

Pembelajaran Musik Tradisional Berbasis Audio Visual

Noor Hasim

noorhasim52@guru.smp.belajar.id, SMPN 2 Selong

Baiq Hikmah Widyawati

bwidiawati12@guru.smp.belajar.id, SMPN 2 Selong

Hary Murcahyanto

harymurcahyanto@gmail.com, Universitas Hamzanwadi

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil pengembangan dari media pembelajaran musik tradisional berbasis audio visual, mengetahui kelayakan aplikasi sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa ekstrakurikuler SMPN 2 Selong berbasis audio visual, dan mengetahui tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8* sebagai media pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah pengembangan. Tahapan dalam proses penelitian ini adalah tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan pengujian. Pengujian yang dilakukan berupa validasi yang dilakukan oleh ahli media dan materi. Penelitian ini dilakukan di SMPN 2 Selong dengan melibatkan 10 siswa kelas IX. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah angket, data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan teknik analisis deskriptif. Proses pengembangan media pembelajaran melalui empat tahap pengembangan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan pengujian media pembelajaran. Pada tahap analisis masalah ditemukan bahwa nilai siswa ekstrakurikuler musik SMPN 2 Selong pada pembelajaran musik mencapai KKM. Hasil penelitian ini adalah bahwa penilaian efektifitas ahli media terdapat pada rata-rata 92.14% pada kategori sangat layak. Penilaian efektivitas ahli materi pada rata-rata 79.41% kategori layak. Tanggapan siswa terhadap penggunaan media audio visual pada aplikasi *macromedia flash 8* cukup baik sesuai dengan hasil uji keseluruhan aspek mendapatkan rata-rata skor penilaian pada 88.8% yaitu pada kriteria sangat menarik.

Kata Kunci: Pengembangan, Media pembelajaran, Musik tradisional.

Abstract

This study aims to determine the results of the development of audio-visual-based traditional music learning media, determine the feasibility of the application as a learning medium to improve student learning outcomes in extracurricular at SMPN 2 Selong based on audio-visual, and determine student responses to the use of audio-visual-based learning media using the Macromedia Flash application. 8 as a learning medium. The research method used is development. The stages in the research process are the analysis, design, development, implementation, and testing stages. Tests are carried out in the form of validation carried out by media and material experts. This research was conducted at SMPN 2 Selong involving 10 grade IX students. The method used in data collection is a questionnaire, the data obtained is then analyzed by the descriptive analysis technique. The process of developing learning media through four stages of development, namely analysis, design, development, implementation, and testing of learning media. At the problem analysis stage, it was found that the score of music extracurricular students at SMPN 2 Selong in music learning reached the KKM. The results of this study are that the media expert's effectiveness assessment is on average 92.14% in the very feasible category. The assessment of the effectiveness of the material expert on an average of 79.41% in the appropriate category. Students' responses to the use of audio-visual media in the Macromedia Flash 8 application were quite good according to the results of the overall aspect test, getting an average score of 88.8%, namely the very interesting criteria

Keywords: Development, learning media, traditional music.

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan memasuki era dunia media, selain kegiatan pembelajaran menuntut dikurangnya metode ceramah dan diganti dengan pemakaian banyak media. Lebih-lebih pada kegiatan pembelajaran kesenian saat ini yang menekankan pada keterampilan proses dan *active learning*, maka kiranya peranan media pembelajaran menjadi semakin penting (Pradilasari et al., 2019; Roffiq et al., 2017; Rohani, 2019).

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dinilai sangat penting, yaitu selain untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar, juga dapat memberikan pengalaman yang berharga dan bermakna bagi siswa. (Novita & Novianty, 2020; Pradilasari et al., 2019; Rahmatullah et al., 2020). Untuk mewujudkan hal tersebut sudah tentu dibutuhkan guru yang kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran, akan tetapi masih sering ditemui di sekolah yang belum menggunakan media pembelajaran secara maksimal (Fahrurrozi et al., 2021; Mohzana & Fahrurrozi, 2020). Sebagian guru lebih banyak menggunakan metode konvensional dalam menyampaikan materi pelajaran. Hal ini sering dijumpai dan terjadi pada sekolah-sekolah yang berada jauh dari perkotaan, sehingga proses pembelajaran yang dilaksanakan bersifat *teacher centered learning*, semua hanya berpusat pada guru, bukan dari kedua belah pihak, dalam hal ini seorang guru dan siswa, sehingga isi pembelajaran yang diterima oleh siswa menjadi terkesan *pasif*. (Murcahyanto et al., 2021; Purwanto et al., 2019). Akan lebih baik jika dalam kegiatan pembelajaran guru dan siswa dapat lebih aktif, sehingga berlangsung komunikasi dua arah dan isi pembelajaran yang diterima oleh siswa dapat lebih bermakna.

Kurangnya penggunaan media dan pemanfaatan fasilitas yang tersedia di sekolah menyebabkan proses pembelajaran bersifat komunikasi satu arah, hanya berpusat pada guru, yang menyebabkan siswa merasa bosan dengan teknik pembelajaran yang dilakukan. Hal ini yang sering terjadi sekolah yaitu minimnya media pembelajaran audio visual untuk proses mengajar pada ekstrakurikuler seni musik tradisional dan kurangnya pengembangan media pembelajaran, serta kurangnya pemanfaatan fasilitas yang tersedia di sekolah tersebut (Novita & Novianty, 2020; Septiani & Hasanah, 2019). Terlebih pada masa pandemi *Covid-19* seperti yang terjadi saat ini.

Proses pembelajaran di tengah pandemi *Covid-19*, semua pembelajaran dilakukan dalam bentuk daring, tentunya sebagai seorang guru dalam menjalankan kesepakatan ini dituntut kreatif dalam memberikan pembelajaran terhadap media pembelajaran yang dilakukan di sekolah. Pembelajaran yang bersifat daring merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan berbagai macam media aplikasi termasuk salah satu contohnya adalah aplikasi *Google Meet* dan *Zoom* (Murcahyanto et al., 2021; Purwanto et al., 2019; Roffiq et al., 2017). Semua itu dilakukan tentunya sebagai salah satu cara dalam mencegah penularan *Covid-19*. Dengan keadaan ini tentunya menjadi seorang Guru atau Pembina ekstrakurikuler juga dituntut kreatif dalam membuat sebuah media pembelajaran sehingga proses pembelajaran atau latihan berlangsung lancar seperti biasanya.

Berkenaan dengan penjelasan di atas maka peneliti tertarik untuk meneliti lebih dalam tentang bagaimana mengembangkan media pembelajaran musik tradisional berbasis audio visual menggunakan Macromedia flash 8 pada ekstrakurikuler Musik tradisional *Gendang Beleg* di SMPN 2 Selong, dengan tujuan untuk mempermudah proses pembelajaran atau latihan yang dilakukan. Adapun manfaatnya memberikan pemahaman tentang kemudahan menggunakan Macromedia Flash 8 dalam melaksanakan sistem pembelajaran berbasis audio visual.

Macromedia Flash 8.0 adalah program grafis yang diperuntukan untuk motion atau gerak dan dilengkapi dengan script untuk programming (action script) dengan program ini memungkinkan pembuatan animasi media interaktif, game. Macromedia Flash 8.0 dalam pembelajaran itu adalah Macromedia flash 8.0 adalah suatu software animasi media



pembelajaran untuk membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran agar lebih menarik dan mudah dipahami Siswa dan penerapannya menggunakan komputer dan imager proyektor (Wirasasmita & Putra, 2018).

Kelebihan Program Aplikasi Adobe Macromedia Flash Ukuran file yang kecil dengan kualitas yang baik. Kebutuhan hardware yang tidak tinggi, dapat membuat website, cd-interaktif, animasi web, animasi kartun, kartu elektronik, iklan TV, banner di web, presentasi interaktif, permainan, aplikasi web dan handphone, dapat ditampilkan di berbagai media seperti Web, CD-ROM, VCD, DVD, Televisi, dan Handphone Android (Ferdiansyah et al., 2020; Siregar et al., 2020; Tsany et al., 2020).

Macromedia Flash tidak dengan mudah bisa digunakan terutama bagi para pemula. Pada Macromedia Flash kita harus menghafalkan beberapa perintah untuk bisa membuat presentasi yang menarik. (Novita & Novianty, 2020; Rusdewanti & Gafur, 2014; Siregar et al., 2020). Kekurangan dari program aplikasi *Flash*, salah satunya adalah komputer yang ingin memainkan animasi flash harus memiliki *flash player*, yang harus diinstal secara online. Program adobe flash tidak menggunakan freeware.

Model Pengembangan

Berdasarkan pengertian tentang *Research and Development, Design and Development Research* dan *Development Research* yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan di sini bahwa, antara satu pengertian dengan pengertian yang lain tidak mengandung perbedaan makna, karena pada dasarnya ketiga metode tersebut berkenaan dengan pengembangan produk, melalui proses perencanaan, produksi, dan evaluasi validitas produk yang telah dihasilkan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model pengembangan menurut Borg & Gall.

Produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan dalam bidang Pendidikan menurut (Sugiyono, 2019) antara lain: Kebijakan, Kurikulum, Model pembelajaran, Media pembelajaran, Buku Ajar, Sistem Evaluasi, Pengembangan tes, Pengembangan model kepemimpinan, dan Pengembangan model pengawasan Pendidikan berbasis teknologi informasi. Dari penjelasan mengenai produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa Media Pembelajaran berbasis Audio Visual menggunakan Macromedia Flash dalam pembelajaran Ekstrakurikuler musik tradisional *Gendang Beleg* pada siswa SMPN 2 Selong.

Media Pembelajaran

Media dalam perspektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik. (Rohani, 2019). Banyak jenis media yang bisa dipilih, dikembangkan dan dimanfaatkan sesuai dengan kondisi waktu, biaya maupun tujuan pembelajaran yang dikehendaki. Setiap jenis media memiliki karakteristik tertentu yang perlu kita pahami, sehingga kita dapat memilih media yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi yang ada di lapangan. Tidak semua media pendidikan adalah media pembelajaran, tetapi setiap media pembelajaran pasti termasuk media pendidikan (Falahudin, 2014; Gunawan dan Benty, 2007; Rumidjan et al., 2017).

Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat bantu pembelajaran, yaitu segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar, sehingga konsep bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah pembelajaran musik tradisional *Gendang Beleg* menggunakan Macromedia Flash 8, Macromedia Flash adalah sebuah program software yang berfungsi untuk membuat animasi dua dimensi yang sangat handal dibandingkan dengan program lain. Keandalannya ialah

ukuran file hasil animasi yang kecil. Macromedia flash 8 tidak hanya digunakan untuk membuat animasi melainkan juga digunakan membuat menu interaktif, dan sebagai media pembelajaran.

Penelitian tentang media pembelajaran sudah banyak yang meneliti di antaranya:

(Nurseto, 2011): Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik. Media pembelajaran adalah wahana penyalur pesan dan informasi belajar. Media pembelajaran yang dirancang secara baik akan sangat membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.

(Rusdewanti & Gafur, 2014): Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Seni Musik Untuk Siswa SMP. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan produk yang dihasilkan berupa CD pembelajaran interaktif yang terdiri dari kompetensi, materi (pengertian, fungsi musik, unsur-unsur musik, jenis musik, bentuk instrumen serta keunikan musik), evaluasi, dan referensi.

(Kusumadewi & Suharto, 2010): Peningkatan Hasil Belajar Seni Musik Dengan Media Audio. Berdasarkan hasil observasi dan tes penguasaan kompetensi dasar, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan pembelajaran menggunakan audio visual dan metode bervariasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII A SMP N1 Jambu pada mata pelajaran seni budaya tahun 2009 / 2010.

(Rizkiansyah & Sukardiyono, 2013): Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Interaktif Teknik Bermain Piano Berbasis Multimedia di Lembaga Kursus Musik *Ethnicro* Yogyakarta. Dapat disimpulkan bahwa aplikasi pembelajaran interaktif teknik bermain piano berbasis multimedia layak digunakan sebagai media pembelajaran sehingga dapat digunakan untuk pembelajaran mandiri bagi siswa.

(Roffiq et al., 2017): Media musik dan lagu pada proses pembelajaran. Suasana belajar di dalam suatu kelas sangat berpengaruh terhadap hasil proses pembelajaran yang dilakukan. Musik diaplikasikan sebagai latar belakang suasana belajar dalam kelas. Peranan atau pengaruh musik terhadap suasana belajar dan proses pembelajaran masih berpotensi untuk menjadi obyek penelitian.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan karena penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis audio visual pada ekstrakurikuler musik tradisi kelayakan media pembelajaran berbasis video pada ekstrakurikuler musik tradisi di SMPN 2 Selong. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang berorientasi pada pengembangan produk Audio Visual pembelajaran. Di dalam metode penelitian ini akan dibahas secara berurutan model pengembangan yang meliputi tahapan studi pendahuluan, perencanaan, desain dan pengembangan, uji coba produk, serta uji coba produk yang meliputi desain uji coba, subjek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Penelitian tahap awal yang sifatnya pendekatan secara umum sudah dilakukan pada awal semester saat rencana penelitian ini ditetapkan, yaitu mulai dari penentuan lokasi penelitian, penentuan subjek dan objek penelitian, penentuan narasumber utama dan narasumber pembantu. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah angket, pedoman wawancara, dan pengamatan.

Penelitian ini dilakukan dengan pertemuan dengan pembina Ekstrakurikuler SMPN 2 Selong. Dengan adanya ekstrakurikuler musik *Gendang Beleg* ini merupakan salah satu cara melestarikan kesenian dan kebudayaan Sasak di Lombok dan sebagai media apresiasi para siswa dengan kesenian. Selain itu, SMPN 2 Selong memilih musik tradisi *Gendang Beleg* sebagai ekstrakurikuler karena masih jarang ada sekolah yang memiliki ekstrakurikuler

Gendang Beleg. Pemilihan lokasi penelitian di SMPN 2 Selong pada tanggal 2 November 2021.

Data yang digunakan dalam penelitian ini angket, dan pengamatan yang dijadikan sebagai data. Adapun sumber data yang digunakan di bedakan menjadi dua jenis yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah siswa yang mengikuti ekstrakurikuler musik tradisional *Gendang Beleg*. Sumber data sekunder, yakni data yang diperoleh dari Pembina, laporan, buku, jurnal ilmiah, karya tulis, video, foto dan hasil research.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket. Angket dalam penelitian dan pengembangan media ini diberikan kepada validator dan siswa untuk menilai produk pengembangan. Adapun angket yang digunakan adalah angket validasi untuk validator ahli materi, validator ahli media, serta angket untuk respon guru dan respon siswa yang digunakan untuk alat uji coba kemenarikan oleh siswa dan guru.

Dalam penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa: lembar validasi para ahli dan angket respon siswa. Instrumen lembar validasi para ahli yaitu berupa angket validasi ahli materi dan validasi ahli media, yang di dalamnya berisi sejumlah pernyataan tentang aspek materi, dan penyajian. Instrumen ini digunakan untuk memperoleh data mengenai penilaian dan pendapat validator terhadap media pembelajaran yang disusun sehingga menjadi pedoman dan acuan dalam merevisi media. Angket respon ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai respon peserta didik terhadap produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran musik tradisional *Gendang Beleg* pada ekstrakurikuler SMPN 2 Selong menggunakan Macromedia Flash 8 di masa pandemi *covid-19*.

Teknik Analisis Data dilakukan dengan Analisis Hasil Validasi Para Ahli, serta teknik analisis hasil angket respon guru dan siswa. Awalnya peneliti membuat lembar validasi yang berisi butiran soal. Lalu validator menjawab dengan memberi tanda centang pada kategori yang disediakan oleh peneliti berdasarkan skala likert yang terdiri dari 5 skala penilaian. Hasil validasi yang tertera dalam lembar validasi ahli akan dianalisa menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = angka persentase data angket

f = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimum

Kemudian, hasil dari persentase validasi media tersebut dapat dikelompokkan dalam kriteria interpretasi skor menurut skala likert sehingga akan diperoleh kesimpulan tentang kelayakan media, kriteria interpretasi skor berdasarkan skala likert juga yakni sangat layak dan layak, sangat menarik dan menarik.

Analisis hasil tes dimaksudkan untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran animasi berbasis macromedia flash pada ekstrakurikuler musik tradisional yang dilihat dari indikator keberhasilan proses pembelajaran dimana jika taraf minimal yang dicapai 75% dari jumlah siswa yang mengikuti proses pembelajaran telah mencapai lebih dari KKM (75) maka proses pembelajaran dikatakan efektif. Apabila pencapaian hasil belajar siswa telah dianggap efektif apabila $IK > (75\%)$, dimana IK adalah persentase ketercapaian hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran animasi berbasis Macromedia Flash 8.

HASIL PENGEMBANGAN

Tahap analisis kebutuhan

Pada tahap analisis masalah ini dilakukan investigasi persoalan-persoalan yang muncul dalam kegiatan pembelajaran di lapangan dan mengidentifikasi kemungkinan-kemungkinan solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut. Berdasarkan hasil pengamatan diketahui permasalahan berikut: 1) Pembelajaran dilakukan secara mandiri dengan metode praktik, maka perlu dikembangkan model pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif yang bersifat interaktif. 2) Siswa kurang antusias atau kurang perhatian saat mengikuti pelajaran, maka perlu pengembangan media yang memiliki daya tarik dan interaktif serta mempunyai tampilan yang menarik sehingga siswa memiliki motivasi dan minat belajar untuk belajar. 3) Media pembelajaran yang dirancang diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar dan prestasi siswa pada ekstrakurikuler musik tradisional *Gendang Beleg*.

Pada analisis isi media, penyusunan media pembelajaran diperlukan suatu analisis tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan analisis isi dari media tersebut. Isi media pembelajaran ini adalah mengacu kepada pembelajaran musik tradisi khususnya *Gendang Beleg*.

Pengujian Produk

Validasi materi pada pengembangan media pembelajaran musik tradisional dengan menggunakan Macromedia Flash 8 yang dikembangkan divalidasi oleh dua orang ahli materi. Hasil uji validasi ini berupa angket. Penilaian dilakukan dengan mengisi angket dengan memberikan penilaian mulai dari sangat layak sampai sangat tidak layak, dan memberikan saran perbaikan apabila materi tidak sesuai. Hasil penilaian dari ahli materi dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1: Hasil Penilaian Ahli Materi

	No	Jien Tirta Rahrja, M.Pd.	Yuspianal Imtihan, M.Sn.
BUTIR DEKRIPTOR	1	4	4
	2	4	4
	3	4	4
	4	4	4
	5	5	4
	6	4	4
	7	4	4
	8	4	4
	9	4	4
	10	4	4
	11	4	4
	12	4	4
	13	5	4
	14	3	4
	15	3	4
	16	3	4
	17	4	4
JUMLAH (S)		67	68
SKOR MAKSIMAL (N)		85	85
%		78,82352941	80
RATA - RATA			79,41176471

Saran perbaikan dari ahli materi yang diberikan sudah dilakukan dan diperbaiki. Ditinjau dari aspek pembelajaran diperoleh hasil penilaian dengan nilai rata-rata 79.41% pada kategori sangat layak. Dengan demikian, materi media pembelajaran musik tradisional musik tradisi ini layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Validasi media pembelajaran musik tradisional oleh ahli media dilakukan oleh dua orang guru yang kajiannya berkaitan dengan media dalam pembelajaran. Penilaian dilakukan dengan mengisi angket dengan memberikan penilaian mulai dari sangat layak sampai sangat tidak layak, dan memberikan saran perbaikan. Hasil validasi ahli media dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2: Hasil Penilaian Ahli Media

ASPEK PENILAIAN	AHLI MEDIA	
	Dr.Armin Subhandi, M.Pd.	Rasyid Hadi W, M.Kom.
Teks dapat terbaca	5	4
Tampilan layar media	5	4
Pemilihan grafis dan background	5	4
Ukuran teks dan jenis huruf dapat terbaca	5	5
Ilustrasi warna gambar pendukung	5	5
Kesesuaian sajian animasi	5	4
Kesesuaian sajian video	5	4
Suara terdengar jelas	5	3
Daya dukung musik iringan	5	3
Urutan penyajian media	5	4
Kejelasan uraian materi	5	5
Navigasi dapat berfungsi sesuai penggunaan	5	5
Penempatan tombol di berikan secara tepat	5	5
Kemudahan penggunaan media	5	4
JUMLAH (S)	70	59
SKOR MAKSIMAL (N)	70	70
%	100	84,28571429
RATA - RATA		92,14285714

Saran perbaikan dari ahli media yang diberikan sudah dilakukan dan diperbaiki. Semua aspek diperoleh hasil penilaian dengan nilai rata-rata 92.14% pada kategori ini Sangat Layak. Secara keseluruhan hasil penilaian dari ahli media pada media pembelajaran ini dikatakan sangat layak dengan rata-rata 92.14%. Dengan demikian, media pembelajaran ini sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran

Pengujian media pembelajaran musik tradisional *Gendang Beleg* ini dilakukan di SMPN 2 Selong untuk siswa ekstrakurikuler dengan jumlah 10 siswa. Dari hasil uji coba pertama perhitungan rata-rata skor penilaian 81,76% yaitu pada kriteria interpretasi menarik untuk digunakan oleh siswa ekstrakurikuler musik di SMPN 2 Selong namun perlu dilakukan uji coba kedua. Hasil Uji Coba pertama pada siswa dapat dilihat pada tabel 3, hasil uji coba kedua dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 3: Hasil uji coba pertama pada siswa

NO RESPONDEN SISWA	NOMOR ITEM SOAL/SKOR HASIL ANGKET																									JUMLAH S	SKOR MAKS N	%	%RATA2	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25					
1	4	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	110	125	88	81,76
2	4	4	3	2	5	2	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	98	125	78,4	
3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	5	5	4	4	5	5	4	4	4	97	125	77,6	
4	4	3	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	103	125	82,4	
5	4	4	4	4	4	2	2	2	2	2	4	4	4	2	4	4	2	4	4	4	4	4	4	2	4	4	84	125	67,2	
6	4	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	109	125	87,2	
7	5	5	4	4	4	2	4	4	5	5	5	4	4	4	2	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	102	125	81,6	
8	4	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	116	125	92,8	
9	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	4	4	4	5	5	114	125	91,2	
10	4	4	4	4	4	2	2	2	2	2	4	4	4	4	2	2	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	89	125	71,2	

Tabel 4: Hasil uji coba ke dua pada siswa

NO RESPONDEN SISWA	UJI COBA II																									SKOR SISWA	SKOR MAKS	%	RATA RATA		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25						
1	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	108	125	86,4	88,8
2	5	5	4	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	3	4	5	4	5	5	113	125	90,4		
3	5	5	4	4	4	4	3	4	4	4	5	4	3	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	108	125	86,4		
4	5	5	5	5	5	4	4	5	3	4	5	4	3	4	4	3	4	4	5	4	4	3	4	4	4	5	106	125	84,8		
5	4	4	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	108	125	86,4		
6	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	110	125	88		
7	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	116	125	92,8		
8	4	5	5	4	5	5	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	116	125	92,8		
9	5	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	111	125	88,8		
10	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5	5	5	114	125	91,2		

Setelah dilakukan uji coba pertama pada siswa dilakukan juga uji coba yang kedua dan mengalami peningkatan yang cukup menarik minat siswa terhadap media pembelajaran menggunakan Macromedia Flash 8. Hal ini dapat dilihat dari perolehan rata-rata yang didapatkan setelah pengisian angket kepada 10 siswa ekstrakurikuler. Nilai rata-rata pada uji coba kedua yaitu pada 88,8%. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran musik tradisional menggunakan Macromedia Flash 8 efektif digunakan sebagai media pembelajaran musik karena memenuhi kriteria sangat menarik.

Penilaian kelayakan media pembelajaran musik tradisional berdasarkan pada ahli media termasuk pada kategori sangat layak, ahli materi termasuk pada kategori sangat layak dan uji coba pada siswa termasuk pada kategori sangat menarik. Dengan penilaian dari ahli media, ahli materi dan siswa tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran musik tradisional ini layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran siswa ekstrakurikuler musik tradisional *Gendang Beleg*.

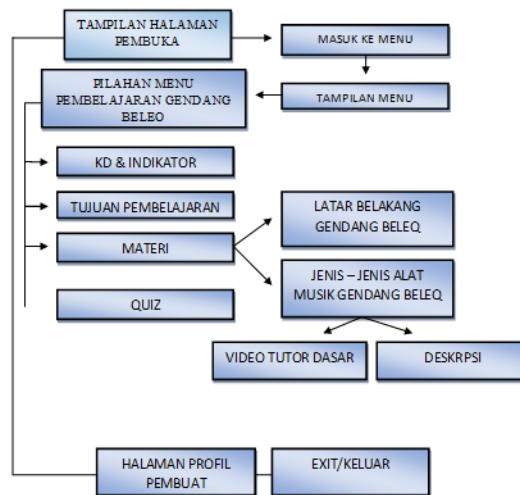
PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran ini diangkat dari permasalahan bahwa pada pembelajaran musik tradisional *Gendang Beleg* di SMPN 2 Selong banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam berlatih secara langsung dikarenakan dengan adanya masa pandemi covid 19, maka untuk memudahkan guru atau pelatih dan siswa dalam mempelajari materi dikembangkanlah media pembelajaran musik tradisional *Gendang Beleg* dalam kegiatan pembelajaran di SMPN 2 Selong.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang layak untuk digunakan sebagai proses pembelajaran musik tradisional *Gendang Beleg* di SMPN 2 Selong dengan menggunakan aplikasi macromedia flash 8.

Metode penelitian adalah penelitian pengembangan *Research & Development (R&D)*. Proses pengembangan media ini melalui tahap analisis, yaitu pada analisis program mengenai pokok bahasan yang akan dipilih, tujuan pembelajaran yang akan dicapai, dan materi yang akan di tampilkan di dalam media pembelajaran, pada analisis kerja berisi mengenai urutan-urutan atau diagram alir pembuatan media pembelajaran. Tahap yang kedua adalah tahap desain, tahap ini adalah tahap perancangan awal sebelum tahap implementasi, yaitu mengenai perancangan layar, tombol, suara yang akan digunakan atau yang biasa disebut dengan *storyboard* seperti pada gambar 1.



Gambar 1: Desain Storyboard Media Pengembangan

Tahap ketiga yaitu implementasi, proses implementasi adalah tahapan untuk merealisasikan rancangan desain yang sebelumnya sudah dibuat, dimana yang tadinya masih berupa kerangka kasar dipetakan menjadi desain yang lebih nyata dan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Dalam tahap ini *software* yang digunakan adalah *Macromedia Flash 8* karena cocok untuk pembuatan animasi dan terdapat *action script* yang memudahkan untuk memberi perintah pada tombol navigasi. Berikut contoh implementasi tampilan menu utama pada gambar 2.



Gambar 2: Implementasi Pilihan Tampilan Menu Utama.

Pada tahap selanjutnya adalah pengujian yaitu tahap dimana media pembelajaran ini diperiksa. Tahap ini lebih ke pemeriksaan tombol navigasi apakah ada kesalahan pemberian perintah, navigasi tidak bisa diakses, pengecekan kesalahan pada materi, kesalahan penulisan. Tahap ini diperiksa oleh pembuat kemudian diperiksa oleh dua orang ahli media, dan dua orang ahli materi untuk memastikan desain tampilan, pemrograman, dan materi pembelajaran sudah sesuai dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Setelah pengecekan sudah selesai tahap selanjutnya adalah *publishing*, tahap ini adalah tahap dimana desain media yang sudah dibuat diekspor dari file **.fla* menjadi file **.swf*, dan **.exe*, agar lebih mudah tanpa harus menginstall *software Macromedia Flash 8* untuk membukanya. Namun karena untuk menjalankan file **.swf* perlu adanya flash player maka file

yang digunakan adalah file *.exe, tetapi kedua file ini akan disertakan dalam pemaketan dalam bentuk CD pembelajaran.

Kemudian tahap terakhir adalah pemaketan, dan pada tahap pemaketan file-file yang dibutuhkan baik berupa *swf atau *exe dimasukkan ke dalam suatu folder. Kemudian folder tersebut dimasukkan ke dalam CD. Hal ini dilakukan untuk mempermudah pengguna dalam menggunakan media pembelajaran.

Kelayakan media pembelajaran

Pada pengujian media pembelajaran musik tradisional *Gendang Beleq* ini diperiksa atau divalidasi kelayakannya oleh ahli materi, ahli media untuk mengetahui kelayakan media tersebut. Dari para ahli akan memberikan saran apabila media dirasa belum layak. Untuk tahap uji coba sebanyak dua kali yang dilakukan oleh siswa ekstrakurikuler musik tradisional *Gendang Beleq* di SMPN 2 Selong. Digunakan instrumen dengan menggunakan skor penilaian skala 1-5 untuk ahli materi, ahli media dan siswa sesuai pedoman yang telah ditetapkan sebelumnya. Berdasarkan hasil penilaian kelayakan dari para ahli dan siswa dijabarkan sebagai berikut:

Validasi Ahli Materi

Penilaian kelayakan media pembelajaran musik tradisional *Gendang Beleq* melewati tahap perbaikan/ revisi dari segi pembelajaran maupun dari segi materi sehingga hasil akhir nantinya layak untuk digunakan. Dari penilaian dari ahli materi dapat dinyatakan bahwa ditinjau dari aspek pembelajaran diperoleh hasil penilaian dengan nilai rata-rata 5 pada kategori sangat layak, dari aspek materi diperoleh hasil penilaian dengan nilai rata-rata 79% yaitu sangat layak.

Ahli Media

Penilaian kelayakan media pembelajaran musik tradisional *Gendang Beleq* melewati tahap perbaikan atau revisi dari segi desain tampilan dan pemrograman sehingga hasil akhir nantinya layak untuk digunakan. Dari hasil penilaian dari dua orang ahli media dinyatakan secara keseluruhan hasil penilaian dari ahli media pada media pembelajaran musik tradisional *Gendang Beleq* dengan nilai rata-rata 92.14% pada kategori sangat layak.

Uji Coba Siswa

Penilaian oleh siswa pada uji coba pertama mendapatkan rata-rata skor penilaian pada 81.76% yaitu pada kriteria menarik, dan pada uji coba yang kedua mengalami peningkatan yang cukup menarik minat siswa terhadap media pembelajaran menggunakan Macromedia Flash 8. Hal ini dapat dilihat dari perolehan rata-rata yang didapatkan setelah pengisian angket kepada 10 siswa ekstrakurikuler. Nilai rata-rata pada uji coba kedua yaitu pada 88,8% dengan kriteria sangat menarik. Selain itu pada akhir ujian, pembelajaran musik tradisional *Gendang Beleq* juga ditampilkan dalam bentuk pertunjukan. Pertunjukan musik tradisional *Gendang Beleq* oleh siswa SMPN 2 Selong bisa dilihat pada gambar 3.



Gambar 3: Pertunjukan Musik Tradisional Gendang Beleq .

SIMPULAN

Proses pengembangan musik tradisional berbasis Macromedia Flash 8 sebagai media pembelajaran melalui empat tahap pengembangan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan pengujian media pembelajaran. Pada tahap analisis masalah ditemukan bahwa nilai siswa ekstrakurikuler musik tradisional *Gendang Beleq* di SMPN 2 Selong pada pembelajaran musik telah mencapai KKM, Tahap desain awal digunakan *storyboard* untuk mempermudah implementasi perancangan desain, pada tahap implementasi penerjemahan rancangan ke desain sebenarnya digunakan program Macromedia Flash 8. Tahap terakhir yaitu pengujian yang dilakukan oleh para ahli untuk memeriksa validitas serta isi materi

Efektivitas media pembelajaran musik tradisional *Gendang Beleq* sebagai berikut: Penilaian efektifitas ahli media terdapat pada rata-rata 92.14% pada kategori sangat layak. Dengan demikian media pembelajaran ini efektif digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran. Penilaian efektifitas ahli materi pada rata-rata 79.41% kategori layak. Dengan demikian media pembelajaran ini efektif digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran. Tanggapan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis Macromedia Flash 8 sebagai media pembelajaran cukup baik sesuai dengan hasil uji keseluruhan aspek mendapatkan rata-rata skor penilaian pada 88.8% yaitu pada kriteria sangat menarik. Dengan demikian media pembelajaran ini efektif digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Fahrurrozi, M., Mohzana, M., & Murcahyanto, H. (2021). Strategi Pembelajaran dan Kemampuan Guru Kelas. *JOEAI: Journal of Education and Instruction*, 4(1), 197–205.
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan media dalam pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 1(4), 104–117.
- Ferdiansyah, F., Ambiyar, A., Zagoto, M. M., & Putra, I. E. D. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran berbasis E Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata

- Kuliah Media Pembelajaran Musik. *Komposisi: Jurnal Pendidikan Bahasa, Sastra, Dan Seni*, 21(1), 62–72.
- Kusumadewi, L. F., & Suharto, S. (2010). Peningkatan Hasil Belajar Seni Musik dengan Media Audio Visual melalui Metode Bervariasi. *Harmonia: Journal Of Arts Research And Education*, 10(2).
- Mohzana, M., & Fahrurrozi, H. H. (2020). A Management Model for Character Education in Higher Education. *Journal of Talent Development and Excellence*, 12(3s), 1596–1601.
- Murcahyanto, H., Mohzana, M., & Fahrurrozi, M. (2021). Dampak Media Sosial terhadap Kegiatan Kesenian Mahasiswa. *JOEAI: Journal of Education and Instruction*, 4(1), 223–232.
- Novita, L., & Novianty, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Animasi Terhadap Hasil Belajar Subtema Benda Tunggal Dan Campuran. *JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Education)*, 3(1), 46–53.
- Nurseto, T. (2011). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1).
- Pradilasari, L., Gani, A., & Khaldun, I. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual pada materi koloid untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(1), 9–15.
- Purwanto, A., Widaningrum, I., & Fitri, K. N. (2019). Aplikasi musicroid sebagai media pembelajaran seni musik berbasis android. *Khazanah Informatika: Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 5(1), 78–87.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Rizkiansyah, I., & Sukardiyono, T. (2013). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Interaktif Teknik Bermain Piano Berbasis Multimedia Di Lembaga Kursus Musik “Ethnicro” Yogyakarta. *Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Roffiq, A., Qiram, I., & Rubiono, G. (2017). Media Musik dan Lagu Pada Proses Pembelajaran. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 2(2), 35–40.
- Rohani, R. (2019). *Media pembelajaran*.
- Rumidjan, R., Sumanto, S., Sukamti, S., & Sugiharti, S. (2017). Pelatihan pembuatan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bagi guru sekolah dasar. *Abdimas Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1).
- Rusdewanti, P. P., & Gafur, A. (2014). Pengembangan media pembelajaran interaktif seni musik untuk siswa smp. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 1(2), 153–164.
- Septiani, M. T., & Hasanah, M. (2019). Media Audio Visual untuk Pembelajaran Musikalisasi Puisi. *BASINDO: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, Dan Pembelajarannya*, 3(1), 31–37.
- Siregar, A. C., Adisaputera, A., & Yus, A. (2020). The Development of Interactive Media Assisted by Macromedia Flash to Improve the Ability to understand the Fiction Story Information in Elementary School Students. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 3(2), 1200–1208.
- Sugiyono, S. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*.
- Tsany, U. N., Septian, A., & Komala, E. (2020). The ability to understand mathematical concepts and self-regulated learning using Macromedia flash professional 8. *Journal of Physics: Conference Series*, 1657(1), 12074.