

MULTIMEDIA INTERAKTIF PENGENALAN INSTRUMEN SARON MENGGUNAKAN *HARDWARE CONTROLLER*

INTERACTIVE MULTIMEDIA SARON INSTRUMENT RECOGNITION USING THE HARDWARE CONTROLLER

Oleh: Tegar Aziz, Universitas Negeri Yogyakarta, gartthedevil@gmail.com

Abstrak

Penelitian bertujuan untuk : 1) merancang Multimedia Interaktif Pengenalan Instrumen Saron, dan 2) mengetahui tingkat kelayakan Multimedia Interaktif Pengenalan Instrumen Saron Menggunakan *Hardware Controller*. Jenis penelitian ini adalah *research and development*. Sampel penelitian adalah siswa kelas XI SMK Negeri 1 Kebumen berjumlah 36 siswa. Instrumen penelitian berupa angket. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) multimedia interaktif pengenalan saron menggunakan *hardware controller* dirancang menggunakan tahapan (a) analisis kebutuhan, (b) perancangan, (c) implementasi, (d) pengujian, (e) validasi ahli materi dan ahli media, (f) revisi, (g) uji coba produk, dan (h) produk; dan (2) kelayakan multimedia interaktif pengenalan instrumen saron menggunakan *hardware controller* berdasarkan penilaian ahli media adalah sangat setuju dan setuju (50,00%), ahli materi adalah sangat setuju (100,00%). Berdasarkan penilaian responden terhadap aspek yang terdapat pada multimedia interaktif antara lain a) aspek teknis sangat setuju (55,6%), b) aspek manfaat sangat setuju (61,1%), c) aspek isi materi sangat setuju (50,00%), dan d) aspek penilaian secara keseluruhan termasuk dalam kategori sangat setuju (63,9%).

Kata kunci: multimedia interaktif, instrumen saron, dan *hardware controller*

Abstract

The study aims to: 1) design the Interactive Multimedia Introduction to Instruments Saron, and 2) determine the feasibility of Interactive Multimedia Introduction to Instruments Saron Using Hardware Controller. This type of research is research and development. The research sample is a class XI student of SMK Negeri 1 Kebumen total of 36 students. The research instrument in the form of questionnaires. Data were analyzed using descriptive analysis. The results show that 1) interactive multimedia introduction saron using a hardware controller designed using the stages (a) analysis of needs, (b) design, (c) implementation, (d) test, (e) validation of subject matter experts and media experts, (f) revision, (g) of product trials, and (h) the product; and (2) the feasibility of the introduction of interactive multimedia saron instruments using a hardware controller based media expert assessment is strongly agree and agree (50.00%), materials experts are strongly agree (100.00%). Based on respondents' assessment of the aspects of the interactive multimedia, among others, a) the technical aspects strongly agree (55.6%), b) the beneficial aspects strongly agree (61.1%), c) the content of the material aspect strongly agree (50.00%), and d) aspects of the overall assessment is included in the category of strongly agree (63.9%).

Keywords: interactive multimedia, instruments saron, and hardware controller

PENDAHULUAN

Salah satu aspek yang merupakan identitas suatu bangsa adalah budaya. Seni dan budaya jika selalu dilestarikan akan terus

berjalan seiring perkembangan zaman. Alternatif untuk mempertahankan budaya yaitu memperkenalkan budaya sejak dini melalui dunia pendidikan. Jika seni budaya

masuk dalam dunia pendidikan, maka terbentuklah karakter bangsa yang cerdas dan berbudaya. Pengembangan pemahaman siswa terhadap budaya pada proses pendidikan, dibutuhkan strategi untuk mewujudkan kemajuan pendidikan seni di era modernisasi ini dengan peranan multimedia. Salah satu strateginya yaitu, penggunaan multimedia yang dianggap sangat efektif untuk meningkatkan kualitas belajar siswa baik di dalam sekolah maupun di luar sekolah.

Saat ini, banyak sekolah-sekolah yang mengedepankan kemajuan teknologinya seperti kemajuan teknologi pada aspek sistem tata usaha dan fasilitas sarana belajar. Fasilitas sarana belajar di sekolah belum dimanfaatkan secara optimal oleh guru. Guru belum berinisiatif untuk menggunakan metode pembelajaran dengan media interaktif. Guru masih menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran. Metode ceramah yang selama ini digunakan menjadi permasalahan utama dalam proses pembelajaran karena terbatasnya fasilitas.

Permasalahan dalam pelajaran seni budaya dan ketrampilan (seni musik), siswa kurang mampu menerima materi pelajaran seni musik nusantara karena menganggap materi musik tradisional 'kuno', dan 'ketinggalan jaman'. Budaya modern atau budaya barat sangat mempengaruhi perilaku kehidupan sehari-hari generasi muda, sehingga musik modern sangat mendominasi. Padahal, dalam musik tradisional terdapat unsur-unsur budaya luhur, sopan santun dan etika moral yang baik. Musik tradisional gamelan juga merupakan salah satu peninggalan kebudayaan Indonesia yang harus terus dilestarikan oleh generasi muda.

Permasalahan dalam pembelajaran seni budaya dan ketrampilan (seni musik) adalah

anggapan siswa tentang alat musik saron yang sulit dipelajari (Fathurrohman, 2007: 67). Selain argumen tersebut juga dipermasalahkan pada alokasi waktu yang sangat minim untuk mengimplementasikan seluruh isi kurikulum Seni Musik. Pelajaran Seni Musik merupakan mata pelajaran muatan lokal.

Secara umum, pembelajaran Seni Musik di tingkat SMA/SMK dialokasikan 1x dalam seminggu, dengan alokasi waktu 2 x 1 jam pelajaran (45 menit) untuk mata pelajaran seni musik dan seni rupa. Tanpa metode pembelajaran yang tepat, dengan alokasi waktu yang singkat (hanya 1 jam pelajaran/45 menit untuk seni musik) dan belum adanya aplikasi pengenalan instrumen saron yang berisikan materi secara lengkap dan dapat digunakan sesuai pembelajaran tingkat SMK, proses pembelajaran berjalan tidak efektif. Sangat tidak memungkinkan untuk mempelajari saron di luar sekolah. Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan media yang berbentuk multimedia interaktif instrument saron untuk meningkatkan minat belajar siswa di SMK N I Kebumen.

Salah satu multimedia interaktif yang dapat meningkatkan minat belajar seni budaya (seni musik) siswa di SMK N 1 Kebumen adalah media interaktif instrumen saron. Instrumen saron adalah media pembelajaran interaktif berbasis multimedia yang terdiri atas animasi, suara, gambar dan video. Memiliki fitur simulasi yang didukung dengan *hardware controller* yang didesain menyerupai alat musik saron yang sesungguhnya, sehingga pengguna dapat bermain sambil belajar saat menggunakan multimedia interaktif saron (Mayer, 2009: 4). Media interaktif instrumen saron diharapkan dapat membuat siswa tertarik dan ingin belajar instrumen saron.

Berbagai kekurangan dalam pembelajaran musik tradisional gamelan baik

sistem pembelajaran maupun fasilitas belajar menjadi masalah bagi siswa maupun guru. Guru musik diharapkan dapat menyampaikan materi yang berupa simulasi praktik langsung mengenai instrumen saron baik pengenalan instrumennya maupun cara memainkannya dengan mengembangkan media pembelajaran musik gamelan yang interaktif.

Penelitian bertujuan untuk: 1) merancang Multimedia Interaktif Pengenalan Instrumen Saron, dan 2) mengetahui tingkat kelayakan Multimedia Interaktif Pengenalan Instrumen Saron Menggunakan *Hardware Controller*.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D). Penelitian bahwa R&D adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013: 297).

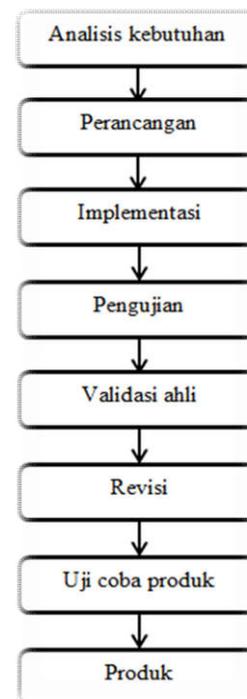
Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2015/2016. Lokasi penelitian adalah SMK Negeri 1 Kebumen.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah 1 orang dosen ahli media, 1 orang dosen ahli materi, dan 36 siswa kelas XI SMK Negeri 1 Kebumen.

Prosedur Penelitian



Gambar 1. Prosedur Penelitian

Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan data primer. Instrumen dalam penelitian ini berupa angket. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa angket untuk mengukur kelayakan multimedia interaktif instrumen saron.

Teknik Analisis Data

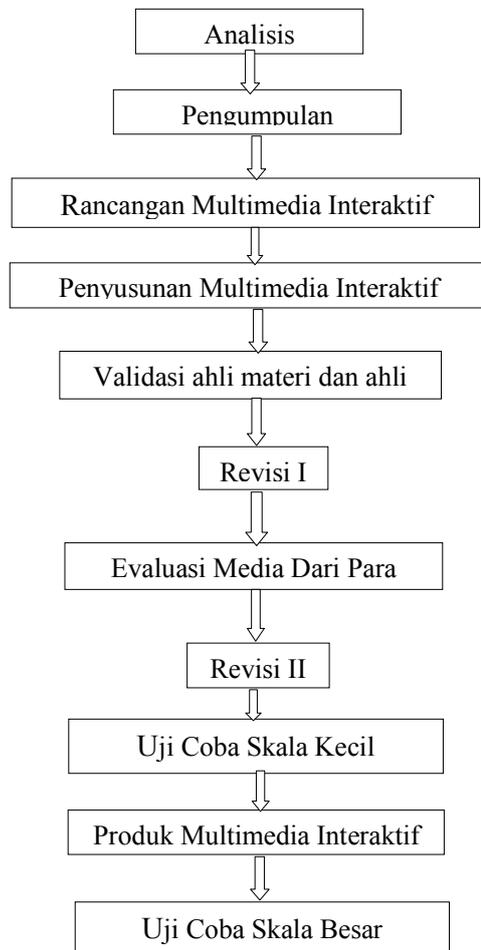
Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif. Analisis deskriptif adalah statistik yang berfungsi untuk mendiskripsikan atau memberi gambaran terhadap obyek yang diteliti melalui data sampel atau populasi sebagaimana adanya, tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum (Sugiyono, 2015: 29).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Rancangan Multimedia Interaktif Pengenalan Instrumen Saron Menggunakan *Hardware Controller*

Penelitian perancangan dan pengembangan media pembelajaran instrumen saron yang berupa multimedia interaktif untuk mempermudah pemahaman dalam pembelajaran gamelan di SMK N I Kebumen dilaksanakan pada bulan Mei 2016. Metode dalam penelitian ini adalah pendekatan *Research and Development (R & D)*, tahapan pengembangan dalam penelitian ini sebagai berikut.



Gambar 2. Konsep Penyusunan Multimedia Interaktif Dengan Modifikasi

Kelayakan Multimedia Interaktif Instrumen Saron

a. Ahli Materi

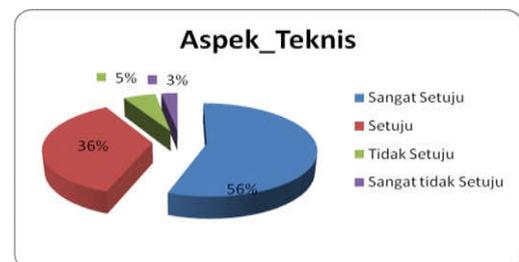
Ahli materi pembelajaran memberikan saran dari bagian-bagian yang terdapat dalam multimedia interaktif. Penilaian dilakukan oleh dua ahli materi yaitu bapak Inu Yuwono sebagai guru seni budaya dan Ki Wahono sebagai Dalang. Setelah ahli materi melakukan penilaian, maka diketahui hal-hal yang harus direvisi. Hasil penilaian ahli materi diketahui bahwa tingkat kelayakan multimedia interaktif menurut ahli materi termasuk pada kategori sangat setuju (100,00%).

b. Ahli Media

Ahli media memberikan saran dari bagian-bagian yang terdapat dalam multimedia interaktif. Penilaian dalam penelitian ini dilakukan oleh dua orang ahli yaitu Bapak Ponco Wali pranoto dan Bapak Sigit Pambudi, M. Eng. Setelah ahli media melakukan penilaian, maka diketahui hal-hal yang harus direvisi. Hasil penilaian ahli media diketahui bahwa tingkat kelayakan multimedia interaktif menurut ahli media termasuk pada kategori sangat setuju dan setuju (100,00%).

c. Aspek Teknis

Berdasarkan hasil penelitian untuk aspek teknis dapat dilihat pada Gambar 2.

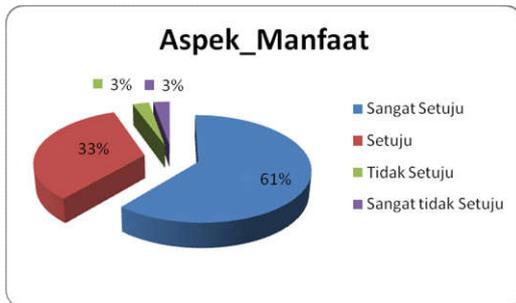


Gambar 2. Pie Chart Aspek Teknis

Berdasarkan Gambar 2 dapat dijelaskan bahwa dapat diartikan bahwa kelayakan multimedia interaktif pengenalan saron ditinjau pada aspek teknis termasuk dalam kategori sangat setuju (55,56%), pada kategori setuju (36,11%), pada kategori tidak setuju (5,56%), dan pada kategori sangat tidak setuju (2,78%).

d. Aspek Manfaat

Berdasarkan hasil penelitian pada aspek manfaat dapat dilihat pada Gambar 3.

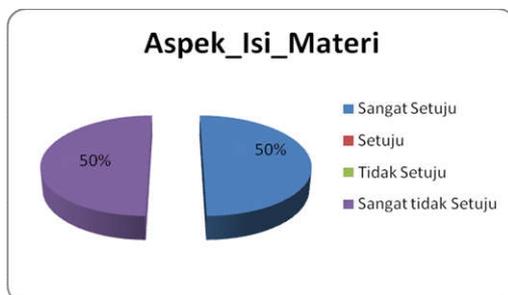


Gambar 3. Pie Chart Aspek Manfaat

Berdasarkan Gambar 3 dapat dijelaskan bahwa kelayakan multimedia interaktif pengenalan saron ditinjau pada aspek manfaat termasuk dalam kategori sangat setuju sebesar 61,11%, berada pada kategori setuju sebesar 33,33%, dan berada pada kategori tidak setuju dan sangat tidak setuju sebesar 2,78%..

e. Aspek Isi Materi

Berdasarkan hasil penelitian pada aspek isi materi dapat dilihat pada Gambar 4.

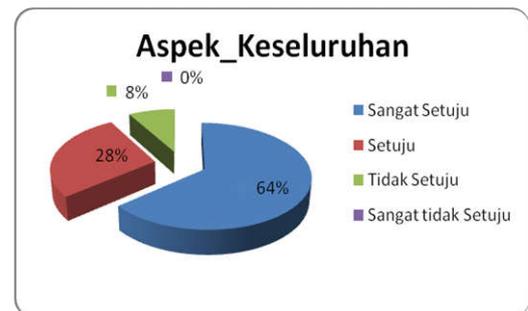


Gambar 4. Pie Chart Aspek Isi Materi

Berdasarkan Gambar 4 diketahui bahwa kelayakan multimedia interaktif pengenalan saron ditinjau pada aspek isi materi termasuk dalam kategori sangat setuju sebesar 50,00%, kategori sangat tidak setuju sebesar 50,00%.

f. Aspek Penilaian Secara Keseluruhan

Berdasarkan hasil penelitian diketahui pada aspek penilaian secara keseluruhan dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Pie Chart Aspek Penilaian Secara Keseluruhan

Berdasarkan Gambar 6 dapat dijelaskan bahwa kelayakan multimedia interaktif pengenalan saron ditinjau pada aspek secara keseluruhan termasuk dalam kategori sangat setuju sebesar 63,89%, pada kategori setuju sebesar 27,78%, dan pada kategori tidak setuju sebesar 8,33%.

Pembahasan

Merancang Multimedia Interaktif Pengenalan Instrumen Saron Menggunakan Hardware Controller

Proses pengembangan multimedia interaktif melalui tahapan-tahapan sebagai berikut (1) analisis kebutuhan, (2) perancangan, (3) implementasi, (4) pengujian, (5) validasi ahli materi dan ahli media, (6) revisi, (7) uji coba produk, dan (8) produk.

Tahap menganalisis adalah menganalisis segala permasalahan, situasi

dan kondisi media pembelajaran yang digunakan disekolah kemudian mencari solusi penggunaan media yang tepat. Hasil analisis didapatkan bahwa siswa mendapat kesulitan belajar terutama untuk media yang terbatas. Siswa merasa kesulitan karena media yang digunakan belum maksimal.

Berdasarkan analisis tersebut didapatkan ide pembuatan multimedia interaktif, karena multimedia interaktif pengenalan saron menggunakan *hardware controller* dapat memuat teks, gambar dan narasi penjabaran dari gambar yang disediakan. Multimedia interaktif pengenalan saron terdapat evaluasi yang menarik dan dapat di kerjakan oleh siswa secara mandiri.

Dale dalam Azhar Arsyad (2011: 10-11) membagi sepuluh jenis pengalaman atau dikenal dengan *Dale Cone OF Experience* menunjukkan bahwa pengetahuan yang mudah diingat adalah jika siswa mengalami langsung apa yang dipelajari. Namun tidak semua pengetahuan dapat diperoleh dengan pengalaman langsung karena berbagai alasan seperti benda terlalu besar untuk dibawa ke kelas, benda terlalu kecil, benda terlalu berbahaya, ataupun benda sulit didapat. Hal-hal tersebut dapat dijembatani dengan menggunakan media pembelajaran saat menyampaikan informasi kepada siswa, salah satunya adalah dengan menggunakan multimedia interaktif.

Pada tahap analisis ini juga didapatkan pedoman dan referensi materi yang diperlukan yang dimasukkan di dalam media pembelajaran. Materi yang digunakan dalam media pembelajaran mengacu pada buku yang relevan dan biasa digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Dalam pembuatan media pembelajaran juga mengalami kendala di dalam pencarian gambar, tetapi dapat diatasi dengan mencari di web internet. Setelah semua bahan dan gambar terkumpul

kemudian mengkonsultasikan kepada pembimbing kemudian berlanjut pada tahap berikutnya yaitu mendesain multimedia interaktif pengenalan saron menggunakan *hardware controller*.

Tahap selanjutnya dalam proses pengembangan multimedia interaktif yaitu tahap validasi. Tahap validasi dilakukan oleh ahli (*expert judgement*). Berdasarkan hasil penilaian dari ahli, pengembangan multimedia interaktif pengenalan saron untuk pembelajaran gamelan pada kategori layak. Hal ini dikarenakan rerata penilaian setiap aspek dari tim ahli mendapat skor dalam kategori layak. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif pengenalan saron untuk kemudian diujikan pada siswa untuk mengetahui efektifitas multimedia interaktif tersebut.

Uji efektifitas dilakukan setelah multimedia interaktif pengenalan saron divalidasi oleh ahli. Melalui kegiatan ini maka diperoleh saran untuk mengevaluasi multimedia interaktif sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli. Kemudian dilakukan evaluasi tindak lanjut untuk lebih menyempurnakan multimedia interaktif tersebut. Multimedia interaktif dinyatakan layak dan valid maka dapat dilakukan uji efektifitas pada siswa agar dapat dijadikan media pengayaan.

Media pembelajaran menurut Wawan Rusmawan (2009), adalah sejumlah alat bantu, bahan, simulasi atau program yang digunakan dalam pembelajaran untuk memperlancar keberhasilan belajar. Kepiawaian guru menggunakan metode belajar yang tepat serta didukung media pembelajaran, ikut memberi kontribusi terhadap efektifitas mengajar. Sedangkan, Oemar Hamalik (2010: 63) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan unsur penunjang dalam proses belajar mengajar agar terlaksana dengan lancar dan efektif.

Menurut Nana Sudjana (2010: 2), media dapat membantu dalam proses belajar siswa antara lain: 1) pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, 2) bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga akan lebih dipahami oleh para siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik, 3) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar di setiap jam pelajaran, 4) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasi dan lain-lain.

Kelayakan Multimedia Interaktif Pengenalan Instrumen Saron Menggunakan Hardware Controller

Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa kelayakan multimedia interaktif pengenalan instrumen saron menggunakan *hardware controller* berdasarkan penilaian ahli media adalah sangat setuju dan setuju (50,00%), ahli materi adalah sangat setuju (100,00%). Berdasarkan penilaian responden terhadap aspek yang terdapat pada multimedia interaktif antara lain a) aspek teknis sangat setuju (55,6%), b) aspek manfaat sangat setuju (61,1%), c) aspek isi materi sangat setuju (50,00%), dan d) aspek penilaian secara keseluruhan termasuk dalam kategori sangat setuju (63,9%).

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Multimedia interaktif pengenalan saron menggunakan *hardware controller* dirancang menggunakan tahapan (a) analisis kebutuhan, (b) perancangan, (c) implementasi, (d) pengujian, (e) validasi ahli materi dan ahli media, (f) revisi, (g) uji coba produk, dan (h) produk.
2. Kelayakan multimedia interaktif pengenalan instrumen saron menggunakan *hardware controller* berdasarkan penilaian ahli media adalah sangat setuju dan setuju (50,00%), ahli materi adalah sangat setuju (100,00%). Berdasarkan penilaian responden terhadap aspek yang terdapat pada multimedia interaktif antara lain a) aspek teknis sangat setuju (55,6%), b) aspek manfaat sangat setuju (61,1%), c) aspek isi materi sangat setuju (50,00%), dan d) aspek penilaian secara keseluruhan termasuk dalam kategori sangat setuju (63,9%).

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan di atas maka dapat disampaikan saran sebagai berikut:

1. Penggunaan multimedia interaktif hendaknya diterapkan pada pembelajaran selanjutnya supaya siswa tidak merasa bosan dan lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran dengan media yang baru, serta supaya terjalin interaksi dari pendidik terhadap siswa dan diharapkan proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif.
2. Pengembangan multimedia interaktif selanjutnya diharapkan untuk mengkaji lebih banyak sumber maupun referensi yang terkait dengan mata pelajaran seni budaya (gamelan) agar dapat menyajikan multimedia interaktif dari beberapa jenis gamelan lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pengajaran*. Jakarta : Raja Grafindo Perkasa.
- Fathurrohman. 2007. *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami*. Bandung: Refika Aditama.
- Hamalik, Oemar. 2010. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Mayer, Richard E. 2009. *Multimedia Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nana Sudjana. 2010. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R n D*. Bandung: Alfabeta.
- Wawan Rusmawan. 2009. "Urgensi Media Pembelajaran dalam KBM", (<http://www.lpmj Jabar.go.id/index.php/artikel/208-urgensi-media-pembelajaran-dalam-kbm>, diakses 28 Maret 2016).

Mengetahui,

Penguji Utama,


Nurkhamid, Ph.D

NIP. 19680707 199702 1 001

Yogyakarta,

2016

Pembimbing,


Dr. Eko Marpanaji, M.T

NIP. 19670608 199303 1 001