



## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF KOOPERATIF MUSIK RITMIS BERBASIS MULTIMEDIA DI SMA NEGERI 3 PATI.

Ahmadi✉, Wahyu Lestari

Prodi Pendidikan Seni, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*  
Diterima Januari 2012  
Disetujui Februari 2012  
Dipublikasikan November 2012

*Keywords:*  
Media  
Innovative  
Cooperative  
Music  
Multimedia

### Abstrak

Media pembelajaran pada mata pelajaran Seni Musik di SMA N 3 Pati perlu sebuah desain yang inovatif berbasis komputer sehingga bisa menimbulkan daya tarik tersendiri dan akhirnya bisa memotivasi siswa dalam pembelajaran. Pemunculan ide media pembelajaran yang inovatif berbasis komputer mengacu pada tujuan pembelajaran yang tercantum di dalam Silabus, dan dijabarkan di dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Penelitian bertujuan: 1) menghasilkan media pembelajaran berbasis multimedia untuk mata pelajaran Seni Musik pokok bahasan musik ritmis kelas X semester 2 yang valid; dan 2) mengetahui kelayakan media pembelajaran dari aspek perangkat pembelajaran, materi ajar, media peraga, dan aspek daya tarik untuk pembelajaran musik ritmis. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*research and development*). Setelah melalui tahap perencanaan dihasilkan produk awal kemudian dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Hasil produk diujicobakan kepada siswa dengan membandingkan nilai *pre-test* dan *pos-test*. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data dari ahli materi, data ahli media, dan tanggapan siswa terhadap daya tarik media peraga musik ritmis berbasis multimedia. Instrumen pengumpulan data berupa lembar evaluasi untuk ahli materi dan ahli media serta lembar angket untuk subjek uji coba. Analisis data menggunakan analisis deskriptif. Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia adalah: 1) pengembangan media pembelajaran berbasis komputer melalui tahap analisis kebutuhan, desain, hasil produk media peraga, uji coba, dan revisi penyempurnaan; 2) kualitas media ditinjau dari aspek materi termasuk kriteria sangat baik dengan rata-rata skor 4,38; 3) kualitas media ditinjau dari aspek tampilan termasuk kriteria baik dengan rata-rata skor 4,00; 4) tanggapan siswa tentang daya tarik media termasuk kriteria menarik dengan rata-rata total skor 4,10; dan 5) terjadi peningkatan rata-rata perbandingan skor *pre-test* sebesar 34,40 dengan uji coba *post-test* dari 40 siswa (76%) telah mencapai ketuntasan peningkatan hasil belajar. Berdasarkan penelitian pengembangan media pembelajaran inovatif kooperatif musik ritmis berbasis multimedia dapat disarankan pengembangan pembelajaran berbasis komputer (multimedia) perlu dilakukan lebih lanjut agar pembelajaran musik lebih menarik, sehingga berdampak positif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

### Abstract

*The innovation is needed to improve learning media IT-based in Music subject at SMA N 3 Pati that will lead to students' motivation. The ideas and application should be based on syllabus and lesson plan. This study aims to: 1) create a valid learning media IT-based for rhythmic music subject for ten grade, 2nd semester 2) observe the media feasibility of learning instrument, model, and stimuli of rhythmic music. This research is research and development model. The initial product is produced after planning step and verified by the experts. The result is tested to the students by comparing the score of pre and post test. The data are from the experts, and students' response to rhythmic music multimedia based. The instruments are evaluation sheet for matter and media expert also questionnaire for the subjects. The data analysis is using descriptive analysis. The result shows: 1) The development is achieved through the analysis of need, design, result of product, error and trial, and revision; 2) The media quality seen from material aspect shows very good category with the average of 4,38; 3) The media quality seen from appearance shows very good category with the average of 4,00; 4) students' response is categorized as interesting with the average of 4,10; and 5) There's an increasing scores of pre and post test 34,40 with 76% of 40 students have achieved passing grade. Based on the results, it is suggested that the development of IT-based multimedia needs to be improved to create positive impact in achieving the purpose of the study.*

## Pendahuluan

Peningkatan mutu pendidikan diarahkan untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia seutuhnya baik itu melalui olah hati, olah pikir, olah rasa maupun olah raga agar memiliki daya saing dalam menghadapi tantangan global. Proses pembelajaran seni budaya saat ini masih dianggap belum mendukung pencapaian hasil belajar secara optimal. Pembelajaran Seni Budaya pada umumnya masih dominan menggunakan metode ceramah dan metode *drill*, hal ini dapat dijadikan alasan bahwa dikarenakan masih belum memadainya media pembelajaran berupa sarana dan prasarana di bidang seni budaya sub seni musik.

Nana Sudjana (2009:2) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses pembelajaran mempunyai manfaat, antara lain :

Akan lebih menarik perhatian siswa sehingga akan menumbuhkan motivasi belajar. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktifitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga akan lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik. Metode mengajar akan lebih bervariasi sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.

Pembelajaran inovatif merupakan suatu model pembelajaran yang menuntut guru harus selalu aktif dan kreatif menemukan gagasan baru dan ide-ide baru dalam proses belajar mengajarnya, sehingga tercipta suatu kondisi pembelajaran yang menuntut siswa lebih aktif, kreatif dan menyenangkan.

Pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) adalah suatu strategi belajar mengajar yang menekankan pada sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih.

Dalam pembelajaran seni budaya dengan kompetensi dasar berekspresi melalui seni musik akan lebih tepat jika guru menggunakan pembelajaran secara inovatif kooperatif, karena didalam berkarya bidang seni musik pada umumnya para siswa lebih banyak dituntut dengan cara berkelompok, terstruktur, aktif, kreatif dan menyenangkan.

Unsur musik ritmis mempunyai peranan yang sangat penting karena unsur ritmis erat

sekali hubungannya dengan pola irama, ketukan maupun tempo suatu lagu, sehingga diibaratkan unsur ritmis merupakan denyut jantungnya suatu lagu atau musik.

Sejalan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era globalisasi yang sangat cepat, mengakibatkan masyarakat sudah terbiasa dengan penggunaan multimedia sebagai hasil produk perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Pemanfaatan perkembangan teknologi multimedia dapat juga diterapkan di dalam dunia pendidikan. Adanya multimedia yang dimiliki oleh sekolah dimanfaatkan sebagai sarana dan media pembelajaran. Penyediaan materi pelajaran secara *online* melalui berbagai media atau bahkan konsultasi online dapat diselenggarakan sebagai inovasi pembelajaran. Salah satu layanan yang disediakan oleh sekolah adalah perangkat multimedia yaitu adanya program bermain alat musik dengan cara digital yang dimanfaatkan sebagai pendukung dalam kegiatan pembelajaran seni musik.

Media adalah segala bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam suatu proses penyajian informasi (*AECT Task Force*, 1977:162)

Nana Sudjana dan Ahmad Rifai (2009:2) mengemukakan bahwa Media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya.

Pembelajaran inovatif dapat diartikan sebagai pembelajaran yang dirancang oleh guru, yang sifatnya baru, tidak seperti yang biasanya dilakukan, dan bertujuan untuk memfasilitasi siswa dalam membangun pengetahuan sendiri dalam rangka proses perubahan perilaku ke arah yang lebih baik sesuai dengan potensi dan perbedaan yang dimiliki siswa.

Program pembelajaran inovatif adalah program pembelajaran yang langsung memecahkan permasalahan yang sedang dihadapi oleh kelas berdasarkan kondisi kelas. Pada gilirannya program pembelajaran tersebut akan memberi sumbangan terhadap usaha peningkatan mutu sekolah secara keseluruhan. Pembelajaran yang inovatif diharapkan mampu membuat siswa yang mempunyai kapasitas berpikir kritis dan terampil dalam memecahkan masalah.

Pembelajaran kooperatif dapat didefinisikan sebagai sistem kerja / belajar kelompok yang terstruktur. Yang termasuk di dalam struktur ini adalah lima unsur pokok (Johnson & Johnson, 1993:85), yaitu ; saling ketergantungan positif, tanggung jawab individual, interaksi personal, keahlian bekerja

sama, dan proses kelompok.

Musik adalah hasil karya seni dalam bentuk bunyi atau komposisi yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya, melalui unsur-unsur musik yaitu ritme, melodi, harmoni, bentuk atau struktur lagu dan ekspresi (I Budi Linggono, 2008:15).

Musik ritmis merupakan kelompok musik pengiring yang mempunyai fungsi sebagai penstabil irama (ketukan). Musik ritmis biasanya dimainkan oleh alat-alat musik tak bernada misalnya : tambourin, triangle, castanet, cow bell, drum set dan lain-lain.

Hofstetter seperti yang dikutip oleh Suyanto (2003:21) memberikan definisi multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, gambar, audio dan gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.

## Metode

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*. Menurut Sugiyono (2010:5), penelitian pengembangan (*Research and Development* atau *R&D*) digunakan apabila peneliti bermaksud menghasilkan produk tertentu, sekaligus menguji keefektifan dan kelayakan produk. Produk yang dihasilkan berupa Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Media pembelajaran dan Modul pembelajaran. Untuk tahap awal penelitian, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan tujuan memperoleh data faktual di lapangan penelitian. Alasannya adalah permasalahan penelitian ini bersifat holistik (menyeluruh), kompleks, bermakna dan dinamis.

Penelitian Pengembangan media pembelajaran inovatif kooperatif musik ritmis berbasis multimedia di SMA Negeri 3 Pati menggunakan model pengembangan berupa prosedural yang telah dikembangkan oleh Samsudi, dengan tiga tahap yaitu : a). tahap studi pendahuluan; b). tahap pengembangan, c). tahap evaluasi dan validasi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara (*interview*) dan dokumentasi. Teknik ini dilakukan untuk memperoleh data sekunder guna melengkapi data yang belum diperoleh melalui teknik observasi dan wawancara.

Berdasarkan target yang akan dicapai dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif kooperatif musik ritmis berbasis multimedia di

SMA N 3 Pati, maka perlu adanya instrumen oleh para ahli. Adapun indikator instrumen validasi disajikan sebagai berikut. Deskripsi ketercapaian: Muncul ketercapaian kurang baik. Muncul ketercapaian sedang. Muncul ketercapaian baik. Muncul ketercapaian sangat baik

## Hasil dan Pembahasan

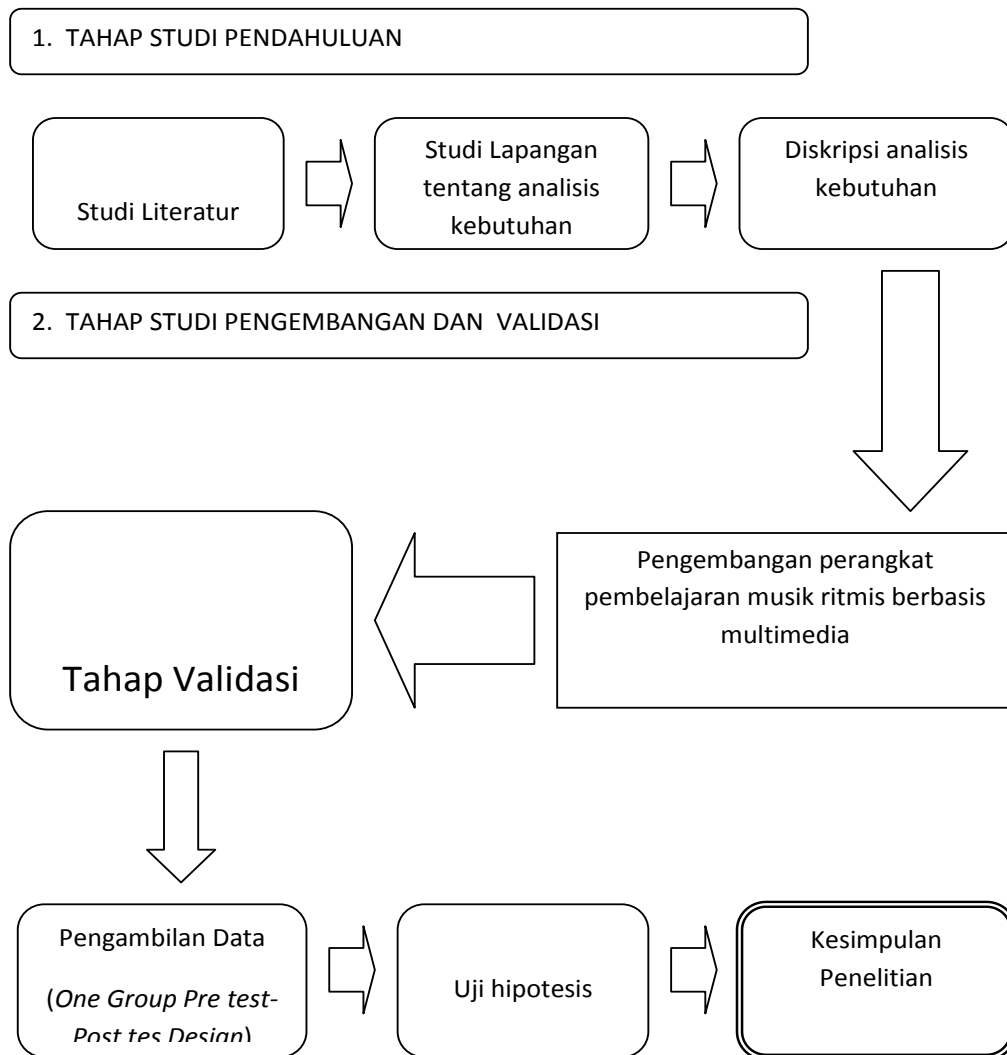
Dari kebutuhan yang diharapkan dari pembelajaran seni budaya di SMA Negeri 3 Pati adalah dapat dikembangkannya suatu pembelajaran seni musik yang mendukung pada program sekolah yaitu pengembangan teknologi multimedia diaplikasikan ke dalam dunia musik sesuai dengan program pembelajaran seni musik pada tingkat SMA.

Penggunaan komputer atau laptop untuk pembelajaran digunakan sebagai media peraga praktek dalam mengekspresikan diri melalui berkreasi musik ritmis berbasis multimedia. Perangkat lunak (*software*) musik ritmis ini berupa *Program Virtual Drum*. Semula dalam penggunaan media peraga ini cara mengoperasikan masih menggunakan *keyboard* komputer. *Keyboard* akan sulit diterapkan dalam pembelajaran bila dipakai lebih dari satu siswa, sedangkan media peraga ini bertujuan untuk bisa dipraktekkan dalam pembelajaran musik secara bersama (kooperatif). Rangkaian *Modul kontrol* dibuat sebagai pengganti *keyboard* komputer dengan tujuan supaya bisa dipraktekkan (dioperasikan) lebih dari satu orang secara bersamaan dengan harapan akan tercipta pembelajaran kooperatif.

Kegiatan pengembangan perangkat pembelajaran telah berhasil mengembangkan media pembelajaran yang diperlukan dalam proses belajar mengajar seni budaya sub seni musik dengan pokok bahasan “berkreasi musik ritmis”. Perangkat pembelajaran yang berhasil dikembangkan berbasis multimedia adalah berupa: (a) Silabus, (b) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), (c) Media Peraga Pembelajaran, (d) Modul Petunjuk Praktik musik ritmis berbasis multimedia, dan (e) Instrument evaluasi/tes.

Setelah produk media pembelajaran inovatif kooperatif musik ritmis berbasis multimedia di SMA N 3 Pati divalidasi oleh para pakar (ahli) pendidikan kemudian diterapkan pada pembelajaran seni musik di SMA N 3 Pati melalui uji coba lapangan yang melibatkan guru dan siswa.

Tahap uji coba produk oleh peneliti diperlakukan *pre-test* dengan menerapkan pembelajaran seni musik melalui media



**Gambar 1.** Alur Penelitian

pembelajaran konvensional (drumset manual), yaitu berupa praktek pola irama 2/4, irama 3/4, irama 4/4, dan irama 6/8. Beberapa pola irama tersebut masih dipraktikkan dengan media peraga musik ritmis manual. Hasil *pre-test* tersebut dibandingkan dengan perlakuan *post-test* yaitu memberikan pembelajaran seni musik ritmis berbasis multimedia yang dipadukan dengan rangkaian *modul control* sebagai pengendali yang telah diciptakan (dirancang) oleh peneliti.

Dari hasil belajar dengan menggunakan media peraga pembelajaran berbasis komputer (*post-test*) tampak lebih efektif dari pada media peraga pembelajaran cara konvensional/drumset manual (*pre-test*). Rata-rata nilai hasil belajar menggunakan media pembelajaran musik ritmis konvensional (manual) 42 % dan nilai hasil menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia komputer 85 %. Besarnya hasil nilai belajar diperoleh dari aspek penilaian sikap

menggunakan media pembelajaran konvensional 63 % dan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia 97 %. Hasil nilai dari aspek praktek unjuk kerja dari aspek penilaian kinerja menggunakan media konvensional 28 % dan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia 64 %. Hasil nilai aspek produk menggunakan media pembelajaran konvensional 50 % dan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia 94 %.

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran inovatif kooperatif musik ritmis berbasis multimedia di SMA Negeri 3 Pati dapat disimpulkan bahwa guru seni musik membutuhkan perangkat pembelajaran musik ritmis dengan media peraga berbasis multimedia komputer yang mengacu



pada tujuan pembelajaran dalam Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Media peraga bahan ajar untuk guru sebagai pedoman dan panduan dalam melaksanakan kegiatan proses belajar mengajar siswa SMA Negeri 3 Pati.

Perangkat pembelajaran inovatif kooperatif musik ritmis berbasis multimedia di SMA Negeri 3 Pati yang meliputi Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan bahan ajar yang dikemas menjadi buku modul petunjuk praktek musik ritmis yang memenuhi kriteria kevalidan berdasarkan ketetapan oleh beberapa ahli (validator). Penilaian para ahli (validator) menyatakan sudah layak (baik) dan direkomendasikan untuk bisa dipakai guru dan murid sebagai panduan dalam pembelajaran musik ritmis berbasis multimedia di SMA Negeri 3 Pati. Adapun perangkat pembelajaran yang terfokus pada media peraga musik ritmis berbasis komputer di SMA Negeri 3 Pati mencapai keefektifan dengan indikator sebagai berikut: (a) menumbuhkan keaktifan siswa SMA Negeri 3 Pati dalam pembelajaran musik ritmis berbasis multimedia; (b) meningkatkan kemampuan guru Seni musik SMA Negeri 3 Pati dalam mengelola pembelajaran musik ritmis berbasis multimedia, dan (c) mendapatkan respon yang positif dari siswa SMA Negeri 3 Pati dalam pembelajaran musik ritmis berbasis multimedia.

Secara rinci kesimpulan tersebut adalah sebagai berikut : Pengembangan Perangkat Pembelajaran inovatif kooperatif musik ritmis berbasis multimedia di SMA Negeri 3 Pati dinyatakan valid : (a) Skor validasi ahli untuk silabus sebesar 91% maka silabus dinyatakan valid, (b) Skor validasi ahli untuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebesar 78% maka dinyatakan valid, (c) Skor validasi ahli untuk media peraga sebesar 80,33% maka media peraga dinyatakan valid (d) Skor validasi ahli untuk modul media peraga sebesar 85% maka modul media peraga dinyatakan valid.

Pengembangan Perangkat Pembelajaran inovatif kooperatif musik ritmis berbasis multimedia di SMA Negeri 3 Pati dinyatakan efektif (a) Rata-rata aktivitas siswa mengalami peningkatan disetiap pertemuan. Sedangkan untuk rata-rata total sebesar 86.50% siswa menunjukkan respon positif terhadap pembelajaran, artinya lebih dari 80% siswa mendukung, merasa senang, dan berminat terhadap pembelajaran sehingga secara praktis tujuan pembelajaran musik ritmis dapat tercapai, (b) Terjadi peningkatan minat siswa terhadap

pembelajaran musik ritmis dengan kategori sedang sebesar 21,43% dan kategori tinggi sebesar 78,57%. (c) Terjadi peningkatan hasil pembelajaran pada siswa dengan rata-rata nilai akhir (*posttest*) secara klasikal sebesar 88.57 yaitu 38 siswa dari 40 siswa memperoleh nilai  $\geq 75$ .

Dari penelitian Pengembangan Perangkat Pembelajaran inovatif kooperatif musik ritmis berbasis multimedia dapat disarankan pengembangan pembelajaran musik ritmis berbasis komputer perlu dilakukan lebih lanjut agar pembelajaran musik lebih menarik dan mampu mencapai tujuan pembelajaran. Pengembangan yang perlu dilakukan terutama terhadap media peraga pembelajaran berbasis teknologi. Media pembelajaran yang penulis kembangkan terbatas pada sekolah tertentu saja yaitu di SMA N 3 Pati sehingga perlu diujicobakan di sekolah-sekolah lain dengan berbagai kondisi dan responden yang lebih luas.

Tingginya minat belajar musik berbasis multimedia merupakan indikator positif dalam rangka melakukan pengembangan pembelajaran inovatif berbasis teknologi komputer. Perlu diupayakan lagi melalui penelitian pengembangan lebih lanjut agar minat belajar musik ritmis siswa tidak hanya pada level Tinggi tetapi sampai pada level Sangat Tinggi. Sejalan dengan minat belajar yang perlu dikembangkan lebih lanjut, hasil belajar siswa pun perlu ditingkatkan melalui penelitian pengembangan. Pengembangan yang dilakukan terutama pengembangan evaluasi pembelajaran pada ranah psikomotorik.

## Daftar Pustaka

- AECT Task Force*, 1977. *Instruksional Design : Principles and Application*". Educational Technology Publications: Englewood Cliffs, N.J.
- Johnson, W. L., & Johnson, M. (1993). Validity of the quality of school life scale: A primary and second-order factor analysis. *Educational & Psychological Measurement*, 53(1), 145-153
- Linggono, Budi I. 2008. *Seni Musik Non Klasik Jilid I*. Penerbit: Pendidikan Nasional
- Samsudi, 2006. *Desain Penelitian Pendidikan*. Semarang: Unnes Press
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Jakarta: Alfabeta
- Sudjana, Nana, & Rifai Ahmad, 2009. *Media Pengajaran*. Penerbit: Sinar Baru Algensindo
- Suyanto, Muhammad. 2004. *Analisis & Desain Aplikasi Multimedia untuk Pemasaran*. Yogyakarta: Andi
- <http://www.softpedia.com/get/Others/Miscellaneous/Dany-s-Virtual-Drum.shtml>. Diunduh tanggal 3 Agustus 2010