

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MUSIK
TRADISIONAL NUSANTARA BERBASIS *ADOBE FLASH*

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



Oleh

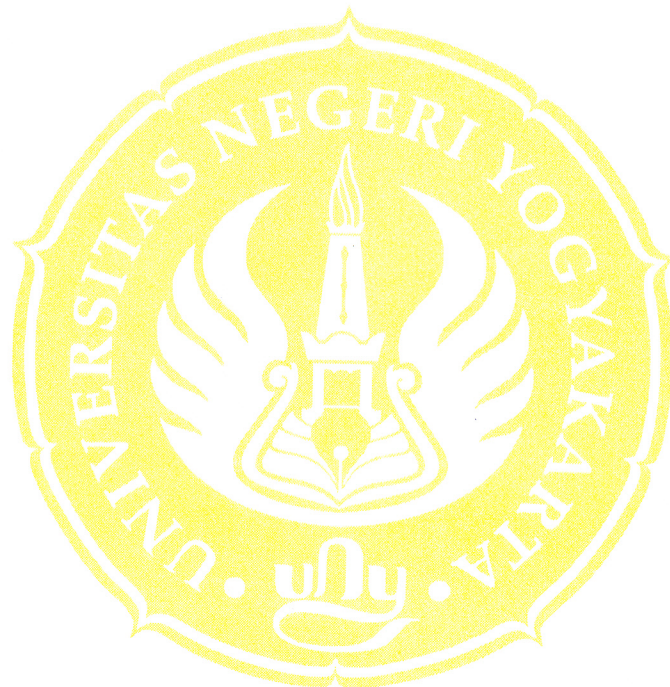
Aditya Nugroho

NIM 08208241030

JURUSAN PENDIDIKAN SENI MUSIK
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2014

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Multimedia Interaktif Apresiasi Musik Tradisional Nusantara Berbasis Adobe Flash Di SMP Negeri 1 Sleman* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta,

Pembimbing 1

Drs. Cipto Budi Handoyo, M.Pd.
NIP: 19650418 199203 1 002

Yogyakarta,

Pembimbing 2

Dra. Heni Kusumawati, M.Pd.
NIP 19671126 199203 2 001

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Pengembangan Multimedia Interaktif Musik Tradisional Nusantara Berbasis Adobe Flash* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 21 Februari 2014 dan dinyatakan lulus.

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Tumbur Silaen, S. Mus., M.Hum.	Ketua Penguji		18/3'14
Dra. Heni Kusumawati, M.Pd.	Sekretaris penguji		18/3'14
Dra. Ayu Niza Machfauzia, M.Pd.	Penguji Utama		17/3'14
Drs. Cipto Budy Handoyo, M.Pd.	Penguji Pendamping		19/3'14

Yogyakarta,

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,




Prof. Dr. Zamzani, M.Pd.

NIP 19550505 198011 1 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : Aditya Nugroho

NIM : 08208241030

Program Studi : Pendidikan Seni Musik

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, Februari 2014

Peneliti



Aditya Nugroho

Motto

"Our Creed does not command us to be free. It commands us to be wise." (Altair Ibn-La'Ahad in Assassins Creed)

Persembahan

Teriring rasa syukur kepada Allah SWT atas segala kekuatan, kesabaran, dan kenikmatan yang Dia limpahkan kepada hamba. Kepada orang-orang yang senantiasa saya sayangi dan saya cintai sepenuh hati :

- ❖ Kedua orangtua Bapak dan Ibu, terimakasih yang sebesar-besarnya atas jerih payah yang telah membesarkan, membimbing, dan mendoakan saya.*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Allah SWT atas segala kekuatan, kesabaran, dan kenikmatan yang Dia limpahkan kepada hamba. Berkat rahmat, hidayah, dan inayah-Nya akhirnya tugas akhir penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan.

Skripsi dengan judul Pengembangan Multimedia Interaktif Apresiasi Musik Tradisional Nusantara Berbasis *Adobe Flash* Di SMP Negeri 1 Sleman ini merupakan karya tulis penelitian yang disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Pengembangan media pembelajaran sangat diperlukan sebagai pendukung dan sumber belajar yang menarik bagi siswa. Peneliti merasa perlu memilih penelitian ini dengan harapan hasilnya dapat bermanfaat bagi siswa dan memotivasi para pendidik untuk berkreasi mengembangkan media yang ada. Dengan segala keterbatasan yang peneliti miliki, pengembangan ini diupayakan mengarah pada maksud tersebut.

Peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memfasilitasi dan membantu dalam berbagai bentuk, yaitu kepada :

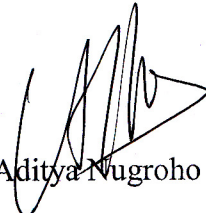
1. Drs. Cipto Budi Handoyo, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang sangat membantu dalam revisi dan memberikan solusi – solusi dengan bijaksana.;
2. Dra. Heni Kusumawati, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang penuh kesabaran dan bijaksana telah memberikan arahan, dan memberikan dorongan semangat hingga selesai penulisan ini.;

3. Mulyono, S.Pd. dan Girindra Agastya, S.Kom. selaku ahli materi dan ahli media dalam penelitian ini yang telah membimbing dan banyak memberi masukan bermanfaat.;
4. Dra. Wahyuni Kismardini selaku Kepala SMP Negeri 1 Sleman yang telah memberikan izin penelitian.;
5. Mulyono, S.Pd. selaku guru seni musik SMP Negeri 1 Sleman yang telah membantu dan memberikan informasi.;
6. Teman-teman seperjuangan Seni Musik UNY 2008 yang telah memberikan semangat, motivasi dan berbagi ilmu selama ini.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan-kekurangan, sehingga penulis mengharapkan adanya saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Yogyakarta, Februari 2014

Peneliti,



Aditya Nugroho

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR BAGAN	xv
ABSTRAK	xvi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Pengembangan	5
F. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan	5
G. Manfaat Pengembangan	6
H. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan	7

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori	9
1. Pengertian Media.....	9
2. Penggolongan Media.....	9
3. Pengertian Media Pembelajaran	11
4. Multimedia.....	12
5. CD Interaktif.....	13
6. Kelebihan dan Kekurangan CD Interaktif	13
7. <i>Adobe Flash</i>	14
8. Musik Tradisional Nusantara	15
a. Pengerian Musik Tradisional Nusantara	15
b. Karya Lagu Tradisional Nusantara	16
c. Penggolongan Alat Musik Tradisional	17
B. Penelitian yang Relevan	21
C. Kerangka Berfikir	22
D. Pertanyaan Penelitian	24

BAB III METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan	25
B. Prosedur Pengembangan	27
1. Analisis Kebutuhan	28
2. Pengembangan Produk	29
3. Penilaian dan Uji Coba	33
C. Desain Uji Coba Produk	33
1. Desain Uji Coba	33

2. Subjek Uji Coba	34
D. Teknik dan Instrumen	34
1. Teknik Pengumpulan Data	34
2. Instrumen Penelitian	35
3. Teknik Analisis Data	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Pengembangan	43
B. Data Hasil Uji Coba Produk	48
C. Deskripsi Produk Awal	50
D. Revisi Produk	56
E. Kajian Produk Akhir	58
F. Keterbatasan Penelitian	75
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan Tentang Produk	76
B. Saran Pemanfaatan Produk	77
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Angket Penilaian Ahli Media	37
Tabel 2. Angket Penilaian Ahli Materi	38
Tabel 3. Angket Penilaian Untuk Siswa	40
Tabel 4. Hasil Angket penilaian Ahli Materi	44
Tabel 5. Hasil Angket penilaian Ahli Media	47
Tabel 6. Hasil Uji Coba Pengguna	49

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Alat Musik Gong	18
Gambar 2. Alat Musik Angklung	18
Gambar 3. Alat Musik Kolintang	18
Gambar 4. Alat Musik Seruling Bambu	19
Gambar 5. Alat Musik Serunai	19
Gambar 6. Alat Musik Kendang	19
Gambar 7. Alat Musik Tifa	20
Gambar 8. Alat Musik Rebana	20
Gambar 9. Alat Musik Rebab	20
Gambar 10. Alat Musik Sasando	21
Gambar 11. <i>Range</i> penilaian dari ahli materi.....	45
Gambar 12. <i>Range</i> penilaian dari ahli media	48
Gambar 13. <i>Range</i> penilaian dari siswa	50
Gambar 14. Menu utama	51
Gambar 15. Menu Materi	52
Gambar 16. Menu Pengertian Musik Tradisional Nusantara	52
Gambar 17. Alat Musik Chordophone	53
Gambar 18. Alat Musik Aerophone.....	53
Gambar 19. Alat Musik Membranophone	54
Gambar 20. Alat Musik Idiophone.....	54
Gambar 21. Menu Lagu Tradisional Nusantara	55
Gambar 22. Menu Ragam Musik Tradisional Nusantara	56
Gambar 23. Menu Home	59

Gambar 24. Menu SK & KD	60
Gambar 25. Menu Materi.	60
Gambar 26. Menu Pengertian Musik Tradisional Nusantara.....	61
Gambar 27. Alat Musik Chordophone	62
Gambar 28. Alat Musik Aerophone.....	62
Gambar 29. Alat Musik Membranophone	63
Gambar 30. Alat Musik Idiophone.....	63
Gambar 31. Menu Lagu Tradisional Nusantara	66
Gambar 32. Menu Ragam Musik Tradisional Daerah	72
Gambar 33. Menu Latihan	73
Gambar 34. Menu Profil	73
Gambar 35. Menu Petunjuk	74

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 1. Prosedur penelitian dan pengembangan Borg & Gall.....	26
Bagan 2. Prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis <i>Adobe Flash</i> ...	27
Bagan 3. Prosedur pengembangan produk media berbasis <i>Adobe Flash</i>	30
Bagan 4. Flowchart Multimedia Interaktif Musik Tradisional Nusantara	32

**Pengembangan Multimedia Interaktif Apresiasi Musik Tradisional
Nusantara Berbasis Adobe Flash
di SMP N 1 Sleman**

**Oleh
Aditya Nugroho
NIM 08208241030**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk pembelajaran CD interaktif apresiasi musik tradisional Nusantara dengan program *adobe flash* dalam mata pelajaran Seni Budaya. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui kelayakan media CD interaktif apresiasi musik tradisional Nusantara dengan program *adobe flash* pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Sleman.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Produk yang dikembangkan adalah multimedia pembelajaran apresiasi musik tradisional nusantara yang bersifat interaktif. Model penelitian pengembangan dalam metode *Research & Development* adalah (1) Analisis Kebutuhan, (2) Pengembangan Produk, (3) Produk Awal, (4) Penilaian Ahli, (5) Uji Coba, (6) Produk Akhir. Uji coba pengembangan multimedia interaktif pembelajaran apresiasi musik tradisional Nusantara dilakukan di SMP N 1 Sleman, Yogyakarta. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dan statistik deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Multimedia yang dikembangkan dalam penelitian ini berisi teks, gambar, animasi slide, audio dan video yang memerlukan *space* atau ukuran 200 MB, dalam bentuk kepingan CD (*compact disc*). (2) Dari hasil penilaian ahli media disimpulkan bahwa multimedia interaktif apresiasi musik tradisional nusantara layak digunakan dilapangan. Uji coba produk terhadap guru seni musik selaku ahli materi menyimpulkan bahwa multimedia interaktif ini sangat menarik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran di SMP Negeri 1 Sleman maupun di sekolah – sekolah lainnya. Sedangkan dari penilaian siswa dapat diketahui bahwa banyak siswa yang menyukai dan tertarik dengan multimedia pembelajaran apresiasi musik tradisional nusantara ini, terutama pada saat mendengarkan bunyi lagu-lagu tradisional Nusantara dan melihat video musik tradisional Nusantara. Hal itu ditunjukkan dengan hasil angket penilaian siswa yaitu dari 23 siswa, yang kurang tertarik hanya 4 siswa, dan didapatkan persentase 82%, maka dapat dikatakan bahwa penilaian multimedia interaktif apresiasi musik tradisional nusantara masuk kategori layak dan menarik untuk digunakan sebagai salah satu sumber belajar karena berada di antara kategori setuju dan sangat setuju bahwa penilaian multimedia tersebut baik.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan faktor utama yang berperan penting dalam membentuk pribadi manusia menurut ukuran normatif. Menurut Sudarwan (2002: 25) pendidikan merupakan salah satu instrumen utama dalam pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM), tenaga kependidikan memiliki tanggung jawab untuk mengemban tugas itu. Menyadari akan hal tersebut pemerintah sangat serius menangani bidang pendidikan, sehingga mampu menciptakan generasi penerus bangsa yang berkualitas dan mampu menyesuaikan diri untuk hidup bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Pendidikan di sekolah dikatakan baik jika dilihat dari keberhasilan proses pembelajaran. Keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa unsur, di antaranya siswa, guru, kurikulum, metode maupun strategi pembelajaran, dan sarana dan prasarana (media pembelajaran) yang digunakan dalam proses pembelajaran, akan tetapi kondisi nyata proses pembelajaran di sekolah tidak sepenuhnya berjalan dengan baik. Proses pembelajaran yang kurang baik dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti minat siswa yang masih rendah dalam mengikuti pelajaran, kinerja guru yang kurang maksimal dalam proses pembelajaran, serta sarana dan prasarana yang kurang memadai dan bervariasi.

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, guru merupakan salah satu unsur penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Tugas guru di sini yaitu

sebagai pengajar dan pendidik. Sebagai pengajar guru bertugas menuangkan sejumlah bahan pelajaran ke dalam otak siswa, sedangkan sebagai pendidik guru bertugas membimbing dan membina siswa agar menjadi manusia susila yang cakap, aktif, kreatif, dan mandiri (Syaiful Bahri Djamarah, 2002: 73).

Berdasar pada standar isi kurikulum KTSP di Sekolah Menengah Pertama mata pelajaran seni budaya dijabarkan dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar, pada setiap standar kompetensi mata pelajaran seni budaya mencakup kegiatan berapresiasi karya seni dan berekspresi melalui karya seni. Sebagaimana telah diketahui bahwa kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) mata pelajaran Seni Budaya mencakup kegiatan berapresiasi karya seni dan berkreasi/ berekspresi melalui karya seni rupa, musik, tari teater (Tim Pustaka Yustisia, 2007 : 96).

Bertolak dari cakupan pelajaran seni budaya, pembelajaran seni musik merupakan salah satu pelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan apresiasi siswa melalui karya seni musik. Untuk mencapai tujuan pembelajaran seni musik perlu dikembangkan proses pembelajaran yang mengarah pada pencapaian tujuan dan keberhasilan suatu pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi, kreativitas siswa untuk belajar, dan kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SMP Negeri 1 Sleman diperoleh data bahwa pada pelajaran pendidikan seni musik belum menggunakan multimedia interaktif. Selain itu guru hanya menggunakan metode ceramah, demonstrasi, dan tanya jawab sehingga proses pembelajaran kurang menarik.

Fasilitas di sekolah seperti laboratorium komputer kurang dipergunakan secara maksimal serta kurangnya sumber belajar tentang apresiasi musik tradisional nusantara di sekolah.

Untuk itu peneliti tertarik menerapkan media pembelajaran berupa multimedia yang dikemas dalam bentuk CD (*Compact Disc*) Interaktif Musik Tradisional Nusantara, sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang mempermudah pemahaman siswa terhadap apresiasi musik dalam seni budaya khususnya pada materi yang dianggap kurang menarik untuk siswa dan sulit dipelajari. CD Interaktif Musik Tradisional Nusantara yang dikembangkan oleh peneliti diharapkan dapat membuat siswa lebih tertarik untuk belajar karena multimedia interaktif ini berisi audio, visual, teks, dan grafis yang dikemas secara interaktif dan mampu menarik dan memudahkan siswa untuk belajar.

CD Interaktif Musik Tradisional Nusantara ini juga dapat membantu siswa dalam mempelajari materi tentang musik tradisional nusantara secara mandiri di luar jam sekolah. Fasilitas laboratorium komputer juga dapat dimanfaatkan secara maksimal. Penelitian ini juga sebagai upaya yang diharapkan dapat memunculkan pikiran-pikiran kreatif dari siswa SMP dalam mempelajari Seni Budaya, khususnya untuk kompetensi Apresiasi Musik Tradisional Nusantara. Kurangnya buku-buku dan sarana penunjang mata pelajaran Seni Budaya juga merupakan salah satu aspek pendorong perlunya dilakukan penelitian ini.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Penggunaan Multimedia Interaktif Musik Tradisional Nusantara belum dikembangkan di sekolah – sekolah khususnya di SMP Negeri 1 Sleman.
2. Rendahnya pemanfaatan fasilitas di sekolah untuk sarana pembelajaran khususnya pembelajaran musik tradisional nusantara.
3. Siswa tidak dapat belajar secara mandiri di luar sekolah secara maksimal.
4. Kurangnya buku-buku, sumber belajar, dan sarana penunjang mata pelajaran Seni Budaya.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah serta identifikasi masalah-masalah tersebut, maka dalam permasalahan penelitian ini dibatasi hanya pada pengembangan multimedia interaktif musik tradisional nusantara pada pembelajaran musik tradisional nusantara di SMP Negeri 1 Sleman serta keefektifan produk yang dihasilkan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dalam penelitian ini dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk multimedia pembelajaran musik tradisional nusantara dengan format CD yang dihasilkan?

2. Apakah penggunaan CD Interaktif Musik Tradisional Nusantara layak digunakan sebagai alternatif sumber media pembelajaran apresiasi musik tradisional nusantara ?

E. Tujuan Pengembangan

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan dan menghasilkan produk pembelajaran multimedia interaktif musik tradisional nusantara yang dikemas dalam bentuk kepingan CD dengan program *Adobe Flash CS3* dalam mata pelajaran Seni Musik.
2. Untuk mengetahui kelayakan media CD Interaktif Musik Tradisional Nusantara dengan program *Adobe Flash CS3* pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Sleman.

F. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan berupa multimedia interaktif musik tradisional nusantara. Tahap awal pengembangan ini didesain untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Sleman untuk dua kompetensi dasar pada semester 1. Pengembangan produk dilakukan berdasar hasil observasi dan hasil analisis kebutuhan pembelajaran, kondisi siswa, kondisi sekolah, serta fasilitas teknologi di sekolah baik perangkat lunak (*software*), maupun perangkat keras (*hardware*).

1. Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak yang digunakan untuk membuat media interaktif ini adalah *adobe flash cs3*, *adobe photoshop*, *total video converter*. Multimedia ini dikembangkan dengan model *branching* sehingga siswa dapat memilih materi yang akan dipelajari terlebih dulu. *Windows* yang digunakan adalah *windows XP*, *windows 7* maupun *windows 8*.

2. Perangkat Keras (*Hardware*)

Multimedia interaktif pembelajaran musik tradisional nusantara dibuat dengan sistem operasi komputer berbasis *Ms Windows 8*, dengan *hardware* pendukung minimal sebagai berikut :

- a. Processor Intel Core 2 Duo CPU 2.00 GHz
- b. VGA ATI Redeon HD 4500
- c. Monitor 16" LCD
- d. 2 GB DDR 2 Memory
- e. 320 GB HDD
- f. DVD Super Multi DL Drive

G. Manfaat Pengembangan

Berdasarkan tujuan penelitian di atas dapat diperoleh kegunaan atau manfaat. Adapun manfaat penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat menambah wacana baru tentang pengembangan media pembelajaran yang

bermanfaat dalam proses pembelajaran di Sekolah Menengah Pertama (SMP) khususnya dan perkembangan dunia pendidikan pada umumnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti :

Untuk menambah pengetahuan dalam hal pembuatan multimedia interaktif musik tradisional nusantara dan sebagai pembelajaran untuk mengembangkan multimedia interaktif yang lebih menarik lagi.

b. Bagi Sekolah

Diharapkan dengan adanya hasil dari penelitian ini dapat menjadi masukan bagi pihak sekolah dan upaya sosialisasi penggunaan media *Compact Disc* (CD) sebagai multimedia pembelajaran seni budaya dengan pokok bahasan Musik Tradisional Nusantara di kelas VIII.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi agar multimedia interaktif musik tradisional nusantara dapat dimanfaatkan dengan baik adalah :

1. Desain yang dibuat dirancang dengan baik sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran berbentuk multimedia interaktif yang di kemas dalam CD.
2. Tersedia komputer atau laptop, *over head proyektor* (OHP) dan layar *Liquid Crystal Display* (LCD), *headset* sehingga multimedia interaktif musik tradisional nusantara dapat digunakan.

3. Guru dan siswa dapat mengoperasikan komputer sehingga pembelajaran dapat dilaksanakan dengan menggunakan multimedia interaktif musik tradisional nusantara.

Keterbatasan dalam pengembangan multimedia interaktif musik tradisional nusantara dalam penelitian dan pengembangan ini adalah :

1. Tingginya biaya pengadaan dan pengembangan program komputer.
2. Tingkat kerumitan dalam pembuatan multimedia interaktif musik tradisional nusantara.

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pengertian Media

Media berasal dari kata *medium* yang berarti perantara atau pengantara. Banyak sekali definisi tentang media antara lain adalah menurut Gerlach dan Ely yang dikutip Azhar Arsyad (2002: 3) menyatakan bahwa “Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Menurut Criticos, dalam Daryanto (2010: 4) bahwa media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Heinich (dalam Daryanto, 2010: 4) mengemukakan media secara harfiah berarti perantara (*between*) yakni perantara sumber pesan dengan penerima pesan, sedangkan Gagne (Sadiman, 2003: 6) mengemukakan bahwa media adalah berbagai komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan pengertian media adalah perantara yang berupa manusia, materi, atau kejadian di dalam lingkungan sehingga menimbulkan pesan atau informasi yang dapat merangsang seseorang untuk belajar dan memperoleh pengetahuan, ketrampilan, dan sikap.

2. Penggolongan Media

Penggolongan media secara umum dapat dilihat dari kemampuannya dalam membangkitkan rangsangan indra. Dilihat dari rangsangan indranya, media

dibedakan menjadi beberapa golongan (Anderson, 1987: 23), yaitu sebagai berikut :

- a. Media Audio
Media audio merupakan alat bantu mengajar yang berhubungan dengan indra pendengaran, contoh: radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam, dan laboratorium bahasa.
- b. Media Visual
Media visual merupakan alat bantu mengajar yang berhubungan dengan indra penglihatan, contoh: gambar, tulisan, maupun objek.
- c. Media Audio Visual
Media audio visual merupakan media pembelajaran berbasis komputer.

Selanjutnya klasifikasi media pembelajaran menurut taksonomi Leshin, dkk., dalam Arsyad, (2007: 81-101), yaitu:

- 1) Media berbasis manusia
Media berbasis manusia merupakan media yang digunakan untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi. Media ini bermanfaat khususnya bila tujuan kita adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan pembelajaran.
- 2) Media berbasis cetakan
Media pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, buku kerja/latihan, jurnal, majalah, dan lembar lepas.
- 3) Media berbasis visual
Media berbasis visual (image atau perumpamaan) memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.
- 4) Media berbasis Audio-visual
Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio-visual adalah penulisan naskah dan storyboard yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan, dan penelitian. Contoh media yang berbasis audio-visual adalah video, film, slide bersama tape, televisi.

5) Media berbasis komputer

Dewasa ini komputer memiliki fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan. Komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama Computer- Managed Instruction (CMI). Adapula peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar; pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau kedua-duanya. Modus ini dikenal sebagai Computer-Assisted Instruction (CAI). CAI mendukung pembelajaran dan pelatihan akan tetapi ia bukanlah penyampai utama materi pelajaran. Komputer dapat menyajikan informasi dan tahapan pembelajaran lainnya disampaikan bukan dengan media komputer.

Berikut adalah penjelasan-penjelasan model pembelajaran berbasis komputer menurut Simon (dalam Wena 2011:203), yaitu :

- a. Latihan dan praktek. Dalam pembelajaran berbasis komputer ini siswa diberikan pertanyaan atau masalah untuk dipecahkan kemudian komputer akan memberikan respon atas jawaban yang diberikan siswa.
- b. Tutorial. Model pembelajaran ini menyediakan rancangan pembelajaran yang kompleks berisi materi pembelajaran, latihan yang disertai umpan balik
- c. Simulasi. Model pembelajaran ini menyajikan pembelajaran dengan sistem suatu proses peniruan dari sesuatu yang nyata dalam bentuk animasi.

3. Pengertian Media Pembelajaran

Secara umum media pembelajaran dalam dunia pendidikan sering disebut dengan media. Menurut Gagne (Sadiman, 2003: 6) media adalah berbagai komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk berpikir. Sedangkan menurut Brigs (Sadiman, 2003: 6) media pembelajaran adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta dapat merangsang siswa untuk belajar. Menurut Latuheru (1988: 14) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang interaktif dan komunikatif.

4. Multimedia

Multimedia merupakan salah satu sarana pendukung dalam dunia pendidikan. Menurut Rosch (Darmawan, 2011: 32) bahwa multimedia dipandang sebagai suatu kombinasi antara komputer dan video. Pendapat yang hampir sama dikemukakan oleh Mc. Cormik (dalam Darmawan, 2011: 32) bahwa multimedia merupakan sebuah kombinasi tiga elemen yaitu suara, gambar dan teks, sedangkan Robin dan Linda mendefinisikan multimedia sebagai alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif dengan mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video (Darmawan, 2011: 32). Definisi yang lebih mendalam disampaikan oleh Hofstetter yang mengartikan multimedia sebagai pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video atau animasi) dengan menggabungkan *link tool* yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi untuk berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi (Suyanto, 2005: 20).

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat diambil pengertian bahwa multimedia adalah suatu kombinasi antara komputer dan video yang berupa teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video untuk menciptakan suatu presentasi yang dinamis, sehingga pengguna dapat melakukan navigasi untuk berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.

5. CD Interaktif

Dengan kemajuan teknologi, perpaduan komputer dan kepingan CD dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif dan efisien dalam bentuk CD pembelajaran interaktif. Apalagi di hampir setiap sekolah sudah mempunyai komputer yang jumlahnya cukup memadai untuk digunakan dalam proses pembelajaran serta siswa yang mempunyai keterampilan memadai juga untuk mengoperasikan komputer. CD interaktif merupakan salah satu bagian dari desain grafis atau desain komunikasi visual. CD atau *Compact Disc* adalah piringan optik yang digunakan untuk menyimpan data berkapasitas besar (Widodo, 2002: 75), sedangkan interaktif atau interaksi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 383) adalah hal saling melakukan aksi, berhubungan, mempengaruhi, antarhubungan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan pengertian CD interaktif adalah sekumpulan data yang disimpan dalam sebuah kepingan CD di mana data atau *file* yang ada di dalamnya saling berhubungan atau berinteraksi.

6. Kelebihan dan Kekurangan CD Interaktif sebagai Media Pembelajaran

Media pembelajaran saat ini sudah semakin beragam, mulai dari media konvensional sampai dengan media modern. Dalam penelitian ini media modern berbentuk CD interaktif dipilih sebagai alat untuk mengembangkan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik. Menerapkan suatu media pembelajaran yang baik perlu mempertimbangkan kelebihan dan kekurangan dari media itu sendiri.

Menurut praktisi media Augustus Savara (dalam Maroebeni, <http://maroebeni.wordpress.com/2008/11/05/perkembangan-multimedia-dan-cdinteraktif>), CD interaktif memiliki kelebihan dan kekurangan. Hal yang akan dijelaskan terlebih dahulu adalah kelebihan CD interaktif. Kelebihan pertama dari CD interaktif adalah terdapat menu-menu khusus yang dapat diklik oleh *user* untuk memunculkan informasi. Kelebihan yang kedua adalah mampu menambah pengetahuan. Kelebihan ketiga adalah tampilan audio visualnya lebih menarik dibandingkan media tradisional. Selanjutnya dijelaskan bahwa, kekurangan media CD Interaktif tidak terlalu banyak. Kekurangan tersebut di antaranya: medium yang digunakan hanya dapat melalui komputer, membatasi target *audience* karena hanya pemakai komputer saja yang dapat mengaksesnya.

Dari beberapa kelebihan CD interaktif tersebut, dapat diketahui bahwa CD interaktif dapat menyajikan suatu aplikasi secara interaktif dengan tampilan audio visual yang menarik, yang dapat berinteraksi dengan program komputer. Dengan adanya media yang interaktif maka pembelajaran akan sangat mudah dipahami oleh siswa, karena media ini akan lebih menarik dibandingkan hanya dengan metode ceramah.

7. Adobe Flash

Adobe Flash adalah suatu program animasi yang banyak digunakan para desainer untuk menghasilkan karya-karya dalam berbagai bidang animasi khususnya animasi interaktif. Adapun keunggulan dari *software Adobe Flash* menurut Tim divisi penelitian dan pengembangan Madcom (2008: 1-2) adalah sebagai berikut.

- a. Dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah *movie* atau objek yang lain.
- b. Dapat membuat animasi dari satu bentuk ke bentuk lain.
- c. Dapat membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditentukan.
- d. Dapat dikonversi dan dipublikasikan ke dalam beberapa tipe yang cukup umum pada penggunaan *software* lain, seperti: .swf, .html, .gif, .jpg, .png, .exe, .mov dan lain sebagainya.

Dalam program *Adobe Flash* terdapat beberapa istilah yang harus dipahami. Berikut beberapa istilah dalam *Adobe Flash* yang sering dijumpai pada saat pembuatan sebuah *project* animasi:

- a. *Properties* adalah bagian yang berisi perintah-perintah *property* suatu pekerjaan.
- b. Animasi adalah suatu gerakan objek yang diatur sedemikian rupa sehingga dapat bergerak sesuai keinginan animator.
- c. *Action Script* adalah perintah yang diletakkan pada suatu objek yang berfungsi menjalankan suatu perintah tertentu.
- d. *Movie clip* adalah animasi yang digabungkan dengan animasi lain.
- e. *Layer* adalah sebuah tempat dengan fasilitas keterangan nama yang dapat diisi dengan objek yang dapat dianimasikan dan dikombinasikan dengan layer lain.
- f. *Frame* adalah bagian dari *layer* yang digunakan untuk mengatur pembuatan animasi.
- g. *Scene* adalah layar yang digunakan untuk menyusun objek-objek baik tulisan maupun gambar.
- h. *Timeline* adalah bagian yang digunakan untuk menampung layer sebagai patokan waktu pada suatu animasi.
- i. *Masking* adalah perintah yang digunakan untuk mengilangkan sebuah isi dari layer.
- j. *Keyframe* adalah suatu keterangan tanda yang berfungsi sebagai penanda, acuan atau batasan akan suatu gerakan animasi.

8. Musik Tradisional Nusantara

a. Pengertian Musik Tradisional Nusantara

Musik tradisional adalah musik yang lahir dan berkembang di suatu daerah tertentu dan diwariskan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya (Ali, 2006: 2), sedangkan menurut Sedyawati (1992 : 23) musik

tradisional adalah musik yang digunakan sebagai perwujudan dan nilai budaya yang sesuai dengan tradisi. Musik tradisional tidak berarti bahwa suatu musik dan berbagai unsur-unsur di dalamnya bersifat kolot, kuno atau ketinggalan zaman. Namun, musik tradisional adalah musik yang bersifat khas dan mencerminkan kebudayaan suatu etnis atau masyarakat (Purba, 2007:2).

Nusantara merupakan istilah yang dipakai untuk menggambarkan wilayah kepulauan Indonesia yang membentang dari sabang sampai merauke. Tiap daerah di Indonesia mempunyai berbagai macam budaya dan ciri khas masing-masing.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa musik tradisional nusantara adalah musik yang lahir dan berkembang dari berbagai daerah di Indonesia yang mempunyai nilai budaya tinggi sehingga mencerminkan kebudayaan suatu daerah dengan ciri khas yang berbeda-beda dan diwariskan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya.

b. Karya Lagu Tradisional Nusantara

Hampir setiap daerah di nusantara ini memiliki karya lagu tradisional sesuai dengan ciri khas setiap daerah tersebut. Suatu karya lagu tradisional di dalamnya terdapat gambaran mentalitas, prinsip-prinsip ekspresif, dan nilai-nilai estetika suatu jenis masyarakat (Purba, 2007: 2). Setyobudi, dkk (2007: 47) mengungkapkan bahwa hampir setiap daerah memiliki karya musik berupa lagu dengan menggunakan bahasa daerah masing-masing yang berisi gambaran kehidupan masyarakat setempat secara umum. Contoh beberapa lagu tradisional

nusantara yang terkenal yaitu Suwe Ora Jamu (Jawa Tengah), Bubuy Bulan (Jawa Barat), Burung Kakak Tua (Maluku), Ayam Den Lapeh (Sumatera Barat), Ampar-ampar Pisang (Kalimantan Selatan), Desaku (Nusa Tenggara Timur), Burung Tantina (Maluku), O Ina Ni Keke (Sulawesi Selatan) dan masih banyak lainnya. Peneliti akan menyajikan hampir semua lagu di seluruh nusantara, agar siswa bisa lebih mengenal karya lagu tradisional dari setiap daerah di Indonesia.

c. Penggolongan Alat Musik Tradisional

Selain karya lagu tradisional nusantara, adapun alat musik yang menjadi ciri khas dan keunikan dari berbagai daerah di Indonesia. Alat musik daerah yang terdapat di Indonesia bermacam-macam bentuk, bahan, dan fungsinya. Menurut *Catalog Of The Musical Instrument Collection* (dalam Prabowo 2012 : 28-34), alat musik ditinjau dari sumber bunyi atau suara yang dihasilkan digolongkan menjadi empat yaitu *Chordophone, Aerophone, Membranophone, Idiophone*. Pendapat tersebut sama dengan Mahillon - Sach - Hornbostel (dalam Soeharto, 1987:51-52) yang mengelompokkan alat-alat musik berdasarkan sumber bunyinya diantaranya adalah :

1) Ideofon adalah alat musik yang sumber bunyinya berupa badan dari alat itu sendiri. Contoh :

a) Gong



Gambar 1. Alat Musik Gong
(www.nasihatorangtua.blogspot.com)

b) Angklung



Gambar 2. Alat Musik Angklung
(update-profile.blogspot.com)

c) Kolintang



Gambar 3. Alat Musik Kolintang
(viandra-onepiece.blogspot.com)

2) Aerofon adalah alat musik yang sumber bunyinya berupa aero atau udara.

Contoh :

a) Seruling Bambu



Gambar 4. Alat Musik Seruling Bambu
(<http://macammakati.blogspot.com>)

b) Serunai



Gambar 5. Alat Musik Serunai
(<http://id.wikipedia.org/wiki/Serunai>)

3) Membranofon adalah alat musik yang sumber bunyinya berupa membran atau selaput kulit. Contoh :

a) Kendang



Gambar 6. Alat Musik Kendang
(gamelangong.blogspot.com)

b) Rebana



Gambar 7. Alat Musik Tradisional Rebana
(www.indonesian.irib.ir)

c) Tifa



Gambar 8. Alat Musik Tifa
(<http://id.wikipedia.org/wiki/Tifa>)

4) Kordofon adalah alat musik yang sumber bunyinya berupa kord, tali atau dawai. Contoh :

a) Rebab



Gambar 9. Alat Musik Rebab
(<http://www.proghita.com>)

b) Sasando



Gambar 10. Alat Musik Sasando
(<http://id.wikipedia.org/wiki/Sasando>)

B. Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan Sulaiman (2009) dengan judul skripsi "*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Software Adobe Flash CS3 untuk Apresiasi Musik SMP kelas VIII*". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran CD interaktif "*Mengenal Musik Daerah*" dengan bantuan software *Adobe Flash CS3* dapat dijadikan sebagai sarana media interaktif alat bantu pembelajaran apresiasi musik bagi siswa SMP kelas VIII.
2. Penelitian ke dua yang relevan dengan penelitian ini dilakukan oleh Prima Debi Asesorita (2013), dengan judul "*Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Vokal Di SMA N 1 Gombong*", hasil penelitiannya menunjukkan bahwa berdasarkan hasil pengujian, uji validitas media oleh ahli media mendapatkan hasil setuju dengan isi angket sedangkan hasil validasi oleh ahli materi juga mendapat hasil yang setuju dengan isi angket. Kemudian setelah diujicobakan ke pengguna (siswa), hasil uji coba media oleh siswa mendapat

prosentase total sebesar 94% maka dapat dikatakan bahwa penilaian multimedia interaktif pembelajaran vokal masuk kategori layak dan menarik untuk digunakan sebagai salah satu sumber belajar karena berada di kategori setuju dan sangat setuju bahwa penilaian media tersebut baik.

Dari dua contoh hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan media pembelajaran, hasil pembelajaran lebih baik dibandingkan dengan metode verbal atau konvensional. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang akan dilakukan, karena menghasilkan produk yang sudah dikembangkan dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa melalui apresiasi musik terhadap musik tradisional nusantara.

C. Kerangka Pikir

Keberhasilan dalam suatu pendidikan dapat ditunjukkan dengan semakin meningkatnya prestasi belajar siswa. Salah satu faktor yang mempunyai pengaruh cukup besar dalam pencapaian hasil belajar adalah media pembelajaran yang digunakan saat proses belajar mengajar berlangsung. Media pembelajaran pada prinsipnya adalah sebuah proses komunikasi, yakni proses penyampaian pesan yang diciptakan melalui suatu kegiatan penyampaian dan tukar menukar pesan atau informasi oleh setiap guru dan peserta didik.

Dalam penyampaian materi di sebagian besar sekolah saat ini masih menggunakan sistem seperti sekolah-sekolah pada umumnya, yaitu guru menyampaikan materi di depan kelas dengan sarana papan tulis dan spidol untuk memberikan contoh atau gambaran kepada para siswanya. Dengan begitu, penyampaian materi pelajaran yang tersampaikan kepada siswa cenderung

monoton dan tidak menarik, kreativitas siswa tidak berkembang, dan suasana di dalam ruang kelas menjadi biasa saja. Oleh karena itu, diperlukan adanya multimedia interaktif dalam bentuk CD pembelajaran yang dapat membantu kegiatan penyampaian materi kepada peserta didik sebagai inovasi dan salah satu cara untuk mendekatkan peserta didik dengan sarana teknologi informasi yaitu komputer. Diharapkan dengan penyampaian materi menggunakan CD Pembelajaran Interaktif ini akan lebih mudah di pelajari dan diingat karena indera para peserta didik lebih dipancing untuk semakin aktif, khususnya indera penglihatan dan pendengaran.

Saat ini, sebagian besar sekolah-sekolah sudah terfasilitasi dengan komputer, tetapi tidak banyak guru yang memanfaatkan fasilitas tersebut sebagai perantara media pembelajaran yang lebih menarik. Oleh karena itu, peneliti memilih CD Interaktif sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan mempermudah memahami sebuah materi, sehingga diharapkan hasil belajar pelajaran seni musik khususnya materi apresiasi musik tradisional nusantara peserta didik akan meningkat.

Dalam proses pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, tentunya peneliti memerlukan *software* yang dapat menyediakan kebutuhan yang sesuai, serta dapat digunakan dalam pengembangan media. *Adobe Flash CS3* merupakan *software* yang mampu menghasilkan animasi interaktif pembelajaran yang menarik. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS3*, merupakan salah satu alternatif pengembangan media pembelajaran yang baik.

D. Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Terkait produk untuk aplikasi multimedia interaktif musik tradisional nusantara yang dihasilkan, pertanyaan penelitiannya adalah sebagai berikut :
 - a. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat berperan sebagai media pembelajaran musik tradisional nusantara sebagai sarana belajar individual ?
 - b. Apakah produk yang dibuat mampu mempermudah pemahaman siswa dalam kegiatan belajar di sekolah ?
2. Terkait kualitas produk yang dikembangkan, yaitu sebagai berikut :
 - a. Bagaimana kualitas produk yang dikembangkan ditinjau dari aspek materi ?
 - b. Bagaimana kualitas produk yang dikembangkan ditinjau dari aspek multimedia interaktif?
 - c. Bagaimana tanggapan pengguna setelah mencoba multimedia interaktif musik tradisional nusantara?

BAB III METODE PENELITIAN

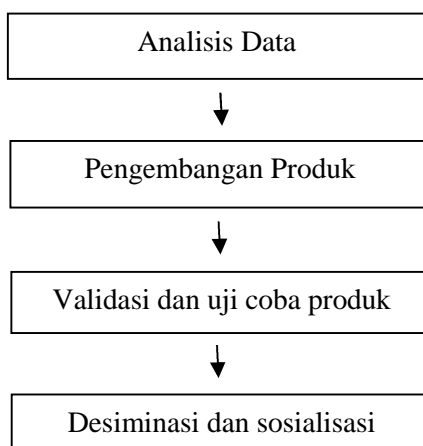
A. Model Pengembangan

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*), karena R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2010 : 407). Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk mengembangkan dan memvalidasi produk yang dihasilkan. Sesuai dengan pernyataan Borg & Gall (1983:772) yaitu “*R&D is process used to develop and validate educational products*”.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa penelitian dan pengembangan di bidang pendidikan merupakan model penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk guna meningkatkan serta mengembangkan mutu pembelajaran secara efektif dan efisien. Hasil produk dari penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan dan mengembangkan mutu pendidikan dan pembelajaran. Adapun produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa multimedia interaktif musik tradisional nusantara berbasis *Adobe Flash* yang dikemas dalam kepingan CD.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini (Ghufron (2007 : 9-10) merupakan jenis model pengembangan hasil adaptasi dari model Borg & Gall (1983) yang menyatakan bahwa dalam penelitian dan pengembangan memiliki sepuluh langkah pelaksanaan penelitian, yaitu (1) studi pendahuluan dan pengumpulan data, (2) perencanaan , (3) mengembangkan produk awal , (4) uji

coba awal, (5) revisi untuk menyusun produk utama, (6) uji coba lapangan utama, (7) revisi untuk menyusun produk operasional, (8) uji coba produk operasional (uji efektivitas produk), (9) revisi produk dan (10) diseminasi dan implementasi produk hasil pengembangan. Kesepuluh langkah tersebut secara umum terdiri atas empat tahapan yaitu seperti yang terlihat pada Bagan 1.

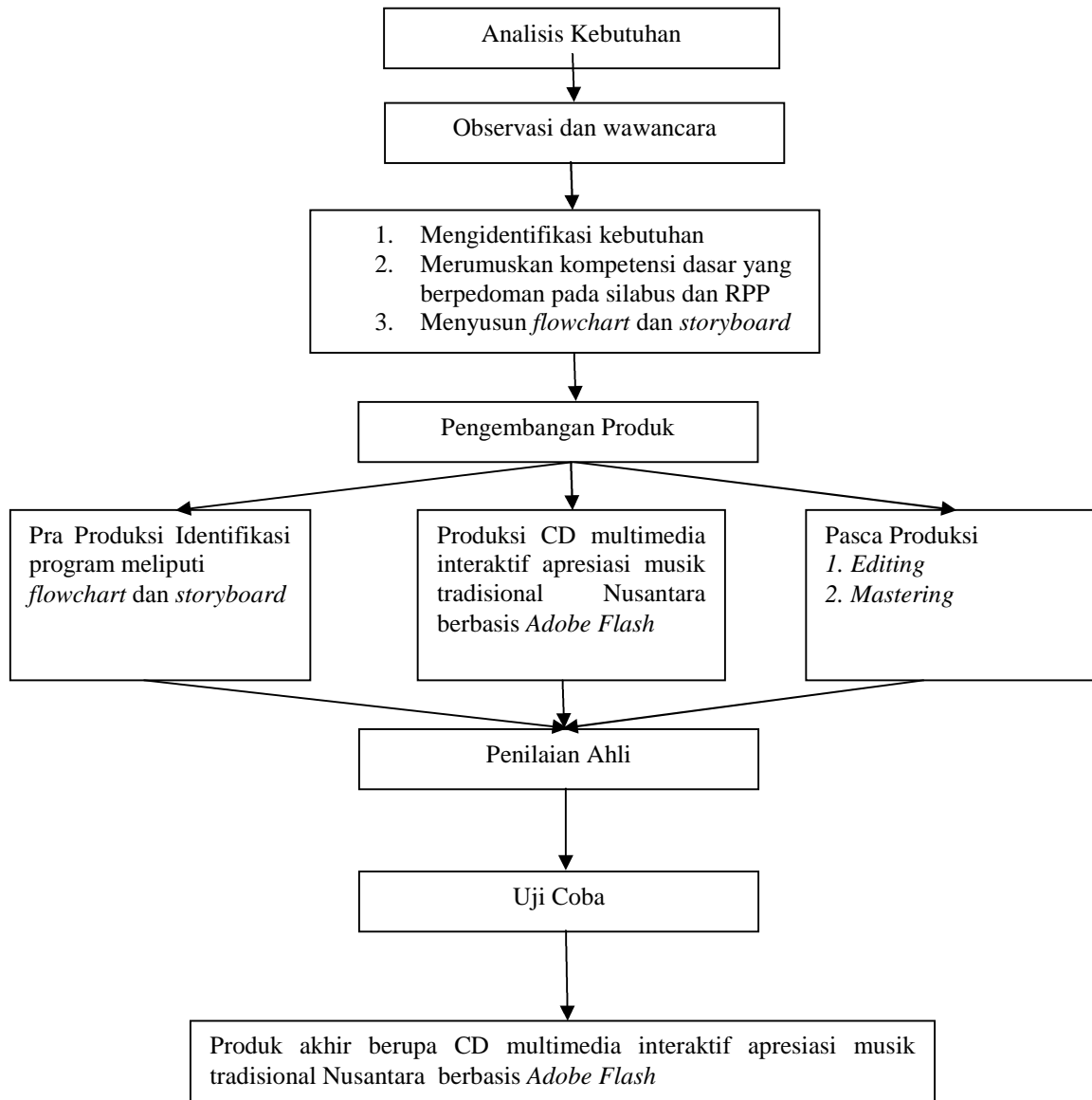


Bagan 1. Prosedur penelitian dan pengembangan Borg & Gall

Tahap desiminasi bertujuan agar produk yang dikembangkan dapat digunakan oleh masyarakat luas. Inti dari kegiatan ini adalah melakukan sosialisasi produk hasil pengembangan. Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran apresiasi musik tradisional nusantara berbasis *Adobe Flash* ini tidak melalui tahap desiminasi, karena produk ini hanya sebagai media pembelajaran untuk SMP dan tidak disosialisasikan kepada masyarakat luas.

Langkah-langkah pengembangan secara rinci pada setiap tahapan dijabarkan dalam prosedur pengembangan.

B. Prosedur Pengembangan



Bagan 2. Prosedur pengembangan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* (Ghufron 2007 : 10)

Prosedur pengembangan merupakan penjelasan dari model pengembangan yang sudah ditetapkan. Adapun langkah-langkah yang ditempuh dalam prosedur tersebut adalah sebagai berikut:

1. Analisis Kebutuhan

Tahap ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang relevan mengenai perlunya mengembangkan media pembelajaran apresiasi musik tradisional nusantara pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Sleman dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash*, dengan hasil yang diperoleh, media yang dibuat diharapkan layak digunakan untuk meningkatkan dan mengembangkan proses pembelajaran. Analisis kebutuhan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

a. Observasi Kelas

Kegiatan observasi atau pengamatan kelas dilakukan pada waktu sebulan sebelum penelitian pada saat pelaksanaan pembelajaran musik tradisional nusantara berlangsung di kelas VIII A SMP Negeri 1 Sleman. Pada waktu pembelajaran berlangsung, guru hanya menggunakan metode mengajar ceramah dan tanya jawab sehingga siswa kurang begitu tertarik dan terlihat membosankan.

b. Wawancara

Kegiatan wawancara dilakukan pada guru mata pelajaran Seni Musik kelas VIII SMP Negeri 1 Sleman yaitu Mulyono, S.Pd. sebagai narasumber. Wawancara dilaksanakan setelah dilakukan pengamatan kelas. Pada waktu wawancara peneliti berdiskusi tentang pengembangan media pembelajaran interaktif dan hasilnya bapak Mulyono setuju tentang pengembangan media belajar ini.

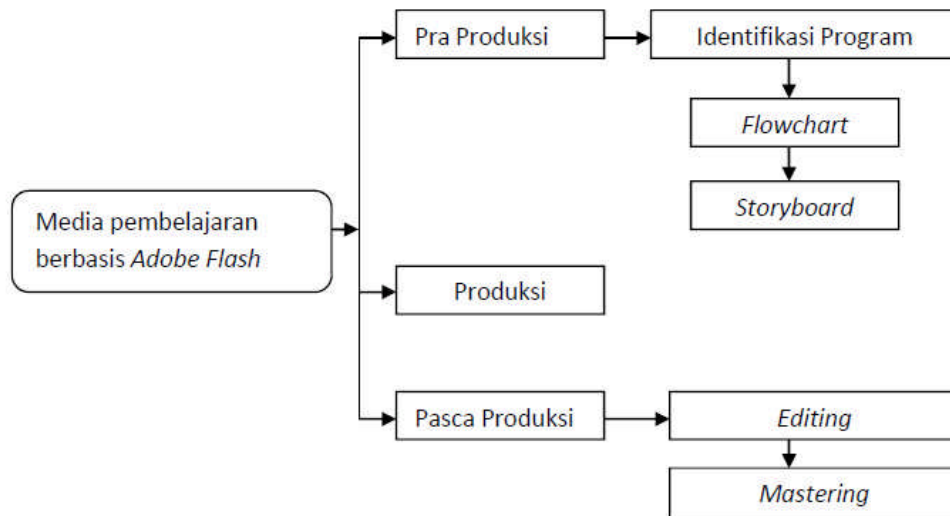
Setelah melakukan pengamatan yaitu observasi dan wawancara selanjutnya adalah:

- 1) Mengidentifikasi kebutuhan dalam pengajaran. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui sistem pengajaran yang sesuai untuk siswa, dengan harapan agar siswa merasa senang dan mudah memahami materi yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran.
- 2) Merumuskan kompetensi dasar pembelajaran apresiasi musik tradisional nusantara berpedoman pada silabus dan RPP yang diterapkan di SMP Negeri 1 Sleman.
- 3) Menyusun *flowchart* dan *storyboard* dalam bentuk alur (grafik) pembuatan multimedia interaktif pembelajaran apresiasi musik tradisional nusantara.

2. Pengembangan Produk

Prosedur penelitian pengembangan akan menjelaskan prosedur yang ditempuh dalam membuat produk. Dalam pengembangan media pembelajaran ini produk yang dihasilkan adalah multimedia interaktif apresiasi musik tradisional Nusantara berbasis *Adobe Flash* dalam bentuk CD.

Tahapan prosedur untuk pengembangan multimedia pembelajaran apresiasi musik tradisional Nusantara menurut Gagne dan Reiser (dalam Daryanto 2011:87) lebih jelasnya dapat dilihat pada bagan 3.

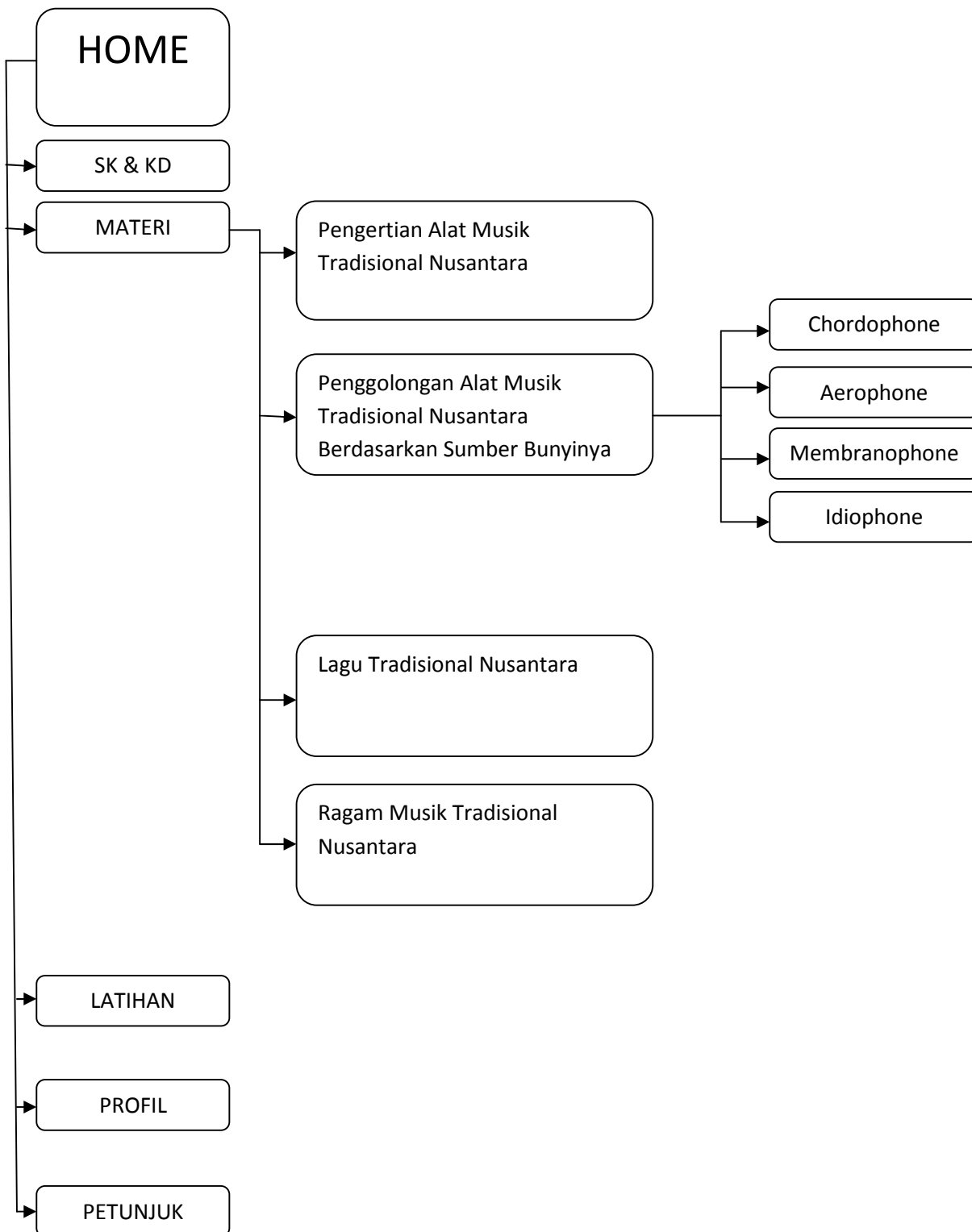


Bagan 3. **Prosedur pengembangan produk media berbasis *Adobe Flash*.**

Keterangan:

- a. Praproduksi meliputi :
 - 1) Membuat *flowchart* yang berisi tentang alur secara ringkas tentang media pembelajaran berbasis *Adobe Flash*.
 - 2) Membuat *storyboard* yaitu membuat uraian ringkas secara deskriptif yang berisi alur cerita yang ada dalam media pembelajaran mulai dari awal kemunculan gambar sampai program berakhir.
- b. Produksi, yaitu kegiatan yang berisi pembuatan multimedia interaktif apresiasi musik tradisional nusantara menggunakan bantuan *software Adobe Flash*. Dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* harus mengikuti alur yang telah dibuat, yaitu sesuai dengan *flowchart* dan *storyboard*.

- c. Pada kegiatan akhir yaitu pasca produksi berisi kegiatan *editing*, *mixing* dan finalisasi hasil media pembelajaran yang telah diedit sesuai dengan *flowchart* dan *storyboard*.



Bagan 4. Flowchart Multimedia Interaktif Apresiasi Musik Tradisional Nusantara

3. Penilaian dan Uji Coba

Pengembangan produk media pembelajaran sebelum diujikan, perlu di nilai oleh para ahli. Penilaian ahli berguna untuk mengetahui dan memperbaiki kesalahan yang ada pada media pembelajaran yang dikembangkan. Setelah dari pihak para ahli menyatakan layak, maka media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* tersebut dapat digunakan untuk uji coba selanjutnya. Dalam penelitian ini menggunakan 2 ahli atau *expert* diantaranya sebagai ahli materi yaitu bapak Mulyono, S, pd selaku guru seni budaya di SMP Negeri 1 Sleman dan sebagai ahli media yaitu bapak Girindra Agastya S, Kom. Setelah dilakukan revisi oleh para ahli tersebut maka multimedia interaktif dinyatakan layak untuk di uji cobakan.

Uji coba produk perlu dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran yang dihasilkan agar sesuai dengan kelayakannya. Dalam penelitian ini uji coba dilakukan kepada 23 siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Sleman dan mendapat hasil baik dan layak digunakan karena siswa merasa tertarik dan begitu antusias dengan produk multimedia interaktif ini.

C. Desain Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Pada desain uji coba produk ini, dibagi menjadi dua tahap, yaitu evaluasi ahli dan uji coba kelompok besar (uji coba lapangan).

a. Evaluasi Ahli

Tahap evaluasi ahli dilakukan dengan jalan mengambil data kuisisioner/angket dari ahli materi dan ahli media, selanjutnya hasil dianalisis untuk dijadikan dasar dalam melakukan revisi produk.

b. Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilakukan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Sleman sebanyak 23 siswa.

Pengujian dilakukan setelah semua desain terimplementasi dan menjadi sebuah bentuk fisik yang nyata sebagai sebuah program atau aplikasi.

2. Subjek Uji Coba

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Sleman. Alasan subjek penelitian jatuh pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Sleman karena pembelajaran apresiasi musik tradisional nusantara diajarkan pada siswa kelas VIII. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 23 siswa secara acak dari kelas VIII A sampai kelas VIII F.

D. Teknik dan Instrumen

1. Teknik Pengumpulan Data

Dalam mendapatkan data penelitian, diadakan validasi terhadap program yang telah dirancang dan dibuat untuk menentukan kelayakan dari program tersebut. Data diambil dari ahli materi, ahli media pembelajaran, dan dari siswa.

Dalam penelitian ini dilakukan beberapa tahap pengumpulan data antara lain:

- a. Observasi, merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan cara mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Pengamatan dilakukan di ruang kelas VIII A SMP Negeri 1 Sleman pada saat kegiatan mengajar apresiasi musik tradisional nusantara berlangsung.

- b. Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan secara lisan dalam pertemuan tatap muka secara individual. Wawancara dilakukan kepada guru seni budaya SMP Negeri 1 Sleman yaitu bapak Mulyono,S.pd dan kepada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Sleman.
- c. Angket/ kuesioner merupakan suatu daftar pertanyaan atau pernyataan tentang topik tertentu yang diberikan kepada subjek penelitian, baik secara individual atau kelompok, untuk mendapatkan informasi tertentu. Peneliti menggunakan 3 angket, yaitu angket ahli materi, ahli media ,dan angket untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Sleman.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan sebagai pengumpul data pada penelitian ini adalah angket. Angket adalah pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadi atau hal-hal yang ia ketahui Arikunto (2006:151). Dalam penelitian ini, angket berguna untuk mengetahui pendapat dari responden mengenai kualitas interaktif program, gambar, lagu dan video yang dibuat, dari segi materi dan tampilan nya. Sebelum penyusunan angket dilakukan, maka terlebih dahulu dibuat kisi-kisi angket yang berisi aspek dan kriteria program yang akan dievaluasi. Peneliti menggunakan angket penilaian untuk ahli media, ahli materi dan siswa. Setiap angket berbeda – berbeda aspek dan kriteria penilaian. Berikut ini adalah bentuk angket penelitian dalam penelitian ini :

a. Angket Penilaian untuk Ahli Media

Angket penilaian untuk ahli media berisi tentang kesesuaian media pembelajaran dari aspek kualitas teknis. Dalam angket ini terdapat 4 kriteria penilaian. Keempat kriteria penilaian itu adalah :

- a. 4 : Sangat Setuju
- b. 3 : Setuju
- c. 2 : Tidak Setuju
- d. 1 : Sangat Tidak Setuju

Apabila penilaian dari segi tampilan desain, konsisten navigasi dan kemudahan penggunaan program memperoleh skor 3 atau skor 4, maka produk multimedia interaktif ini dapat dinyatakan layak dan di ijinan untuk di uji coba. Tetapi jika memperoleh skor 1 atau skor 2, maka produk ini harus dilakukan revisi hingga layak mendapat skor 3 dan skor 4.

Tabel 1. Angket penilaian ahli media

No	Aspek	Kriteria Program	4	3	2	1
1	Tampilan desain (termasuk animasi, suara, dan video)	Font / huruf yang digunakan mudah dibaca				
2		Pemilihan warna font/huruf sesuai dengan warna background/latar belakang				
3		Gambar / video / suara jelas				
4		Animasi yang digunakan sesuai dengan materi yang disajikan				
5	Konsistensi dan navigasi	Petunjuk penggunaan jelas				
6		Tata tombol yang digunakan konsisten				
7		Penggunaan huruf konsisten				
8		Semua tombol yang digunakan berfungsi dengan baik				
9		Pemilihan navigasi mudah digunakan oleh pengguna				
10	Kemudahan penggunaan program	Program mudah dijalankan				
11		Pengguna bebas memilih menu yang disediakan				
12		Program dapat digunakan berulang kali				

b. Angket Penilaian untuk Ahli Materi

Angket penilaian untuk ahli materi berisi tentang kesesuaian media pembelajaran dari aspek materi dan kemudahan penggunaannya. Dalam angket ini terdapat 4 kriteria penilaian. Keempat kriteria penilaian itu adalah :

Penilaian skor : 4 : sangat setuju (SS)
 3 : setuju (S)
 2 : tidak setuju (TS)
 1 : sangat tidak setuju (STS)

Apabila penilaian dari kualitas materi dan manfaat materi memperoleh nilai skor 3 atau skor 4, maka materi layak digunakan untuk multimedia interaktif apresiasi musik tradisional nusantara. Tetapi jika memperoleh skor 1 atau skor 2, maka produk ini harus dilakukan revisi hingga layak mendapat skor 3 dan skor 4.

Tabel 2. **Angket penilaian ahli materi**

No	Aspek	Kriteria Program	4	3	2	1
1	Kualitas materi	Isi materi sesuai dengan silabus				
2		Materi sesuai dengan kompetensi dasar				
3		Materi yang disampaikan lengkap dan jelas				
4		Materi yang disampaikan sesuai dengan buku pegangan				
5		Materi yang disampaikan runtut				
6		Materi yang disampaikan sesuai untuk SMP kelas VIII				
7		Musik yang digunakan sesuai dengan materi				
8	Manfaat materi	Video yang digunakan sesuai materi				
9		Program mempermudah guru dalam menyampaikan materi				
10		Program mudah untuk dijalankan				

c. Angket Penilaian Siswa

Angket penilaian untuk siswa berisi tentang kesesuaian media pembelajaran dilihat dari aspek kemanfaatan. Dalam angket ini terdapat 4 kriteria penilaian. Keempat kriteria penilaian itu adalah :

- a. 4 : sangat setuju (SS)
- b. 3 : setuju (S)
- c. 2 : tidak setuju (TS)
- d. 1 : sangat tidak setuju (STS)

Apabila penilaian memperoleh skor 3 atau skor 4, maka produk layak digunakan.

Tabel 3. **Angket Penilaian untuk siswa**

NO	KRITERIA PROGRAM	4	3	2	1
1	Jenis huruf yang digunakan mudah dibaca				
2	Warna huruf dan latar belakang sesuai				
3	Gambar / video / suara yang digunakan sesuai materi				
4	Gambar / video / suara jelas				
5	Pemilihan animasi sesuai materi				
6	Program mudah digunakan				
7	Penggunaan mudah dalam memilih menu yang diinginkan				
8	Semua tombol navigasi dan petunjuk mudah untuk digunakan				
9	Program mempermudah pengguna untuk memahami materi				
10	Program meningkatkan semangat belajar				

3. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden dan data lain terkumpul (Sugiyono, 2010 : 207). Setelah peneliti mengumpulkan data melalui angket yang diberikan kepada ahli materi yaitu bapak Mulyono,S.pd selaku guru SMP Negeri 2 Sentolo, kemudian ahli media yaitu bapak Girindra Agastya, S.Kom dan kepada 23 siswa kelas VIII SMP Negeri 1

Sleman sebagai subjek penelitian, maka peneliti melakukan analisis data. Peneliti menggunakan analisis data sebagai berikut :

a. Teknik Analisis Data Kuantitatif

Arikunto (1998; 246) menyebutkan data kuantitatif yang berwujud angka-angka hasil perhitungan dapat diolah dengan cara: “Dijumlah, dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan dan diperoleh prosentase”. Namun dari hasil presentase maka akan ditafsirkan kalimat yang bersifat kualitatif.

Dalam kuesioner diberikan empat pilihan tentang multimedia interaktif pembelajaran apresiasi musik tradisional nusantara yang dikembangkan yaitu : *sangat setuju (4), setuju (3), tidak setuju (2) , sangat tidak setuju (1)*. Apabila siswa memberi tanggapan “sangat setuju” pada suatu butir pertanyaan, maka skor pertanyaan tersebut sebesar “4”, demikian seterusnya.

Dalam penelitian ini data yang diperoleh dari angket dianalisis dengan cara menjumlahkan dan mengelompokkan data yang berwujud angka. Selain itu pengukuran diolah dengan cara dijumlah, dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan dan diperoleh presentasinya. Rumus presentase yang diungkapkan oleh Sugiyono (2011 : 147) ini adalah :

$$\text{Presentase Kelayakan} = \frac{\text{Skor yang di observasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100 \%$$

Keterangan :

Pertama dilakukan pencarian skor minimum dan maksimum dengan cara menjumlah data pada tabel. Setelah mendapatkan presentase maka dibandingkan dengan penilaian kategori kelayakan. Nilai presentase yang menunjukkan produk

multimedia interaktif pembelajaran apresiasi musik tradisional nusantara dianggap layak digunakan yaitu pada *range* “baik” dan “sangat baik”.

b. Teknik Analisis Data Statistik Deskriptif

Menurut Sugiyono (2010 : 207) teknik analisis ini digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum. Statistik deskriptif yang digunakan adalah untuk memberikan deskripsi atas variabel-variabel penelitian secara statistik. Statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah rata-rata (mean), maksimal, minimal, dan standar deviasi. Berdasarkan pengertian tersebut, peneliti menggunakan teknik ini untuk mengolah data dari hasil angket yang sudah di bagikan kepada ahli media, ahli materi ,dan kepada 23 siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Sleman.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan

Penilaian ahli (*expert judgment*) dalam pengembangan multimedia interaktif apresiasi musik tradisional nusantara berbasis *adobe flash* di SMP Negeri 1 Sleman ini, meliputi penilaian ahli materi dan penilaian ahli media. Ahli materi dan ahli media memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda cek list pada angket penilaian. Pengisian angket dilakukan beberapa tahap sampai ahli materi dan ahli media menyatakan layak untuk melakukan uji coba di lapangan. Ahli materi dan ahli media memberikan masukan dan perbaikan sehingga peneliti harus memperbaiki materi dan media sesuai dengan petunjuk dari ahli materi dan ahli media.

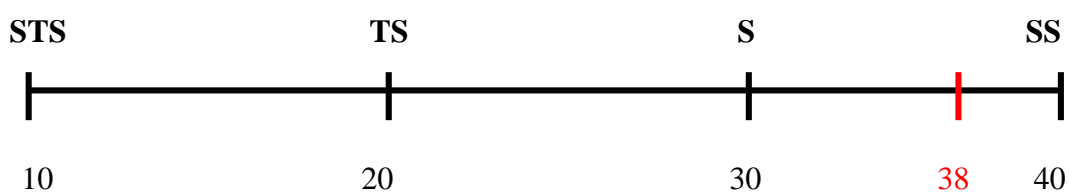
Angket yang dibuat oleh peneliti menggunakan *rating scale* yang menghasilkan data kuantitatif yang ditafsirkan dalam kualitatif. Angket untuk ahli materi terdiri dari 2 aspek yaitu aspek kualitas materi dan manfaat materi. Angket untuk ahli media meliputi aspek tampilan desain (termasuk video, suara, gambar, dan animasi), konsistensi navigasi dan kemudahan penggunaan program.

a. Penilaian Ahli Materi

Dalam penelitian ini, peneliti memilih bapak Mulyono, S.pd yaitu guru seni budaya di SMP Negeri 1 Sleman sebagai ahli materi. Apabila menurut ahli materi, materi dalam multimedia interaktif ini tidak sesuai dengan silabus dan RPP, ahli materi dapat memberikan penilaian tidak setuju maupun sangat tidak setuju. Namun bila ahli materi sudah merasa materi yang ada dalam multimedia

Skor yang diperoleh dari hasil penilaian angket ahli materi adalah 38. Berdasarkan data, maka tingkat kelayakan materi dalam multimedia interaktif pembelajaran ini adalah $(38 : 40) \times 100\% = 95\%$.

Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan maka media pembelajaran yang dibuat termasuk dalam kategori layak karena berada di *range* setuju dan sangat setuju bahwa penilaian media baik.



Gambar 11: *Range* penilaian dari ahli materi

b. Penilaian ahli Media

Dalam penelitian ini, peneliti memilih Girindra Agastya, S.Kom yaitu salah satu alumni perguruan tinggi Ilmu Komputer di Yogyakarta sebagai ahli media. Penilaian oleh ahli media dilakukan beberapa kali sebelum dinyatakan layak untuk dilakukan uji coba lapangan. Ahli media juga memberikan masukan untuk pengembangan multimedia interaktif apresiasi musik tradisional nusantara ini. Untuk itu peneliti melakukan perbaikan dari segi tampilan, navigasi program serta interaktivitas program. Penilaian oleh ahli media menggunakan angket yang diisi dengan cara memberikan tanda cek. Setelah dilakukan penilaian oleh ahli media, maka multimedia interaktif apresiasi musik tradisional nusantara diijinkan untuk diuji coba di lapangan.

Hasil dari penilaian ahli media diolah menjadi persentase sehingga dapat diketahui kelayakan penggunaan multimedia interaktif apresiasi musik tradisional nusantara ini. Data uji coba ahli media juga disajikan dalam *range* yang dapat dilihat pada gambar 12.

Berikut ini adalah angket penilaian untuk ahli media :

Tabel 5. Hasil penilaian angket untuk ahli media

No	Aspek	Kriteria Program	4	3	2	1
1	Tampilan desain (termasuk animasi, suara, dan video)	Font / huruf yang digunakan mudah dibaca	√			
2		Pemilihan warna font/huruf sesuai dengan warna background/latar belakang	√			
3		Gambar / video / suara jelas		√		
4		Animasi yang digunakan sesuai dengan materi yang disajikan		√		
5	Konsistensi dan navigasi	Petunjuk penggunaan jelas	√			
6		Tata tombol yang digunakan konsisten		√		
7		Penggunaan huruf konsisten	√			
8		Semua tombol yang digunakan berfungsi dengan baik		√		
9		Pemilihan navigasi mudah digunakan oleh pengguna		√		
10	Kemudahan penggunaan program	Program mudah dijalankan		√		
11		Pengguna bebas memilih menu yang disediakan	√			
12		Program dapat digunakan berulang kali		√		

Penilaian Skor: 4 = sangat setuju (SS)

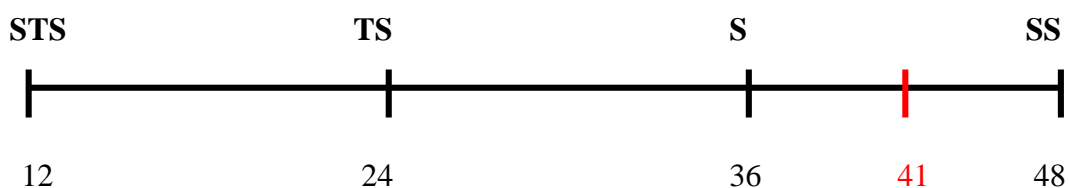
3 = setuju (S)

2 = tidak setuju (TS)

1 = sangat tidak setuju (STS)

Skor yang diperoleh dari hasil penilaian angket ahli materi adalah 41. Berdasarkan data, maka tingkat kelayakan materi dalam multimedia interaktif pembelajaran ini adalah $(41 : 48) \times 100\% = 85\%$.

Berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, maka media pembelajaran yang dibuat termasuk dalam kategori layak karena berada di *range* setuju dan sangat setuju bahwa penilaian media baik.



Gambar 12: *Range* penilaian dari ahli media

B. Data Hasil Uji Coba Produk

Uji coba lapangan dilakukan kepada 23 siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Sleman yang memilih mata pelajaran seni musik. Penilaian yang dilakukan meliputi aspek tampilan media, pengoperasian program, kejelasan materi dan kemanfaatan program. Data ini dikaji untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media. Uji coba dalam penelitian ini dilaksanakan satu kali di ruang kelas VIII D SMP Negeri 1 Sleman. Setelah dilakukan penelitian, mendapat hasil sebagai berikut :

Tabel 6. Hasil uji coba pengguna

No Responden	Jawaban Responden untuk Nomor										Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	32
2.	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	31
3.	4	2	3	3	3	3	4	3	3	4	32
4.	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	34
5.	3	3	3	3	3	2	4	3	3	4	31
6.	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	31
7.	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	36
8.	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	32
9.	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	33
10.	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
11.	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	32
12.	3	1	3	3	4	3	3	4	4	3	31
13.	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	32
14.	4	2	3	4	3	4	4	4	4	4	36
15.	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	33
16.	3	2	4	4	3	2	3	4	3	3	31
17.	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	33
18.	4	2	3	4	2	3	3	4	3	3	31
19.	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	34
20.	3	3	4	4	2	3	4	3	4	3	33
21.	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	35
22.	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	36
23.	4	3	4	4	2	3	4	3	4	4	35
Jumlah											754

Keterangan :

Jumlah siswa (N) = 23

Jawaban atas angket : 4 nilai/ skor = 4

3 nilai/skor = 3

2 nilai/skor = 2

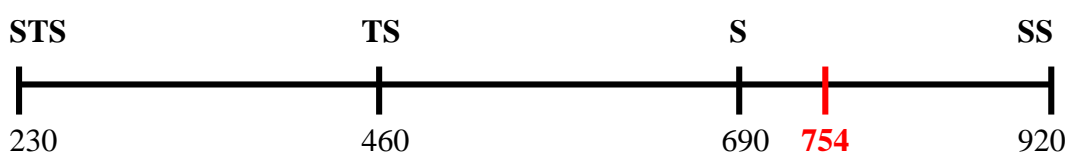
1 nilai/skor = 1

Jumlah butir pertanyaan = 10

Nilai maksimal = 10 butir x 4 x 23 siswa = 920

$$\begin{aligned} \text{Rata-rata ideal} &= \frac{(\text{Skormaksimum} + \text{Skormiimum})}{2} \\ &= \frac{(920 + 230)}{2} \\ &= 575 \end{aligned}$$

Hasil olah data : Jumlah skor $(754 : 920) \times 100\% = 82\%$



Gambar 13: *Range* penilaian dari siswa

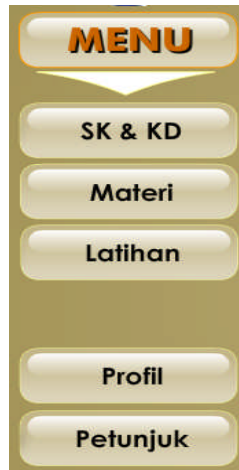
Dari hasil analisis data uji coba pengguna dengan menggunakan *Rating Scale* didapatkan nilai 82%, maka dapat dikatakan bahwa penilaian multimedia interaktif musik tradisional nusantara masuk kategori layak dan menarik untuk digunakan sebagai salah satu sumber belajar karena berada di kategori setuju dan sangat setuju bahwa penilaian media tersebut baik.

C. Deskripsi Produk Awal

Setelah melalui beberapa tahap maka dihasilkan produk awal dari multimedia interaktif apresiasi musik tradisional nusantara. Produk awal ini sudah dalam bentuk format *.EXE* sehingga produk awal dapat digunakan tanpa harus menginstal program dalam komputer. Produk awal ini belum dapat diuji coba karena belum dinyatakan layak oleh ahli atau *expert judgement*. Berikut adalah rincian slide dari produk awal multimedia interaktif apresiasi musik tradisional nusantara :

a. Menu Utama

Produk multimedia interaktif ini terdiri atas 5 menu utama yaitu SK & KD yaitu standar kompetensi dan kompetensi dasar, materi, latihan, profil, dan petunjuk.



Gambar 14. Menu utama

Pada menu SK & KD berisi tentang standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran seni budaya di SMP Negeri 1 Sleman. Setelah menu SK & KD adalah menu yang terpenting yaitu menu materi.

b. Menu Materi

Pada tampilan ini terdapat empat pilihan yang menjelaskan tentang musik tradisional nusantara. Berikut bagan menu materi :



Gambar 15. Menu materi

1. Menu Pengertian musik tradisional nusantara

Menu ini menjelaskan tentang arti musik tradisional nusantara. Berikut bagan Pengertian musik tradisional nusantara :



Gambar 16. Menu Pengertian musik tradisional nusantara

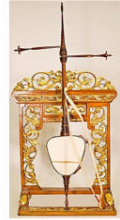
2. Menu Penggolongan alat musik tradisional nusantara berdasarkan sumber bunyinya.

Menu ini menjelaskan satu per satu tentang jenis alat musik tradisional nusantara berdasarkan sumber bunyi yaitu chordophone, aerophone, membranophone, idiophone. Pada setiap golongannya disertakan contoh beberapa gambar alat musik dari berbagai daerah.

Penggolongan Alat Musik Tradisional Nusantara

Alat musik Chordophone

- adalah golongan alat musik yang sumber bunyinya berasal dari dawai yang bergetar, maka dari itu *chordophone* sering disebut dengan alat musik berdawai. Contohnya sasando, rebab, kecapi.



Gambar 17. Alat Musik Chordophone

Penggolongan Alat Musik Tradisional Nusantara

Alat Musik Aerophone

- adalah golongan alat musik yang sumber bunyinya berupa udara yang bergetar. Contohnya suling bambu, serunai, saluang.



Gambar 18. Alat Musik Aerophone

Penggolongan Alat Musik Tradisional Nusantara
<p>Alat Musik Membranophone</p> <ul style="list-style-type: none"> - adalah golongan alat musik yang sumber bunyinya berasal dari getaran membran atau kulit yang terdapat pada instrumen tersebut. Contohnya kendang, tifa, rebana.


Gambar 19. Alat Musik Membranophone

Penggolongan Alat Musik Tradisional Nusantara
<p>Alat musik Idiophone</p> <ul style="list-style-type: none"> - adalah golongan alat musik yang sumber bunyinya berasal dari getaran yang ditimbulkan oleh alat musik itu sendiri. Contohnya gong, angklung, kolintang.


Gambar 20. Alat Musik Idiophone

3. Menu Lagu tradisional nusantara

Menu ini berisi tentang contoh lagu – lagu tradisional nusantara dari berbagai pulau. Mulai dari pulau sumatera, jawa, bali, sulawesi, maluku, nusa tenggara, dan sampai pulau papua.

Lagu Tradisional Nusantara
Lagu Ampar-Ampar Pisang berasal dari daerah / provinsi Kalimantan Selatan
Lagu Anak Kambing Saya berasal dari daerah / provinsi NTT
Lagu Angin Mamiri berasal dari daerah / provinsi Sulawesi Selatan
Lagu Apuse berasal dari daerah / provinsi Papua
Lagu Ayam Den Lapeh berasal dari daerah / provinsi Sumatra Barat
Lagu Bolelebo berasal dari daerah / provinsi Nusa Tenggara Barat
Lagu Bubuy Bulan berasal dari daerah / provinsi Jawa Barat
Lagu Bungong Jeumpa berasal dari daerah / provinsi NAD
Lagu Burung Tantina berasal dari daerah / provinsi Maluku
Lagu Butet berasal dari daerah / provinsi Sumatra Utara
Lagu Cik-Cik Periuk berasal dari daerah / provinsi Kalimantan Barat
Lagu Cing Cangkeling berasal dari daerah / provinsi Jawa Barat
Lagu Desaku berasal dari daerah / provinsi NTT
Lagu Gambang Suling berasal dari daerah / provinsi Jawa Tengah
Lagu Goro-Gorone berasal dari daerah / provinsi Maluku
Lagu Gundul Pacul berasal dari daerah / provinsi Jawa Tengah
Lagu Ilir-Ilir berasal dari daerah / provinsi Jawa Tengah
Lagu Injit-Injit Semut berasal dari daerah / provinsi Jambi
Lagu Jali-Jali berasal dari daerah / provinsi DKI Jakarta
Lagu Kampung nan Jauh Di Mato berasal dari daerah / provinsi Sumatra Barat
Lagu Kicir-Kicir berasal dari daerah / provinsi DKI Jakarta
Lagu Manuk Dadali berasal dari daerah / provinsi Jawa Barat
Lagu Mejangeran berasal dari daerah / provinsi Bani
Lagu 0 Ina Ni Keke berasal dari daerah / provinsi Sulawesi Utara
Lagu Potong Bebek berasal dari daerah / provinsi NTT
Lagu Putri Ayu berasal dari daerah / provinsi Bali
Lagu Rasa Sayang-Sayange berasal dari daerah / provinsi Maluku
Lagu Sipatokahan berasal dari daerah / provinsi Sulawesi Utara
Lagu Soleram berasal dari daerah / provinsi Riau
Lagu Tokecang berasal dari daerah / provinsi Jawa Barat
Lagu Yamko Rambe Yamko berasal dari daerah / provinsi Papua

Gambar 21. Menu Lagu tradisional nusantara.

4. Menu Ragam musik tradisional nusantara.

Menu ini berisi tentang ragam musik tradisional nusantara dari berbagai daerah. Pada menu ini akan menjelaskan tentang jenis-jenis musik tradisional aceh, minangkabau, riau, jakarta/betawi, jawa barat, jawa dan musik tradisional bali. Pada setiap ragam musik daerahnya disertakan contoh tampilan video musik tersebut agar lebih menarik

Ragam Musik Tradisional Nusantara
a. Video Musik Tradisional Aceh
b. Video Musik Tradisional Minangkabau
c. Video Musik Tradisional Riau
d. Video Musik Tradisional Jakarta(Betawi)
e. Video Musik Tradisional Jawa Barat
f. Video Musik Tradisional Jawa
g. Video Musik Tradisional Bali

Gambar 22. Menu Ragam musik tradisional nusantara.

D. Revisi Produk

a. Revisi Ahli Materi

Revisi oleh ahli materi dilakukan 2 kali, kemudian produk multimedia interaktif ini dinyatakan layak dan diijinkan untuk melanjutkan uji coba di sekolah. Berikut revisi oleh ahli materi Mulyono, S.Pd selaku guru mata pelajaran seni budaya SMP Negeri 1 Sleman :

1. Halaman HOME yang pada awalnya berjudul “Media Interaktif Apresiasi Musik Tradisional Nusantara” diganti menjadi “Apresiasi Musik Tradisional Nusantara” supaya lebih singkat, padat dan jelas.
2. Penambahan lambang TutWuri Handayani pada Halaman HOME supaya lebih formal untuk media pendidikan.
3. Penambahan contoh lagu masing-masing pada menu Lagu Tradisional Nusantara, bertujuan agar siswa tidak hanya tahu judul lagunya, tetapi bisa langsung tahu jenis lagunya.
4. Penambahan nilai di akhir soal pada menu Latihan Soal agar siswa lebih tertarik untuk mengerjakan dengan sungguh-sungguh.

b. Revisi Ahli Media

Revisi perbaikan oleh ahli media dilakukan 2 kali, kemudian produk multimedia interaktif ini dinyatakan layak dan diijinkan untuk melanjutkan uji coba di sekolah. Berikut revisi oleh ahli media bapak Girindra Agastya, S.Kom :

1. Penambahan sedikit animasi pada setiap menu bertujuan agar terlihat lebih menarik.
2. Pengubahan warna pada setiap menu bertujuan agar lebih bervariasi dalam setiap menu.
3. Pada menu latihan soal, warna untuk salah dan benar harus dibedakan bertujuan agar pengguna mengetahui mana jawaban salah dan mana jawaban benar.
4. Penggantian suara musik dari beberapa lagu tradisional yang kurang jelas.

5. Penghapusan *script* pada menu petunjuk tombol exit atau keluar supaya tidak mengganggu.

E. Kajian Produk Akhir

Produk akhir dari multimedia interaktif ini telah melalui revisi dari ahli materi dan ahli media. Multimedia interaktif ini juga sudah diuji coba kepada 23 siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Sleman. Rincian dari multimedia interaktif ini adalah :

a. Pembukaan

Pada saat membuka multimedia interaktif ini, langsung menuju menu home atau menu utama, yang menampilkan judul dari multimedia interaktif pembelajaran ini yaitu “**Apresiasi Musik Tradisional Nusantara**”. Terdiri dari 5 menu utama yaitu SK & KD yaitu standar kompetensi dan kompetensi dasar, materi, latihan, profil, dan petunjuk.

Pada halaman ini disertakan gambar TutWuri Handayani dan salah satu alat musik tradisional yaitu Gong. Lambang TutWuri Handayani disertakan bertujuan agar media pembelajaran ini terlihat formal untuk media pendidikan sekolah, sedangkan gambar Gong bertujuan untuk menegaskan judul yaitu tentang musik tradisional. Selain itu terdapat gambar jam dinding di pojok kiri bawah. Jam ini berjalan sesuai dengan waktu di perangkat komputer atau laptop pada saat membuka program. Dikarenakan program ini *fullscreen*, maka jam ini yang digunakan untuk pengontrol waktu. Tampilan ini dibuat dengan tujuan agar menarik perhatian siswa saat membuka program multimedia interaktif

pembelajaran apresiasi musik tradisional nusantara ini. Bagan tampilan utama dapat dilihat pada gambar 22.



Gambar 23. Menu Home.

b. Menu SK dan KD

Menu ini berisi tentang standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah disesuaikan dengan silabus di SMP Negeri 1 Sleman. SK & KD ini dibuat agar media pembelajaran ini ada batasan dan tepat sasaran yaitu untuk kelas VIII SMP pokok bahasan apresiasi musik tradisional nusantara.

SK & KD
<p>Standar Kompetensi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengapresiasi karya seni musik 2. Mengekspresikan diri melalui karya seni musik <p>Kompetensi Dasar</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengidentifikasi ragam jenis lagu tradisional nusantara 2. Menampilkan sikap apresiatif terhadap keunikan lagu tradisional nusantara <p>Indikator</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan beragam jenis lagu tradisional Nusantara 2. Mengidentifikasi jenis alat musik tradisional nusantara 3. Mendiskripsikan sumber bunyi dari jenis alat musik tradisional Nusantara 4. Menyanyikan 1 lagu tradisional nusantara

Gambar 24. Menu SK & KD.

c. Menu Materi

Pada tampilan ini terdapat empat submenu yang menjelaskan tentang musik tradisional nusantara yaitu mulai dari Pengertian musik tradisional nusantara, Penggolongan alat musik tradisional berdasarkan sumber bunyinya, Lagu tradisional nusantara dan Ragam musik tradisional nusantara.



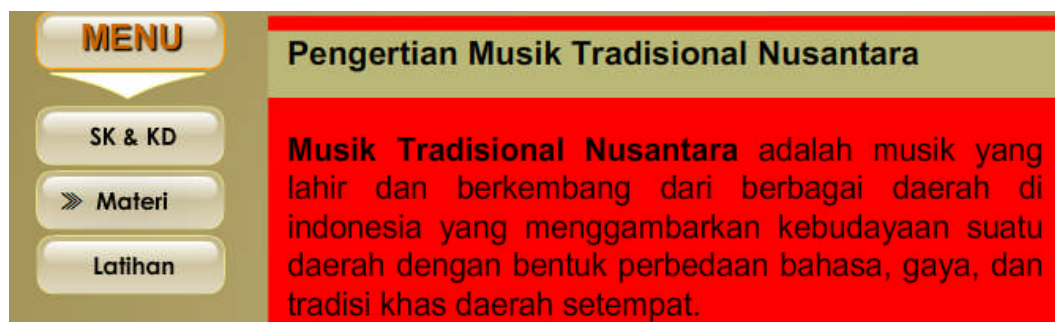
Gambar 25. Menu Materi.

Empat submenu ini adalah bagian yang penting dari media interaktif ini.

Rinciannya sebagai berikut :

1. Menu Pengertian Musik Tradisional Nusantara

Dalam menu ini dijelaskan tentang arti musik tradisional nusantara yaitu musik yang lahir dan berkembang dari berbagai daerah di Indonesia yang mempunyai nilai budaya tinggi sehingga mencerminkan kebudayaan suatu daerah dengan ciri khas yang berbeda-beda dan diwariskan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya.



Gambar 26. Menu Pengertian Musik Tradisional Nusantara.

2. Menu Penggolongan Alat Musik Tradisional Nusantara

Dalam menu ini dijelaskan tentang penggolongan alat musik tradisional nusantara berdasarkan sumber bunyinya menurut Mahillon-Sach-Hornbostel (dalam Soeharto,1987:51-52) yaitu :

- Alat musik Chrodophone adalah golongan alat musik yang sumber bunyinya berasal dari dawai yang bergetar, maka dari itu *chordophone* sering disebut dengan alat musik berdawai.
- Alat Musik Aerophone adalah golongan alat musik yang sumber bunyinya berupa udara yang bergetar.
- Alat Musik Membranophone adalah golongan alat musik yang sumber bunyinya berasal dari getaran membran atau kulit yang terdapat pada instrumen tersebut.

- Alat musik Idiophone adalah golongan alat musik yang sumber bunyinya berasal dari getaran yang ditimbulkan oleh alat musik itu sendiri.

Dalam menu ini di sertakan juga contoh alat musik dan bunyinya dari setiap golongan yang bertujuan agar siswa lebih mengerti tentang bentuk dan bunyi dari alat musik itu sendiri. Cara membunyikannya dengan cara di klik gambar alat musik tersebut. Bunyi alat musik tersebut bersumber dari www.youtube.com.

Penggolongan Alat Musik Tradisional Nusantara		
Alat musik Chordophone		
<ul style="list-style-type: none"> - adalah golongan alat musik yang sumber bunyinya berasal dari dawai yang bergetar, maka dari itu <i>chordophone</i> sering disebut dengan alat musik berdawai. Contohnya sasando, rebab, kecapi. 		
		

Gambar 27. Alat Musik Chordophone.

Penggolongan Alat Musik Tradisional Nusantara		
Alat Musik Aerophone		
<ul style="list-style-type: none"> - adalah golongan alat musik yang sumber bunyinya berupa udara yang bergetar. Contohnya suling bambu, serunai, saluang. 		
		

Gambar 28. Alat Musik Aerophone.

Penggolongan Alat Musik Tradisional Nusantara
<p>Alat Musik Membranophone</p> <ul style="list-style-type: none"> - adalah golongan alat musik yang sumber bunyinya berasal dari getaran membran atau kulit yang terdapat pada instrumen tersebut. Contohnya kendang, tifa, rebana.


Gambar 29. Alat Musik Membranophone.

Penggolongan Alat Musik Tradisional Nusantara
<p>Alat musik Idiophone</p> <ul style="list-style-type: none"> - adalah golongan alat musik yang sumber bunyinya berasal dari getaran yang ditimbulkan oleh alat musik itu sendiri. Contohnya gong, angklung, kolintang.


Gambar 30. Alat Musik Idiophone.

3. Menu Lagu Tradisional Nusantara

Dalam menu ini berisi tentang contoh lagu – lagu tradisonal nusantara dari berbagai pulau. Mulai dari pulau sumatera seperti bungong jeumpa, butet, ayam den lapeh dll, dari jawa seperti gambang suling, gundul-gundul

pacul, ilir-ilir dll, dari bali seperti majangeran dan putri cening ayu, dari sulawesi seperti angin mamiri, o ina ni keke, dan sipatokahan, dari maluku seperti burung tantina, goro-gorone, dan rasa sayange, dari nusa tenggara seperti desaku, potong bebek, bolelebo dll, dan sampai pulau papua seperti apuse dan ramko yambe ramko.

Setelah direvisi oleh ahli materi dalam tampilan ini peneliti mengelompokkan lagu setiap pulau agar lebih mudah dipelajari dan menyertakan contoh bunyi lagu disetiap judul lagunya. Hal ini bertujuan agar pengguna tidak hanya mengerti judul lagunya, tetapi juga langsung tahu bunyi lagunya tanpa harus mencari contoh lagu di internet atau media lainnya. Bunyi musik tradisional tersebut bersumber dari www.indek-mp3.com.

Lagu Tradisional Nusantara

Sumatera

Provinsi Aceh : Bungong Jeumpa

Provinsi Sumatera Utara : Butet

Provinsi Sumatera Utara : Sinanggartulo

Provinsi Sumatera Barat : Ayam den Lapeh

Provinsi Sumatera Barat : Kampung nan Jauh Di Mato

Provinsi Jambi : Injit-injit Semut

Provinsi Riau : Soleram

Lagu Tradisional Nusantara**Jawa**

- Provinsi Jawa Barat : Bubuy Bulan
- Provinsi Jawa Barat : Cingcangkeling
- Provinsi Jawa Barat : Manuk Dadali
- Provinsi DKI Jakarta : Jali - jali
- Provinsi DKI Jakarta : Kicir - kicir
- Provinsi Jawa Timur : Tanduk Majeng
- Provinsi Jawa Tengah : Gambang Suling
- Provinsi Jawa Tengah : Gundul Pacul

Lagu Tradisional Nusantara**Bali**

- Provinsi Bali : Majengeran
- Provinsi Bali : Putri Cening Ayu

Sulawesi

- Provinsi Sulawesi Selatan : Angin Mamiri
- Provinsi Sulawesi Utara : O Ina Ni Keke
- Provinsi Sulawesi Utara : Sipatokahan


Maluku

- Provinsi Maluku : Burung Tantina
- Provinsi Maluku : Goro-gorone
- Provinsi Maluku : Rasa Sayange

Lagu Tradisional Nusantara	
Nusa Tenggara	
Provinsi NTT	: Desaku
Provinsi NTT	: Potong Bebek Angsa
Provinsi NTT	: Anak Kambing Saya
Provinsi NTB	: Bolelebo
Papua	
Provinsi Papua	: Apuse dan Yamko Rambe Yamko

Gambar 31. Menu Lagu Tradisional Nusantara.

4. Menu Ragam Musik Tradisional Nusantara

Dalam menu ini dijelaskan tentang jenis-jenis musik tradisional dari berbagai daerah seperti musik tradisional aceh, musik talempong dari minangkabau, musik gambus dan orkes melayu dari riau, gambang kromong dan tanjidor dari jakarta/betawi, gamelan degung, musik calung dan musik angklung dari jawa barat, gamelan dari jawa dan musik tradisional bali yaitu gamelan bali. Agar lebih menarik dan fleksibel, pada setiap musik daerahnya peneliti menyertakan contoh tampilan video musik yang bersumber dari situs www.youtube.com. Cara menjalankan video tersebut pengguna cukup menekan tombol  (play). Tersedia juga tombol volume untuk mengatur suara.

Ragam Musik Tradisional Daerah

Musik Tradisional Aceh

Musik tradisional Aceh mendapat pengaruh dari agama islam. Alat musik yang di pergunakan dalam musik Aceh, antara lain rebana, canangtring, suling(bangsai), gambus, dan marwas.



Ragam Musik Tradisional Daerah

Musik Tradisional Minangkabau

Musik tradisional dari Minangkabau yang terkenal , yaitu talempong.

Musik talempong menggunakan alat musik tradisional sebagai berikut :

- a) Alat musik perkusi, seperti gendang besar(gendang dol), gendang sedang, rebana, talempong, katipung, dan gong(canang).
- b) Alat musik tiup, seperti suling, saluang, bansai.



Ragam Musik Tradisional Daerah

Musik Tradisional Riau

Riau memiliki dua musik tradisional yang terdiri atas musik gambus, dan orkes Melayu.

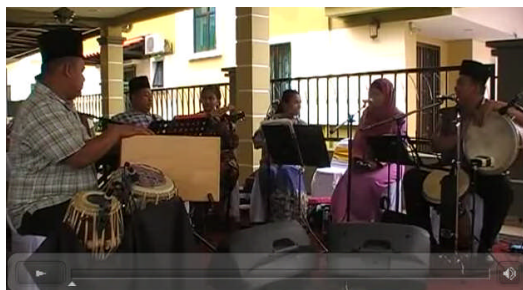
1) Musik Gambus

Musik gambus mendapat pengaruh dari agama islam. Musik ini mempunyai nama cinta dan Islam. Pemain musik gambus merangkap sebagai penyanyi atau vokalis. Alat musik yang di gunakan, antara lain gambus, rebana, dan biola.



2) Orkes Melayu

Orkes Melayu merupakan musik yang membawa lagu-lagu Melayu asli. Alat musik yang di gunakan biasanya akordeon, gendang melayu dan gong kecil. Orkes ini dalam perkembangannya merupakan musik Melayu atau yang pada saat ini di kenal dengan musik dangdut.



Ragam Musik Tradisional Daerah

Musik Tradisional Jakarta(Betawi)

Musik tradisional dari Jakarta(Betawi), antara lain gambang kromong dan tanjidor.

- 1) Gambang Kromong , merupakan perpaduan antara musik gamelan dengan alat musik Barat. Pada umumnya,musik gambang kromong dimainkan oleh sekelompok masyarakat asli dan masyarakat Tionghoa. Alat musik yang di gunakan, antara lain gong, gendang, bonang, krecek, rebab, biola, gambang, dan suling.



- 2) Tanjidor

Tanjidor merupakan musik tradisional yang memiliki ciri yang khas,yaitu menggunakan alat musik tiup terompet dan dilengkapi dengan bas drum (gederang). Para pemain musiknya bermusik sambil berdiri.



Ragam Musik Tradisional Daerah

Musik Tradisional Jawa Barat

Jawa barat memiliki beberapa jenis musik tradisional,antara lain sebagai berikut ini :

1) Gamelan Degung

Degung merupakan seperangkat gamelan yang memiliki ciri khas tertentu. Alat musik yang di pergunakan,yaitu bonang, saron, rincik, rebab, gendang, kecapi, suling, peking, gong,dan jenglong. Gamelan degung di kenal sejak zaman kerajaan Pajajaran.Gamelan degung dalam kehidupan sehari-hari berfungsi untuk mengiringi berbagai upacara keagamaan dan mengiringi sendra tari (sebagai hiburan).



2) Angklung

Angklung merupakan alat musik yang terbuat dari bambu yang dimainkan dengan cara digoyang. Musik angklung menggunakan tangga nada diatonis.



3) Calung

Calung merupakan alat musik yang terbuat dari bambu. Calung merupakan seperangkat alat musik yang cara memainkannya dengan cara di pukul. Calung terdiri atas calung gamelan, calung gambang, dan calung jingjing.



Ragam Musik Tradisional Daerah

Musik Tradisional Jawa

Musik tradisional yang berasal dari Jawa Tengah dan Jawa Timur, yaitu gamelan. Fungsi musik gamelan, antara lain untuk mengiringi upacara adat (seperti pernikahan dan khitanan), hiburan, dan mengiringi pertunjukan (wayang orang atau wayang kulit).



Ragam Musik Tradisional Daerah

Musik Tradisional Bali

Musik tradisional Bali memiliki kemiripan dengan musik tradisional Jawa yaitu musik gamelan. Perbedaannya terletak pada resonator dan bentuk dari gamelan (instrumen gamelan).

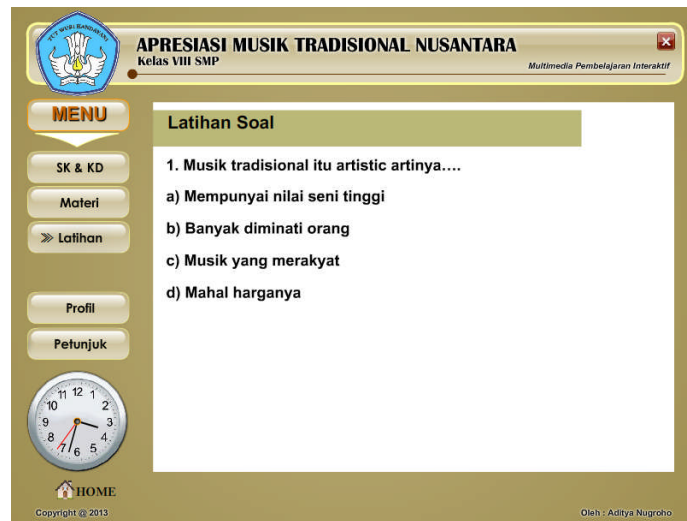
- 1) Gamelan Bali, resonatornya lebih tinggi daripada gamelan Jawa.
- 2) Instrumen gamelan Bali lebih kecil dari gamelan Jawa
- 3) Gamelan Bali cara memainkan iramanya lebih cepat atau dinamis di bandingkan gamelan Jawa.



Gambar 32. Menu Ragam Musik Tradisional Daerah

d. Menu Latihan

Pada menu latihan ini berisi tentang contoh latihan soal – soal tentang musik dan alat musik tradisional nusantara. Soal latihan berjumlah 20 butir. Pada setiap butir soal ada 4 pilihan jawaban. Jika menjawab dengan benar pada setiap soalnya akan muncul tanda centang (✓) warna hijau, dan jika jawaban salah akan muncul tanda silang (X) warna merah. Pada akhir butir soal, peneliti menyertakan nilai atas semua jawaban dari soal nomor 1 sampai 20 agar pengguna lebih sungguh-sungguh dan semangat dalam mengerjakan soal tersebut.



Gambar 33. Menu Latihan.

e. Menu Profil






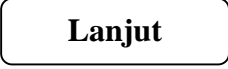
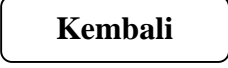



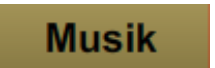
Dalam menu ini berisi tentang profil dari pengembang produk multimedia interaktif apresiasi musik tradisional nusantara. Profil ini berisi tentang nama, email, pembimbing, jurusan, dan universitas dari pengembang. Tidak lupa menyertakan foto pengembang agar lebih menarik.

Profil	
Foto	<p style="text-align: center;">ADITYA NUGROHO Pendidikan Seni Musik. Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta aditminor@gmail.com</p> <p style="text-align: center;">dengan bimbingan :</p> <p style="text-align: center;">Drs. Cipto Budi Handoyo, M.Pd Dra. Heni Kusumawati, M.Pd Drs. Pujiwiyanana, M.Pd Girinda Agastya, S.Kom</p>

Gambar 34. Menu Profil.

f. Menu Petunjuk

Menu petunjuk berisi tentang keterangan tombol – tombol yang digunakan dalam multimedia interaktif apresiasi musik tradisional nusantara ini. Pada tampilan petunjuk terdapat fungsi dari tombol – tombol tersebut sehingga pengguna multimedia interaktif apresiasi musik tradisional ini dapat menjalankan program dengan baik dan mudah dimengerti. Tombol – tombol inilah yang akan membuat suasana interaktif antara pengguna dengan komputer.

Petunjuk	
	= Berfungsi untuk menuju ke halaman SK & KD
	= Berfungsi untuk menuju ke halaman Materi
	= Berfungsi untuk menuju ke halaman Latihan
	= Berfungsi untuk menuju ke halaman Profil
	= Berfungsi untuk menuju ke halaman Petunjuk
	= Berfungsi untuk menuju ke halaman selanjutnya
	= Berfungsi untuk menuju ke halaman sebelumnya
	= Berfungsi untuk keluar dari program ini
	= Berfungsi untuk memainkan lagu
	= Berfungsi untuk menuju ke halaman beranda
	= Berfungsi untuk memainkan lagu pada alat musik

Gambar 35. Menu Petunjuk.

F. Keterbatasan Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menghadapi beberapa keterbatasan yang dapat mempengaruhi kondisi dari penelitian yang dilakukan. Keterbatasan tersebut antara lain :

- a. Dana yang disediakan peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini sangat terbatas.
- b. Kesungguhan siswa saat penelitian dilakukan merupakan hal-hal yang berada di luar jangkauan peneliti untuk mengontrolnya.
- c. Waktu yang tersedia untuk menyelesaikan penelitian di sekolah sangat terbatas dikarenakan penelitian mendekati ujian sekolah.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan Tentang Produk

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

- 1) Multimedia yang dikembangkan dalam penelitian ini berbentuk multimedia interaktif musik tradisional nusantara yang dikemas dalam kepingan CD. Multimedia ini berisi teks, gambar, animasi slide, audio dan video yang dibuat dengan sistem interaktif dan mudah digunakan oleh siswa karena disertai dengan tombol-tombol interaktif.
- 2) Dari hasil penilaian ahli media disimpulkan bahwa multimedia interaktif apresiasi musik tradisional nusantara layak digunakan dilapangan. Uji coba produk terhadap guru seni musik selaku ahli materi menyimpulkan bahwa multimedia interaktif ini sangat menarik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran di SMP Negeri 1 Sleman, sedangkan dari penilaian siswa dapat diketahui bahwa banyak siswa yang menyukai dan tertarik dengan multimedia pembelajaran apresiasi musik tradisional nusantara ini, terutama pada saat mendengarkan bunyi lagu-lagu tradisional Nusantara dan melihat video musik tradisional Nusantara. Hal itu ditunjukkan dengan hasil angket penilaian siswa yaitu dari 23 siswa, yang kurang tertarik hanya 4 siswa, dan didapatkan persentase 82%, maka dapat dikatakan bahwa penilaian multimedia interaktif apresiasi musik tradisional nusantara masuk kategori layak dan menarik untuk digunakan sebagai salah satu

sumber belajar karena berada di antara kategori setuju dan sangat setuju bahwa penilaian multimedia tersebut baik.

B. Saran Pemanfaatan Produk

1. Sesuai dengan saran ahli materi, bahwa media pembelajaran multimedia interaktif musik tradisional nusantara ini belum dilengkapi dengan lirik dan notasi pada lagu-lagu tradisional nusantara. Diharapkan bagi peneliti selanjutnya dapat mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif musik tradisional nusantara dengan menambahkan lirik dan notasi pada lagu-lagu tradisional nusantara.
2. Para guru mata pelajaran seni budaya khususnya seni musik sebaiknya menggunakan produk media multimedia interaktif ini sebagai contoh variasi produk media pembelajaran.
3. Media pembelajaran multimedia interaktif musik tradisional nusantara ini diharapkan juga digunakan dalam proses belajar mandiri bagi siswa.
4. Pengembangan produk lebih lanjut dapat dilakukan pada materi seni musik lainnya maupun pada mata pembelajaran lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Matius. 2006. *Seni Musik SMP untuk Kelas VIII*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Anderson, R. H. 1987. *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran Edisi 1*. (diterjemahkan oleh: Yusufhadi Miarso, dkk). Jakarta: Penerbit CV Rajawali.
- Anik, G., Widyastuti, P., Sri, S. 2007. *Panduan Penelitian dan Pengembangan Bidang Pendidikan dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Lembaga Peneliti Universitas Negeri Yogyakarta.
- Arikunto, S. 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- _____. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka cipta.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- _____. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Asesoria, Prima Debi. 2013. *Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Vokal Di SMA Negeri 1 Gombong*. Jurusan Pendidikan Seni Musik FBS UNY.
- Borg and Gall. 1983. *Education Research, an Introduction*. New York & London: Longman Inc.
- Danim, Sudarwan. 2002. *Inovasi Pendidikan dalam Upaya Peningkatan Profesionalisme Tenaga Pengajar*. Bandung: CV Pustaka setia.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran, Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- _____. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Darmawan, Deni. 2011. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Latuheru, JD. 1988. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Masa Kini*. Jakarta: Depdikbud
- Madcom. 2008. *Mahir dalam 7 hari : Adobe Flash CS3 Professional*. Yogyakarta : Andi

- Maroebeni. 2008. *Perkembangan Multimedia dan CD Interaktif*. <http://maroebeni.wordpress.com/2008/11/05/perkembangan-multimedia-dan-cdinteraktif>. Diakses 25 Juli 2013.
- Prabowo, Irnanto Wisnu. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran Musik Tradisional Nusantara Berbasis Audio-Visual Di SMP Negeri 1 Purbalingga*. Jurusan Pendidikan Seni Musik FBS UNY.
- Purba, Mauliy. 2007. *Musik Tradisional Masyarakat Sumatera Utara: Harapan, peluang, dan tantangan*. Makalah pidato pengukuhan guru besar Universitas Sumatera Utara. Di akses dari situs http://www2.usu.ac.id/id/files/pidato/ppgb/2007/ppgb_2007_mauli_purba.pdf.
- Sadiman, A. S. 2003. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sedyawati. Edi. 1992. *Seni Sebagai Perantara Sosial dalam majalah media*. FPBS IKIP Semarang
- Setyobudi, dkk. 2007. *Seni Budaya untuk SMP Kelas VIII*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Soeharto, M,dkk. 1987. *Pelajaran Seni Musik Untuk SMTP*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sulaiman, Taufik .2009. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Software Adobe Flash CS3 untuk Apresiasi Musik SMP kelas VIII*. Jurusan Pendidikan Seni Musik FBS UNY.
- Suyanto, M. 2005. *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Syaiful, B. D. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tim Pustaka Yustisia. 2007. *Panduan Lengkap KTSP*. Yogyakarta: Pustaka Yustisia.

Widodo, P. D. 2002. *Kamus Istilah Internet dan Komputer*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

Wena, Made. 2011. *Strategi Pembelajaran Inovatif*. Jakarta : Bumi Aksara

LAMPIRAN

LAMPIRAN I

HASIL PRODUK

Cover Depan CD



Cover Belakang CD



Kepingan CD



Isi CD Multimedia Interaktif

APRESIASI MUSIK TRADISIONAL NUSANTARA
Kelas VIII SMP
Multimedia Pembelajaran Interaktif

MENU

SK & KD
Materi
Latihan
Profil
Petunjuk

HOME
Copyright @ 2013

Oleh : Aditya Nugroho

Menu SK & KD

APRESIASI MUSIK TRADISIONAL NUSANTARA
Kelas VIII SMP
Multimedia Pembelajaran Interaktif

MENU

SK & KD
Materi
Latihan
Profil
Petunjuk

HOME
Copyright @ 2013

Oleh : Aditya Nugroho

SK & KD

Standar Kompetensi

1. Mengapresiasi karya seni musik
2. Mengekspresikan diri melalui karya seni musik

Kompetensi Dasar

1. Mengidentifikasi ragam jenis lagu tradisional nusantara
2. Menampilkan sikap apresiatif terhadap keunikan lagu tradisional nusantara

Indikator

1. Menyebutkan beragam jenis lagu tradisional Nusantara
2. Mengidentifikasi jenis alat musik tradisional nusantara
3. Mendiskripsikan sumber bunyi dari jenis alat musik tradisional Nusantara
4. Menyanyikan 1 lagu tradisional nusantara

Menu Materi

The screenshot shows the 'Menu Materi' screen of the 'APRESIASI MUSIK TRADISIONAL NUSANTARA' application. The interface features a sidebar menu on the left with options: 'MENU', 'SK & KD', 'Materi' (highlighted with a right-pointing arrow), 'Latihan', 'Profil', and 'Petunjuk'. Below the menu is a digital clock and a 'HOME' button. The main content area on the right is titled 'Materi' and contains four selectable items: 'Pengertian Musik Tradisional Nusantara', 'Penggolongan Alat Musik Tradisional Nusantara Berdasarkan Sumber Bunyinya', 'Lagu Tradisional Nusantara', and 'Ragam Musik Tradisional Nusantara'. The application header includes the school logo, title, class ('Kelas VIII SMP'), and version ('Multimedia Pembelajaran Interaktif'). Copyright information and the author's name ('Oleh : Aditya Nugroho') are visible at the bottom.

Sub Menu Pengertian Musik Tradisional Nusantara

The screenshot shows the 'Sub Menu Pengertian Musik Tradisional Nusantara' screen. The sidebar menu on the left is identical to the previous screen, with 'Materi' highlighted. The main content area is titled 'Pengertian Musik Tradisional Nusantara' and contains a paragraph of text: 'Musik Tradisional Nusantara adalah musik yang lahir dan berkembang dari berbagai daerah di Indonesia yang mempunyai nilai budaya tinggi sehingga mencerminkan kebudayaan suatu daerah dengan ciri khas bahasa, gaya, dan tradisi yang berbeda-beda dan diwariskan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya.' The application header and footer information are consistent with the previous screenshot.

Sub Menu Penggolongan Alat Musik Tradisional Nusantara



APRESIASI MUSIK TRADISIONAL NUSANTARA
Kelas VIII SMP

Multimedia Pembelajaran Interaktif

MENU

SK & KD

Materi

Latihan

Profil

Petunjuk



HOME

Copyright @ 2013

Penggolongan Alat Musik Tradisional Nusantara

Berdasarkan Sumber bunyinya, alat musik tradisional nusantara dibagi menjadi 4

Alat Musik Aerophone

Alat Musik **Aerophone** adalah golongan alat musik yang sumber bunyinya berupa udara yang bergetar. Contohnya suling bambu, serunai, saluang.

 <p>Musik</p>	 <p>Musik</p>	 <p>Musik</p>
--	--	---

Kembali

Oleh : Aditya Nugroho

Sub Menu Lagu Tradisional Nusantara



APRESIASI MUSIK TRADISIONAL NUSANTARA
Kelas VIII SMP

Multimedia Pembelajaran Interaktif

MENU

SK & KD

Materi

Latihan

Profil

Petunjuk



HOME

Copyright @ 2013

Lagu Tradisional Nusantara

Daftar Lagu-lagu Tradisional Nusantara

BALI

- ▶ Provinsi Bali : Majengeran
- ▶ Provinsi Bali : Putri Cineng Ayu

SULAWESI

- ▶ Provinsi Sulawesi Selatan : Angin Mamiri
- ▶ Provinsi Sulawesi Utara : O Ina Ni Keke
- ▶ Provinsi Sulawesi Utara : Sipatokahan

MALUKU

- ▶ Provinsi Maluku : Burung Tantina
- ▶ Provinsi Maluku : Goro-Gorone
- ▶ Provinsi Maluku : Rasa Sayange

Kembali

Oleh : Aditya Nugroho

Sub Menu Ragam Musik Tradisional Nusantara



APRESIASI MUSIK TRADISIONAL NUSANTARA
Kelas VIII SMP

Multimedia Pembelajaran Interaktif

MENU

SK & KD

Materi

Latihan

Profil

Petunjuk



HOME

Copyright @ 2013

Ragam Musik tradisional Nusantara

Lanjut

Musik Tradisional Jakarta(Betawi)

Musik tradisional dari Jakarta(Betawi), antara lain gambang kromong dan tanjidor.

1) Gambang Kromong Gambang kromong merupakan perpaduan antara musik gamelan dengan alat musik Barat. Pada umumnya,musik gambang kromong dimainkan oleh sekelompok masyarakat asli dan masyarakat Tionghoa. Alat musik yang di gunakan, antara lain gong, gendang, bonang, krecek, rebab, biola, gambang, dan suling.



Kembali

Oleh : Aditya Nugroho

Menu Latihan



APRESIASI MUSIK TRADISIONAL NUSANTARA
Kelas VIII SMP

Multimedia Pembelajaran Interaktif

MENU

SK & KD

Materi

Latihan

Profil

Petunjuk



HOME

Copyright @ 2013

Latihan Soal

1. Musik tradisional itu artistic artinya....

- a) Mempunyai nilai seni tinggi
- b) Banyak diminati orang
- c) Musik yang merakyat
- d) Mahal harganya

Oleh : Aditya Nugroho

Menu Profil

APRESIASI MUSIK TRADISIONAL NUSANTARA
Kelas VIII SMP

Multimedia Pembelajaran Interaktif

MENU

SK & KD

Materi

Latihan

» Profil

Petunjuk

11 12 1
10 2
9 3
8 4
7 5
6

HOME

Copyright @ 2013

Oleh : Aditya Nugroho

Profil

ADITYA NUGROHO

Pendidikan Seni Musik. Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
(aditminor@gmail.com)

Dengan bimbingan :

Drs. Cipto Budi Handoyo, M.Pd.
Dra. Heni Kusumawati, M.Pd.
Drs. Pujiwiyana, M.Pd.
Girindra Agastya, S.Kom.

Menu Petunjuk

APRESIASI MUSIK TRADISIONAL NUSANTARA
Kelas VIII SMP

Multimedia Pembelajaran Interaktif

MENU

SK & KD

Materi

Latihan

Profil

» Petunjuk

11 12 1
10 2
9 3
8 4
7 5
6

HOME

Copyright @ 2013

Oleh : Aditya Nugroho

Berikut adalah keterangan tombol-tombol yang ada pada media pembelajaran ini

SK & KD	Berfungsi untuk menuju ke halaman SK & KD	X	Berfungsi untuk keluar dari program ini
Materi	Berfungsi untuk menuju ke halaman Materi	▶	Berfungsi untuk memainkan lagu
Latihan	Berfungsi untuk menuju ke halaman Latihan	HOME	Berfungsi untuk menuju ke halaman Beranda
Profil	Berfungsi untuk menuju ke halaman Profil	Lanjut	Berfungsi untuk menuju ke halaman Selanjutnya
Petunjuk	Berfungsi untuk menuju ke halaman Petunjuk	Kembali	Berfungsi untuk menuju ke halaman Sebelumnya

LAMPIRAN II

INSTRUMEN PENELITIAN

Lembar Evaluasi Ahli Media

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF APRESIASI MUSIK
TRADISIONAL NUSANTARA BERBASIS *ADOBE FLASH* DI SMP
NEGERI 1 SLEMAN**

Mata Pelajaran : Seni Musik
Materi Pokok : Musik Tradisional
Sasaran Program : SMP Kelas VIII
Evaluator :
Tanggal :

Lembar evaluasi ini dibuat untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual yang akan dipertunjukkan kepada Bapak/Ibu. Pendapat, penilaian, kritik, dan saran dari Bapak/Ibu sangat membantu untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut saya mohon kesediaan Bapak/Ibu mengisi setiap pertanyaan pada lembar evaluasi ini dengan memberi tanda centang (√) pada pilihan yang telah disediakan sesuai dengan penilaian yang diberikan, serta memberikan komentar, saran dan kesimpulan. Tingkat penilaian sebagai berikut :

- 4 : Sangat Setuju**
- 3 : Setuju**
- 2 : Tidak Setuju**
- 1 : Sangat Tidak Setuju**

Beri tanda centang (√) pada pilihan yang disediakan sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk penilaian aspek audio visual :

NO	ASPEK	KRITERIA PROGRAM	4	3	2	1
1	Tampilan desain (termasuk animasi, suara, dan video)	Font / huruf yang digunakan mudah dibaca				
2		Pemilihan warna font/huruf sesuai dengan warna background/latar belakang				
3		Gambar / video / suara jelas				
4		Animasi yang digunakan sesuai dengan materi yang disajikan				
5	Konsistensi dan navigasi	Petunjuk penggunaan jelas				
6		Tata tombol yang digunakan konsisten				
7		Penggunaan huruf konsisten				
8		Semua tombol yang digunakan berfungsi dengan baik				
9		Pemilihan navigasi mudah digunakan oleh pengguna				
10	Kemudahan penggunaan program	Program mudah dijalankan				
11		Pengguna bebas memilih menu yang disediakan				
12		Program dapat digunakan berulang kali				

A. Komentor

.....
.....
.....
.....
.....

B. Saran dan masukan

.....
.....
.....
.....
.....

C. Kesimpulan

Program ini dinyatakan (centang \surd salah satu)

- 1. Layak di uji coba lapangan tanpa revisi ()
- 2. Layak di uji coba lapangan dengan revisi ()
- 3. Tidak layak ()

Yogyakarta,

(.....)

Lembar Evaluasi Ahli Materi

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF APRESIASI MUSIK
TRADISIONAL NUSANTARA BERBASIS *ADOBE FLASH* DI SMP
NEGERI 1 SLEMAN**

Mata Pelajaran : Seni Musik
Materi Pokok : Musik Tradisional
Sasaran Program : SMP Kelas VIII
Evaluator :
Tanggal :

Lembar evaluasi ini dibuat untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual yang akan dipertunjukkan kepada Bapak/Ibu. Pendapat, penilaian, kritik, dan saran dari Bapak/Ibu sangat membantu untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut saya mohon kesediaan Bapak/Ibu mengisi setiap pertanyaan pada lembar evaluasi ini dengan memberi tanda centang (√) pada pilihan yang telah disediakan sesuai dengan penilaian yang diberikan, serta memberikan saran dan kesimpulan. Tingkat penilaian sebagai berikut :

4 : Sangat Setuju

3 : Setuju

2 : Tidak Setuju

1 : Sangat Tidak Setuju

Beri tanda centang (√) pada pilihan yang disediakan sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk penilaian aspek materi :

NO	ASPEK	KRITERIA PROGRAM	4	3	2	1
1	Kualitas materi	Isi materi sesuai dengan silabus				
2		Materi sesuai dengan kompetensi dasar				
3		Materi yang disampaikan lengkap dan jelas				
4		Materi yang disampaikan sesuai dengan buku pegangan				
5		Materi yang disampaikan runtut				
6		Materi yang disampaikan sesuai untuk SMP kelas VIII				
7		Musik yang digunakan sesuai dengan materi				
8	Manfaat materi	Video yang digunakan sesuai materi				
9		Program mempermudah guru dalam menyampaikan materi				
10		Program mudah untuk dijalankan				

A. Komentor

.....
.....
.....
.....
.....

B. Saran dan masukan

.....
.....
.....
.....
.....

C. Kesimpulan

Program ini dinyatakan (centang \surd salah satu)

- 1. Layak di uji coba lapangan tanpa revisi ()
- 2. Layak di uji coba lapangan dengan revisi ()
- 3. Tidak layak ()

Yogyakarta,

(.....)

Lembar Angket Siswa

Nama :

Kelas :

Beri tanda centang (√) pada pilihan yang disediakan sesuai dengan pendapat anda:

NO	KRITERIA PROGRAM	4	3	2	1
1	Jenis huruf yang digunakan mudah dibaca				
2	Warna huruf dan latar belakang sesuai				
3	Gambar / video / suara yang digunakan sesuai materi				
4	Gambar / video / suara jelas				
5	Pemilihan animasi sesuai materi				
6	Program mudah digunakan				
7	Penggunaan mudah dalam memilih menu yang diinginkan				
8	Semua tombol navigasi dan petunjuk mudah untuk digunakan				
9	Program mempermudah pengguna untuk memahami materi				
10	Program meningkatkan semangat belajar				

Tingkat Penilaian sebagai berikut :

4 : Sangat Setuju

3 : Setuju

2 : Tidak Setuju

1: Sangat Tidak Setuju

A. Komentari

.....
.....
.....

D. Saran dan masukan

.....
.....
.....

E. Kesimpulan

Apakah media pembelajaran Musik Tradisional Nusantara ini menarik dan materi menjadi mudah dipahami ? (lingkari salah satu pendapat anda)

1. YA
2. TIDAK

Sleman,

(.....)

Lembar Evaluasi

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF APRESIASI MUSIK
TRADISIONAL NUSANTARA BERBASIS *ADOBE FLASH* DI SMP NEGERI 1
SLEMAN**

Mata Pelajaran : Seni Musik
Materi Pokok : Musik Tradisional
Sasaran Program : SMP Kelas VIII
Evaluator : *Gitindra Agustya, S.Kom*
Tanggal : *9 Desember 2013*

Lembar evaluasi ini dibuat untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual yang akan dipertunjukkan kepada Bapak/Ibu. Pendapat, penilaian, kritik, dan saran dari Bapak/Ibu sangat membantu untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut saya mohon kesediaan Bapak/Ibu mengisi setiap pertanyaan pada lembar evaluasi ini dengan memberi tanda centang (✓) pada pilihan yang telah disediakan sesuai dengan penilaian yang diberikan, serta memberikan komentar, saran dan kesimpulan. Tingkat penilaian sebagai berikut :

- 4 : Sangat Setuju**
- 3 : Setuju**
- 2 : Tidak Setuju**
- 1 : Sangat Tidak Setuju**

Beri tanda centang (√) pada pilihan yang disediakan sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk penilaian aspek audio visual :

NO	ASPEK	KRITERIA PROGRAM	4	3	2	1
1	Tampilan desain (termasuk animasi, suara, dan video)	Font / huruf yang digunakan mudah dibaca	√			
2		Pemilihan warna font/huruf sesuai dengan warna background/latar belakang	√			
3		Gambar / video / suara jelas		√		
4		Animasi yang digunakan sesuai dengan materi yang disajikan		√		
5	Konsistensi dan navigasi	Petunjuk penggunaan jelas	√			
6		Tata tombol yang digunakan konsisten		√		
7		Penggunaan huruf konsisten	√			
8		Semua tombol yang digunakan berfungsi dengan baik		√		
9		Pemilihan navigasi mudah digunakan oleh pengguna		√		
10	Kemudahan penggunaan program	Program mudah dijalankan		√		
11		Pengguna bebas memilih menu yang disediakan	√			
12		Program dapat digunakan berulang kali	√			

A. Komentar

- Tambah animasi pada setiap menu
- Variasikan warnanya
- Ada beberapa lagu yg kurang jelas.

Media ini sudah cukup interaktif untuk pembelajaran SMP, karena mudah sekali untuk digunakan.

B. Saran dan masukan

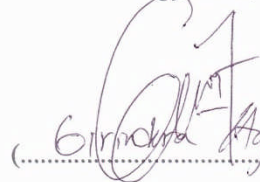
Kompres atau perkecil ukuran media ini agar lebih mudah untuk di copy siswa meng-copy atau memperbanyak program aplikasi ini

C. Kesimpulan

Program ini dinyatakan (centang \checkmark salah satu)

1. Layak di uji coba lapangan tanpa revisi ()
2. Layak di uji coba lapangan dengan revisi (\checkmark)
3. Tidak layak ()

Yogyakarta, 9 Desember 2013


Gindra Agastya S. Kom

Lembar Evaluasi

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF APRESIASI MUSIK
TRADISIONAL NUSANTARA BERBASIS *ADOBE FLASH* DI SMP NEGERI 1
SLEMAN**

Mata Pelajaran : Seni Musik
Materi Pokok : Musik Tradisional
Sasaran Program : SMP Kelas VIII
Evaluator : MULYONO.S.Pd
Tanggal : 5 Desember 2013

Lembar evaluasi ini dibuat untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual yang akan dipertunjukkan pkepada Bapak/Ibu. Pendapat, penilaian, kritik, dan saran dari Bapak/Ibu sangat membantu untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut saya mohon kesediaan Bapak/Ibu mengisi setiap pertanyaan pada lembar evaluasi ini dengan memberi tanda centang (√) pada pilihan yang telah disediakan sesuai dengan penilaian yang diberikan, serta memberikan saran dan kesimpulan. Tingkat penilaian sebagai berikut :

4 : Sangat Setuju

3 : Setuju

2 : Tidak Setuju

1 : Sangat Tidak Setuju

Beri tanda centang (√) pada pilihan yang disediakan sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu untuk penilaian aspek materi :

NO	ASPEK	KRITERIA PROGRAM	4	3	2	1
1	Kualitas materi	Isi materi sesuai dengan silabus	√			
2		Materi sesuai dengan kompetensi dasar	√			
3		Materi yang disampaikan lengkap dan jelas	√			
4		Materi yang disampaikan sesuai dengan buku pegangan		√		
5		Materi yang disampaikan runtut	√			
6		Materi yang disampaikan sesuai untuk SMP kelas VIII	√			
7		Musik yang digunakan sesuai dengan materi	√			
8	Manfaat materi	Video yang digunakan sesuai materi	√			
9		Program mempermudah guru dalam menyampaikan materi	√			
10		Program mudah untuk dijalankan		√		

A. Komentaar

Materi dan metode penyampaian bagus dan sesuai dengan materi dalam kurikulum. Menarik bagi anak sehingga anak lebih mudah untuk memahami materi pelajaran

B. Saran dan masukan

Untuk lagu daerah sebaiknya foto dan lirik lagu juga difayangkan, tidak hanya suara saja.

C. Kesimpulan

Program ini dinyatakan (centang \checkmark salah satu)

- 1. Layak di uji coba lapangan tanpa revisi (\checkmark)
- 2. Layak di uji coba lapangan dengan revisi ()
- 3. Tidak layak ()

Yogyakarta, 5 Desember 2013

Mulyono.S.Pd
(.....)
NIP.196912071993031004

Lembar Angket Siswa

Nama : Angilbert feby Dian.e.

Kelas : VIII E

Beri tanda centang (✓) pada pilihan yang disediakan sesuai dengan pendapat anda

NO	KRITERIA PROGRAM	4	3	2	1
1	Jenis huruf yang digunakan mudah dibaca		✓		
2	Warna huruf dan latar belakang sesuai		✓		
3	Gambar / video / suara yang digunakan sesuai materi		✓		
4	Gambar / video / suara jelas		✓		
5	Pemilihan animasi sesuai materi		✓		
6	Program mudah digunakan		✓		
7	Penggunaan mudah dalam memilih menu yang diinginkan		✓		
8	Semua tombol navigasi dan petunjuk mudah untuk digunakan		✓		
9	Program mempermudah pengguna untuk memahami materi		✓		
10	Program meningkatkan semangat belajar	✓			

Tingkat Penilaian sebagai berikut :

4 : Sangat Setuju

3 : Setuju

2 : Tidak Setuju

1 : Sangat Tidak Setuju

A. Komentar

Maternya bagus dan menarik, dan mudah dipahami.

B. Saran dan masukan

Seharusnya warna latar belakangnya diganti, warnanya yang cerah.

C. Kesimpulan

Apakah media pembelajaran Musik Tradisional Nusantara ini menarik dan materi menjadi mudah dipahami ? (lingkari salah satu pendapat anda)

1. YA

2. TIDAK

Sleman, 28 November 2013.



(Angilbert Feby dan e...)

SILABUS PEMBELAJARAN

Sekolah : SMP Negeri 1 Sleman
 Kelas / Semester : VIII (Delapan)/ Ganjil
 Mata Pelajaran : Seni Budaya
 Standar Kompetensi : SENI MUSIK

3. Mengapresiasi karya seni musik

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran *	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
3.1 Mengidentifikasi jenis karya seni musik tradisional Nusantara	<ul style="list-style-type: none"> Pengertian ragam lagu/musik daerah setempat Mengenal sumber bunyi dari alat musik 	<ul style="list-style-type: none"> Mendengarkan /menyaksikan pertunjukan lagu daerah setempat Mengamati jenis alat musik sesuai dengan sumber bunyinya. 	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi jenis lagu daerah setempat Menyebutkan jenis alat musik yang diperdengarkan Mendiskripsikan sumber bunyi dari jenis alat musik Menyanyikan 1 lagu nusantara 	Tes lisan	Tes Uraian	<ul style="list-style-type: none"> Sebutkan jenis lagu yang diperdengarkan Sebutkan nama alat musik, daerah asal, dan sumber bunyi dari alat musik yang dimainkan Sebutkan 5 jenis alat musik alat musik berdasarkan sumber bunyinya 	2 jp	Partitur lagu nusantara, media elektronik, buku materi, lembar kerja
3.2 Menampilkan sikap apresiatif terhadap keunikan lagu daerah setempat	<ul style="list-style-type: none"> Lagu daerah setempat. 	<ul style="list-style-type: none"> Mendengarkan lagu etnik daerah setempat Berdiskusi tentang keunikan lagu daerah setempat Menuliskan 	<ul style="list-style-type: none"> Mampu menyebutkan keunikan yang ada pada lagu daerah setempat Membedakan keunikan lagu etnik daerah dan lagu 	Tes tertulis	Tes uraian	<ul style="list-style-type: none"> Tuliskan tentang keunikan yang ada pada lagu etnik daerah setempat Jelaskan perbedaan keunikan lagu POP daerah serta 	2 jp	Partitur lagu, buku materi, media elektronik

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran *	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
❖ Ka rakter siswa yang diharapkan :		keumikan dari lagu daerah setempat	POP daerah setempat			lagu etnik daerah setempat		
		Disiplin (<i>Discipline</i>) Tekun (<i>diligence</i>) Tanggung jawab (<i>responsibility</i>) Ketelitian (<i>carefulness</i>) Kerja sama (<i>Cooperation</i>) Percaya diri (<i>Confidence</i>) Kecintaan (<i>Lovely</i>)						



Sleman, Januari 2011
 Guru Mapel Seni Budaya

 (Mulyono, S.pd)
 NIP : 19691207 199303 1 004

LAMPIRAN III

LEMBAR PERIZINAN



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN IJIN

070 /Reg / VI / 8052 / 11 /2013

Membaca Surat : Dekan Fakultas Bahasa dan Seni UNY Nomor : 2020i/UN.34.12/DT/XI/2013
Tanggal : 21 November 2013 Perihal : Izin Penelitian
Mengingat : 1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006 tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam Melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 20 Tahun 2011 tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 tahun 2008 tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah;
4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/opengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

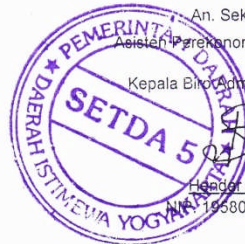
Nama : ADITYA NUGROHO NIP/NIM : 08208241030
Alamat : Pendidikan Seni Musik, Fakultas Bahasa dan Seni UNY
Judul : PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF APRESIASI MUSIK TRADISIONAL NUSANTARA BERBASIS ADOBE FLASH DI SMP NEGERI 1 SLEMAN
Lokasi : Kabupaten Sleman
Waktu : 21 November 2013 s/d 21 Februari 2014

Dengan Ketentuan

- Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
- Menyerahkan *softcopy* hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam bentuk *compact disk* (CD) maupun mengunggah (*upload*) melalui website : menunjukkan naskah cetakan asli yang sudah di syahkan dan di buhuhi cap institusi;
- Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentatati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
- Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui *website*: adbang.jogjaprovo.go.id;
- Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta
Pada tanggal 21 November 2013

An. Sekretaris Daerah
Asisten Perencanaan dan Pengembangan
Ub.
Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Hader Susilowati, SH.
19580120 198503 2 003

Tembusan:

- Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan)
- Bupati Sleman cq. Bapeda
- Ka. Dinas Pendidikan Pemuda dan Olah Raga DIY
- Dekan Fakultas Bahasa dan Seni UNY
- Yang bersangkutan



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
http: //www.fbs.uny.ac.id//

FRM/FBS/33-01
10 Jan 2011

Nomor : 2040i/UN.34.12/DT/XI/2013
Lampiran : 1 Berkas Proposal
Hal : Permohonan Izin Penelitian

21 November 2013

Kepada Yth.
Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta
c.q. Kepala Biro Administrasi Pembangunan
Sekretariat Daerah Provinsi DIY
Kompleks Kepatihan-Danurejan, Yogyakarta 55213

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud mengadakan **Penelitian** untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul:

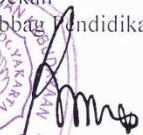
***PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF APRESIASI MUSIK TRADISIONAL NUSANTARA
BERBASIS ADOBE FLASH DI SMP NEGERI 1 SLEMAN***

Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama : ADITYA NUGROHIO
NIM : 08208241030
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Seni Musik
Waktu Pelaksanaan : November 2013 – Januari 2014
Lokasi Penelitian : SMP Negeri 1 Sleman

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

Dekan
Kasubbag Pendidikan FBS,

Indun Probo Utami, S.E.
NIP 19670704 199312 2 001

Tembusan:
1. Kepala SMP Negeri 1 Sleman



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAH RAGA
SMP NEGERI 1 SLEMAN

Jalan Bhayangkara 27 Medari, Sleman ☎ 0274-868810, 📠 0274-866355
Website: www.smpn1sleman.sch.id, Email: smpnsatusleman@yahoo.com

SURAT KETERANGAN

Nomor: 422/ 222

Yang bertanda tangan di bawah ini :

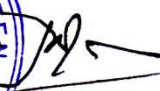
Nama : Dra. WAHYUNI KISMARDINI
NIP : 19550407 197911 2 001
Pangkat, Gol. : Pembina, IV/a
Jabatan : Kepala Sekolah
Instansi : SMP Negeri 1 Sleman

menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama : ADITYA NUGROHO
NIM : 08208241030
Prodi : Pendidikan Seni Musik
Fakultas : Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta

yang bersangkutan telah melaksanakan Penelitian Tugas Akhir Skripsi di SMP Negeri 1 Sleman pada tanggal 25 November 2013 s.d. 30 November 2013 dengan judul “*PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF APRESIASI MUSIK TRADISIONAL NUSANTARA BERBASIS ADOBE FLASH DI SMP NEGERI 1 SLEMAN*”.

Demikian surat keterangan ini kami buat agar menjadikan periksa dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sleman, 5 Desember 2013
Kepala Sekolah,

Dra. WAHYUNI KISMARDINI
NIP. 19550407 197911 2 001



LAMPIRAN IV

DOKUMENTASI



