

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM BENTUK *BUKU*
DIGITAL DENGAN MENGGUNAKAN *SOFTWARE ADOBE FLASH CS3* PADA
PEMBELAJARAN SENI MUSIK
DI SMP NEGERI 1 TEMPEL

RINGKASAN SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Seni Musik



Oleh:

Hector Fernandez
NIM 05208244044

Yogyakarta, Juni 2012

Pembimbing I,

A.M. Susilo Pradoko, M.si.
NIP. 19570901 198609 1 001

Yogyakarta, Juni 2012

Pembimbing II,

Fu'adi, S.Sn. MA.
NIP. 19781202 200501 1 022

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI MUSIK
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

2012

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi sangatlah pesat. Hal ini dapat dilihat dengan terciptanya berbagai macam produk yang semakin canggih. Pendidikan juga tidak terlepas dari aspek teknologi, karena aspek ini sangat mendukung dan menunjang tercapainya tujuan pendidikan. Bagi pelajaran seni musik, teknologi dapat digunakan untuk membangun dan mengasah musikalitas, rasa, dan teori musik itu sendiri. Saat ini sudah banyak program yang disusun oleh para ahli komputer dengan berbagai ide dan inovasi barunya yang mengangkat materi pembelajaran ke dalam perangkat lunak (software), salah satunya yaitu *software Adobe Flash CS3*. *Software Adobe Flash CS3* memiliki banyak fitur pendukung atau kelebihan antara lain mampu menghasilkan media interaktif, media pembelajaran dan mampu membuat animasi. Peneliti menggunakan kelebihan *Software Adobe Flash CS3* dalam pembuatan *buku digital* sebagai media pembelajaran yang diharapkan mampu membantu proses belajar mengajar di sekolah.

SMPN 1 TEMPEL merupakan salah satu sekolah yang belum mengembangkan media pembelajaran berbasis komputerisasi untuk mata pelajaran seni musik. Oleh karena itu peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk *buku digital* dengan menggunakan *Software Adobe Flash CS3*. Materi yang dibahas dalam *buku digital* adalah jenis-jenis alat musik. Dalam *buku digital* materi tidak hanya berbentuk teks namun dilengkapi gambar dan audio.

Penelitian ini membahas pengembangan media pembelajaran yang berguna untuk mensimulasikan penyampaian materi bahan ajar dengan kemasan yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Media pembelajaran ini dibuat dan didesain agar siswa lebih aktif sehingga terjadi interaksi antara siswa, guru, dan proses belajar mengajar menjadi lebih menarik.

B. KAJIAN TEORI

1. Pengertian Media

Secara harfiah, kata media berasal dari bahasa latin medium yang memiliki arti “perantara” atau “pengantar”. Gagne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar, sementara itu Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar (Arif S. Sadiman, 2003:6). Dapat diambil kesimpulan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan

pesan atau isi pelajaran sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan menumbuhkan minat siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Beberapa manfaat media pembelajaran menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (1991:3) adalah (1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. (2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik. (3) Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran. (3) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti pengamatan, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

3. Klasifikasi Media Pembelajaran

Klasifikasi Media Pembelajaran menurut taksonomi Leshin, dkk., dalam (Arsyad, 2008: 81-101), yaitu (1) Media berbasis manusia. (2) Media berbasis cetakan. (3) Media berbasis visual (4) Media berbasis Audio-visual (5) Media berbasis komputer

4. Media Pembelajaran Berbasis Komputer

Komputer memiliki kemampuan untuk menyajikan proses pembelajaran interaktif. Krisnadi (2004: 271) menyebutkan bahwa aplikasi komputer dalam pembelajaran, umumnya dikenal dengan istilah Computer Assisted Instruction (CAI) dalam bahasa Indonesia disebut Pembelajaran Berbasis Komputer. Emithu (2010) dalam wahyudiono (2011) CAI adalah aplikasi komputer sebagai bagian integral dalam sistem pembelajaran terhadap proses belajar dan mengajar yang bertujuan membantu siswa dalam belajarnya bisa melalui pola interaksi dua arah melalui terminal komputer maupun multiarah yang diperluas melalui jaringan komputer (baik lokal maupun global) dan juga diperluas fungsinya melalui *interface* (antarmuka) multimedia. Dari teori yang dikemukakan diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan komputer dalam pembelajaran membantu tercapainya tujuan pengajaran di karenakan siswa dapat langsung berinteraksi dengan materi yang di ajar.

5. Buku Digital

Bentuk *buku digital* mirip dengan bentuk buku sebenarnya. Perbedaannya adalah jika buku pada umumnya terdiri dari kumpulan kertas yang berisikan teks. Berbeda

dengan yang disajikan, *buku digital* ini berisikan teks, audio dan gambar. *Buku digital* dapat dipakai melalui komputer, laptop, dan tablet PC. *Buku digital* yang sajikan berformat *exe*. untuk dapat menggunakan *buku digital* yang berformat *.exe* maka pengguna harus menginstal perangkat lunak *Adobe Flash Player*.

6. Software Adobe Flash CS3

Adobe Flash CS3 merupakan *software* yang mampu menghasilkan presentasi, game, film, CD interaktif, maupun CD pembelajaran, serta untuk membuat situs web yang interaktif, menarik, dan dinamis. *Adobe Flash CS3* mampu melengkapi situs web dengan beberapa macam animasi, suara, animasi interaktif, dan lain-lain sehingga pengguna sambil mendengarkan penjelasan mereka dapat melihat gambar animasi, maupun membaca penjelasan dalam bentuk teks. Penggunaan *Adobe Flash CS3* sebagai software untuk pembuatan media pembelajaran interaktif berdasarkan pada beberapa kelebihan yang dimilikinya.

7. Seni Musik

Musik merupakan suatu hasil karya seni yang berbentuk bunyi atau suara, dimana di dalamnya mengandung unsur-unsur yang membentuk keutuhan dari musik itu sendiri. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 942), musik adalah ilmu atau seni menyusun nada atau suara dalam urutan, kombinasi dan hubungan temporal untuk menghasilkan komposisi (suara) yang mempunyai kesatuan dan kesinambungan, nada atau suara yang disusun sedemikian rupa sehingga mengandung irama, lagu, dan keharmonisan (terutama yang menggunakan alat yang menghasilkan bunyi-bunyi itu).

8. Pembelajaran Seni Musik

Pembelajaran seni musik di sekolah merupakan sarana untuk membantu berhasilnya pendidikan musik dalam bentuk pembinaan kepribadian peserta didik, mengembangkan bakat dan kreativitas, serta sebagai wawasan dalam bidang ilmu pengetahuan dalam hal budaya dan kesenian. Menurut Jamalus (1988:3) Pengajaran musik adalah Pengajaran tentang bunyi. Apapun yang dibahas dalam suatu pengajaran musik haruslah bertitik tolak dari bunyi itu sendiri. Pendidikan Seni Musik memiliki sifat yang unik yang membedakannya dengan mata pelajaran lain.

C. Metode Penelitian

1. Desain dan langkah – langkah penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian *research and develoment* (R&D). Metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk

menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Pada penelitian ini, produksi yang dihasilkan adalah media pembelajaran interaktif. Berikut ini merupakan langkah-langkah penelitian yang dilakukan (1) Potensi Masalah : dilakukan pengumpulan literatur dan informasi yang dapat digunakan sebagai bahan perencanaan produk.(2) Desain Produk : Desain produk merupakan proses merancang produk yang akan dikembangkan (3) Validasi : Validasi dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa ahli untuk menilai produk tersebut (4) Revisi Desain : Setelah dilakukan validasi oleh para ahli, perlu dilakukan revisi desain, apabila memang ditemukan beberapa kelemahan dan ketidaksesuaian dalam produk tersebut. (5) Uji Coba Produk : uji coba produk merupakan uji coba awal yang dilakukan pada beberapa subjek untuk mengetahui efektifitas produk sebelum dilaksanakan uji coba yang sebenarnya pada subjek yang lebih luas (6) Revisi Produk : Memperbaiki atau menyempurnakan hasil uji coba

2. Sumber Data Penelitian

Sumber data yang digunakan pada penelitian ini berasal dari hasil uji coba produk yang dilakukan oleh responden dan sumber data lain adalah hasil tes siswa pada pembelajaran seni musik.

3. Analisis data

Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif. Yakni data yang diperoleh dijelaskan secara rinci dengan melalui tabel, perhitungan *rating scale*, perhitungan persentase dan rata-rata (mean).

D. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Desain Awal Produk

Produk dibuat dengan menggunakan *software adobe flash CS3*. Alasan menggunakan *software* tersebut karena *adobe flash CS3* adalah salah satu *software* yang dapat menghasilkan media interaktif yang berformat *.exe*. Media yang dihasilkan dari *adobe flash CS3* diberi nama *buku digital*. Desain awal pada media *buku digital* yaitu (1) Cover Buku Digital (2) Animasi Slide Buku Digital (3) Materi (4) Cover Belakang.

2. Data Hasil Pengujian Pertama

Setelah desain awal produk selesai, selanjutnya *buku digital* dilakukan validasi produk oleh Expert dengan cara memberikan media *buku digital* dan angket. Expert tersebut adalah Dr. Kun Setyaning Astuti, M.Pd. selaku Expert materi dan Joko Dwi Yantoso, M.Kom. selaku Expert media. validasi dilakukan dengan cara memberikan media *buku digital* dan angket yang terdiri dari empat komponen penilaian dan pengujian, di antaranya aspek tampilan, aspek pemrograman, aspek audio dan materi.

Hasil dari validasi kedua expert, secara umum mendapatkan penilaian baik, maka produk yg dihasilkan sudah layak untuk di uji cobakan.

3. Data Hasil Pengujian Kedua

Pengujian yang kedua dilakukan di SMPN 1 TEMPEL. Dengan sampel 36 siswa kelas VIII C. Didalam uji coba produk ini, peneliti melakukan dua cara untuk pengambilan data yaitu test dan angket.

a. Data hasil angket

Angket dianalisis dengan *rating scale* jumlah skor ideal (bila setiap butir mendapat skor tertinggi) $4 \times 10 \times 36 = 1440$.

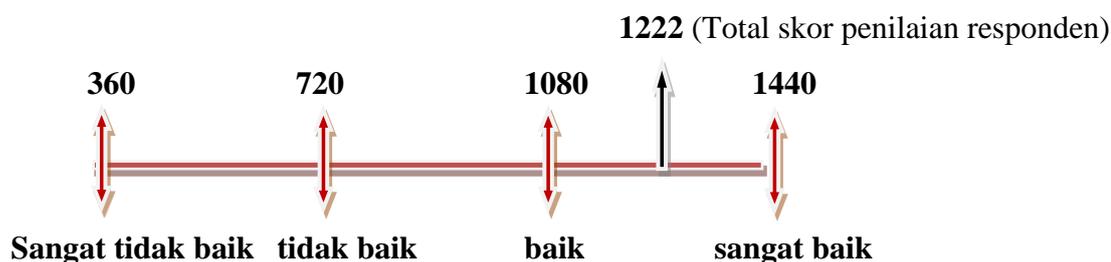
4 = Nilai tertinggi

10 = jumlah butir soal

36 = jumlah responden

Kemudian mencari presentasi kelayakan dan efektifitas produk dengan cara membagi skor total dengan skor ideal, perhitungannya sebagai berikut :

$$1222 : 1440 \times 100 = 84,86\%$$



Rentang kategori interval berada antara 1080 dan 1440 yaitu 1222. Nilai 1222 termasuk kategori antara baik dan sangat baik, dengan presentase 84,86 %. Dapat disimpulkan bahwa produk yang dihasilkan baik dan sudah layak. Serta sudah efektif untuk dipakai dalam pembelajaran seni musik di tingkat SMP.

b. Data Hasil Test Pembelajaran

Dalam *pre-test* kelompok diminta untuk menjawab 25 butir soal sesuai dengan kemampuan masing-masing, isi dari soal tersebut materinya sudah pernah diajarkan oleh guru yang bersangkutan pada awal semester genap dengan cara konvensional tanpa menggunakan media. Setelah dilakukannya *pre-test*, kelompok diperkenalkan dengan media *buku digital*. Selanjutnya, kelompok diberikan *post-test* berupa soal yang sama dengan soal *pre-test*. Hasil dari nilai mean *pre-test* sebesar 52.16 dan hasil nilai mean *post-test* sebesar 79.16. Perbedaan nilai mean antara *pre-test* dan *post-test*

cukup besar yaitu 27.00. Dapat disimpulkan bahwa hasil prestasi siswa setelah diberikan media *buku digital* lebih baik dari pada sebelum diberikan *buku digital*.

4. Pembahasan

Dalam penelitian ini, produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran interaktif untuk SMP kelas VIII. Media pembelajaran yang berbasis komputer dalam bentuk *buku digital* ini termasuk hal yang baru bagi siswa SMPN 1 Tempel pada mata pelajaran seni musik. Respon dari siswa saat proses belajar mengajar yang dilakukan peneliti sangat baik karena adanya *feedback* dari siswa dan ketertarikan siswa dalam mengikuti proses ini. Hal ini membuktikan bahwa dengan media *buku digital* siswa lebih termotifasi dalam mata pelajaran seni musik. Dengan adanya audio dan gambar di dalam media *buku digital* ini dapat menambah ketertarikan siswa terhadap *buku digital* dan membantu siswa agar dapat memahami langsung alat musik yang belum pernah mereka ketahui sebelumnya.

Berdasarkan hasil tes yang dilakukan peneliti, ada peningkatan dalam prestasi belajar siswa setelah menggunakan media *buku digital*. Tes yang dilakukan dalam penelitian ini ada 2 tahap yaitu *pre-test* dan *post-test*, soal pada *pre-test* dan *post-test* dibuat berdasarkan materi dari KTSP 2006 yaitu musik ansambel. Didalam *pre-test* peneliti memberikan soal yang berjumlah 25 butir tanpa adanya perlakuan. Hasil dari nilai rata-rata *pre-test* yang dikerjakan oleh siswa yaitu sebesar 52,16. Setelah siswa mengerjakan soal *pre-test*, siswa diberi perlakuan dengan menggunakan media *buku digital* yang materinya berisi tentang jenis alat musik. Setelah materi yang disampaikan telah tercapai kemudian peneliti memberikan *post-test* yang soalnya sama seperti soal *pre-test* agar dapat mengetahui pengaruh terhadap perlakuan yang diberikan. Hasil dari nilai rata-rata *post-test* yaitu sebesar 79,16.

Dilihat dari nilai *pre-test* dan *post-test* dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan dalam prestasi siswa yaitu sebesar 27,00. Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan yang signifikan dalam prestasi belajar siswa dengan menggunakan *buku digital*. Kesimpulan dari pembahasan diatas adalah penggunaan *buku digital* sangat efektif terhadap meningkatnya prestasi siswa.

E. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan:

1. Pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *software adobe flash CS3*, menghasilkan media *buku digital* terdiri dari isi materi, audio, gambar dan animasi

slide. Materi yang dibahas dalam media pembelajaran adalah jenis alat musik. Adapun cara mengembangkan media pembelajaran yaitu memasukan materi pembelajaran yang berupa teks, gambar dan audio dengan bahasa pemograman (script) pada *software adobe flash CS3* selanjutnya melakukan penyimpanan data (render) menjadi sebuah aplikasi. Aplikasi yang dihasilkan yaitu media buku digital dengan ukuran 7.84 MB.

2. Media pembelajaran yang dihasilkan cukup baik ini dibuktikan dari penilaian responden terhadap *buku digital* melalui instrumen angket dengan nilai persentase sebesar 84,86%. Adanya audio dan gambar di dalam *buku digital* ini dapat menambah ketertarikan siswa terhadap *buku digital* dan membantu siswa agar memahami lebih tepat alat musik yang mereka belum pernah ketahui sebelumnya. Dari hasil nilai rata-rata *pre-test* sebesar 52,16 dan nilai rata-rata *post-test* sebesar 79,16 membuktikan bahwa media yang dihasilkan dapat meningkatkan prestasi siswa dalam pembelajaran seni musik. Dengan demikian penggunaan media *buku digital* sudah layak dalam proses pembelajaran.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Depdikbud. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa Edisi Ke-empat*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Elang Krisnadi. 2004. *Pemanfaatan Program CAI sebagai Sarana untuk Membantu siswa dalam Menyerap konsep-konsep Matematika dengan pendekatan Abstrak-konkret*. Jakarta: pustekkom dan Pusat Informasi
- Hari wahyudiono. 2011. *Pengertian Pembelajaran Berbantuan Komputer*. <http://blog.um.ac.id/> di unduh pada tanggal 12 Februari 2012.
- Sadiman, Arif. 2003. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 1991. *Media Pengajaran*. Bandung: CV. Sinar Baru