jurusan Sندراتاسيك, Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Medan

Ranah *afektif* berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Dalam hal ini peneliti dan guru secara terus menerus melihat perkembangan lingkungan belajar siswa di kelas melalui sikap belajar siswa saat melaksanakan proses belajar dan mengajar. Tugas utama guru dalam meningkatkan ranah afektif siswa adalah menciptakan suasana kelas yang aktif dimana seluruh siswa dapat mengikuti pelajaran secara aktif, guru harus membangun mental siswa yang mampu berbicara dan

Ranah Psikomotoris

Ranah *psikomotoris* berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah *psikomotoris*, yakni :

- 1) Gerakan *refleks* (ketrampilan pada gerakan yang tidak sadar).
- 2) Ketrampilan pada gerakan-gerakan dasar.
- 3) Kemampuan *perseptual*, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoris, dan lain-lain.

mengemukakan pendapat tentang materi pembelajaran.

Dalam proses belajar dan mengajar guru harus dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa tentang kemampuannya untuk memberi pertanyaan dan menjawab pertanyaan seputar materi pelajaran yang sedang diajarkan, selain itu guru juga harus mengajarkan tentang sikap saling menghargai antara sesama siswa maupun antara siswa dan guru sehingga suasana belajar yang terbangun menjadi nyaman dan kondusif. Dengan demikian proses belajar dan mengajar dikelas menjadi aktif dan menyenangkan.

- 4) Kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan.
- 5) Gerakan-gerakan *skill*, mulai dari ketrampilan sederhana sampai pada ketrampilan kompleks
- 6) Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *non-decursive* seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

Dalam pelaksanaan proses belajar dan mengajar guru tak hanya bekerja untuk memberi pelajaran dan ilmu, namun guru juga berperan dalam mengarahkan bakat yang dimiliki siswa.

Setiap siswa tentunya memiliki bakat yang sudah ada sejak dia lahir, hal ini yang harus diperhatikan oleh guru sehingga guru dapat mengarahkan siswa dalam mengembangkan bakat yang

KESIMPULAN

Dari uraian yang terdapat pada kerangka teoritis dapat diketahui pengertian metode pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar. Dengan menggunakan berbagai metode pembelajaran dan media yang pembelajaran yang terus berkembang guru memberikan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa. Guru secara sadar memberi instruksi kepada siswa untuk meningkatkan pengetahuannya baik secara kognitif, afektif dan psikomotorik. Sehingga terjadi perubahan sikap dalam menerima pelajaran yang disampaikan oleh guru. Melalui berbagai metode yang dapat membantu, guru memberi pelajaran kepada siswa demi peningkatan hasil belajar siswa kearah yang lebih baik.

Multimedia pembelajaran adalah penggabungan dari media audio dan visual yang dapat menampung aspirasi dan inspirasi seseorang dalam proses belajar sehingga menimbulkan efek pada

dimiliki oleh setiap siswa. Hal ini juga dapat menolong guru menentukan metode pembelajaran yang tepat sehingga siswa dapat memahami pembelajaran dengan cepat.

pemahaman yang lebih baik pada suatu pelajaran. Multimedia pembelajaran yang dipakai guru dalam proses belajar akan membantu guru dan mempermudah guru untuk menjelaskan tentang materi ajar kepada siswa. Dengan adanya multimedia setiap siswa dapat memahami tentang sebuah karya seni dan budaya masyarakat yang tak mungkin dapat dihadirkan dalam proses belajar mengajar, multimedia juga membantu guru dalam memberi pemahaman dan pengalaman belajar kepada siswa tentang pelajaran seni dan budaya yang sebenarnya ada disekitar kehidupan namun tak mungkin dihadirkan dalam kelas belajar.

Metode pembelajaran juga menjadi hal yang harus diperhatikan, dengan menggunakan multimedia juga harus menggunakan metode pembelajaran yang tepat, agar hasil belajar yang ingin dicapai berhasil. Guru dapat menggunakan berbagai metode pembelajaran yang telah ada, sehingga

proses belajar dapat dikondisikan oleh guru secara sistematis. Proses belajar juga menjadi lancar apabila guru menggunakan metode-metode pembelajaran, sehingga guru dapat mengarahkan pelajaran kepada hal-hal yang lebih baik. Guru juga harus memperhatikan faktor psikologi siswa sehingga dapat melihat metode yang tepat untuk memberi pelajaran kepada siswa.

Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi terhadap siswa sebagai akibat dari proses belajar seperti terjadinya perubahan sikap, moral, pengetahuan, wawasan yang dapat dilihat dengan meningkatnya hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu; Supryono, Widodo. 2004. *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajagrafindo. 2010
- Bahrudin, H; N. Wahyuni, Esa. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Ar-Ruzz Media Group
- Borg & Gall. 2003. *Educational Research*. New York: Allyn and Bacon.
- Handayani, Pri. 2009. *Keberadaan Musik Elektronik di Robertmoog Computer Musik Studio Sendoritasik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan*. Medan: Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan
- Lamhot Basani Sihombing adalah Dosen Program Studi Pendidikan Seni Musik, Jurusan Sendoritasik, Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Medan
- Meningkatkan hasil belajar siswa tentu memerlukan berbagai macam usaha, seperti kemampuan guru mengolah kelas dan pelajaran, selain itu metode pembelajaran yang tepat juga membawa perubahan yang baik terhadap hasil belajar siswa. Media belajar juga menjadi hal yang sangat mendukung dalam proses penyampaian pelajaran kepada siswa sehingga siswa semakin mudah memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru. Dengan demikian maka harapan untuk meningkatkan hasil belajar akan mungkin dapat dicapai dan berhasil, dan siswa sebagai pembelajar memiliki kemampuan untuk memahami pelajaran.
- Hopkins, David. 1993. *A teacher guide to classroom research*. Philadelphia: open University Press
- HR, Widada. 2010. *Multimedia Interaktif Untuk Guru dan Profesional*. Yogyakarta : Pustaka Widayatama.
- Johnson, Elaine B. 2002. *Contextual Teaching and learning. What it is and Why it's here to Stay*. California: Corwin Press.
- Koentjaraningrat. 2004. *Manusia dan Kebudayaan di Indonesia*. Jakarta : Djambatan
- Komalasari, Kokom. 2010. *Pembelajaran Kontekstual, Konsep dan Aplikasi*. Bandung : Refika Aditama.
- Lewin, Kurt. 1990. *Action Research And Minority Problems*. Victoria :

- Deakin University.
- Pusat Pembinaan Bahasa. 1990. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka
- Pusat Pembinaan Bahasa. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka
- Rajagukguk, Mayanti. 2009. *Pengaruh Penggunaan Media Lagu Terhadap Hasil Belajar Menulis Karangan Narasi Oleh Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Talawi*. Medan: Universitas Negeri Medan
- Sanjaya, Wina. 2010. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : Kencana Prenada.
- Sanjaya, Wina. 2011 *Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta : Kencana Prenada.
- S. Kartika, Dharsono.2007. *Kritik Seni*. Bandung : Rekayasa Sains
- Sianturi, Erwin. 2010. *Penerapan Multimedia Untuk Meningkatkan Apresiasi Musik Anak di Taman Kanak-Kanak Joy Kids Binjai*. Medan: Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan
- Siahaan, Edwin J. 2010. *Penggunaan Instrumen Gitar Dalam Proses Pembelajaran Seni Budaya di SMK Yayasan Perguruan Indonesia Membangun TARUNA BELAWAN T.A 2010/2011*. Medan: Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan
- Situmeang, Juita R. 2008. *Hubungan Kepercayaan Diri Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMK Sw. Nur Azizi Tanjung Morawa*. Medan: Fakultas Ekonomi UNIMED
- Sadiman, Arif S; Rahardjo, R; Anung dan Rahadjitno. 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta : Rajawali Pers
- Syah, Muhibbin. 2008. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tumanggors, Rusmin ;dkk. 2010. *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar*. Jakarta : Kencana Prenada.

Lamhot Basani Sihombing adalah Dosen Program Studi Pendidikan Seni Musik, Jurusan Sندرatasik, Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Medan