

ABSTRAK

PANCA PUTRI RUSDEWANTI: Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Seni Musik untuk Siswa SMP. **Tesis. Yogyakarta: Program Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta, 2013.**

Penelitian ini bertujuan untuk Menghasilkan produk *software* multimedia pembelajaran yang layak untuk mendukung pembelajaran seni musik;

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*research and development*). Pelaksanaan penelitian meliputi empat tahap yaitu: studi pendahuluan, perencanaan, desain, dan pengembangan. Responden penelitian adalah siswa SMP Muhammadiyah 2 Yogyakarta kelas VIII. Responden dalam penelitian ini sebanyak 57 orang, terdiri atas 2 orang validator, 6 orang siswa uji coba individu, 12 orang siswa uji coba kelompok kecil, dan 37 orang siswa uji coba lapangan. Teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling*. Teknik analisis data meliputi analisis secara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa kritik, saran, dan masukan dari ahli materi, ahli media, dan siswa yang dihimpun untuk memperbaiki produk yang dikembangkan. Data kuantitatif berupa data ordinal dianalisis menggunakan *modus*.

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. Hasil penelitian menunjukkan hasil sebagai berikut. (1) Ahli materi menilai aspek pembelajaran dan aspek materi dengan kategori sangat baik. (2) Ahli media menilai aspek media dengan kategori baik. (3) Hasil uji coba lapangan menunjukkan bahwa aspek pembelajaran masuk kategori baik (skala 4 sebanyak 158 atau 47,45%), aspek materi masuk kategori baik (skala 4 sebanyak 113 atau 50,90%), dan aspek media masuk kategori sangat baik (skala 5 sebanyak 161 atau 48,35%). Hasil penilaian ini menunjukkan bahwa *software* multimedia pembelajaran interaktif seni musik layak digunakan siswa SMP

Kata kunci: pengembangan , multimedia, pembelajaran seni musik

ABSTRACT

PANCA PUTRI RUSDEWANTI: *The Development of Interactive Musical Learning Multimedia Software for Junior High School Students. Thesis. Yogyakarta: Postgraduate Program, Yogyakarta State University, 2013.*

This research aims to: Produce multimedia software that can support musical learning.

This is a research-and-development type of research. It was done in four phases: prelemenary study, planning, design, and development. Responden this research are the eighth grade students of SMP Muhammadiyah 2 Yogyakarta. The number of respondents of this survey were 57, which comprised of 2 validators, 6 sample students (individual), 12 sample students (small group), and 37 sample students (field). The sampling method used here is purposive sampling. Data analysis methods include qualitative and quantitative analyses. Qualitative data is comprised of critics, suggestions, and inputs from the subject experts, media experts, and students for improving the final products. Quantitative data is ordinal data analyzed using modus.

The results of this research show that: (1) Subject experts put the learning and subject aspects in a very good category; (2) Media experts put the media aspect in a good category; (3) Field test result indicates that the learning aspect is in good category (scale 4; 158 or 47.45%), subject aspect is in good category (scale 4; 113 or 50.90%), and media aspect is in very good category (scale 5; 161 or 48.35%). Results suggest that multimedia softwares which provide interactive musical learning are considered good as a learning material for junior high school students.

Keywords: development, multimedia, learning of music education