

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PIANO UNTUK ANAK USIA SD

DEVELOPMENT OF PIANO LEARNING MEDIUM FOR ELEMENTARY STUDENTS

Oleh: abednego johan nugroho subroto, universitas negeri yogyakarta
hahanabednego@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran piano dengan partitur digital di dalamnya yang disertakan video pembelajaran untuk siswa usia Sekolah Dasar dan mengetahui kelayakan media pembelajaran piano berbasis komputer untuk siswa usia Sekolah Dasar. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang mencakup tujuh tahap yaitu (1) Studi Pendahuluan (2) Perencanaan Pengembangan (3) Desain produk awal (4) Preliminary Field Test (5) Revisi Uji Coba Tebatas (6) Main Field Test (7) Revisi Uji Coba Lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Media pembelajaran yang dihasilkan berbentuk media pembelajaran piano berbasis komputer (*computer-assited instruction*) yang berjudul “Easy Piano” yang dikemas dalam CD; (2) Media ini dikategorikan layak digunakan dalam pembelajaran piano untuk siswa usia SD di Antonio School of Music dilihat dari sudut pandang ahli materi, ahli multimedia, pengajar dan siswa. Di samping itu, dibuktikan dengan perolehan data melalui angket dan uji coba produk yaitu 89,11 % responden mengatakan bahwa aplikasi media pembelajaran piano ini mampu mengatasi masalah dalam menangani kejenuhan saat pembelajaran piano berlangsung.

Kata kunci: pengembangan, media pembelajaran, pembelajaran piano

Abstract

The research aims to produce a product of piano learning medium with digital score within equipped with a learning video for elementary students, and figure out the worthiness of computer-assisted piano learning medium for elementary students. The study is the research and development covering seven stages, i.e. (1) Background Study (2) Development Planning (3) Initial Product Design (4) Preliminary Field Test (5) Limited Test-Run Revision (6) Main Field Test (7) Field Test Revision. The result of the research shows that (1) Resulted learning medium is a computer-assisted piano learning medium entitled “Easy Piano” packaged in a CD; (2) Such medium is categorized as worth-using in piano learning for elementary students in Antonio School of Music viewed from the perspectives of material experts, multimedia experts, tutors, and students. Furthermore, it is proven by the data collection done through questionnaires and product test-run which is that 89.11% respondents stated that this application of piano learning medium is able to solve the problem in overcoming boredom when piano learning is on going.

Keywords: development, learning medium, piano learning

PENDAHULUAN

Teknologi yang sedang berkembang dewasa ini salah satunya adalah teknologi komputer yang telah menjadi tulang punggung dan sarana yang vital bagi suatu kehidupan umat manusia. Komputer adalah mesin yang dirancang khusus untuk memanipulasi informasi yang diberi kode, mesin elektronik yang otomatis melakukan pekerjaan dan perhitungan yang rumit dan sederhana. Dewasa ini, komputer memiliki

kemampuan untuk menggabungkan dan mengendalikan berbagai peralatan elektronik lainnya seperti *CD Player*, *video tape*, dan *audio tape*. Di samping itu, komputer dapat merekam, menganalisis, dan memberi reaksi respons yang diinput oleh pemakai atau siswa. (Arsyad 2014: 54-55). Dengan adanya teknologi komputer ini, manusia diberi sarana pembantu guna memudahkan berbagai tugas dan pekerjaan, sehingga menciptakan hasil yang lebih

2 *Jurnal Pendidikan Seni Musik Edisi ... Tahun ..ke.. 2106*
memuaskan dari sebelumnya. Hal ini dapat dilihat dengan terciptanya berbagai macam produk yang berbasis komputer yang semakin canggih.

Media pembelajaran adalah salah satu unsur yang memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Berbagai bentuk dan jenis media pembelajaran yang digunakan salah satunya adalah menggunakan komputer. Jenis-jenis aplikasi teknologi berbasis komputer dalam pembelajaran umumnya dikenal sebagai *computer-assited instruction* (pembelajaran dengan bantuan komputer). Aplikasi tersebut apabila dilihat dari cara penyajian dan tujuan yang ingin dicapai meliputi *tutorial* (penyajian materi secara bertahap), *drills and practice* (latihan untuk membantu siswa menguasai materi sebelumnya), permainan dan simulasi (latihan mengaplikasikan pengetahuan dan ketrampilan yang baru dipelajari) dan basis data (sumber yang dapat membantu siswa menambah informasi) (Arsyad 2014:33).

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer dimaksudkan untuk membangkitkan semangat dan minat siswa dalam mempelajari piano, selain itu mengajarkan siswa berapresiasi terhadap repertoar piano. Media ini juga dapat menarik minat dan perhatian siswa, sehingga siswa lebih kreatif.

Hamalik, dalam Arsyad (2014:19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Dalam pembelajaran piano, teknologi berbasis komputer (CAI) dapat digunakan untuk membantu siswa

dalam membaca notasi balok, Hal ini dapat mempermudah siswa dalam memainkan piano. Selain itu, penggunaan media berbasis komputer juga menarik perhatian siswa.

Media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi pengajar dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah (Hamalik, 1986:23). Hal ini sependapat dengan Sudjana (2002:7) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar yaitu, untuk menunjang penggunaan metode mengajar yang digunakan oleh pengajar. Dengan media pembelajaran, tugas siswa pun tidak hanya mendengarkan pengajar tetapi juga melakukan aktifitas lain seperti, mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan memerankan.

Fungsi-fungsi media pembelajaran Menurut Kemp & Dayton (dalam Arsyad 2014:25), beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai cara utama pembelajaran langsung antara lain: 1) Siswa mendapat penyampaian informasi materi yang sama; 2) Pembelajaran bisa lebih menarik; 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif; 4) Waktu pembelajaran dapat dipersingkat; 5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan dengan cara media yang terorganisasi dengan baik, spesifik dan jelas; 6) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan di mana diinginkan atau diperlukan; 7) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan; 8) Pengajar dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain, misalnya, sebagai konsultan atau penasihat siswa.

Faktanya, di *Antonio School of Music* pengajar mengalami kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran, sehingga siswa merasa jenuh dengan media pembelajaran yang tersedia yaitu, buku cetak (media cetak). Lalu, siswa masih mengalami kesulitan dalam membaca notasi balok. Siswa-siswa yang belajar pada kursus musik ini sebagian besar adalah siswa TK sampai dengan SD yang sudah mengerti akan komputer. Hal ini menyebabkan para siswa merasa jenuh dan kesulitan dalam mempelajari materi yang diberikan oleh pengajar, khususnya siswa yang mempunyai minat dalam instrumen piano. Oleh karena itu, perlu dikembangkan media pembelajaran piano berbasis *computer-assited instruction* (CAI) dengan bantuan software *Adobe Flash CS*. Media ini berisi partitur digital dan video pembelajaran agar proses pembelajaran piano menjadi menarik dan menyenangkan. Dengan dikembangkannya media pembelajaran piano berbasis computer ini, diharapkan pengajar dapat menjadi alternatif media pembelajaran untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran, mengatasi kesulitan siswa, serta menanamkan konsep pembelajaran piano, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, mudah dipahami dan bermakna.

Dengan adanya media pembelajaran yang telah dikembangkan yaitu berupa partitur digital ini, diharapkan siswa dapat mempelajari piano dengan cara yang menyenangkan, serta siswa dapat belajar secara mandiri dengan memilih materi yang akan dipelajari sesuai kebutuhan. Selain itu, siswa sebagai subjek belajar dapat lebih aktif dan terlihat dalam proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Model Pengembangan

Terkait dengan penelitian ini, digunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development* atau R&D). Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektivan produk tersebut (Sugiyono, 2014:297). Produk yang dihasilkan antara lain buku ajar, metode mengajar, modul, media pendidikan, model uji kompetensi dan lain-lain. Penelitian pengembangan bukan untuk menguji teori, tetapi mengembangkan dan menguji keefektifan model.

Prosedur Pengembangan

Langkah-langkah yang diambil dalam penelitian pengembangan ini mengadopsi langkah-langkah penelitian R&D yang dikemukakan oleh Sugiyono (2012:298), dan Brog & Gall (1983:775). Kemudian beberapa penyesuaian dan perubahan hanya sampai pada tahap ujicoba produk dengan sistematika: 1) studi pendahuluan (studi pustaka dan studi lapangan); 2) perencanaan pengembangan (menyusun strategi pengembangan dan membuat *flowchart*); 3) desain produk awal (desain gambar, video, animasi dan menyusun *storyboard*); 4) Uji coba terbatas (validasi ahli dan uji coba terhadap 3 siswa); 5) revisi uji coba terbatas; 6) uji lapangan (uji lapangan terhadap 15 siswa); 7) revisi uji coba lapangan.



Gambar 1. Prosedur pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini

Desain Uji Coba

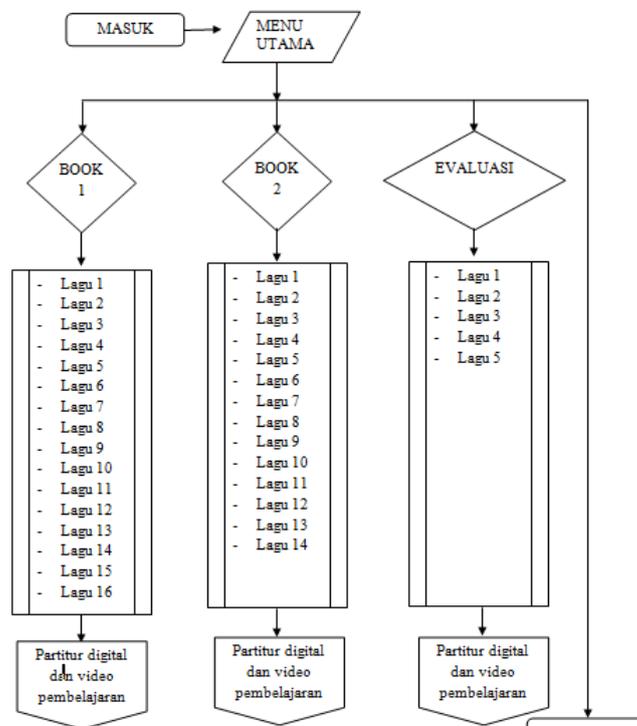
Berdasarkan kurikulum yang sudah ditetapkan oleh *Antonio School of Music* untuk pembelajaran piano *Grade I* (siswa TK – 3 SD), maka peneliti membuat konsep rancangan materi yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran piano ini sesuai dengan materi yang sudah ditetapkan.

Kegiatan pertama yang dilakukan peneliti untuk mengumpulkan materi adalah memilih lagu-lagu yang membutuhkan penjarian 2 tangan agar siswa terbiasa untuk membagi kerja otak kiri dan otak kanan. Lagu-lagu tersebut diambil dari buku *The Leila Fletcher Piano Course* dan *Piano Lesson Made Easy*. Dari 2 buah buku tersebut masing-masing diambil 16 lagu dari *The Leila Fletcher Piano Course* dan 14 lagu dari *Piano Lesson Made Easy*, termasuk 5 lagu untuk materi ujian atau evaluasi terdapat di kedua buku ini. Setelah memilih lagu-lagu tersebut, peneliti kemudian menyalin lagu-lagu tersebut ke dalam

software musik, yaitu *Encore 4.5* sebagai bahan utama partitur animasinya.

Selanjutnya, dilakukan rekaman dengan *audio Encore 4.5* yang mana terdapat suara ketukan agar siswa mendengar tempo yang sebenarnya. Rekaman ini menggunakan *software Cubase LE 4*. Hasil *audio* ini akan dimkasukkan ke dalam partitur animasi nantinya. Kemudian peneliti membuat video pembelajaran yang bertujuan untuk memperlihatkan bagaimana penjarian dan tempo yang benar dalam memainkannya. Untuk membuat video ini, peneliti menggunakan kamera DSLR agar mendapatkan kualitas gambar yang baik.

Kemudian dibuat *flowchart* untuk mempermudah programmer dalam pembuatan media ini. Berikut *flowchart* pada pengembangan media ini dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Desain *flowchart* media pembelajaran piano

Subjek Coba

Subjek dalam penelitian ini adalah satu orang pengajar piano, tiga siswa untuk uji coba pemakaian skala kecil, dan lima belas siswa untuk ujicoba skala besar.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dibagi menjadi 3 bagian yaitu: angket, dokumentasi dan wawancara. Angket dibagi menjadi 3 yaitu: angket untuk ahli materi, angket untuk ahli multimedia dan angket untuk responden. Wawancara dilakukan dengan pengajar piano di *Antonio School of Music*, Hana Permata Heldisari, S.Pd.

Lalu, instrumen yang dipakai dalam penelitian ini adalah angket. Setelah instrumen disusun, selanjutnya divalidasi dengan cara mengkonsultasikan kepada *expert* sebelum melakukan ujicoba di lapangan.

Jenis validasi yang digunakan adalah validasi konstruk yang mana data yang diperoleh dari instrumen tersebut digunakan untuk melihat sejauh mana ketertarikan siswa terhadap media/produk yang dibuat. Jawaban dalam angket tersebut terbagi menjadi 4 bagian masing-masing poin bernilai sebagai berikut:

- 4 = Sangat Baik (SB)
- 3 = Baik (B)
- 2 = Tidak Baik (TB)
- 1 = Sangat Tidak Baik (STB)

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif. Statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau

menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Penelitian yang termasuk dalam deskriptif antara lain, penyajian data melalui grafik, tabel, diagram, skala, perhitungan rata-rata dan standar deviasi (Sugiyono, 2012 :147-148).

Penghitungan pada statistik deskriptif, pertama-tama menentukan skor ideal. Skor ideal adalah skor yang ditetapkan dengan asumsi bahwa setiap responden pada tiap-tiap pertanyaan member jawaban dengan skor tertinggi. Selanjutnya, untuk menjawab rumusan masalah, dapat dilakukan dengan cara membagi jumlah skor hasil penelitian dengan skor ideal.

Jumlah skor ideal (jika semua responden menjawab dengan skor tertinggi) adalah :

$$4 \times 15 \times 15 = 900$$

$$4 = \text{skor tertinggi}$$

$$15 = \text{jumlah pertanyaan}$$

$$15 = \text{jumlah responden}$$

Pada penelitian ini, skala pengukuran data yang didapat, diukur dengan menggunakan *rating scale*. Menurut Sugiyono (2008:142) *rating scale* digunakan karena bersifat fleksibel, tidak hanya untuk mengukur sikap saja, tetapi juga untuk fenomena lainnya seperti pengetahuan kemampuan dan proses lainnya. Pengukuran ini dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana kelayakan produk yang dihasilkan untuk dipakai di kalangan luas.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, didapat masalah tentang pembelajaran piano untuk anak usia 6-8 tahun (SD). Masalah

6 *Jurnal Pendidikan Seni Musik Edisi ... Tahun ..ke.. 2106* tersebut muncul setelah melakukan observasi awal. Dalam penelitian ini, permasalahan yang ditemukan adalah siswa merasa jenuh dengan media pembelajaran yang sebelumnya yaitu, buku cetak dan masih kesulitan membaca not balok dan mempraktikkannya pada piano.

Setelah mengetahui dan menganalisis kebutuhan yang dibutuhkan siswa-siswa tersebut, maka informasi-informasi tersebut dijadikan pijakan untuk pengembangan produk media pembelajaran piano. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran piano berbasis komputer atau *computer-assited instruction* (CAI). Media pembelajaran ini memanfaatkan *software Adobe Flash Player CS3* karena fitur-fitur dalam *software* tersebut memenuhi kriteria pembuatan produk yaitu, animasi dan partitur digital.

Untuk mengembangkan produk tersebut, dibutuhkan desain awal. Desain awal untuk produk ini yaitu berupa *flowchart* yang nantinya akan dibuat model pengembangan yang sebenarnya. Desain *flowchart* untuk produk ini dapat dilihat di bab sebelumnya pada gambar 2. Setelah membuat *flowchart*, dilakukan pengembangan dari gambar tersebut dengan membuat *storyboard* yang kemudian dikonsultasikan dengan programmer.

Kemudian produk ini menjadi sebuah aplikasi dengan format (.exe) yang akan segera diuji kelayakannya. Uji kelayakan dilakukan oleh 2 ahli, yaitu ahli materi dan ahli multimedia. Peneliti mengajukan permohonan kepada 2 ahli yaitu, Nur Khamid, M.Kom sebagai ahli multimedia, dan Dra.Ike Kusumawati sebagai ahli materi. Aspek yang dinilai oleh para ahli meliputi

aspek pembelajaran, materi, tampilan dan pemrograman.

Evaluasi multimedia dilakukan oleh Nur Khamid, M.Kom pada tanggal 23 Oktober 2015. Aspek penilaiannya meliputi kualitas grafis, kualitas suara, kualitas animasi, kualitas navigasi, kemudahan pengoprasian program, efisiensi program dan kualitas fisik. Adapun beberapa komentar, saran dan masukan dari ahli multimedia antara lain:

1. Media sudah dapat dijalankan
2. Ikon bantuan dinonaktifkan ketika sedang menampilkan bantuan
3. Huruf-huruf pada *button* diperjelas
4. Ikon "*back to menu*" diganti sesuai buku yang dibuka, *book 1*, *book 2* dan *evaluasi*
5. Dapat ditambahkan musik pembuka ketika program dibuka

Kesimpulan dari ahli multimedia adalah produk ini layak diujicoba dengan revisi. Evaluasi materi dilakukan oleh Dra.Ike Kusumawati pada tanggal 10 November 2015. Aspek penilaiannya meliputi kualitas materi, kualitas gambar, kualitas suara, pengoprasian program dan kemanfaatan. Ahli materi menyatakan bahwa media ini menarik untuk diujicobakan agar siswa tidak hanya menghadapi kertas tulisan-tulisan not balok. Ada suasana baru yang menyenangkan yang lebih interaktif, agar siswa tidak bosan. Akan tetapi pengajar harus kreatif mensiasati kejenuhan siswa-siswa pemula.

Ahli materi juga member saran atas media ini, yaitu siswa juga harus diajarkan membaca dan menghitung dengan tempo menurut kemampuannya. Tidak semata-mata menirukan video pembelajaran, karena jika dibiasakan

mendengar dan meniru saja, dikhawatirkan siswa jadi malas untuk membaca nada. Oleh karena itu, ahli materi menyatakan media ini layak diujicoba lapangan dengan revisi yaitu, tiap lagu dibuat 3 pilihan tempo (lambat, sedang dan sesuai tempo aslinya).

Dengan demikian, dapat disimpulkan saran dan komentar dari para ahli menjadi 7, yaitu: a) Menambahkan tombol pelambat tempo untuk semua lagu; b) Memperbaiki notasi-notasi yang salah; c) Melengkapi lagu no.6 Book 1 dan lagu no.8 Book 2; d) Icon *HELP* dinontaktifkan ketika sedang menampilkan isi dari *icon HELP*; e) Huruf (*Font*) penjelas tombol di Menu *HELP* lebih diperjelas; f) Tulisan *back to menu* diganti sesuai menu buku yang dibuka; g) Memberikan musik pembuka.

Hasil Uji Coba Terbatas (Tahap I)

Sebelum memasuki uji coba lapangan, hal yang dilakukan adalah melakukan uji coba terbatas pada siswa *Antonio School of Music* pada tanggal 11 November 2014. Diambil sebagai objek 3 siswa untuk diujicoba dan hasilnya terdapat keluhan yang dikarenakan tempo setiap lagu sesuai dengan tempo aslinya dan tidak dapat diperlambat sehingga siswa sulit untuk mengikuti lagu. Not-not pada partitur digital tidak bergerak sesuai dengan nada yang berbunyi, sehingga siswa menjadi bingung jika harus belajar secara mandiri. Setelah melakukan uji coba terbatas, selanjutnya produk direvisi kembali dengan mengkonsultasikan dengan *programmer*.

Hasil Uji Coba Lapangan (Tahap II)

Setelah dilakukan revisi, selanjutnya dilakukan uji coba produk. Uji coba ini dilakukan dengan menghadirkan 15 siswa sebagai

responden. Uji coba dilakukan pada tanggal 1 - 22 Desember 2015 pada pukul 14.00 – 18.00 WIB. Uji coba dilakukan dengan 1 laptop ,1 speaker dan 1 piano untuk 1 siswa. Pada tahap uji coba produk ini para responden mengisi angket dengan berbagai aspek yaitu efektivitas program, desain tampilan, ketepatan navigasi dan kedalaman materi.

Berdasarkan data yang diperoleh dari setiap responden didapat nilai maksimum adalah 4 dan minimum adalah 1. Skala interval dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Skala Kriteria Penilaian

Kriteria	Interval Skor Total Keseluruhan Angket	Skor Penilaian Angket Tiap Individu
STB	125-280	14% - 31%
TB	281-436	32% - 48%
KB	437-592	49% - 65%
B	593-748	66% - 83%
SB	749-904	84% - 100%

Kemudian, mean untuk setiap butir soal adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Mean Setiap Butir Soal

Butir Soal	Mean
1	3,2
2	3,9
3	4,0
4	4,0
5	3,5
6	3,3
7	3,9
8	3,7
9	3,9
10	3,4
11	2,6
12	2,7
13	4,0
14	3,7
15	3,7

Dari hasil penelitian dengan menggunakan angket kepada 15 responden mengenai kelayakan program ini, terdapat rata-rata yang menunjukkan dari setiap butir aspek memiliki nilai antara baik dan sangat baik.

Setelah mengetahui hasil rata-rata dari setiap aspek, dianalisis berdasarkan persentase kelayakan dan keefektifan produk dengan data sebagai berikut.

Tabel 3. Tabulasi Skor Ujicoba

Responden	Skor Total	Mean Tiap Responden
1	52	86.67
2	55	91.67
3	55	91.67
4	55	91.67
5	57	95.00
6	50	83.33
7	53	88.33
8	51	85.00
9	52	86.67
10	55	91.67
11	60	100.00
12	53	88.33
13	49	81.67
14	59	98.33
15	46	76.67
Total	802	1336.67
X		89.11

Perhitungan data uji coba dengan menggunakan *rating scale*. Jumlah skor ideal (bila setiap butir mendapat skor tertinggi) adalah:

$$4 \times 15 \times 15 = 900$$

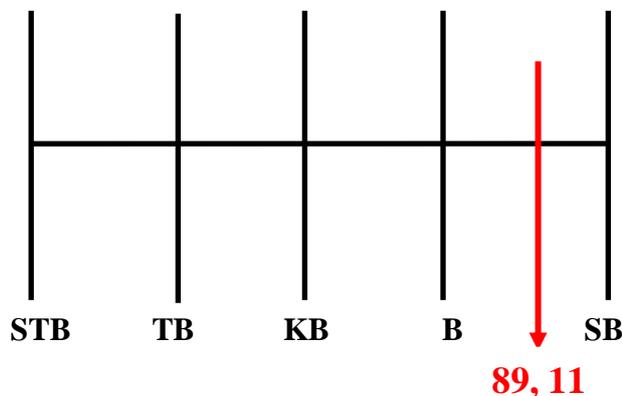
$$4 = \text{skor tertinggi}$$

$$15 = \text{jumlah butir soal}$$

$$15 = \text{jumlah responden}$$

Persentase kelayakan dan keefektifan diperoleh dengan cara membagi skor total dengan skor ideal yaitu:

$$802 : 900 \times 100(\%) = 89,11\%$$



Gambar 3. Gambar rentang kategori interval sebagai *rating scale* dari perhitungan persentase pembagian skor total dengan skor ideal.

Nilai 802 termasuk dalam kategori interval “antara baik dan sangat baik”. Dari hasil uji yang mencapai persentase 89,11% (mendekati interval sangat baik) dapat dikatakan bahwa aplikasi pembelajaran piano ini layak digunakan bagi pembelajaran piano di *Antonio School of Music*.

SIMPULAN

Media pembelajaran yang dikembangkan dan dihasilkan berbentuk media pembelajaran piano berbasis komputer atau *computer-assisted instrucsion* (CAI) yang berjudul “Easy Piano” yang dikemas dalam CD (*Compact Disc*). Produk ini berisi materi-materi pembelajaran piano pada siswa usia Sekolah Dasar yang mengacu pada materi di *Antonio School of Music*, video pembelajaran piano pada tiap-tiap materi lagu, tombol pelambat untuk membantu siswa mempelajari materi. Kemasan produk ini berupa CD media pembelajaran piano yang berjudul “Easy Piano”. Dikembangkan produk media pembelajaran piano dengan konsep partitur digital

ini bukan semata-mata untuk menghilangkan konsep partitur media cetak tetapi untuk membantu semangat siswa dalam membaca not balok dari setiap materi lagu yang dipelajari, sehingga siswa mendapat gambaran tentang bunyi materi yang sedang mereka pelajari.

Aplikasi ini adalah alat bantu siswa untuk menambah semangat siswa dalam mempelajari piano, baik itu secara membaca notasi balok maupun menirukan video. Media pembelajaran piano yang dikembangkan dapat memberikan kemudahan baik pada guru dalam menyampaikan materi maupun pada siswa dalam mengatasi kesulitan membaca notasi balok.

Media pembelajaran berbasis komputer ini dikategorikan layak digunakan dalam pembelajaran piano siswa *Grade I* usia SD di *Antonio School of Music*. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian yang dilakukan melalui angket dan uji coba produk, diperoleh hasil 89,11 % responden yang mengatakan bahwa aplikasi media pembelajaran piano ini mampu mengatasi masalah dalam menangani kejenuhan siswa *Antonio School of Music* saat pembelajaran piano berlangsung. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa produk media pembelajaran "Easy Piano" ini layak digunakan dalam pembelajaran piano siswa *Grade I* usia Sekolah Dasar dilihat dari sudut pandang ahli materi, ahli multimedia, pengajar dan siswa.

SARAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini, maka dapat disampaikan beberapa saran bagi peneliti selanjutnya yaitu sebagai berikut :

- a. Saran bagi pengguna yaitu mengaplikasikan media ini sebagai alat bantu pembelajaran piano yang efektif baik saat pembelajaran piano dengan pengajar maupun saat belajar mandiri di rumah.
- b. Saran bagi guru yaitu mengembangkan media-media pembelajaran khususnya pembelajaran piano usia Sekolah Dasar sebagai inovasi dalam bidang pendidikan agar dapat meningkatkan profesionalisme.
- c. Saran bagi peneliti-peneliti yang akan mengembangkan aplikasi pembelajaran piano, agar dapat membuat media pembelajaran piano dengan lebih rinci dan lebih memperbanyak animasi.
- d. Terdapat poin-poin yang perlu disempurnakan pada produk yang dihasilkan di antaranya :
 1. Partitur dalam produk ini belum diberi nomor jari seperti pada partitur cetak sehingga beberapa siswa kesulitan dalam memainkan piano.
 2. Not balok tidak dapat dibunyikan satu per satu.
 3. Video pembelajaran pada produk ini hanya menggunakan *keyboard* sehingga dari segi pembelajaran piano kurang maksimal.
 4. Video pembelajaran belum ditambahkan tombol pelambat seperti pada partitur.
 5. Produk ini hanya terbatas pada materi pembelajaran piano *Antonio School of Music*.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. RajaGrafindo Persada.

Borg and Gall. (1983). *Educational Research An Introduction*. New York and London. Longman Inc.

Hamalik, O. (1986). *Media Pendidikan*. Bandung : PT.Citra Aditya Bakti.

Sudjana, N. (2002). *Penelitian Proses Hasil Belajar Mengajar*. Bandung; Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

_____. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

_____. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.