

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MUSIC SQUARE DALAM MATA PELAJARAN SENI MUSIK

DEVELOPMENT OF MUSIC SQUARE AS LEARNING MEDIA IN MUSIC ART SUBJECT

Oleh: Aini Rizqiyah, universitas negeri yogyakarta, ainirizqiyah@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mengembangkan *Music Square* sebagai media pembelajaran seni musik untuk siswa kelas VIII. (2) Mengetahui kelayakan produk *Music Square* pada materi pelajaran musik daerah. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan Hannafin dan Peck yang terdiri atas fase Analisis Kebutuhan, Desain, serta Pengembangan dan Implementasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Produk yang dihasilkan berbentuk media pembelajaran *Music Square*, yang dikemas dalam bentuk *games* yang berisikan materi musik daerah. (2) Media layak digunakan, tingkat kelayakan media pembelajaran berdasarkan penilaian: ahli materi mendapat nilai rata-rata 4,18 dengan kategori “Layak”, ahli media yang mendapat nilai rata-rata 3,88 dengan kategori “Layak”, dan praktisi pembelajaran Seni Musik yang mendapat nilai rata-rata 4,75 dengan kategori “Sangat Layak”. Siswa berpendapat bahwa media dikemas dengan menarik, dan menambah motivasi dalam belajar Seni Musik.

Kata kunci: game, media pembelajaran, musik daerah

Abstract

This research aimed to (1) develop Music Square music art learning media for students in the eight grade. (2) find out the product appropriateness learning materials of traditional music. This research was a development (Research and Development) adapted from Hannafin and Peck's development model, consist of Need Assessment phase, Design, and Develop/Implement. The result showed that (1) result of the product is in the form Music Square learning media, the product packaged form of games, with traditional music material content. (2) media appropriate to be used, the appropriateness of learning media Music Square was validation of : material expert, obtained the mean score 4,18 category of "appropriate", media expert obtained the mean score 3,88 including in the category of "appropriate", Music teaching practitioners obtained the mean score 4,75 including in the category of "very appropriate". The students responded that this media is designed interestingly, and improve to learn Music Art.

Keywords: game, learning media, traditional music

PENDAHULUAN

Salah satu materi pembelajaran seni musik ditingkat SMP adalah musik daerah, musik daerah mempunyai peranan dalam pembentukan karakter dan kecintaan terhadap daerah. Kesadaran siswa terhadap materi pembelajaran musik daerah masih rendah. Hal ini ditunjukkan dengan sebanyak 53% siswa tidak memperhatikan saat guru menjelaskan materi,

bahkan ada beberapa siswa mengantuk saat pelajaran berlangsung.

Berdasarkan observasi pendahuluan yang dilakukan pada tanggal 6 Maret 2016 dan wawancara dengan guru mata pelajaran seni budaya (seni musik) ibu Rubiyatini S,Pd di SMP Negeri 1 Tempel, menunjukkan bahwa pembelajaran seni musik masih belum maksimal, khususnya pada materi pembelajaran musik daerah. Rendahnya motivasi belajar siswa

terhadap musik daerah berdampak besar pada prestasi belajar siswa. Salah satu penyebab rendahnya motivasi belajar siswa ialah proses pembelajaran yang kurang menarik bagi siswa. Proses pembelajaran berlangsung hanya dengan berpusat pada guru. Penyebab lainnya ialah metode yang digunakan seringkali didominasi oleh metode ceramah yang berdampak kurangnya siswa melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan dan mendemonstrasi. Media yang digunakan juga konvensional, seperti media cetak berupa buku paket dan media teknologi seperti *power point*.

Berangkat dari hal tersebut perlu adanya suatu cara agar siswa terlibat aktif dalam pembelajaran. Salah satunya dengan memberikan metode pembelajaran yang bervariasi serta media pembelajaran yang dapat menyajikan aktivitas menyenangkan dan dinamis.

Salah satu media yang dapat menarik siswa adalah media pembelajaran *Music Square*. Media permainan *Music Square* ini adalah pengembangan dari dua permainan yang populer di kalangan anak-anak yaitu permainan ular tangga dan monopoli. Permainan ini didesain semenarik mungkin agar dapat menarik perhatian siswa untuk belajar menyenangkan. Media *Music Square* dapat membuat proses pembelajaran siswa menjadi lebih aktif dalam memerankan perannya, dimana secara tidak sadar siswa dapat belajar dengan menyenangkan, sehingga proses pembelajaran tidak monoton. sehingga siswa lebih mudah menyerap dan mengerti dengan sendirinya materi pembelajaran yang diberikan khususnya materi pembelajaran musik daerah.

METODE PENGEMBANGAN

Model Pengembangan

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan *Research and Development* (R & D). Adapun model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran *Music Square* ini adalah Model Hannafin dan Peck. Model Hannafin dan Peck merupakan salah satu dari banyak model desain pembelajaran yang berorientasi produk. Untuk menghasilkan suatu produk, biasanya media pembelajaran (Afandi dkk, 2011: 22). Penelitian ini menerapkan model Hannafin dan Peck karena sesuai dengan karakteristik media serta merupakan model dengan tahapan lengkap dengan prosedur penelitian untuk menghasilkan suatu media pembelajaran *Music Square*.

Prosedur Penelitian

Fase pertama yaitu fase analisis kebutuhan. Hal ini diperlukan karena menganalisis kebutuhan menjadi hal dasar dalam mendesain pembelajaran yang akan dilaksanakan. Terdapat langkah-langkah dalam fase analisis kebutuhan, Glasgow dalam Sanjaya (2008: 93) mengemukakan secara detail langkah-langkah *need assessment* yakni (1) Tahapan pengumpulan informasi diantaranya adalah mengumpulkan informasi perangkat yang digunakan untuk pembuatan media, sumber buku untuk materi dan soal. (2) Tahapan identifikasi kesenjangan. Berdasarkan observasi, pembelajaran seni musik masih belum maksimal, salah satu penyebabnya antara lain rendahnya motivasi belajar. Hal ini disebabkan berbagai faktor diantaranya media pembelajaran yang monoton, metode yang digunakan seringkali didominasi oleh

metode ceramah yang berdampak pada kurangnya aktivitas lain seperti mengamati, melakukan dan mendemonstrasi. (3) Analisis *performance*. Berdasarkan analisis ditemukan masalah pada kurang aktifnya proses pembelajaran, maka masalah yang bisa diselesaikan adalah dengan mengembangkan media dengan konsep belajar sambil bermain yang di desain dengan tampilan yang menarik sesuai dengan analisis kebutuhan. (4) Mengidentifikasi masalah beserta sumber-sumbernya. Kendala yang akan muncul dari penggunaan media ini ialah dapat menimbulkan sedikit kesulitan bagi siswa yang kurang akan tingkat kemampuannya. (5) Identifikasi karakteristik siswa. Karakteristik anak SMP/ MTs adalah senang belajar dengan melakukan sesuatu kegiatan (*learning by doing*), senang melakukan penalaran dan pemecahan masalah. Hal ini sesuai dengan pengembangan media pembelajaran *Music Square* dimana siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran dengan menyajikan aktivitas kelompok. (6) Identifikasi tujuan. Beberapa tujuan yang akan dicapai dalam penggunaan media adalah mengembangkan media pembelajaran permainan *Music Square* pada materi pelajaran musik daerah pada kelas VIII SMP Negeri 1 Tempel serta untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran untuk diterapkan pada pembelajaran. (7) Menentukan permasalahan. Permasalahan yang akan diselesaikan ada pada metode atau media yang masih bersifat konvensional sehingga berdampak pada kurangnya siswa melakukan aktivitas lain. Perlu dilakukan suatu pengembangan media pembelajaran yang menarik, agar siswa lebih

tertarik dalam mengikuti pembelajaran musik khususnya materi musik daerah.

Fase kedua adalah fase desain, Hanafin dan Peck dalam (Supriatna & Mulyadi 2009: 14) menyatakan fase desain bertujuan untuk mengidentifikasi dan mendokumentasikan kaidah yang paling baik untuk mencapai tujuan pembuatan media tersebut. Pada tahap ini dilakukan penyusunan garis besar isi media, desain/rancangan tertuang pada *storyboard* sebelum pembuatan produk. *Storyboard* yang telah dirancang perlu mendapat review oleh ahli media dengan tujuan untuk memperkecil kesalahan-kesalahan sebelum dikembangkan dan diimplementasikan.

Fase terakhir dari fase ini adalah fase pengembangan dan implementasi. Pada fase ini dilakukan kegiatan memproduksi media pembelajaran yaitu mengubah *storyboard* menjadi media pembelajaran *Music Square*, seperti penyusunan teks materi, soal serta kisi-kisi instrumen angket penilaian media. Seluruh komponen yang telah dipersiapkan pada tahap pengembangan dirangkai satu kesatuan media yang utuh sesuai dengan desain yang telah dirancang. Setelah melakukan perancangan media maka dilakukan penilaian terhadap kelayakan produk media pembelajaran yang sudah dikembangkan. Penilaian ini menggunakan penilaian formatif yaitu penilaian yang dilakukan sepanjang proses untuk penyempurnaan. data-data yang dikumpulkan dengan pelaksanaan penilaian formatif dikelompokkan menjadi 4 bagian yaitu validasi I oleh 1 orang ahli materi an 1 orang ahli media, Revisi, Uji coba produk (Guru), Uji coba produk (Siswa).

Subjek Uji Coba

Subjek yang terlibat adalah satu orang ahli media pembelajaran Deni Hardianto, M.Pd (dosen jurusan Teknologi Pendidikan), satu orang ahli materi Herwin Yogo Wicasono, M.Pd (dosen jurusan Seni Musik UNY), praktisi pembelajaran Rubiyatini, S.Pd (guru Seni Budaya), dan 30 siswa kelas VIII.

Data, Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian ini berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Instrumen yang digunakan yaitu angket. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket atau kuesioner yang dibagikan kepada responden.

Teknik Analisis Data

Data penilaian media diperoleh dari hasil isian angket oleh ahli media, ahli materi, dan guru. Data selanjutnya dianalisis dengan mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif. Rumus yang digunakan untuk menghitung nilai rata-rata keseluruhan dan aspek menurut Sukardjo (2012: 98) sebagai berikut.

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

\bar{X} = nilai rata-rata,

$\sum x$ = Jumlah nilai,

N = jumlah subjek

Untuk menginterpretasikan secara kualitatif nilai rata-rata keseluruhan dan tiap aspek menggunakan kriteria sebagai berikut.

Rentang	Kategori
4,21-5,00	Sangat Layak
3,41-4,20	Layak
2,61-3,40	Cukup Layak
1,81-2,60	Kurang Layak
0-1,80	Sangat Kurang Layak

(Sukardjo, 2012: 98)

Selanjutnya untuk data pendapat siswa yang diperoleh dari angket, dapat dihitung persentase tiap nomor dengan menggunakan rumus:

$$\text{Presentase (\%)} = \frac{\text{jumlah jawaban YA}}{\text{jumlah keseluruhan}} \times 100\%$$

(Sunoto, 2007: 37)

HASIL PENELITIAN

Hasil Uji Coba Produk

Pada penelitian ini produk telah melalui tahap validasi ahli yaitu (1) validasi ahli materi yang memperoleh nilai rata-rata 4,18 dan termasuk pada kategori “Layak”, (2) validasi ahli media yang memperoleh nilai rata-rata 3,88 dan termasuk pada kategori “Layak”.

Setelah produk tersebut direvisi sesuai saran dan masukan dari para ahli, maka produk tersebut dapat diuji cobakan ke guru dan siswa. Uji coba yang dilakukan yaitu (1) uji coba pada praktisi pembelajaran seni musik (guru musik) mendapat perolehan nilai rata-rata 4,75 dan dikategorikan “Sangat Layak”. (2) Uji coba selanjutnya diperoleh data dari siswa kelas VIIIIF SMPN Tempel. Hasil uji coba menunjukkan “Respon Positif” karena semua indikator mendapatkan presentase $\geq 65\%$.

Revisi Produk

Media pembelajaran *Music Square* telah melewati beberapa kali tahap revisi produk, revisi produk kali ini mengacu kepada masukan-masukan yang diperoleh dari para ahli. Masukan-masukan tersebut menghasilkan produk baru yang telah diuji

cobakan terhadap guru dan 30 siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Tempel. Berikut adalah masukan-masukan dari para ahli yang hendak dijadikan sebagai acuan. (1) Revisi ahli materi. Perlu penambahan variasi soal pada kartu “Aku Tantang Kamu”. Dilengkapi dengan beberapa kunci jawaban yang sesuai dengan materi soal. Revisi dilakukan dengan menambahkan soal dan pembahasan kunci soal sesuai saran.

(2) Revisi ahli media. Berdasarkan masukan ahli media, beberapa revisi yang harus dilakukan seperti penambahan petak-petak kolom, penyeragaman warna pada semua kolom agar ada konsistensi desain, background kartu diserasikan dengan papan permainan *Music Square*, penambahan *icon* musik serta prosedur permainan pada punggung permainan.

Kajian Media Akhir

Media akhir yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan merupakan media pembelajaran yang dirancang dalam bentuk *games* (permainan) yang diadaptasi dari beberapa permainan populer yaitu Ular Tangga dan Monopoli. Media pembelajaran tersebut terdiri atas dua materi pembelajaran daerah, materi pertama yaitu lagu daerah dan materi kedua yaitu alat musik daerah. Tak hanya berisi materi pembelajaran musik daerah, media pembelajaran *Music Square* dilengkapi dengan latihan soal serta kunci jawaban untuk memudahkan siswa. *Music Square* ini disajikan dalam tampilan yang menarik dengan memadukan warna-warna alam sebagai warna utama serta dengan gambar-gambar *icon* musik yang menarik.

Music Square memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan sebagai media pembelajaran. Kelebihan media ini antara lain. (1) Media permainan *Music Square* merupakan permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran khususnya di tingkat SMP, karena merupakan jenis permainan yang sangat populer dikalangan anak-anak. Selain itu permainan ini juga belum banyak diadaptasi untuk media pembelajaran khususnya dalam pembelajaran musik daerah di sekolah. (2) Media ini disertai dengan metode diskusi pemecahan masalah dimana pembelajaran aktif akan berlangsung ketika siswa berinteraksi dengan temannya untuk memecahkan masalah, dan pengalaman lewat bermain dimana keberhasilan atau kegagalannya menjadi pengalaman yang urutannya dicatat oleh siswa, Sehingga siswa dengan mudah menyerap materi. (3) *Music Square* membuat proses pembelajaran siswa menjadi lebih aktif, menyenangkan dan tidak monoton.

Sedangkan Kekurangan media ini antara lain. (1) Materi yang disajikan terbatas pada materi musik daerah. (2) *Music Square* belum dapat digunakan untuk mengukur ketuntasan belajar siswa.

Music Square ini secara umum dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menunjang pembelajaran untuk materi musik daerah. *Music Square* telah memenuhi kriteria media pembelajaran yang baik yaitu relevansi, kemudahan, kemenarikan dan manfaat.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut. (1) Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berbentuk media pembelajaran *Music Square* yang ditujukan untuk siswa SMP kelas VIII, produk ini dikemas dalam bentuk *games* yang berisikan materi pembelajaran musik daerah. Pengembangan produk ini digunakan dalam pembelajaran untuk upaya agar siswa dapat mudah memahami dan menyerap materi pembelajaran seni musik. (2) Dari hasil validasi ahli materi dan ahli media disimpulkan bahwa *Music Square* layak di uji coba lapangan dengan revisi. Berdasarkan penilaian ahli materi keseluruhan aspek mendapat nilai rata-rata 4,18, media layak digunakan sebagai media pembelajaran Seni Musik SMP.

Sedangkan penilaian ahli media mendapatkan nilai rata-rata 3,88. media layak digunakan sebagai media pembelajaran Seni Musik SMP.

Kemudian dari uji coba produk terhadap guru seni musik diperoleh data bahwa produk menarik dan interaktif. Keseluruhan aspek mendapatkan nilai rata-rata 4,75. Berdasarkan penilaian ini, media sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran Seni Musik SMP. Uji coba selanjutnya diperoleh data dari siswa kelas VIIIF. Hasil uji coba menunjukkan “Respon Positif” karena semua

indikator mendapatkan persentase lebih dari 65% dengan rata-rata 96,64 %.

Saran Media Lebih Lanjut

Berdasarkan kualitas media, maka dapat diajukan beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan media lebih lanjut sebagai berikut. (1) Perlunya pengembangan produk media *Music Square* di waktu mendatang, baik dalam segi tampilan seperti animasi, tantangan dalam game multimedia, dan konsep yang lebih baik lagi dalam menyusun ide materi permainan dalam sebuah *game*. (2) Perlu adanya penelitian lebih lanjut untuk mengukur efektivitas penggunaan media misalnya dengan penelitian tindakan kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Putra, Sitiatava Rizema. (2013). *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Sanjaya, Wina. (2008). *Perencanaan dan Desain System Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Group.
- Sukardjo. (2012). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pps UNY . Tidakditerbitkan.
- Afandi, dkk. (2011). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.

Pembimbing I : Dr. Ayu Niza Machfauzia, M.Pd
 Pembimbing II : Fransisca Xaveria Diah K., S.Pd. M.A
 Reviewer : Drs. Kusnadi, M. Pd