

Optimalisasi Fruity Loops Studio Mobile dalam Pembuatan Karya Musik Berbasis Pendidikan Karakter

Try Wahyu Purnomo ^{1*}

Sri Mustika Aulia ²

Herna Hirza ³

¹⁻² Program Studi PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan, Medan, Indonesia.

³ Program Studi Pendidikan Musik, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan, Medan, Indonesia.

*email: twahyu@unimed.ac.id

Kata Kunci

Pendidikan Musik,
Pendidikan Karakter,
Fruity Loops Studio Mobile.

Keywords:

Music Education,
Character Education,
Fruity Loops Studio Mobile.

Received: November 2022

Accepted: May 2023

Published: June 2023

Abstrak

Pendidikan seni musik memiliki peranan dalam pembentukan pribadi peserta didik yang seimbang dengan memperhatikan kebutuhan perkembangan individu. Untuk mendukung terciptanya atmosfer pendidikan karakter dalam ranah pembelajaran seni musik, tentunya seorang pendidik harus dapat merancang materi dan juga media pembelajaran yang dapat memupuk nilai-nilai moral dan kreatifitas. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar terintegrasi dengan aplikasi *Fruity Loops Studio Mobile* sebagai upaya mengoptimalkan pembelajaran seni musik berbasis pendidikan karakter. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development dengan model 4-D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) yang menekankan pada pengembangan bahan ajar dengan mengoptimalkan aplikasi *fruity loops studio mobile* dengan mengacu kepada prinsip pendidikan karakter. Adapun hasil dari penelitian adalah produk bahan ajar yang valid dan praktis sehingga dapat mengoptimalkan pembelajaran musik berbasis Pendidikan karakter. Produk penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam mengembangkan pembelajaran music inovatif dan pembentukan generasi muda yang beretika, bermoral dan kreatif.

Abstract

Music education has a role in the personal formation of students who are balanced by taking into account the needs of individual development. To support the creation of an atmosphere of character education in music learning, an educator must be able to design learning materials and media that can foster moral values and creativity. This research is a development research that aims to produce teaching materials that are integrated with the Fruity Loops Studio Mobile application as an effort to optimize character education-based music learning. The research method used is Research and Development with a 4-D model (Define, Design, Develop, Disseminate) which emphasizes the development of teaching materials by optimizing the fruity loops studio mobile application with reference to the principles of character education. The results of the research are in the form of teaching material products that are valid and practical so that they can optimize character education-based music learning. The results of this study are expected to make a positive contribution in developing music learning innovations and forming an ethical, moral and creative young generation.



© 2023 Purnomo, Aulia, Hirza. Published by Faculty of Languages and Arts - Universitas Negeri Medan. This is Open Access article under the CC-BY-SA License (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>). DOI: <https://doi.org/10.24114/grenek.v12i1.39987>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek penting didalam kehidupan, dimana sebuah proses pendidikan dilakukan dengan usaha yang sadar dan terencana melalui sebuah proses pembelajaran dengan tujuan untuk mengembangkan kompetensi *hard skill* dan *soft skill* individu. Dalam Undang-undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehiduapn bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik sehingga menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Nuzulia, 2020).

Paradigma pendidikan di Indonesia, dewasa ini masih lebih mengedepankan terhadap aspek *hard skill* (Logika, Analisis dan Sintesis) sehingga lebih menuntut peserta didik untuk terampil terhadap aspek kognitif (Minawati & Nursyirwan, 2018). Hal ini tentunya tidak beriringan dengan tujuan pendidikan Nasional bahwa sebuah proses pembelajaran (realisasi konsep pendidikan) tentunya juga harus mengasah kompetensi karakter peserta didik (religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif dan mandiri), sehingga nantinya dapat menjadi personal yang cerdas dan memiliki kepribadian unggul di tengah masyarakat (Lickona, 1993) (Julianto & Cahyani, 2020). Realita dekadensi moral merupakan imbas negatif dari buruknya pelaksanaan pendidikan karakter di Indonesia. Dari hasil survei mengenai seks bebas menunjukkan bahwa 63% remaja Indonesia telah melakukan seks bebas. Selanjutnya data Pusat Pengendalian Gangguan Sosial DKI Jakarta menyatakan bahwa keterlibatan siswa SD, SMP dan SMA dalam tawuran mencapai 0,08 % atau sekitar 1.318 siswa dari 1.647.835 siswa di daerah DKI Jakarta. Dari kejadian ini tercatat bahwa sebanyak 26 siswa meninggal dunia dalam tawuran sepanjang tahun 2011 (Kesuma, 2011).

Dalam proses pembelajaran dilingkungan pendidikan formal muatan materi seni musik dapat dijadikan sebagai media transformasi karakter individu. Pendidikan seni musik memiliki peranan dalam pembentukan pribadi peserta didik yang seimbang dengan memperhatikan kebutuhan perkembangan individu. Hal ini bertujuan untuk mencapai multikecerdasan yang terdiri atas kecerdasan intrapersonal, interpersonal, visual spasial, musikal, linguistik, logika matematis, naturalis, kecerdasan adversitas, kecerdasan kreativitas, kecerdasan spiritual, moral dan kecerdasan emosional (Roffiq, Qiram, & Rubiono, 2017). Dalam pendidikan seni musik, aktivitas bermusik dari materi pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman dalam mengembangkan konsepsi, apresiasi, dan kreasi (Yuni, 2016) (Saputra, Sudiarsa, & Astawan, 2022). Capaian tersebut harus tertuang dalam upaya eksplorasi elemen, prinsip, proses dan teknik praktik seni musik yang sesuai dengan kearifan lokal budaya setempat (Sumatera Utara). Berdasarkan hal tersebut, sejatinya sebuah proses pembelajaran seni musik sangat membantu peserta didik dalam menemukan bakat dan mengembangkannya sebagai jati diri pribadi peserta didik. Dengan menerapkan proses pembelajaran seni yang ideal tentunya pendidik dapat mengetahui karakter setiap peserta didik (Purnomo, 2017)

Pendidikan karakter merupakan upaya pendidikan dalam membentuk karakter yang tetap, mengikat dan bersifat permanen pada diri peserta didik, apabila dibayangkan seperti mengukir pada permukaan yang keras sehingga perlahan akan mengalami perubahan yang tetap. Karakter dapat diartikan sebagai tanda khusus atau pola perilaku yang menjadi kekhasan tiap individu dalam bertingkah, berfikir maupun berucap (Bohlin, Farmer, & Ryan, 2001). Kementerian Pendidikan Nasional pada tahun 2010 telah merilis tentang nilai-nilai Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa. Terdapat 18 nilai karakter yang harus ditanamkan dalam pendidikan (khususnya sekolah dasar), adapun diantaranya religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab (Sakti, 2017)

Nilai-nilai pendidikan karakter dapat ditanamkan dalam konsep pembelajaran seni musik seperti pembelajaran ansambel musik sederhana. Praktik ansambel merupakan kegiatan bermain musik bersama, sehingga dalam penerapannya secara tidak langsung proses tersebut telah memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk dapat bertanggung jawab untuk memainkan instrument dengan baik, bersikap disiplin dalam latihan, memupuk rasa tenggang rasa dalam proses latihan dan menghargai pendapat rekan yang lain. Selanjutnya penanaman nilai karakter dalam pembelajaran seni musik juga dapat dikemas dalam materi pembuatan lirik yang mencerminkan perilaku sopan santun, kasih sayang dan pendidikan moral (Andriyanto, 2020)

Untuk mendukung terciptanya atmosfer pendidikan karakter dalam ranah pembelajaran seni musik, tentunya seorang pendidik harus dapat merancang materi dan juga media pembelajaran yang dapat memupuk nilai-nilai moral dan kreatifitas (Bohlin, Farmer, & Ryan, 2001). Karakter kreatif akan terbangun dalam diri individu yang telah memenuhi syarat *fluency* (pengembangan ide alternatif) dan *flexibility* (konsep kontribusi solusi yang efektif) dalam pemecahan masalah walaupun hal tersebut datang dari pengalaman empiris orang lain (Hidayah & Aprilia, 2019). Pengembangan kreativitas pada individu yang terus dikembangkan dapat memunculkan ide-ide kreatif sebagai pembentukan dan pengenalan karakter yang lebih kuat. (Hutagaol, 2019) (Nulhakim & Berlian, 2020)

Pengemasan konsep pembelajaran seni musik berbasis pendidikan karakter di lingkungan perguruan tinggi tentunya tidak cukup dengan hanya menyajikan materi konkrit tanpa dilengkapi media pembelajaran yang efektif. Dewasa ini, perkembangan teknologi tentunya sangat membantu efektifitas dalam pelaksanaan proses pembelajaran seni musik. Perkembangan teknologi tentunya banyak memberikan efek positif pada proses pembelajaran. Dalam proses

pembelajaran, tujuan dan pesan pembelajaran harus tersampaikan dengan baik kepada peserta didik (Aulia, Siburian, Angin, & Purnomo, 2022). Melalui penggunaan media pembelajaran, tentunya dapat mempertinggi kualitas proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar peserta didik.

Penggunaan aplikasi musik sebagai upaya mengembangkan budaya digital sangat diperlukan untuk menjaga eksistensi mata kuliah pendidikan seni musik di lingkungan perguruan tinggi (Andry & Tjee, 2019). Melalui aplikasi musik tersebut mahasiswa dituntut untuk dapat memacu kreativitas dan karakter seni sehingga tercipta integrasi antara *soft skill* dan *hard skill* yang seimbang. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam penerapan pembelajaran seni musik berbasis karakter adalah *Fruity Loops Studio*. *Fruity Loops Studio* adalah aplikasi digital yang digunakan untuk kebutuhan merekam, mengubah dan membuat audio. *Fruity Loops Studio* dikembangkan oleh perusahaan asal Belgia bernama *Image-Line*. Pada tahun 2014, *Fruity Loops Studio* termasuk aplikasi audio yang banyak peminatnya diseluruh dunia. Aplikasi ini memiliki 4 edisi untuk *Microsoft Windows* (Mulyadin, 2019). *Image-Line* juga menawarkan fitur update gratis seumur hidup, yang artinya pembeli akan mendapatkan update *Fruity Loops Studio* versi berikutnya dengan gratis (Laksono, 2017). *Image-Line* juga mengembangkan *Fruity Loops Studio Mobile* untuk pengguna IPod Touch, iPhone, iPad, dan Android. Dengan adanya aplikasi tersebut tentunya dapat diupayakan untuk dapat memotivasi belajar mahasiswa secara efektif dan efisien. Aplikasi ini merupakan sebuah sistem terintegrasi yang mengandung komponen kreatifitas sehingga nantinya dapat dikemas menjadi media pembelajaran dengan indikator pendidikan karakter (Aulia, Afriadi, Virganta, & Purnomo, 2021).

Adapun beberapa penelitian relevan yang menjadi acuan dari penelitian ini adalah: (1) Penelitian Hidayah & Aprilia (2019) berjudul "Mengembangkan Karakter Anak Melalui Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya di Sekolah Dasar" menemukan hal-hal berikut: penelitian ini memadukan teori perkembangan anak usia sekolah dasar dengan materi pembelajaran seni sehingga dapat menumbuhkembangkan karakter pada anak, karakter yang ditemukan dalam penelitian ini adalah sikap imajinatif, kreatif, inovatif, terampil, demokrasi, percaya diri, cakap dalam emosional dan sosial, fokus, tenang, ulet, kerja keras, menghargai orang lain, serta mampu berjiwa peka terhadap lingkungan dan sikap bersaing pada ranah global. (2) Penelitian Hutagaol (2019), berjudul "Pendidikan Nilai Karakter Melalui Pembelajaran Musik Angklung Pada Siswa Taman Kanak-Kanak Mayjend Sutoyo SM Medan" menemukan hal-hal berikut: metode pembelajaran alat musik angklung dengan menggunakan metode *handsign* yang diadaptasi dari Metode Kodaly dimana setiap gerakan tangan merupakan simbol yang melambangkan sebuah nada, nilai pendidikan karakter yang dapat dicapai melalui pembelajaran alat musik angklung pada anak usia dini di TK Mayjend Sutoyo SM adalah jujur, bertanggung jawab, gotong-royong, religious, nasionalis dan peduli sosial.

Selanjutnya, (3) Penelitian Laksono (2017) dengan judul "Penerapan Aplikasi *Fruity Loops* Sebagai Media Pembelajaran Penciptaan Komposisi Dan Aransement Tata Suara" . Hasil penelitian menunjukkan bahwa, (1) aplikasi *Fruity Loops* digunakan sebagai sarana memotivasi dan memunculkan kreatifitas mahasiswa dalam mengembangkan bentuk karya komposisi ataupun aransemen tata suara, (2) melalui aplikasi *Fruity Loops* maka mahasiswa dapat menciptakan karya tata suara yang memiliki kulaitas yang baik dan sesuai dengan kebutuhan tata suara filmHindari sub-sub di dalam pendahuluan. Pendahuluan hendaknya mengandung latar belakang masalah, permasalahan dan tujuan penelitian. Persentase panjang halaman pendahuluan antara 10-15% dari panjang keseluruhan sebuah manuskrip. Rujukan ditunjukkan dengan menuliskan nama keluarga/nama belakang penulis dan tahun terbitan, tanpa nomor halaman. Landasan teori ditampilkan dalam kalimat-kalimat lengkap, ringkas, serta benar-benar relevan dengan tujuan penulisan artikel ilmiah.

Selanjutnya, (4) Peneltian Sakti (2022) dengan judul "Pemnafaatan Buku Elektronik (E-PUB) Kewirausahaan dan HKI Sebagai Meia Hybrid Terintegrasi". Hasil penenelitian ini menjabarkan mengenai penyusunan berbagai sumber belajar menjadi sebuah modul e-pub yang terstruktur untuk peningkatan literasi mahasiswa di Prodi Pendidikan Musik ISI Yogyakarta adalah bentuk pelaksanaan komitmen mutu dalam pelayanan publik oleh dosen. Aktivitas tersebut dapat memberikan suatu gambaran usaha peningkatan pembelajaran yang terlaksana sebagai bentuk pertanggungjawaban, dimana hasil pembelajaran dan ketercapaian dapat meningkat melalui sebuah e-pub. Sesuatu yang lebih besar adalah keyakinan penulis bahwa ke depannya, mata kuliah kewirausahaan dan HKI adalah salah satu penentu keberhasilan lulusan untuk masuk kedalam dunia usaha dan dunia industri yang sesuai dengan bidangnya. Hal tersebut dapat dirasakan bahwa tracking alumni sekarang juga berperan dalam peningkatan akreditasi Program Studi, semakin banyak lulusan yang terdeteksi dan terserap di dunia kerja, maka semakin baik Akreditasi sebuah program studi.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* moden 4-D (*Define, Design, Develop, Disseminate*) yang menekankan pada pengembangan bahan ajar dengan mengoptimalkan aplikasi *fruity loops studio mobile* dengan mengacu kepada prinsip pendidikan karakter (Sugiyono, 2017). Pada tahap *define* (pendefinisian), akan dilakukan analisis indikator pendidikan karakter, analisis penggunaan aplikasi, perencanaan konten aplikasi. Berdasarkan hasil analisis tersebut, dilakukan *design* (perancangan) bahan ajar terintegrasi aplikasi *fruity loops studio mobile*. Setelah dirancang, dilanjutkan dengan tahapan *development* (pengembangan) dengan melakukan 3 kegiatan utama, yaitu: uji validitas, uji implementasi, dan uji efektivitas. Setelah produk dinyatakan valid, praktis, dan efektif dilanjutkan tahap akhir berupa *disseminate* (penyebaran) produk pada skala yang lebih luas

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan sebagai strategi untuk mengembangkan bahan ajar yang inovatif dan terintegrasi dengan aplikasi digital. *Fruity Loops Studio Mobile* merupakan salah satu alternatif aplikasi musik yang dapat membantu mahasiswa untuk membuat komposisi sederhana, sehingga nantinya mahasiswa dapat merancang komposisi musik yang bersumber dari potensi lokal. Untuk melihat kebutuhan tersebut, peneliti menggunakan angket yang berisi pertanyaan dengan mengacu kepada indikator pendidikan karakter dalam pembelajaran seni musik dan penggunaan aplikasi digital.

Gambar 1 menunjukkan formulir yang digunakan untuk melihat kebutuhan mahasiswa terhadap penggunaan bahan ajar pendidikan seni musik di PGSD FIP UNIMED.

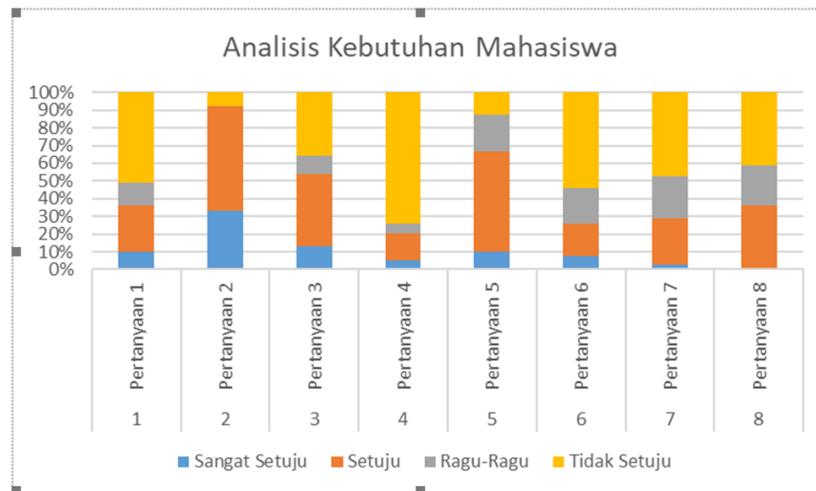
The image shows a digital questionnaire form titled "ANALISIS KEBUTUHAN MAHASISWA TERHADAP PEMBELAJARAN PENDIDIKAN SENI MUSIK di PGSD UNIMED". The form is divided into several sections, each with a question and four radio button options: "Sangat Setuju", "Setuju", "Ragu-Ragu", and "Tidak Setuju".

- Section 1:** "Proses pembelajaran pendidikan seni musik mayoritas dilakukan dengan metode * praktikum berkelompok".
- Section 2:** "Masing - masing anggota belum menunjukan sikap disiplin dan tanggung jawab * pada saat praktikum kelompok".
- Section 3:** "Pada saat implementasi perkuliahan bahan ajar yang diberikan tidak terintegrasi * dengan media lain (Video dan Aplikasi)".
- Section 4:** "Implementasi Perkuliahan Pendidikan Seni Musik di PGSD belum menggunakan * bahan ajar yang interaktif".
- Section 5:** "Perlu adanya perubahan terhadap sistem perkuliahan di matakuliah pendidikan * seni musik".
- Section 6:** "Pada implementasi perkuliahan pendidikan seni musik belum menggunakan * aplikasi yang mendukung pemahaman secara teoritik dan praktik".
- Section 7:** "Bahan ajar seni musik belum tersedia dalam bentuk *soft file* sehingga mudah untuk * diakses oleh mahasiswa".

The form also includes a header with the title and a sub-header "Angket ini bertujuan untuk mendeskripsikan kebutuhan mahasiswa terhadap pembelajaran pendidikan seni musik di lingkungan PGSD FIP UNIMED". There is a login field for "Initial Name" and a "Your answer" field.

Gambar 1. Formulir Angket Kebutuhan Mahasiswa
(Sumber: Purnomo, 2022)

Gambar 2 menunjukkan mengenai hasil analisis kebutuhan mahasiswa terhadap pembelajaran Pendidikan seni musik di Prodi PGSD FIP UNIMED.



Gambar 2. Hasil Angket Kebutuhan Mahasiswa
(Sumber: Purnomo, 2022)

Berdasarkan analisis kebutuhan pembelajaran pendidikan seni musik, dapat diketahui bahwa penggunaan bahan ajar seni musik di Prodi PGSD sudah menggunakan bahan ajar yang terintegrasi dengan aplikasi digital akan tetapi masih terbatas terhadap aplikasi yang berhubungan dengan pencapaian literasi musik. Perlu adanya inovasi bahan ajar yang diintegrasikan dengan aplikasi pembuatan komposisi musik sebagai media kreatifitas mahasiswa. Berdasarkan analisis angket kebutuhan, dapat dilihat bahwa mayoritas perkuliahan pendidikan musik dilakukan dalam bentuk praktik berkelompok. Hal ini tentunya dapat menjadi dasar dalam pengembangan indikator pendidikan karakter dalam bahan ajar yang dikembangkan. Proses awal ini dilakukan dengan berdiskusi dengan Tim Dosen KDBK Seni di PGSD untuk menjawab kebutuhan perkuliahan yang lebih aplikatif sehingga dapat mendukung kreatifitas mahasiswa dan mengembangkan nilai-nilai pendidikan katrakter dalam pembelajaran seni musik.

Analisis Penggunaan Aplikasi *Fruity Loops Studio Mobile*

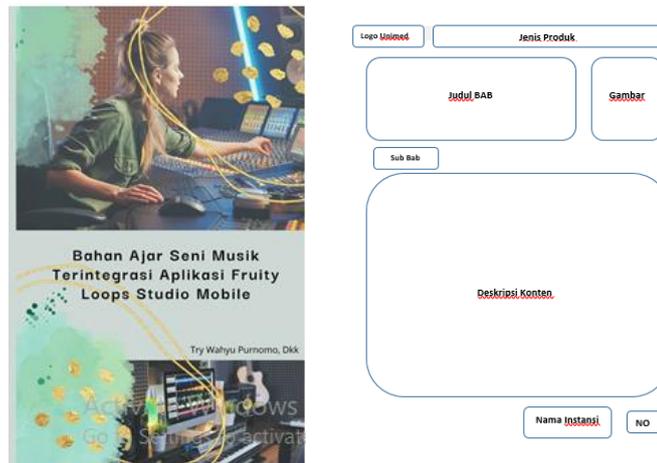
Kebutuhan implementasi pembelajaran seni musik di PGSD saat ini tentunya membutuhkan integrasi dengan aplikasi digital yang dapat membantu mahasiswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Dalam materi komposisi musik sederhana untuk kebutuhan pembelajaran di SD, penggunaan aplikasi *Fruity Loops Studio Mobile* dapat memfasilitasi kreatifitas mahasiswa sehingga dapat lebih mudah merancang musik yang menarik.

Rumusan Instrumen Evaluasi Pendidikan Karakter

Pengembangan instrumen afektif khususnya karakter mencakup 11 langkah, yaitu: (1) menentukan spesifikasi instrumen, (2) menulis instrumen, (3) menentukan skala instrumen, (4) menentukan pedoman penskoran, (5) menelaah instrumen, (6) merakit instrumen, (7) melakukan uji coba, (8) menganalisis hasil uji coba, (9) memperbaiki instrumen, (10) melaksanakan pengukuran, (11) dan menafsirkan hasil pengukuran

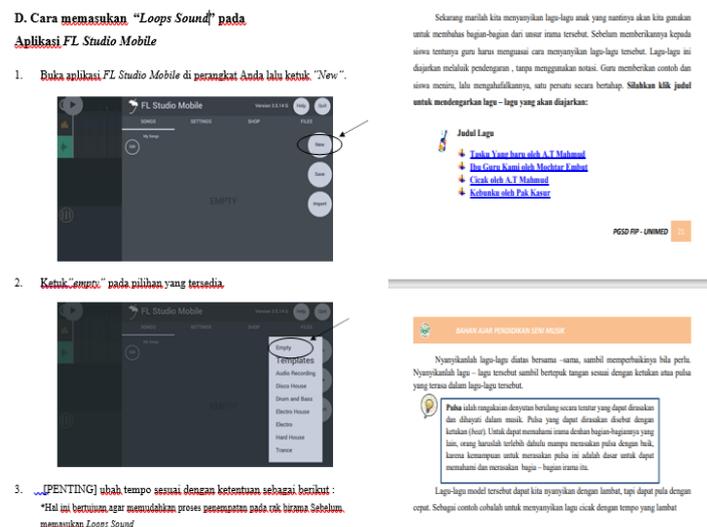
Perancangan Bahan Ajar

Tahapan perancangan dilakukan dengan merancang bahan ajar musik yang terintegrasi dengan aplikasi *Fruity Loops Studio Mobile*. Tahap pertama peneliti merancang desain yang berkaitan dengan *cover*, *layout* dan isi materi. Gambar 3 menunjukkan desain *cover* dan *layout* bahan ajar.



Gambar 3. Desain Cover dan Layout Bahan Ajar (Sumber: Purnomo, 2022)

Tahap selanjutnya adalah merancang materi teoritik dan praktik sebagai perangkat pembelajaran. Materi yang dirancang juga terintegrasi dengan aplikasi *Fruity Loops Studio Mobile*. Penguatan materi ajar mengenai komposisi musik dan aplikasi *chord* akan dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Fruity Loops Studio Mobile* sehingga mahasiswa juga terampil dalam membuat komposisi sederhana secara mandiri. Bentuk-bentuk materi dalam bahan ajar ini dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Contoh Materi Bahan Ajar (Sumber: Purnomo, 2022)

Pembuatan materi bahan ajar dilanjutkan dengan mengintegrasikan dengan aplikasi *Fruity Loops Studio Mobile* sebagai bentuk optimalisasi aplikasi musik pada materi komposisi musik. Integrasi dimulai dengan instruksi untuk menginstal aplikasi *Fruity Loops Studio mobile* pada masing *smartphone*. Pada bagian deskripsi materi *Fruity Loops Studio Mobile* juga disertakan tautan download aplikasi dan juga langkah-langkah untuk menginstal aplikasi.

Pada materi ajar juga dideskripsikan mengenai penugasan yang nantinya menjadi tugas *project* yang akan dilaksanakan oleh mahasiswa. Deskripsi penugasan akan diperkuat dengan indikator pendidikan karakter seperti kerjasama, tenggang rasa, disiplin, dan saling menghargai sehingga nantinya akan terbentuk keperibadian mahasiswa yang mencerminkan aspek moralitas yang baik. Adapun bentuk *project* yang dilakukan siswa diantaranya adalah konsep kolaborasi *chord* dan melodi, serta pembuatan komposisi

sederhana. Gambar 5 menunjukkan proses menggabungkan antara *chord* dan melodi pada aplikasi *Fruity Loops Studio Mobile*



Gambar 5. Contoh Kholaborasi *Chord* dan *Melody*
(Sumber: Purnomo, 2022)

Pengembangan Bahan Ajar

Validasi Bahan Ajar

Tahapan ini dilakukan dengan menggunakan dua tahapan validasi yaitu validasi ahli materi dan ahli media. Data yang diperoleh dalam penelitian ini terdiri dari data kualitatif dan data kuantitatif. Data kuantitatif berasal dari penilaian angket dengan skala likert, sedangkan data kualitatif berupa penilaian dan saran dari ahli materi dan ahli media. Berikut bentuk penyajian data dan analisis data yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media (bahan ajar) beserta masukan dari para ahli.

Validasi Ahli Materi

Adapun hasil validasi materi yang dilakukan oleh ahli untuk menganalisis kelayakan dari materi bahan ajar yang dirancang dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	Jumlah Skor	Jumlah Skor
Aspek Muatan Materi	7	13
Aspek Penyajian Materi	18	20
Aspek Bahasa	15	15
Total	40	48
Kategori	"Layak"	"Sangat Layak"
Nilai Rata-Rata	Rata-rata = $\frac{40}{50} = 0,8$	Rata-rata = $\frac{48}{50} = 0,96$
Persentase Rata-rata	$\frac{40}{50} \times 100\% = 80\%$	$\frac{48}{50} \times 100\% = 96\%$

Berdasarkan Tabel 1 dapat dilihat bahwa hasil validasi pertama mendapatkan total 80% dengan kategori "Layak". Setelah dilakukan revisi maka terdapat peningkatan skor menjadi 96% dengan kategori "Sangat Layak". Dari hasil validasi yang dilakukan, ahli materi memberikan saran bahwa, dalam materi instruksi pembuatan komposisi musik seharusnya lebih *simple* agar mahasiswa dapat langsung mengaplikasikannya pada materi praktik nanti

Validasi Ahli Media Pembelajaran

Adapun hasil validasi media yang dilakukan oleh ahli untuk menganalisis kelayakan dari desain dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	Jumlah Skor	Jumlah Skor
Aspek Konten	15	15
Aspek Software	41	54
Manfaat	15	15
Total	71	84
Kategori	"Layak"	"Sangat Layak"
Nilai Rata-Rata	$\text{Rata-rata} = \frac{71}{90} = 0,788$	$\text{Rata-rata} = \frac{84}{90} = 93,3$
Persentase Rata-rata	$\frac{71}{90} \times 100\% = 78,8 \%$	$\frac{84}{90} \times 100\% = 93,3 \%$

Berdasarkan validasi ahli media pertama yang dilaksanakan maka diperoleh hasil 78,8% dengan kategori "Layak", dan setelah dilakukan revisi oleh peneliti maka diperoleh skor 93,3% dengan kategori "Sangat Layak". Ahli media menyebutkan bahwa desain *cover* harus dibuat lebih menarik agar mencerminkan ciri khas ke SD-an. Selanjutnya ahli media memberi masukan agar semua link yang tercantum pada bahan ajar dapat terintegrasi dengan baik

Uji Praktikalitas

Peneliti melakukan wawancara dan pengisian angket praktikalitas dengan salah satu dosen seni terkait kepraktisan dari bahan ajar dan integrasinya dengan media digital. Adapun hasil tanggapan dosen KDBK seni tentang kepraktisan dari bahan ajar dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Daftar Pertanyaan Uji Praktikalitas

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah materi disajikan dengan jelas	Ya. Materi disajikan dengan jelas
2	Apakah materi yang disajikan mudah dipahami	Materi yang disajikan mudah dipahami. Kalimat tidak berbelit dan langsung kepada topik pembahasan
3	Apakah materi disajikan dengan kalimat yang mudah dipahami	Materi yang disajikan menggunakan kalimat yang mudah dipahami
4	Apakah materi disajikan dengan istilah yang mudah dipahami	Materi disajikan menggunakan istilah yang mudah dipahami
5	Apakah materi yang disajikan menarik	Materi yang disajikan menarik
6	Apakah bahan ajar menggunakan Bahasa yang komunikatif	Ya, media yang dikembangkan menggunakan Bahasa yang komunikatif
7	Apakah bahan ajar menuntun mahasiswa untuk berpikir kritis	Ya, bahan ajar menuntun siswa untuk dapat berpikir kritis.
8	Apakah bahan ajar memuat materi pemahaman tentang teori musik	Ya, bahan ajar memuat konten teori musik dan aplikasi praktik sederhana
9	Apakah link drive pada bahan ajar dapat terkoneksi dengan baik	Ya, semua link dapat terkoneksi dengan baik
10	Apakah sampling sound dari Fruity Loops dapat membantu mahasiswa dalam membuat aplikasi	Ya, Sampling sound memudahkan mahasiswa dalam membuat komposisi musik sederhana

Berdasarkan Tabel 3 dapat diketahui respon dosen KDBK Seni terhadap bahan ajar yang peneliti kembangkan sangat positif. Sehingga dilihat dari respon dosen terhadap kepraktisan dari penggunaan bahan ajar ini sangat mudah mudah dan praktis untuk digunakan. Selanjutnya mengenai hasil penilaian praktikalitas dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil Angket Uji Praktikalitas

No	Aspek	Indikator	Skor
1	Pendidikan Karakter	Proses pembelajaran pendidikan seni musik dilakukan secara berkelompok dengan menuntut kerjasama tim.	5
		Materi pembelajaran mengajarkan kedisiplinan dan tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas seni musik	5
		Materi seni musik mengajarkan hal kesopanan, etika dan moral	4
2	Kepraktisan Bahan Ajar	Bahan ajar seni musik tersedia dalam bentuk <i>soft file</i> sehingga mudah di akses oleh mahasiswa	5
		Bahan ajar seni musik memuat materi mengena praktik alat musik	4
		Bahan ajar seni musik memuat materi komposisi musik sekolah	5
		Bahan ajar seni musik terintegrasi dengan aplikasi musik	5
3	Bahasa dan Design	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti	4
		Bahasa yang digunakan komunikatif	5
	Bahan Ajar	Tampilan bahan ajar menarik	5
Total			47
Skor Keseluruhan			50
Rata- Rata		Rata-rata = $\frac{47}{50} = 0,94$	0,94
Persentase Rata-Rata Skor		$\frac{47}{50} \times 100\% = 94\%$	94%

Berdasarkan table 4 Diatas dapat diketahui bahwa hasil penilaian dari kepraktisan bahan ajar yang dikembangkan mendapatkan nilai perentase rata-rata 94% . Jika direlevankan dengan panduang skor aspek praktikalitas, maka bahan ajar tersebut berada pada kategori sangat praktis.

Bahan ajar terintegrasi aplikasi *Fruity Loops Studio Mobile* yang layak sehingga dapat mengoptimalkan pembelajaran seni musik berbasis pendidikan krakter

Produk pengembangan dikatakan valid apabila memenuhi kriteria tertentu. Menurut Plomp (2013) karakteristik dari produk yang dikatakan valid apabila ia merefleksikan jiwa pengetahuan (*state of the art knowledge*). Hal inilah yang dikatakan dengan validasi isi (*content validity*). Selanjutnya, komponen-komponen produk tersebut harus konsisten satu sama lain (validitas konstruk). Oleh sebab itu, validasi yang dilakukan terhadap produk pengembangan ini menekankan pada validitas isi (*content validity*) dan validitas konstruksi (*construct validity*). Selain itu, dilakukan juga validasi bahasa untuk melihat keterbacaan produk yang dikembangkan.

Pengembangan bahan ajar seni musik terintegrasi dengan aplikasi *Fruity Loops Studio Mobile* telah dilakukan uji validitas atau uji kelayakan yang melibatkan dosen sebagai validator ahli. Hasil validasi pada aspek materi diperoleh rata-rata 93,3 dengan kriteria tinggi. Berdasarkan data hasil uji validasi di atas jika dibandingkan dengan teori pendapat Plomp (2013) di atas, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar musik terintegrasi dengan FL Studio Mobile termasuk pada kriteria Sangat Valid untuk *case method* dan *team based project*-nya. Artinya, dinyatakan sangat layak digunakan untuk untuk peningkatan kualitas pembelajaran musik di Prodi PGSD FIP UNIMED.

Menghasilkan bahan ajar terintegrasi aplikasi *fruity loops studio mobile* yang praktis sehingga dapat mengoptimalkan pembelajaran seni musik berbasis pendidikan krakter

Tingkat praktikalitas melihat sejauh mana mahasiswa dapat menggunakan dengan mudah produk pengembangan yang dihasilkan. Menurut Plomp (2013) sebuah produk pengembangan dikatakan praktis apabila produk tersebut dapat digunakan dengan mudah peserta didik dalam pembelajaran dengan kategori minimal praktis.

Pengembangan bahan ajar seni musik terintegrasi dengan aplikasi FL Studio Mobile telah dilakukan uji praktikalitas dengan menyebarkan angket kepada dosen. Hasil uji praktikalitas diperoleh rata-rata 0,94 dengan kriteria tinggi. Berdasarkan data uji praktikalitas jika dibandingkan dengan pendapat Plomp (2013) di atas, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar musik terintegrasi dengan aplikasi FL studio mobile termasuk pada kategori Sangat Praktis untuk digunakan pada proses pembelajaran musik. Artinya, produk yang

dikembangkan tergolong sangat mudah digunakan untuk dapat diaplikasikan pada proses pembelajaran musik di Prodi PGSD FIP UNIMED.

SIMPULAN

Pengembangan bahan ajar seni musik terintegrasi dengan aplikasi *Fruity Loops Studio Mobile* telah dilakukan uji validitas atau uji kelayakan yang melibatkan dosen sebagai validator ahli. Hasil validasi pada aspek materi diperoleh rata-rata 93,3 dengan kriteria tinggi. Artinya, dinyatakan sangat layak digunakan untuk untuk peningkatan kualitas pembelajaran musik di Prodi PGSD FIP UNIMED.

Pada tahap Pengembangan bahan ajar seni musik terintegrasi dengan aplikasi *Fruity Loops Studio Mobile* telah dilakukan uji praktikalitas dengan menyebarkan angket kepada dosen. Hasil uji praktikalitas diperoleh rata-rata 0,94 dengan kriteria tinggi. Artinya, produk yang dikembangkan tergolong sangat mudah digunakan untuk dapat diaplikasikan pada proses pembelajaran musik di Prodi PGSD FIP UNIMED.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyanto, R. M. (2020). Peningkatan Kompetensi Mahasiswa Teknologi Musik Melalui Penerapan Pembelajaran Software Digital Audio Workstation. *Grenek: Jurnal Seni Musik*, 9(2), 15-28. doi: <https://doi.org/10.24114/grenek.v9i2.19392>
- Andry, J. F., & Tjee, C. (2019). Analisis Minat Mahasiswa Mendengarkan Aplikasi Musik Berbayar Dan Unduhan Musik Gratis. *Journal of Business and Audit Information Systems*, 2(2), 9-15. doi: <http://dx.doi.org/10.30813/jbase.v2i2.1727>
- Aulia, S. M., Afriadi, P., Virganta, A. L., & Purnomo, T. W. (2021). Optimalisasi Aplikasi Sibelius 7 Dalam Pembelajaran Seni Multi Budaya Berbasis Learning Outcomes. *Elementary School Journal*, 11(4), 290-299. doi: <https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v11i4.30027>
- Aulia, S. M., Siburian, E. P., Angin, L. M., & Purnomo, T. W. (2022). E-Modul Praktikum Seni Musik: Bahan Ajar Digital Berbasis Case Method dan Team Based Project. *Grenek: Jurnal Seni Musik*, 11(2), 140-150. doi: <https://doi.org/10.24114/grenek.v11i2.39353>
- Bohlin, K. E., Farmer, D., & Ryan, K. (2001). *Building Character in School Resource Guide*. San Fransisco: Josey Bass.
- Hidayah, U., & Aprilia, I. (2019). Mengembangkan Karakter Anak Melalui Pembelajaran Seni Budaya Dan Prakarya Di Sekolah Dasar. *Al-Ibtidaiyah*, 2(1), 16-26. doi: <https://doi.org/10.46773/al%20ibtidaiyah.v2i1.169>
- Hutagaol, B. C. (2019). *Pendidikan Nilai Karakter Melalui Pembelajaran Musik Angklung Pada Siswa Taman Kanak-Kanak Mayjend Sutoyo SM Medan*. Medan: Universitas Sumatera Utara .
- Julianto, I. N., & Cahyani, I. W. (2020). Interaktivitas Ilustrasi pada Ruang Belajar Siswa SD Kelas 1 – 3 di Bali. *Jurnal Panggung*, 30(4), 588-604. doi: <http://dx.doi.org/10.26742/panggung.v30i4.1373>
- Kesuma, D. (2011). *Pendidikan Karakter: Kajian Teori dan Praktik di Sekolah*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Laksono, Y. T. (2017). Penerapan Fruity Loops Sebagai Media Pembelajaran Penciptaan Komposisi dan aransement Tata Suara. *Jurnal Studi Komunikasi*, 1(3), 253-261. doi: <https://doi.org/10.25139/jsk.v1i3.337>
- Lickona, T. (1993). *The Return of Character Education*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Minawati, R., & Nursyirwan, N. (2018). Kreativitas Sebagai Strategi Pengembangan Musik Kompang Grup Delima di Bantan Tua Bengkalis. *Jurnal Panggung*, 28(3), 347-359. doi: <http://dx.doi.org/10.26742/panggung.v28i3.507>
- Mulyadin, M. I. (2019). *Pembuatan Ilustrasi Musik Film Melalui Pemanfaatan Fruity Loops Studio di SMKN 1 Kota Sukabumi*. Bandung: Repository UPI.
- Nulhakim, L., & Berlian, L. (2020). Investigation of multiple intelligence of primary school students. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(1), 101-113. doi: <https://doi.org/10.21831/jipi.v6i1.29478>
- Nuzulia, N. (2020). Pengembangan Lagu Sebagai Media Pendidikan Karakter Bagi Siswa Kelas 1 SDN Purwantoro 01 Malang. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2(1), 1-20. doi: <https://doi.org/10.37216/badaa.v2i1.284>
- Plomp, T. (2013). *Educational Design Research: an Introduction*. Netherlands: Netzdruk, Enschede an.
- Purnomo, T. W. (2017). Rhythm and Tempo Learning Through The Use of Recorder with Behavioristic

- Approach (A Case Study In Class V-C At YWKA Bandung Elementary School). *Jurnal Panggung*, 27(3), 293-307. doi: <http://dx.doi.org/10.26742/panggung.v27i3.281>
- Roffiq, A., Qiram, I., & Rubiono, G. (2017). Media Musik dan Lagu Pada Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(2), 35-40. doi: <http://dx.doi.org/10.26737/jpdi.v2i2.330>
- Sakti, B. P. (2017). Indikator Pengembangan Karakter Siswa. *Magistra*, 29(101), 1-9.
- Sakti, R. G. (2022). Pemanfaatan Buku Elektronik Interaktif (E-Pub) Kewirausahaan dan HKI Sebagai Media Perkuliahan Hybrid Terintegrasi. *Grenek: Jurnal Seni Musik*, 11(2), 111-118. doi: <https://doi.org/10.24114/grenek.v11i2.38750>
- Saputra, I. K., Sudiarsa, I. W., & Astawan, I. N. (2022). Pemanfaatan FL Studio Sebagai Proses Kreativitas Seni Karawitan (Baleganjur) dimasa Pandemi Pada Komunitas Seni Jari Shidi Dipura Panti Pasek Gel Ge Br. Pembungan Sesetan. *Widyanatya*, 4(1), 45-62. doi: <https://doi.org/10.32795/widyanatya.v4i1>
- Sugiyono. (2017). *Quantitative Research Methods, Qualitative and R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Yuni, Q. F. (2016). Kreativitas Dalam Pembelajaran Seni Musik di Sekolah Dasar: Suatu Tinjauan Konseptual. *Elementary*, 4(1), 55-77. doi: <http://dx.doi.org/10.21043/elementary.v4i1.1980>