

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PERMAINAN INSTRUMEN CUK UNTUK SISWA SMA NEGERI 4 SURAKARTA

THE DEVELOPMENT OF INTERACTIVE MULTIMEDIA CUK INSTRUMENTS PERFORMANCE FOR STUDENTS OF SMA N 4 SURAKARTA

Oleh: Gita Puspa Asri, Universitas Negeri Yogyakarta
asrigita31@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk 1) menghasilkan produk berupa aplikasi model tutorial sebagai multimedia pembelajaran permainan instrumen cuk keroncong; 2) mengetahui kelayakan aplikasi model tutorial sebagai multimedia pembelajaran permainan instrumen cuk keroncong. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan menggunakan model Alessi & Trollip yang terdiri atas 3 tahap, yaitu: 1) planning, 2) design, 3) development. Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket yang terdiri atas angket ahli media, ahli materi, tiga siswa untuk tahap *betha test* dan 17 siswa untuk uji coba lapangan. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) produk yang dihasilkan berupa aplikasi model tutorial sebagai multimedia pembelajaran permainan instrumen cuk keroncong; 2) persentase kelayakan didapat dari tahap alpha test oleh ahli materi adalah 87,5 %, ahli media adalah 95,58%, *betha test* adalah 98,71%, uji coba lapangan adalah 90,61 %, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif keroncong asyik tutorial permainan cuk keroncong layak digunakan sebagai multimedia pembelajaran.

Kata kunci : multimedia interaktif, permainan, instrumen cuk.

Abstract

This research aims to 1) produce a product in the form of a tutorial model application as a multimedia learning instrument of cuk keroncong instruments; 2) know the feasibility of the tutorial model application as a multimedia learning instrument of cuk keroncong instruments. This research is using Alessi & Trollip's research and development model. The process of learning media development consists of 3 stages, namely: 1) planning, 2) design, 3) development. The research instrument used questionnaires for media experts, material experts, three students for the beta test stage and 17 students for field trials. Data analysis technique is used qualitative and quantitative data analysis. The results showed that 1) the product is in the form of a tutorial model application as a multimedia learning instrument cuk keroncong instrument; 2) the percentage of feasibility gained from the alpha test stage by the material expert is 87.5%, and by the media expert is 95.58%. Then, the result of betha is 98.71%, and field trials is 90.61%. Thus, it can be concluded that multimedia interaktif keroncong asyik tutorial permainan cuk keroncong is feasible to be use as a medium of learning.

Key Words: interactive multimedia, performance, cuk instrument

PENDAHULUAN

Bangsa Indonesia merupakan bangsa yang memiliki banyak kebudayaan juga menjadi suatu identitas bangsa yang mencerminkan nilai-nilai luhur bangsa untuk dipelihara, dibina dan dikembangkan. Salah satu unsur kebudayaan

yang perlu dipelihara, dibina dan dikembangkan adalah kesenian. Kesenian yang dimiliki oleh bangsa Indonesia dan lahir secara turun temurun adalah musik keroncong. Upaya yang dapat dilakukan oleh dunia pendidikan terhadap musik

keroncong adalah dengan mengadakan ekstrakurikuler keroncong.

Salah satu sekolah yang mengadakan ekstrakurikuler musik keroncong adalah SMA Negeri 4 Surakarta. Ekstrakurikuler ini diikuti oleh siswa kelas X - XI yang berjumlah 20-30 siswa. Untuk mengajarkan musik keroncong, guru memerlukan strategi untuk mengembangkan pemahaman siswa terhadap musik keroncong itu sendiri. Salah satu strategi yang dapat dilakukan oleh guru adalah memanfaatkan kemajuan teknologi. Teknologi yang sedang berkembang dewasa ini dimanfaatkan sebagai multimedia pembelajaran.

Menurut Arsyad (2007:171), multimedia merupakan berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, *audio* dan animasi yang merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan yang berupa materi pembelajaran. Menurut Abdulhak dan Darmawan (2013:235-240) model pembelajaran multimedia berbasis teknologi dan informasi terdiri atas model *drills*, model tutorial, model simulasi, model *games*. Pengembangan ini menggunakan model tutorial yaitu menyajikan materi sesuai apa yang dilakukan oleh guru dan disajikan dengan teks, gambar, *video*, *audio*.

Hal lain diungkapkan oleh Rosch (dalam Munir 2012:2) multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format *file*). Media tersebut berupa teks, gambar (*vektor* atau *bitmap*), grafik, *sound*, animasi, *video*, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi *file* digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan atau menghantarkan pesan kepada

publik. Publik dalam penelitian ini adalah siswa yang mengikuti ekstrakurikuler keroncong.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru yang dilakukan pada tanggal 15 Agustus 2016 siswa SMA Negeri 4 Surakarta masih dalam tahap memulai belajar bermain instrumen dan siswa mengalami kesulitan di dalam memainkan beberapa pola permainan tersebut, karena untuk menghasilkan karakter keroncong dengan beberapa pola permainan cuk tersebut memerlukan waktu untuk berlatih selain itu, siswa hanya belajar cara bermain tanpa mengerti instrumen cuk secara mendalam.

Permasalahan berikutnya adalah minimnya alokasi waktu ekstrakurikuler, karena ekstrakurikuler hanya dua jam diadakan satu minggu sekali. Alokasi waktu minim dirasa kurang efektif, karena proses belajar menyenangkan terjadi pada saat proses ekstrakurikuler berlangsung. Siswa cenderung malas berlatih di rumah, karena tidak ada teman untuk berlatih sehingga siswa kurang antusias untuk berlatih. Kurangnya media pembelajaran musik keroncong juga menghambat siswa untuk belajar secara mandiri.

Oleh karena itu, pengembangan multimedia pembelajaran cuk ini perlu dibuat, karena media pembelajaran tentang musik keroncong masih sedikit khususnya untuk materi permainan instrumen cuk. Adanya media tersebut dirasa penting karena media seharusnya dapat membantu siswa untuk mempelajari permainan instrumen cuk.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *research and development* dengan model Alessi dan Trollip (2000: 410). Menurut Alessi dan Trollip, terdapat 3 langkah utama yaitu, *planning* (perencanaan), *design* (perancangan), *development* (pengembangan).

Planing memiliki beberapa tahap antara lain; menentukan jangkauan konten dalam penelitian ini berisi tentang permainan instrumen cuk. Beberapa pola permainan yang dibahas antara lain pola *cokekan / kotheek, engkel, dan dobel*. Tahap kedua adalah mengidentifikasi karakteristik siswa. Karakteristik siswa dapat dilihat dari jenjang pendidikan yang ditempuh, dari hasil observasi, dapat disimpulkan bahwa siswa SMA Negeri 4 Surakarta yang mengikuti ekstrakurikuler keroncong rata-rata umur 16-19 tahun tentunya mengikuti perkembangan teknologi saat ini. Salah satu bukti bahwa siswa mengikuti perkembangan teknologi adalah siswa dapat menggunakan komputer dengan baik. Tahap ketiga adalah menentukan batasan penelitian. Penelitian ini dibatasi pada pengembangan multimedia pembelajaran. Pengembangan multimedia tersebut berupa sebuah aplikasi. Tahap keempat adalah membuat perencanaan gaya produk, mencakup isi dari aplikasi tersebut, seperti ukuran tulisan, warna tulisan, desain gambar, *videodan audio* yang sesuai dengan kebutuhan penelitian. Hal ini dilakukan agar dapat menghasilkan aplikasi yang menarik. Tahap kelima adalah menentukan dan mengumpulkan sumber, beberapa buku yang dijadikan sebagai

acuan dalam pengembangan ini meliputi Harmunah.1987 “Musik Keroncong”, Soeharto, dkk. 1996 “Serba – Serbi”, Widjajadi, R. Agoes Sri. 2007 “Mendayung di Antara Tradisi dan Modernitas. Selain buku, jurnal mengenai musik keroncong dan wawancara dengan ahli musik keroncong juga dijadikan acuan dalam pembuatan aplikasi.

Design memiliki beberapa tahap antara lain; Tahap pertama mengembangkan ide awal yaitu tutorial permainan instrumen cuk yang kemudian dikembangkan berdasarkan materi yang dibahas. Tahap kedua adalah *prototype*, merupakan desain awal dari sebuah aplikasi yaitu aplikasi Keroncong Asyik. Tahap ketiga adalah pembuatan *flowchart* yang berisi tentang skema yang mempermudah dalam pembuatan aplikasi. Berikut ini merupakan *flowchart* dari aplikasi Keroncong Asyik. Tahap keempat adalah pembuatan *storyboard*. *Storyboard* merupakan penjabaran dari *flowchart* yaitu berisi desain halaman setiap menu dalam aplikasi. Tahap kelima adalah menyiapkan materi, materi yang disiapkan antara lain pengertian tentang sejarah, fungsi, organologi cuk *text* lagu berisi akor instruksi pola permainan cuk, dan foto akor pada instrumen cuk.

Development memiliki beberapa tahap antara lain; tahap pertama adalah menggabungkan semua materi. Tahap kedua adalah pembuatan *video* dan *audio*. *Video* yang dibuat antara lain pola permainan *cokekan, engkel* dan *dobel*. Proses pembuatan *audio* dilakukan dua kali yaitu untuk materi pola permainan dan materi pada menu latihan. Tahap ketiga adalah tahap pembuatan produk. Tahap pembuatan produk

dilakukan setelah semua materi, *video* dan *audio* selesai dibuat. Pembuatan produk dilakukan dengan menggunakan pemrograman *Adobe Flash CS6*. Tahap berikutnya adalah melakukan pengujian kelayakan produk dengan beberapa test antara lain *alpha test*, *betha test*, dan revisi produk kemudian dapat dilakukan uji coba produk.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di SMA Negeri 4 Surakarta, Jalan Adi Sucipto No.1, Manahan, Banjarsari, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57139. Penelitian dilakukan pada tanggal 7 Juni 2017 dan 10 Juni 2017.

Target / Subjek Penelitian

Target penelitian adalah siswa siswi SMA Negeri 4 Surakarta yang aktif mengikuti ekstrakurikuler keroncong. Siswa yang menjadi target penelitian ini sejumlah 17 siswa yang menilai kelayakan produk yang telah dikembangkan.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket dan wawancara. Angket disusun menjadi tiga jenis angket yaitu, angket tahap *alpha test* antara lain; angket untuk ahli materi dan angket untuk ahli media, kemudian angket *betha test* untuk 3 siswa berdasarkan kemampuan yaitu *potential*, *average*, dan *slow learner*. Setelah itu dapat dilakukan uji coba produk. Angket digunakan untuk mengukur kelayakan media yang dikembangkan ditinjau dari beberapa aspek. Menurut Wahono (2006: 1), aspek-aspek yang ditinjau dalam pembuatan

instrumen meliputi aspek rekayasa perangkat lunak, aspek desain pembelajaran, dan aspek komunikasi visual.

Teknik Analisis Data

Analisis data yang dilakukan dibagi menjadi dua jenis, yaitu analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dianalisis secara deskriptif yang diperoleh dari hasil penilaian dan masukan. Hasil penilaian dan masukan tersebut diperoleh dari ahli materi, ahli media, dan siswa. Sementara itu, kuantitatif merupakan data penilaian produk yang dikembangkan ditinjau dari aspek rekayasa perangkat lunak, aspek desain pembelajaran, dan aspek komunikasi visual. Data ini diperoleh dari hasil penilaian ahli materi, ahli media, dan mahasiswa terhadap produk yang dikembangkan.

Analisis data kuantitatif dalam menghitung jumlah jawaban didasari oleh *scoring* setiap jawaban dari responden dan menghasilkan jumlah dalam bentuk persentase. Persentase ditentukan dengan rumus berdasarkan Sugiyono (2009: 99) sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{skor hasil pengumpulan data}}{\text{skor ideal}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka Persentase

$Skor\ Ideal = (\text{Skor Jawaban Tertinggi}) \times (\text{Jumlah Keseluruhan Butir Instrumen}) \times (\text{Jumlah Responden})$

Setelah hasil presentase diperoleh, maka dapat dilihat kelayakan produk tersebut. Kelayakan produk dapat dilihat berdasarkan kriteria kelayakan multimedia. Berikut ini

merupakan kriteria kelayakan multimedia pembelajaran menurut Sa'dun Akbar (2013:15)

No	Kriteria Kelayakan	Tingkat Kelayakan
1	01,00% - 50,00%	Tidak layak / tidak boleh dipergunakan.
2	50,01% - 70,00%	Kurang layak, disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar.
3	70,01% - 85,00%	Cukup layak / dapat digunakan namun perlu revisi kecil.
4	85,01%- 100,00%	Sangat layak / dapat digunakan tanpa revisi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan mulimedia interaktif yang dikembangkan berisi berjudul “Keroncong Asyik” berisi beberapa materi tentang pola permainan yang dibahas antara lain pola *cokekan / kothek, engkel*, dan *dobel*. Pola permainan tersebut dipilih berdasarkan observasi yang dilakukan di SMA Negeri 4 Surakarta. Ketiga pola tersebut dipilih karena dalam ekstrakurikuler keroncong sering menggunakan pola tersebut. Tingkatan permainan ketiga pola tersebut masih dalam tahap dasar. Selain itu juga dilengkapi dengan beberapa materi pendukung seperti fungsi cuk, penalaan cuk, organologi cuk, dan beberapa lagu yang digunakan siswa untuk berlatih menerapkan pola permainan yang dibahas melalui multimedia model tutorial.

Berikut ini merupakan tabel hasil validasi dari ahli materi, ahli media, siswa (*potential, average, slow learner*) dan uji coba produk oleh 17 siswa.

Tabel 1. *Alpha Test* Validasi ahli Materi

NO	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-Rata Presentase
1	Aspek Desain Pembelajaran	24	85,71%
2	Komunikasi Visual	18	90%
Keseluruhan Aspek		42	87,5%

Tabel 2. *Alpha test* Validasi ahli media

NO	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-Rata Presentase
1	Rekayasa Perangkat Lunak	24	100%
2	Komunikasi Visual	41	93,18%
Keseluruhan Aspek		65	95,58%

Tabel 3. *Betha Test* oleh 3 Siswa

NO	Responden	Jumlah Nilai	Rata-Rata Persentase
1	<i>Potential</i>	52	100%
2	<i>Average</i>	52	100%
3	<i>Slow Learner</i>	50	96,15%
Jumlah Keseluruhan		154	98,71%

Tabel 4. Uji Coba Produk oleh 17 siswa

Responden	Jumlah Nilai	Rata-rata Persentase
17 Siswa	801	90,61%

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan uraian dalam pembahasan pengembangan media pembelajaran, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan pada penelitian ini berbentuk aplikasi yang dikelola dengan menggunakan *personal computer*. Aplikasi ini diberi nama “Keroncong Asyik” yang berisi

tentang tutorial permainan instrumen cuk dan beberapa pengetahuan tentang instrumen cuk. Materi yang terdapat di dalam aplikasi ini merupakan materi dasar permainan instrumen cuk untuk siswa SMA khususnya bagi siswa SMA Negeri 4 Surakarta. Tujuan aplikasi adalah untuk membantu siswa dalam mempelajari instrumen cuk.

2. Kelayakan aplikasi diperoleh dengan melalui beberapa tahap validasi. Hasil yang didapat dari tahap *alpha test* oleh ahli materi adalah skor 42 poin dari skor ideal 48 dengan kualitas media mencapai 87,5 % dari kriteria ideal sehingga aplikasi dapat dikatakan “sangat layak”. Sedangkan validasi oleh ahli media, aplikasi ini mendapat skor 65 poin dari skor ideal 68 dengan kualitas media mencapai 95,58% dari kriteria ideal sehingga dapat dikatakan sangat layak. Hasil dari *betha test* yang dilakukan oleh tiga siswa didapatkan hasil skor 154 poin, sedangkan skor ideal 156 dengan kualitas media mencapai 98,71% dari kriteria ideal sehingga aplikasi dapat dikatakan sangat layak. Uji coba lapangan yang dilakukan di SMA Negeri 4 Surakarta mendapatkan hasil 801 poin dari skor ideal 884 poin. Sehingga kualitas media menurut uji coba lapangan adalah 90,61 % dari kriteria ideal sehingga aplikasi dapat dikatakan sangat layak dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *multimedia interaktif keroncong asyik tutorial permainan cuk* sangat layak digunakan sebagai multimedia pembelajaran dan memberikan kemudahan siswa dalam mempelajari cara bermain instrumen cuk, sehingga siswa dapat memperdalam materi pembelajaran secara mandiri.

Saran

Berdasarkan keterbatasan yang terdapat pada produk, maka saran yang bermanfaat untuk pengembang selanjutnya adalah:

1. Penambahan lagu pada menu latihan seperti lagu keroncong ekstra dapat menarik siswa untuk berlatih.
2. Pada menu latihan lebih dikembangkan supaya siswa dapat berlatih secara aktif yaitu permainan siswa dapat direkam di dalam aplikasi. Sehingga siswa dapat mendengarkan permainan mereka sendiri dan dapat memberi evaluasi terhadap permainan yang telah direkam.
3. Untuk pengembangan selanjutnya ditambahkan *audio* pada menu permainan tangan kiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulkhak dan Darmawan. 2013, Teknologi Pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Akbar, S. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Alessi, S.M & Trollip, S.R. 2000. *Computer-Based Instruction; Method And Development*. Prentice Hall, Englewoos Cliffs. New Jersey
- Arsyad, A. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Wahono, R. S. 2006. *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*.
<http://romisatriawahono.net/2006/06/21/asp-ek-dan-kriteria-penilaian-mediapembelajaran/>. 16 Mei 2016.

Pembimbing : Dr. Ayu Niza Machfauzia, M.Pd.

Reviewer : Drs. Agus Untung Yulianta, M.Pd.