

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
PEMBELAJARAN VOKAL DI SMA NEGERI 1 GOMBONG**

SKRIPSI

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



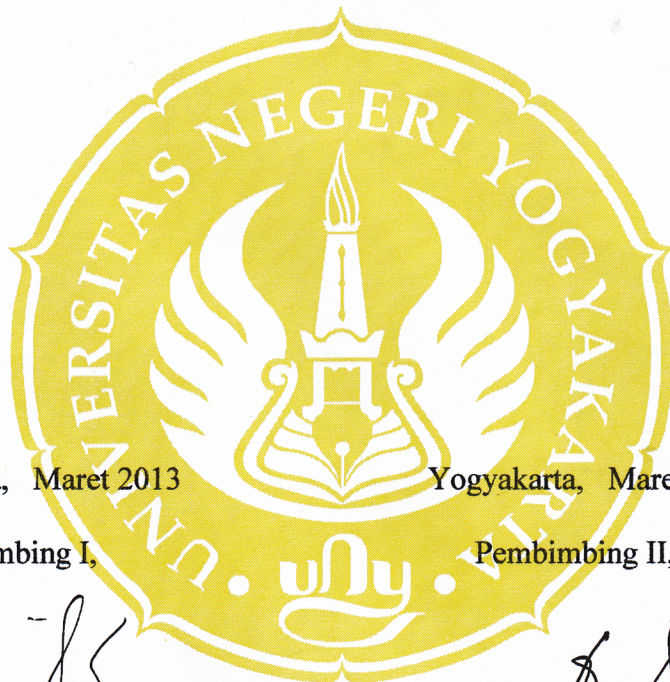
Oleh

Prima Debi Asesoria
NIM 08208241005

**JURUSAN PENDIDIKAN SENI MUSIK
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Vokal di SMA Negeri 1 Gombang* ini telah disetujui pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, Maret 2013

Pembimbing I,

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

Yogyakarta, Maret 2013

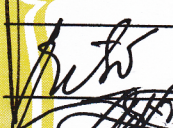
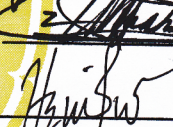
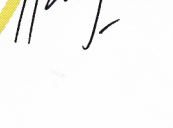
Pembimbing II,

Dra. Ayu Niza Machfauzia, M.Pd
NIP 19660130 199001 2 001

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Vokal di SMA Negeri 1 Gombang* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 5 April 2013 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda tangan	Tanggal
Tumbur Silaen, S.Mus., M. Hum.	Ketua Penguji		17/4 2013
Dra. Ayu Niza Machfauzia, M.Pd.	Sekretaris Penguji		17/4 2013
Dra. Hanna Sri Mujilah, M.Pd.	Penguji I		17/4 2013
Dra. Heni Kusumawati, M.Pd.	Penguji II		17/4 2013

Yogyakarta, 17 April 2013

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Prof. Dr. H. Zamzani, M. Pd.

NIP 19550505 198011 1 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : Prima Debi Asesoria

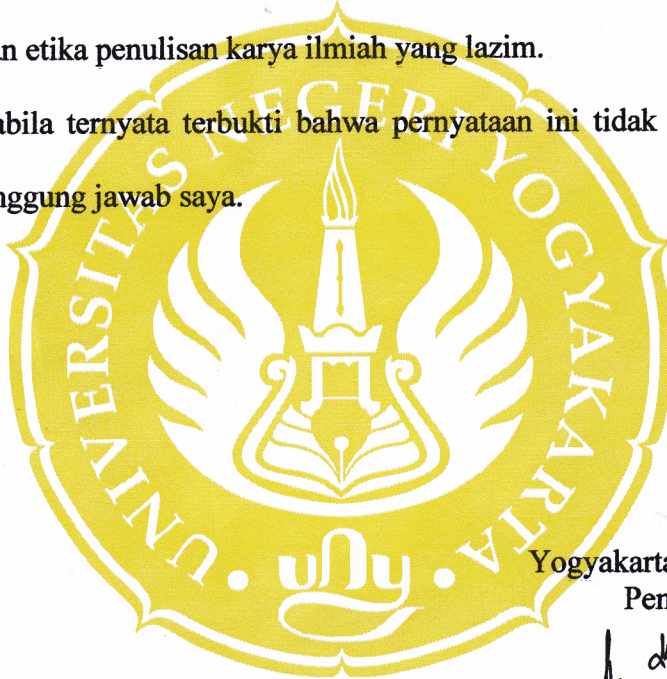
NIM : 08208241005

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 oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

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



Yogyakarta, Maret 2013
Penulis,

Prima Debi Asesoria

MOTTO

Kebahagiaan, kesuksesan adanya diciptakan, diusahakan.

Iman dan Taqwa adalah pondasi kehidupan.

Persembahan

Skripsi ini dipersembahkan kepada :

1. Bapak dan ibu tercinta yang selalu memberikan doa dan semangat dalam proses pembuatan skripsi ini.
2. Muhari Nur Hidayat S.T yang selalu memberikan dukungan untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan ke hadirat Allah SWT, berkat karunia dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “ Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Vokal di SMA N 1 Gombang” dengan baik.

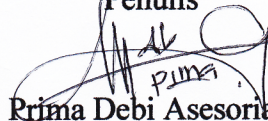
Skripsi ini disusun guna memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan studi untuk memperoleh gelar sarjana strata satu dari Jurusan Pendidikan Seni Musik, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Dra. Heni Kusumawati, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing I, yang telah memberikan banyak pengetahuan dan membimbing penulis dalam penyelesaian skripsi ini;
2. Dra. Ayu Niza Machfauzia, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing II, yang telah memberikan pengetahuan, waktu, serta membimbing dalam penyelesaian skripsi;
3. Dra. Hanna Sri Mudjilah, M.Pd dan Deni Hardianto, M.Pd selaku *expert* yang telah memberikan masukan serta saran dalam proses pembuatan produk yang dihasilkan dalam penelitian ini;
4. Drs. Kunnaji, S.Pd selaku kepala sekolah SMA N 1 Gombang, yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di SMA N 1 Gombang;
5. Didit Setiya Eli Susanto, S.Pd, selaku guru mata pelajaran pendidikan seni musik di SMA N 1 Gombang, yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di kelasnya;
6. Kukuh Mega Permata, S.Kom, selaku programmer yang membantu dalam pembuatan produk penelitian ini;
7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis sangat membuka diri atas kritik dan saran yang bersifat membangun demi kebaikan dari skripsi ini. Penulis berharap hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya, sebagai bahan masukan dan bahan pertimbangan bagi semua pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta,

Penulis



Prima Debi Asesorio

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	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Spesifikasi Produk yang dikembangkan	5
G. Manfaat Penelitian	6
H. Asumsi & keterbatasan Pengembangan	8
I. Definisi Istilah	9
BAB II KAJIAN TEORI	10
A. Multimedia Interaktif	10
B. Pembelajaran Teknik Vokal	13
C. Karakteristik Siswa	30

D. Penelitian yang Relevan	32
 BAB III METODE PENELITIAN	 34
A. Model Pengembangan	34
B. Prosedur Pengembangan	39
1. Analisis Kebutuhan	41
2. Desain Produk	41
3. Produk Multimedia Pembelajaran	44
4. Produk Awal	47
5. Validasi	47
6. Produk Multimedia Pembelajaran	48
C. Uji Coba produk	49
1. Desain Uji Coba	49
2. Subjek Coba	51
3. Tempat dan Waktu Penelitian	51
4. Jenis Data	52
5. Teknik Pengumpulan data	52
6. Instrumen pengumpulan Data	53
7. Teknik Analisis Data.....	59
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	 61
A. Data Uji Coba	61
1. Data Validasi Ahli.....	61
2. Data Hasil Uji Coba Produk	66
3. Deskripsi Produk Awal	68
4. Revisi Produk	77
5. Kajian Produk Akhir	79
B. Pembahasan	107
 BAB V PENUTUP	 111
A. Kesimpulan	111

B. Saran	112
DAFTAR PUSTAKA	113
LAMPIRAN	115

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 :	15
Gambar 2 :	17
Gambar 3 :	17
Gambar 4 :	18
Gambar 5 :	19
Gambar 6 :	20
Gambar 7 :	21
Gambar 8 :	21
Gambar 9 :	22
Gambar 10 :	22
Gambar 11 :	22
Gambar 12 :	23
Gambar 13 :	23
Gambar 14 :	23
Gambar 15 :	24
Gambar 16 :	24
Gambar 17 :	24
Gambar 18 :	25
Gambar 19 :	25
Gambar 20 :	25
Gambar 21 :	26
Gambar 22 :	27
Gambar 23 :	27

Gambar 24 :	36
Gambar 25 :	37
Gambar 26 :	40
Gambar 27 :	46
Gambar 28 :	50
Gambar 29 :	65
Gambar 30 :	66
Gambar 31 :	68
Gambar 32 :	69
Gambar 33 :	70
Gambar 34 :	71
Gambar 35 :	72
Gambar 36 :	72
Gambar 37 :	73
Gambar 38 :	74
Gambar 39 :	74
Gambar 40 :	74
Gambar 41 :	74
Gambar 42 :	75
Gambar 43 :	75
Gambar 44 :	75
Gambar 45 :	76
Gambar 46 :	76
Gambar 47 :	77
Gambar 48 :	77

Gambar 49 :	80
Gambar 50 :	81
Gambar 51 :	81
Gambar 52 :	83
Gambar 53 :	84
Gambar 54 :	85
Gambar 55 :	86
Gambar 56 :	87
Gambar 57 :	88
Gambar 58 :	89
Gambar 59 :	90
Gambar 60 :	91
Gambar 61 :	91
Gambar 62 :	92
Gambar 63 :	92
Gambar 64 :	93
Gambar 65 :	93
Gambar 66 :	94
Gambar 67 :	94
Gambar 68 :	95
Gambar 69 :	96
Gambar 70 :	97
Gambar 71 :	97
Gambar 72 :	97
Gambar 73 :	98

Gambar 74 :	99
Gambar 75 :	99
Gambar 76 :	100
Gambar 77 :	101
Gambar 78 :	102
Gambar 79 :	102
Gambar 80 :	103
Gambar 81 :	103
Gambar 82 :	103
Gambar 83 :	103
Gambar 84 :	104
Gambar 85 :	104
Gambar 86 :	104
Gambar 87 :	105
Gambar 88 :	105
Gambar 89 :	106
Gambar 90 :	106
Gambar 91 :	107

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 :	42
Tabel 2 :	55
Tabel 3 :	56
Tabel 4 :	58
Tabel 5 :	62
Tabel 6 :	65
Tabel 7 :	67
Tabel 8 :	82

**Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Vokal
Di SMA N 1 Gombong**

**Oleh
Prima Debi Asesoria
NIM 08208241005**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan media pembelajaran berbentuk multimedia interaktif. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk tersebut dalam membantu dan mempermudah pemahaman siswa terhadap materi vokal.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau lebih dikenal dengan *research and development* (R&D). Produk yang dikembangkan adalah multimedia pembelajaran vokal yang bersifat interaktif. Langkah-langkah dalam penelitian *research and development* ini adalah (1) Analisis Kebutuhan, (2) Perencanaan Pengembangan Pembelajaran, (3) Pengembangan Produk, (4) Produk Awal, (5) Validasi, (6) Produk Akhir. Produk pengembangan divalidasi oleh Dra. Hanna Sri Mudjilah, M.Pd sebagai ahli materi dan Deni Hardianto, M.Pd selaku ahli media. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa SMA N 1 Gombong kelas X. Uji coba pengembangan multimedia interaktif pembelajaran vokal dilakukan di SMA N 1 Gombong, Kebumen. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik statistik deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Multimedia yang dihasilkan berbentuk multimedia interaktif 2) Multimedia interaktif pembelajaran vokal yang dihasilkan termasuk ke dalam kategori layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci: Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Vokal.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi di Indonesia sudah berkembang pesat. Teknologi kini menjadi bagian dalam kehidupan masyarakat. Pemanfaatan teknologi kini sudah merambah ke berbagai bidang misalnya bidang informasi, bidang ekonomi, bidang keamanan termasuk dalam bidang pendidikan.

Pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan dapat dijadikan sebuah inovasi agar bidang pendidikan semakin berkembang, misalnya pemanfaatan komputer sebagai media pembelajaran, penggunaan media elektronik sebagai media pembelajaran, penggunaan *software – software* untuk menciptakan sumber belajar dan media pembelajaran. Salah satu teknologi yang telah dimanfaatkan dalam bidang pendidikan yaitu berbentuk multimedia.

Multimedia digunakan sebagai inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran. Multimedia ini terdiri dari audio, visual maupun video. Multimedia akan lebih menarik apabila bersifat interaktif karena akan membuat siswa dapat berinteraksi dengan multimedia yang sedang digunakan. Multimedia interaktif juga akan membuat siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

Multimedia interaktif dapat dikembangkan dengan beberapa *software* yaitu *adobe flas C.S 5.5*, *macromedia flas 8* dan *macromedia director MX 2004*. Multimedia interaktif dapat diisi dengan video, gambar, teks, animasi dan suara sehingga multimedia ini akan lebih menarik untuk digunakan. Pengguna juga dapat berinteraksi dengan komputer dalam multimedia interaktif ini.

Multimedia interaktif pembelajaran dapat digunakan untuk berbagai mata pelajaran termasuk mata pelajaran pendidikan seni musik. Dalam silabus pendidikan seni musik terdapat standar kompetensi mengekspresikan diri melalui karya seni musik. Indikator dalam standar kompetensi ini antara lain menyanyikan lagu nontradisional dengan teknik vokal yang benar. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan multimedia interaktif pembelajaran vokal di SMA Negeri 1 Gombong.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SMA Negeri 1 Gombong diperoleh data bahwa pada pelajaran pendidikan seni musik belum ada multimedia interaktif termasuk dalam pembelajaran vokal. Selain itu guru hanya menggunakan metode ceramah, demonstrasi, dan tanya jawab sehingga proses pembelajaran vokal kurang menarik. Fasilitas di sekolah seperti laboratorium komputer tidak dipergunakan serta kurangnya sumber belajar tentang pembelajaran vokal di sekolah. Kurangnya waktu dalam mata pelajaran pendidikan seni musik karena diajarkan 2x 45 menit dalam seminggu sehingga siswa tidak dapat mempraktikkan pembelajaran vokal secara maksimal di sekolah.

Multimedia interaktif pembelajaran vokal yang dikembangkan oleh peneliti dapat membuat siswa lebih tertarik untuk belajar karena multimedia interaktif ini berisi audio, visual dan video yang dikemas secara interaktif. Multimedia interaktif pembelajaran vokal juga dapat membantu siswa dalam mempelajari materi tentang vokal secara mandiri di luar jam sekolah. Fasilitas laboratorium komputer juga dapat dimanfaatkan secara maksimal. Materi teknik vokal yang ada di dalam buku dapat disajikan berupa contoh video sehingga

siswa dapat melihat secara langsung melalui video ini. Tiap bagian dalam multimedia interaktif pembelajaran vokal disertai dengan *vokalisasi* atau pemanasan sehingga siswa dapat secara langsung berlatih walaupun tanpa bantuan alat musik contohnya dalam bagian teknik pernafasan maka terdapat *vokalisasi* untuk melatih pernafasan. Informasi berupa video tentang vokal juga ditampilkan agar siswa dapat secara langsung melihat bagaimana aplikasi teknik vokal dalam bernyanyi.

Multimedia interaktif pembelajaran vokal dikemas dengan sistem *branching* yang memberikan kemudahan siswa dalam memilih materi yang akan dipelajari secara bebas. Multimedia interaktif pembelajaran vokal ini juga menggunakan model tutorial sehingga membantu siswa dalam mempelajari pelajaran tentang vokal. Multimedia interaktif pembelajaran vokal ini juga dibuat dengan mengacu standar kompetensi dan kompetensi dasar di sekolah. Standar kompetensi tersebut adalah mengekspresikan diri melalui karya seni musik dan kompetensi dasar seni musik yang meliputi (1) mengembangkan gagasan kreatif serta mengarang lagu dengan beragam teknik, media dan materi musik non tradisional daerah setempat, (2) menyiapkan pertunjukan musik tradisional dan non tradisional di sekolah, (3) menggelar pertunjukan musik tradisional dan non tradisional di sekolah.

Kemajuan teknologi inilah yang akan menjadi solusi untuk dapat menambah multimedia pembelajaran. Salah satunya dengan multimedia interaktif pembelajaran vokal yang akan membantu siswa belajar vokal di rumah secara mandiri baik individu maupun berkelompok. Hal ini karena multimedia ini menggunakan sistem tutorial, menampilkan audio, visual, video serta pelajaran

tentang teknik vokal. Siswa yang memiliki laptop juga dapat belajar vokal dengan mudah di manapun disaat mereka ingin belajar.

Pengembangan multimedia interaktif pembelajaran vokal ini diharapkan bisa membantu siswa untuk dapat belajar secara mandiri di sekolah maupun di luar sekolah serta membuat pembelajaran seni budaya menjadi lebih efektif, efisien dan lebih menarik. Guru bisa membimbing siswa melalui multimedia interaktif pembelajaran vokal di kelas. Siswa juga dapat belajar di rumah menggunakan multimedia interaktif pembelajaran vokal tersebut.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang tersebut dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan multimedia interaktif pembelajaran vokal belum dikembangkan di sekolah – sekolah khususnya di SMA Negeri 1 Gombang.
2. Rendahnya pemanfaatan fasilitas di sekolah untuk sarana pembelajaran khususnya pembelajaran vokal.
3. Siswa tidak dapat belajar secara mandiri di luar sekolah secara maksimal.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah serta identifikasi masalah-masalah tersebut, maka dalam permasalahan penelitian ini dibatasi hanya pada pengembangan multimedia interaktif pembelajaran vokal pada pembelajaran vokal di SMA Negeri 1 Gombang serta keefektifan produk yang dihasilkan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan maka masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah bentuk multimedia pembelajaran vokal yang layak untuk siswa SMA?
2. Apakah penggunaan multimedia interaktif pembelajaran vokal tersebut layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran vokal?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan produk pembelajaran berbentuk multimedia interaktif pembelajaran vokal.
2. Mengetahui kelayakan produk tersebut dalam membantu dan mempermudah pemahaman siswa terhadap materi vokal.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan berupa multimedia interaktif pembelajaran vokal. Tahap awal pengembangan ini didesain untuk siswa kelas X SMA Negeri 1 Gombong untuk satu kompetensi dasar pada semester 2, sehingga masih dapat dikembangkan untuk kompetensi dasar berikutnya. 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 *macromedia director 2004*, *adobe flasplayer*, *sibelius* *adobe photoshop*. Multimedia ini dikembangkan dengan model *branching* sehingga siswa dapat memilih materi yang akan dipelajari terlebih dulu. *Windows* yang digunakan adalah *windows XP* maupun *windows 7*.

2. Perangkat Keras (*Hardware*)

Multimedia interaktif pembelajaran vokal dibuat dengan sistem operasi komputer berbasis *Ms Windows 7*, dengan *hardware* pendukung minimal sebagai berikut :

- a. Processor Intel Pentium Processor T4400 (2.2 GHz, 800 MHz FSB)
- b. Intel GMA 4500M
- c. 14.” High Definition (HD) LED LCD
- d. 1 GB Memory
- e. 320 GB HDD
- f. DVD Super Multi DL Drive

G. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

- a. Dapat menjadi acuan serta gambaran dalam mengembangkan strategi pembelajaran menggunakan media pembelajaran, sehingga diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.
- b. Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi peneliti- peneliti selanjutnya yang akan melaksanakan penelitian di bidang yang sama.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

- 1) Menjadikan pembelajaran teknik vokal lebih menarik sehingga siswa lebih termotivasi.
- 2) Siswa dapat belajar mandiri baik secara individu maupun kelompok.
- 3) Mengenalkan teknologi pada siswa sehingga dapat memanfaatkan teknologi dengan baik.

b. Bagi guru

- 1) Memudahkan guru dalam memberikan materi pelajaran kepada siswa dengan lebih menarik.
- 2) Dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran pendidikan seni musik khususnya materi tentang vokal.

c. Bagi Sekolah

- 1) Memberikan media pembelajaran yang baru untuk pendidikan seni musik.
- 2) Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai inspirasi untuk mengembangkan media pembelajaran mata pelajaran yang lainnya.

d. Bagi Jurusan Pendidikan Seni Musik

Dapat dijadikan referensi dan bahan bacaan bagi mahasiswa di perpustakaan Universitas Negeri Yogyakarta, khususnya mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Musik.

e. Bagi Mahasiswa

Dapat dijadikan referensi bagi mahasiswa yang melakukan penelitian yang sejenis.

H. Asumsi & keterbatasan Pengembangan

Asumsi agar multimedia interaktif pembelajaran vokal dapat dimanfaatkan dengan baik adalah:

1. Desain yang dibuat dirancang dengan baik sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran berbentuk multimedia.
2. Tersedia komputer atau laptop, *over head proyektor* (OHP) dan layar *Liquid Crystal Display* (LCD), *headset* sehingga multimedia interaktif pembelajaran vokal dapat digunakan.
3. Guru dan siswa dapat mengoperasikan komputer sehingga pembelajaran dapat dilaksanakan dengan menggunakan multimedia interaktif pembelajaran vokal.

Keterbatasan dalam pengembangan multimedia interaktif pembelajaran vokal dalam penelitian dan pengembangan ini adalah :

1. Tingginya biaya pengadaan dan pengembangan program komputer.

2. Tingkat kerumitan dalam pembuatan multimedia interaktif pembelajaran vokal.

I. Definisi Istilah

Untuk meminimalisir perbedaan persepsi, peneliti perlu mengemukakan beberapa definisi istilah yang terdapat dalam rumusan judul penelitian ini, sebagai berikut:

1. Pengembangan

Pengembangan adalah proses menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam suatu bentuk fisik. Peneliti melakukan pengembangan yang menghasilkan produk yang berisi tentang materi pembelajaran. Produk yang dihasilkan menggunakan sistem tutorial branching yaitu memberikan kebebasan pengguna untuk memilih materi yang ingin dipelajari terlebih dahulu.

2. Teknik Vokal

Teknik vokal adalah teknik atau cara yang digunakan saat bernyanyi agar dapat menghasilkan suara yang indah. Teknik vokal terdiri atas pernafasan, artikulasi, intonasi, phrasing, posisi mulut, posisi tubuh saat bernyanyi.

3. Multimedia Interaktif Pembelajaran Vokal

Multimedia berarti lebih dari satu media, atau merupakan campuran dan kombinasi berbagai media, misal teks, audio, animasi, dll. (Arsyad, 2008:169). Multimedia interaktif pembelajaran vokal yang layak adalah media yang dihasilkan sebagai sumber belajar dan telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media dengan kategori minimal baik serta uji coba terbatas dengan kategori minimal baik.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Multimedia Interaktif

Media adalah perangkat lunak (*software*) yang berisi pesan atau informasi pendidikan yang biasanya disajikan dengan peralatan atau perangkat keras *hardware* (Sadiman, 2011: 19). Menurut Criticos dalam Daryanto (2011: 4) menyatakan bahwa media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Asosiasi Pendidikan Nasional (Nasional Education Association/ NEA) dalam Musfiquon (2012: 27) menyatakan bahwa media adalah bentuk- bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya.

Multimedia berarti lebih dari satu media, atau merupakan campuran dan kombinasi berbagai media, misal teks, audio, animasi, dan lainnya (Arsyad, 2008: 169). Menurut Sutopo (2003: 196) multimedia adalah kombinasi dari bermacam-macam objek multimedia, yaitu teks, image, animasi, audio, video, dan link interaktif untuk menyajikan informasi. Dalam kamus *Oxford-Advance learner's Dictionary* dalam Musfiquon (2012: 186) disebutkan multimedia berarti *involving several different methods of communication* artinya melibatkan atau memasukan berbagai metode berbeda dalam komunikasi. Multimedia terbagi menjadi dua kategori yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif (Daryanto, 2011: 49). Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yng dapat dioperasikan oleh pengguna, sedangkan multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang

dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya (Daryanto, 2011; 49). Multimedia pembelajaran juga memiliki manfaat yaitu proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja serta belajar siswa dapat ditingkatkan (Daryanto, 2011: 50). Selanjutnya Arsyad (2011: 172) menyatakan bahwa multimedia bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik dan mudah dimengerti karena sebanyak mungkin indera, terutama telinga, mata, digunakan untuk menyerap informasi. Keunggulan dari multimedia pembelajaran menurut Daryanto (2011: 50) adalah 1) memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, dan elektron, 2) Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan di sekolah, seperti gajah, rumah dan gunung, 3) menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit, dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet mars, 4) menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, dan salju, 5) menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya , seperti letusan gunung berapi, harimau, dan racun, 6) meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa. Menurut Musfiquon (2012: 189) kelebihan pembelajaran berbentuk multimedia antara lain 1) lebih menarik minat siswa, 2) lebih efektif dan efisien, 3) lebih praktis, dan 4) materi lebih banyak diserap siswa karena sesuai dengan modalitas belajarnya.

Sementara itu interaktif menurut Arsyad, (2011: 161) merupakan interaksi antara komputer dengan siswa. Konsep interaksi tidak hanya digunakan untuk media namun juga untuk presentasi seperti dinyatakan dalam Jubile Enterprise, (2011: 187) bahwa dalam presentasi interaktif, slide tidak melulu menampilkan teks, dan gambar tidak lagi hanya digunakan sebagai pelengkap ilustrasi teks, namun justru gambar yang menjadi media utama dalam menjelaskan materi presentasi.

Jadi dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif adalah peralatan yang membawa pesan untuk disampaikan kepada orang lain sehingga terjadi proses interaksi antara komputer dengan pengguna komputer. Multimedia interaktif pembelajaran vokal merupakan multimedia interaktif yang berbasis komputer. Teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor (Arsyad, 2002: 31). Lebih lanjut, Sanjaya (2008: 217) menyatakan bahwa teknologi berbasis komputer dapat menyediakan respons yang segera terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh siswa, dalam bentuk virtual serta memiliki kemampuan menyimpan dan memanipulasi informasi sesuai kebutuhan.

Menurut Aryad, (2002: 172) multimedia berbasis komputer sangat menjanjikan untuk penggunaanya dalam bidang pendidikan. Media pembelajaran dengan berbasis komputer disebut dengan *Computer-assisted Instruction* (CAI) atau *Computer-assisted Learning* (CAL) (Arsyad, 2011: 158). Keberhasilan dari

CAI ada 2 yaitu dalam CAI belajar harus menyenangkan dan interaktivitas (Arsyad, 2011: 166).

Multimedia interaktif juga memiliki keunggulan dan kelemahan. Menurut Daryanto (2011: 57) multimedia pembelajaran interaktif memiliki keunggulan sebagai berikut : (1) pembelajaran multimedia bervariasi (2) tersedia untuk siswa pada saat kapan saja, (3) multimedia terdiri dari berbagai bentuk. Kelemahan multimedia interaktif menurut Daryanto (2011: 57) yaitu : (1) adanya ketergantungan antar siswa dan sistem belajar, (2) siswa seolah-olah dikondisikan menjadi individualis.

Multimedia interaktif pembelajaran ini menggunakan model tutorial. Menurut Arsyad (2011: 158) program tutorial dengan bantuan komputer meniru sistem tutor yang dilakukan oleh guru atau instruktur. Untuk itulah produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa CD Interaktif pembelajaran vokal. Sistem yang digunakan dalam multimedia interaktif ini dengan *branching* yaitu pengguna dapat memilih materi yang dipilih terlebih dulu.

B. Pembelajaran Teknik Vokal

Menurut Hamju (1996: 14) vokal adalah musik yang dibunyikan dengan suara manusia. Ada beberapa faktor orang tidak bisa bernyanyi yang disebabkan beberapa hal yaitu: 1) takut, 2) kekurangan dalam pendengaran, 3) cacat (Tim Pusat Liturgi Yogyakarta jilid II, 2002: 7). Menurut Jamalul (1988: 49) bernyanyi merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak, dan pengalaman bernyanyi ini memberikan kepuasan kepadanya. Sedangkan Jamalul (1988: 49) menyatakan

bernyanyi adalah suatu kegiatan mengungkapkan pikiran dan perasaan melalui nada dan kata-kata.

Teknik vokal adalah cara atau teknik yang dilakukan pada saat bernyanyi untuk dapat memproduksi suara yang bagus (Hamju: 1996: 4). Menurut Tim Pusat Liturgi Yogyakarta jilid II (2002: 7) teknik vokal terdiri dari pernafasan, membentuk suara, resonansi, intonasi, artikulasi/ diksi, ekspresi, menggunakan mikrofon/ penguat suara. Sedangkan Jamalus (1988: 49) menyatakan dasar-dasar teknik bernyanyi yang mencakup sikap badan, pernafasan, pembentukan suara, pengucapan, dan resonansi.

Ada beberapa teknik vokal yang biasa digunakan yaitu :

1. Pernafasan

Bernafas merupakan irama yang sangat alamiah dalam kehidupan manusia (Tim Liturgi Yogyakarta: 2002). Pernafasan sangat penting dalam bernyanyi. Seorang penyanyi harus melatih teknik pernafasan agar pada saat bernyanyi dapat menghasilkan nafas yang panjang. Apabila nafas terlalu pendek maka akan mempengaruhi phrasering atau pemenggalan kalimat.

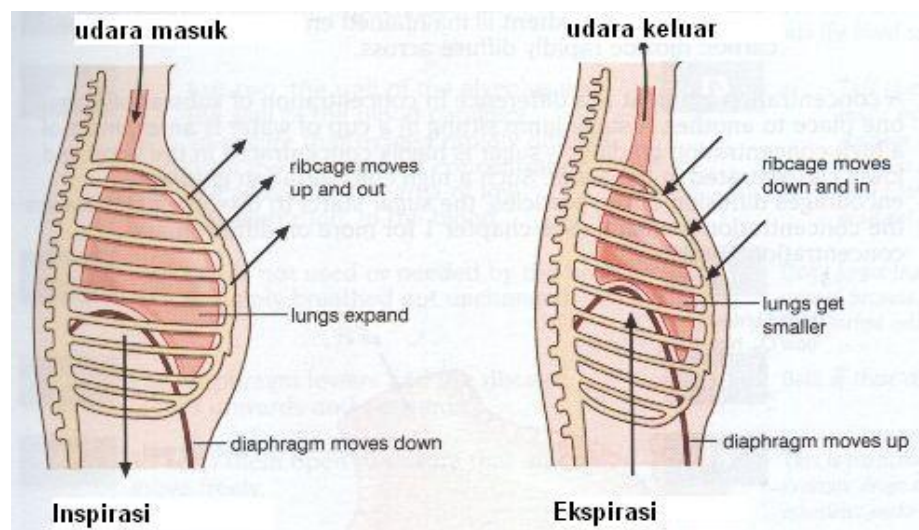
Ada 3 jenis pernafasan yaitu:

a. Pernafasan Bahu (*clavicular*)

Pernafasan dengan cara mengambil nafas dengan mengembangkan bagian atas paru-paru, sehingga mendesak bahu menjadi terangkat ke atas (Tim Pusat Liturgi jilid II, 2002: 9).

b. Pernafasan dada (*costal*)

Pernafasan dada adalah pernafasan dengan cara nafas sepenuhnya dimasukan dalam paru- paru (Tim Pusat Liturgi jilid II, 2002: 9). Pada saat bernafas dengan pernafasan dada maka dada membusung ketika menarik nafas (Nursantara, 2007: 88). Kelemahan pernafasan tersebut paru- paru cepat lelah, serta rongga dada tidak cukup besar menampung udara yang banyak (Vokal dasar, 2006: 8). Jadi pernafasan dada tidak efektif digunakan saat bernyanyi karena udara yang ditampung sedikit sehingga tidak dapat maksimal saat bernyanyi. Berikut ini adalah gambar pernafasan dada :



Gambar 1: **Pernafasan Dada**
(bio8f.wordpress.com)

Pernafasan dada terdiri dua proses saat mengambil nafas yaitu proses *inspirasi* dan *ekspirasi*. *Inspirasi* adalah masuknya udara saat bernafas menggunakan pernafasan dada. Udara masuk melalui hidung dan sekat diafragma turun kebawah dan udara disimpan di dalam paru- paru. *Ekspirasi* adalah keluarnya udara dan saat udara keluar diafragma bergerak ke atas kembali pada keadaan normal.

c. Pernafasan Perut (*abdominal*)

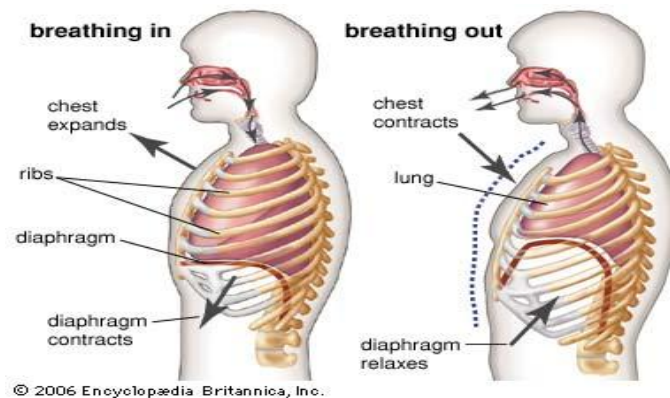
Dalam pernafasan ini, bagian tubuh yang mengembang adalah perut (Matius, 2008: 97). Cara ini tidak mengakibatkan suara yang kaku namun lontaran suara kurang kuat karena perut letaknya jauh dari pita atau alat suara di leher (Nursantara, 2007: 88). Pada pernafasan perut seluruh kegiatan dipusatkan ke perut maka akan mengurangi daya dorong paru-paru, sehingga penyanyi sering mengalami kesulitan sewaktu berusaha menyajikan nada tinggi ataupun nada rendah atau bervolume besar (Rahardjo, 1990:42). Jenis pernafasan ini dapat mnghasilkan suara yang sangat keras tetapi tidak begitu baik digunakan dalam bernyanyi.

d. Pernafasan Diafragma (*diafragma*)

Pernafasan diafragma, sebenarnya orang sering menyebutnya pernafasan perut (Widyastuti, 2006: 9). Menurut Nursantara, (2007: 88) pada pernafasan Diafragma bagian yang menggembung ketika menarik nafas adalah sekitar diafragma samping dan punggung. Sedangkan Rahardjo (1990: 37) menyatakan pernafasan diafragma adalah teknik yang dilakukan dengan cara menekan diafragma yang melintang antara rongga dada dan rongga perut supaya posisi menjadi datar.

Diafragma adalah sekat antara rongga dada dan rongga perut. Pernafasan ini dilakukan dengan cara mengatur sekat diafragma. Pernafasan ini sangat dianjurkan untuk bernyanyi karena rongga udara yang digunakan lebih besar sehingga udara yang ditampung lebih banyak.

Dari ketiga jenis pernafasan diatas maka pernafasan diafragma adalah pernafasan yang paling baik dalam bernyanyi. Namun tidak semua orang dapat bernyanyi menggunakan nafas diafragma. Untuk itu pernafasan diafragma seharusnya dilatih dengan teratur sehingga dapat membantu pada saat bernyanyi.



Gambar 2: **Pernafasan Diafragma**
(Primbondoni.blogspot.com)

Pada saat *breathing in* atau inspirasi sekat diafragma bergerak ke bawah sehingga rongga perut membesar dan udara yang disimpan lebih banyak.

Pada saat *breathing out* atau ekspirasi sekat diafragma kembali pada keadaan normal.

Vokalisasi yang dapat digunakan untuk berlatih pernafasan sebagai berikut:

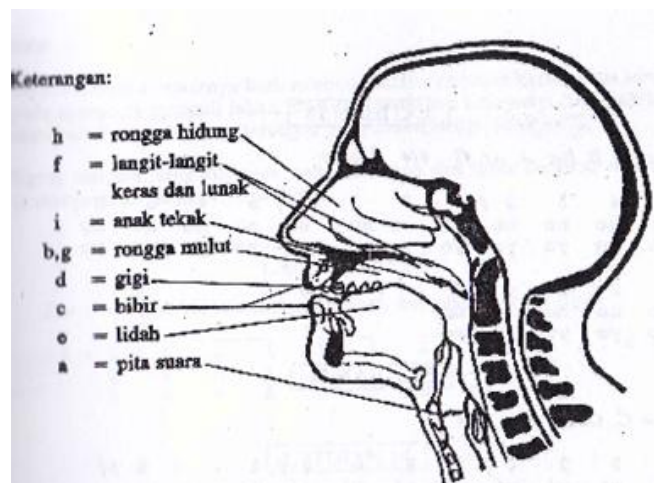


Gambar 3: **vokalisasi**
(dokumen pribadi)

2. Pembentuk Suara

Menurut Tim Pusat Liturgi Jilid II, (2002: 19) dalam bernyanyi kita harus memompa udara ke dalam paru- paru yang dibantu otot- otot perut, otot- otot dada, otot sisi tubuh dan diafragma.

Berikut adalah gambar alat- alat pembentuk suara :



Gambar 4: **Organ Pembentuk Suara**
(tim pusat liturgi, 2001: 53)

Pada gambar 4, udara masuk melalui rongga hidung kemudian masuk ke paru-paru dan dihembuskan saat bernyanyi dengan rongga mulut membuka sehingga pangkal tenggorokan terbuka dan udara melalui anak tekak dan menggetarkan pita suara sehingga dapat mengeluarkan suara untuk bernyanyi.

Udara yang dihembuskan membuat pita suara bergetar, kemudian getaran getaran itu berubah menjadi suara yang indah di dalam mulut (Tim Pusat Liturgi, 2002: 18). Menurut Jamalus (1988: 53) mutu suara yang kita dengar ini sangat ditentukan oleh pembentukan mulut orang yang berbicara.

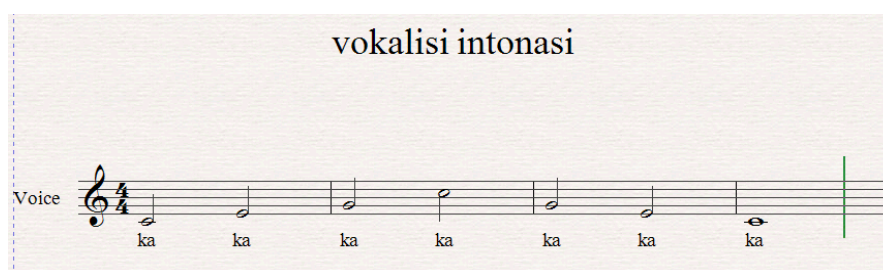
2. Intonasi

Menurut Slamet (1990: 24) istilah intonasi dalam bahasa mengandung arti kerja sama antara tekanan nada, tekanan waktu, dan perhentian yang menyertai suatu tutur dari awal hingga ke pemberhentian akhir. Intonasi dalam seni musik berarti ketepatan menyanyikan tinggi rendahnya nada (*pitch*) (Tim Edukatif HTS, 2006: 16) .

Seorang penyanyi harus bisa menyanyikan nada- nada yang terangkai pada sebuah lagu dengan intonasi yang baik. Intonasi dapat dipengaruhi oleh pernafasan serta pendengaran kita saat bernyanyi. Pendengaran kita harus dilatih agar lebih sensitif terhadap tinggi rendahnya nada, baik nada tinggi (*high pitch*) maupun nada rendah (*low pitch*).

Menurut Tim Pusat Liturgi (2002: 41) terdapat 11 alasan mengapa nada- nada dinyanyikan kurang tepat, yaitu : (1) suasana bernyanyi terlalu tegang, (2) konsentrasi dalam bernyanyi kurang, (3) para penyanyi kehabisan nafas, (4) nada yang diulang atau ditahan melelahkan, (5) para penyanyi kurang peka akan keselarasan dalam gabungan suara, (6) kurang mahir membidik lompatan nada, (7) nada- nada pada batas wilayah suara sukar dikuasai, (8) nada- nada pada batas wilayah suara sukar dinyanyikan, (9) huruf – huruf dengan warna gelap dan terang mempengaruhi tinggi nada, (10) kecenderungan mengikuti tanggana nada lain, (11) tergelincir waktu mengayunkan nada.

Vokalisasi yang dapat digunakan dalam berlatih intonasi sebagai berikut :



Gambar 5: **vokalisi**
(dokumen pribadi)

3. Artikulasi

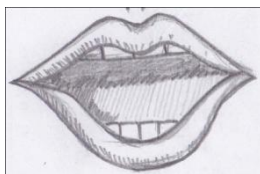
Artikulasi adalah dasar ucapan bunyi bahasa yang terjadi di dalam mulut, dalam bernyanyi harus jelas (Widyastuti, 2006: 17). Jadi artikulasi yang baik akan membantu penyanyi untuk menghasilkan suara yang baik dan jernih saat bernyanyi. Ucapan yang berbeda- beda (misalnya karena dipengaruhi oleh bahasa daerah) tidak hanya mengganggu keindahannya tetapi juga mempersulit pendengarannya (Tim Pusat Liturgi, 202: 56). Hal ini membuat penyanyi harus memiliki artikulasi yang baik saat menyanyikan syair lagu agar pesan dalam lagu dapat diterima oleh pendengar.

Cara untuk menghasilkan artikulasi yang baik adalah: (1) Mulut dibuka lebar dan rahang bawah yang digerakan, (2) Bentuk mulut saat mengucapkan huruf a, i, u, e, o harus jelas, (3) Aliran udara difokuskan ke satu titik utama, biasanya di antara kedua mata, (4) Lidah tidak ditarik terlalu dalam, (5) Bibir tidak terlalu melebar (Tim Edukasi HTS, 2006: 18).

Menurut Tim Pusat Liturgi (2002: 22) ada pembentukan bentuk mulut saat mengucapkan huruf hidup sebagai berikut :

a. Huruf “A”

Huruf A merupakan dasar dari pengucapan huruf hidup lainnya (Tim Pusat Liturgi, 2002: 23). Bentuk mulut saat melafalkan huruf A sebagai berikut :



Gambar 6: **Bentuk mulut huruf “A”**
(dokumen pribadi)

Gambar 6 rongga mulut terbuka, dagu ditarik kebawah lidah tidak terlalu ditarik ke dalam sehingga mudah mengucapkan huruf “a”. Dapat dilatih dengan kata “ma”, “ka” dan lainnya.

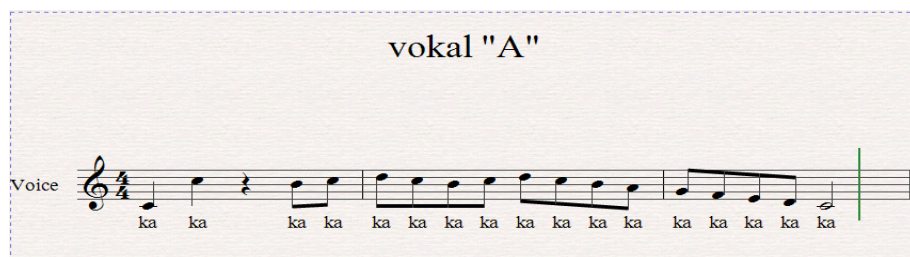
Vokalisasi yang digunakan untuk melatih artikulasi huruf “a” sebagai berikut:

1)



Gambar 7: **Vokalisasi untuk huruf “A”**
(dokumen pribadi)

2)

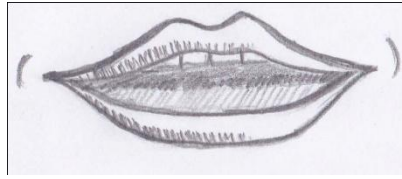


Gambar 8: **Vokalisasi untuk huruf “A”**
(dokumen pribadi)

b. Huruf “i”

Untuk membentuk huruf “i: bagian tengah dari lidah naik ke atas namun ujungnya tetap menyentuh gigi bawah (Tim Pusat Liturgi Jilid II, 2002: 27).

Berikut adalah gambar posisi mulut untuk huruf “i” :

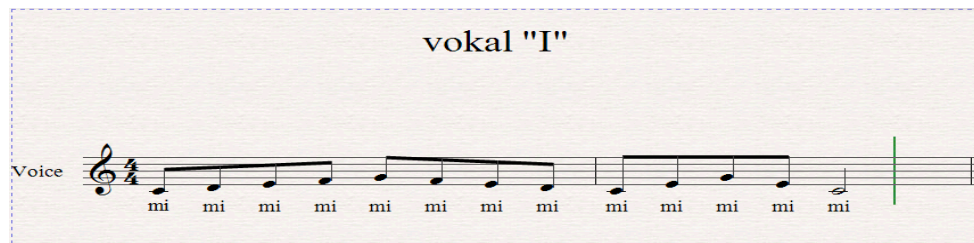


Gambar 9: **Bentuk mulut huruf “I”**
(dokumen pribadi)

bibir seperti orang tersenyum dan rongga mulut tidak terlalu dibuka.

Dapat dilatih dengan vokalisasi sebagai berikut :

1)



Gambar 10: **Vokalisasi untuk huruf “I”**
(dokumen pribadi)

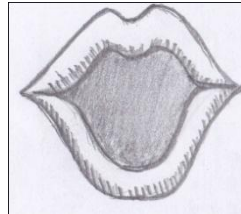
2)



Gambar 11: **Vokalisasi untuk huruf “I”**
(dokumen pribadi)

c. Huruf U

“U” merupakan perubahan corong bibir2 dari dalam huruf “o” yang dipersempit dan dimajukan ke depan (Tim Pusat Liturgi, 2002: 26). Berikut gambar posisi mulut huruf “ u” :



Gambar 12: **Bentuk mulut untuk huruf “U”**
(dokumen pribadi)

Keterangan gambar “u” posisi bibir kedepan seperti hendak meniup rongga mulut tidak terlalu dibuka posisi biasa sehingga huruf “u” dapat dilafalkan dengan jelas.

Dapat dilatih dengan vokalisi sebagai berikut :

1)



Gambar 13: **Vokalisi untuk melatih pengucapan huruf “U”**
(dokumen pribadi)

2)

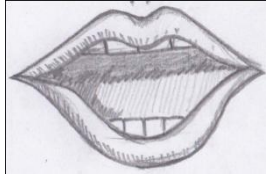


Gambar 14: **Vokalisi untuk melatih pengucapan huruf “U”**
(dokumen pribadi)

d. Huruf “E”

Untuk membentuk huruf “e” , bibir tidak terlalu sempit tetap seperti corong (Tim Pusat Liturgi Jilid II, 2002: 27. Huruf “ e” dapat dilatih menggunakan kata- kata sate, lebar dan sebagainya.

Berikut adalah gambar posisi mulut untuk huruf “i” :



Gambar 15: **Bentuk mulut huruf “E”**
(dokumen pribadi)

Gambar 15 posisi bibir seperti tersenyum namun dagu ditarik kebawah.

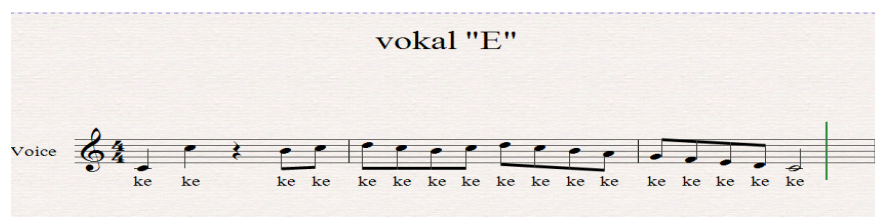
Dapat dilatih dengan vokalisi sebagai berikut :

1)



Gambar 16: **Vokalisi untuk melatih huruf “E”**
(dokumen pribadi)

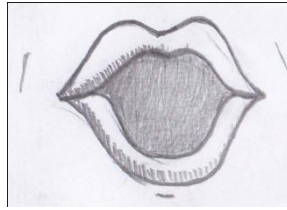
2)



Gambar 17: **Vokalisi untuk melatih huruf “E”**
(dokumen pribadi)

e. Huruf “o”

Bentuk corong bibir diperlonjong dan sedikit dipersempit daripada sikap bibir waktu mengucapkan “a” (Tim Pusat Liturgi, 2002: 26). Berikut gambar posisi mulut untuk huruf “o” :

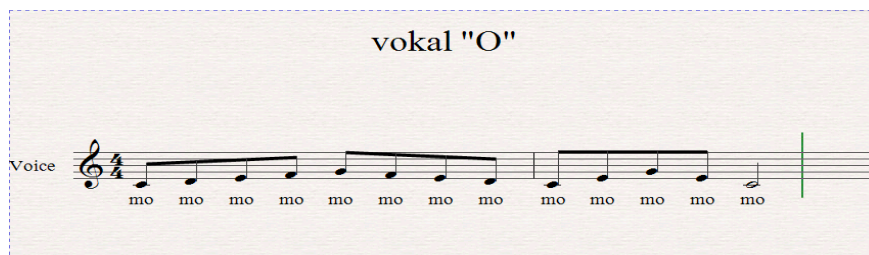


Gambar 18. Bentuk mulut huruf “E”
(dokumen pribadi)

Gambar 18 posisi bibir bulat dan dapat dilatih dengan kata “koko”, “momo” dan lainnya.

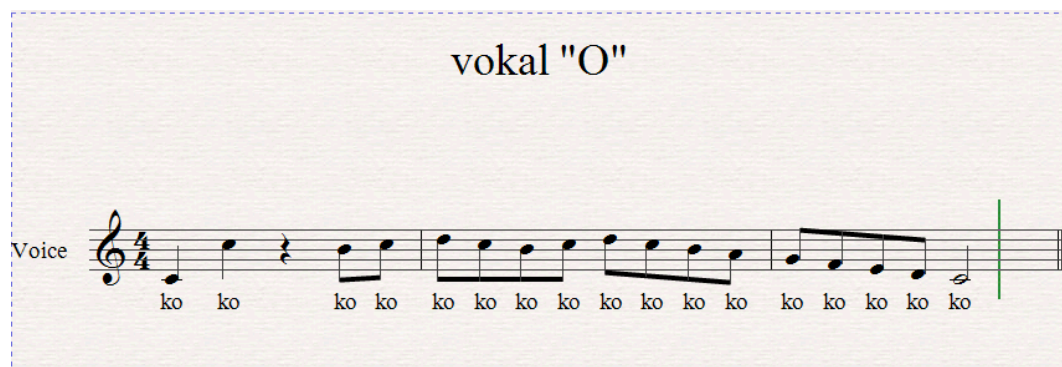
Dapat dilatih dengan vokalisi sebagai berikut :

1)



Gambar 19: vokalisi untuk melatih huruf “O”
(dokumen pribadi)

2)



Gambar 20: vokalisi untuk melatih huruf “O”
(dokumen pribadi)

4. Phrasering

Menurut Nursantara (2007:89) Prasering adalah pengambilan nafas pada bagian-bagian yang tepat sesuai dengan pembagian frase atau kalimat lagu. Phrasering adalah panjang atau pendeknya kalimat dan kesatuan arti (Tim Edukasi HTS, 2006: 18). Penyanyi harus dapat melakukan phrasering yang tepat ketika bernyanyi agar dapat mengungkapkan makna lagu dengan baik.

Dapat dilatih dengan vokalisi sebagai berikut:

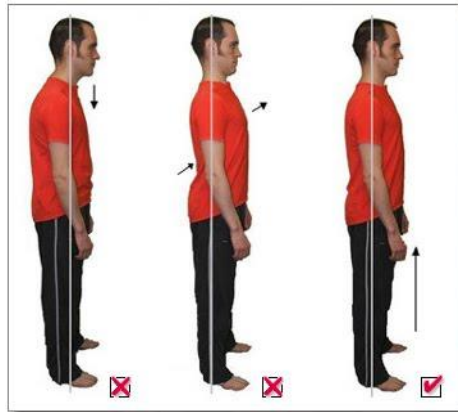


Gambar 21: **Vokalisi untuk melatih phrasering**
(dokumen pribadi)

5. Sikap tubuh

Sikap tubuh dalam bernyanyi harus tegak sehingga saluran udara ketika bernyanyi tidak terhambat. Sikap tubuh memiliki peranan penting dalam bernyanyi. Tubuh tidak boleh tegang sehingga saat menyanyikan nada yang tinggi nada yang dihasilkan tidak terjepit. Sikap tubuh yang benar adalah tidak boleh tegang dan tubuh tegak. Walaupun bernyanyi dengan duduk namun tubuh tetap tegak sehingga akan mempermudah untuk bernyanyi.

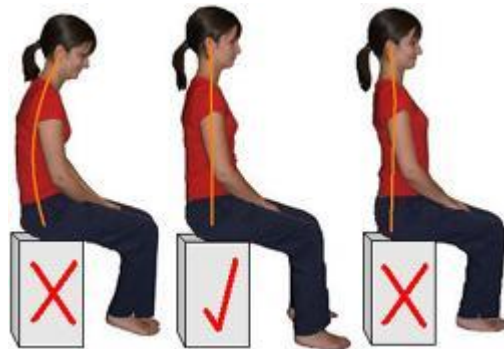
Posisi bernyanyi dengan berdiri :



Gambar 22: **Posisi bernyanyi saat berdiri**
[\(<http://howtosing39b.blogspot.com/2010/05/posture.htm>\)](http://howtosing39b.blogspot.com/2010/05/posture.htm)

Gambar 22 dari kiri ke kanan merupakan macam- macam posisi yang salah dan yang benar. Gambar no 1 dari kiri merupakan posisi yang salah begitu juga pada gambar no 2. Gambar no 3 merupakan posisi yang tepat ketika bernyanyi (dari kiri ke kanan).

Posisi saat duduk sebagai berikut :



Gambar 23: **Posisi bernyanyi saat duduk**
[\(<http://howtosing39b.blogspot.com/2010/05/posture.htm>\)](http://howtosing39b.blogspot.com/2010/05/posture.htm)

Gambar 23: dari kiri ke kanan merupakan macam- macam posisi yang salah dan yang benar. Gambar no 1 dari kiri merupakan posisi yang salah begitu juga pada

gambar no 2. Gambar no 23 merupakan posisi yang tepat ketika bernyanyi dengan posisi duduk (dari kiri ke kanan).

6. Pembawaan

Pembawaan lagu adalah bagaimana suatu lagu dibawakan berdasarkan tema lagu (Nursantara, 2007: 91). Pembawaan atau penjiwaan lagu berhubungan erat dengan interpretasi, ekspresi dan peragaan makna kata atau kalimat (Nursantara, 2007: 91). Menurut Tim Abdi guru (2006:82) penyanyi yang baik hendaknya dapat membawakan lagu sesuai dengan isi dan jiwa yang ingin ditampilkan penciptanya.

a. Ekspresi

Ekspresi adalah sesuatu yang bersifat menyatakan perasaan dengan mengadakan perubahan-perubahan volume, keras lembutnya suara, perubahan tempo atau tingkat kecepatan musik, dan cara menyambung nada, untuk menafsirkan sebuah lagu/komposisi (Widyastuti, 2006: 34). Menurut Nursantara (2007: 91) ekspresi adalah daya untuk mengungkapkan interpretasi dalam membawakan lagu atau karya musik dengan dukungan teknik yang dimiliki. Sedangkan Interpretasi menurut Nursantara (2007:91) adalah penafsiran akan jiwa dan suasana lagu/karya musik yang diperoleh dari pengamatan mendalam atas karya tersebut. Menurut Jamalus (1981: 90) unsur ekspresi dalam musik ialah yang bersifat menyatakan perasaan dengan mengadakan perubahan-perubahan volume atau keras lunaknya suara, perubahan tempo atau kecepatan dan perubahan gaya untuk menafsirkan sebuah lagu atau komposisi.

b. Penjiwaan

Seorang penyanyi harus memiliki pengetahuan yang luas supaya mampu memberikan pertimbangan matang dan berani mengambil keputusan akhir akan hasil analisis dan penerapan teknik-teknik tertentu dalam menjiwai karya musik/lagu (Rahardjo, 1990:67). Beberapa unsur dasar untuk penjiwaan suatu karya musik/lagu antara lain: tanda tempo, ritme, bentuk melodi dan harmoni, bentuk dan pola lagu, phrasering, tanda dinamik, klimaks lagu, aksentuasi, tanda fermata, ornamentasi, attack dan release (Rahardjo, 1990: 67). Teknik penjiwaan yang paling umum adalah dinamika atau perubahan keras lembutnya suara sesuai dengan tanda-tanda atau perasaan (Tim Pusat Liturgi Jilid II, 2002: 81). Menurut Jamalus (1981: 90) dinamik ialah tanda untuk menyatakan besar kecilnya suara atau keras lunaknya dan perubahan-perubahan keras lunak suara itu. Contohnya *pp* : *pianissimo* artinya sangat lembut, *p* : *piano* artinya lembut, *f* : *forte* artinya keras, *ff* : *fortissimo* artinya sangat keras.

c. Interpretasi

Interpretasi adalah penafsiran akan jiwa dan suasana lagu atau karya musik yang diperoleh dari pengamatan mendalam akan karya tersebut (Nursantara, 2007: 91). Menurut Slamet (1990: 50) keberhasilan dalam mengungkapkan suatu karya seni sangat tergantung kepada ketepatan interpretasi atau penafsiran tentang maksud dan tujuan yang melatar belakangi suatu karya musik atau lagu. Interpretasi menggambarkan titik berat pada segi kualitas puisi dan keindahan musik, sedangkan teknik pada kualitas ilmu pengetahuan dan kualitas kecerdasan (Rahardjo, 1990:65).

C. Karakteristik Siswa

Pada hakikatnya pembawaan dan lingkungan dapat mempengaruhi karakter individu, jadi dapat dikatakan bahwa karakter dapat diubah dan dididik (Baharuddin, 2010: 193). Hurlock menyatakan bahwa akhir masa remaja antara 16 -18 tahun. Menurut Izzaty (2008: 124) akhir remaja ini merupakan periode yang singkat karena berlangsung berkisar dua sampai tiga tahun saja.

Dilihat dari perkembangannya fisik siswa SMA Negeri 1 Gombong pada umumnya tergolong pada tingkat akhir masa remaja yang tingkat pemikirannya dan sikap mulai berkembang menuju kedewasaan.

Menurut *Roousseau* dalam Musfiqon (2012: 51) masa perkembangan anak ada empat tahap yaitu :

1. Masa perkembangan bayi (*Infancy*), usia 0-2 tahun merupakan tahap perkembangan fisik;
2. Masa anak (*childhood*), usia 2-12 tahun, masa perkembangan sebagai manusia primitif;
3. Masa remaja awal (*pubescence*), usia 12-15 tahun, masa berpetualang yang ditandai dengan perkembangan intelektual dan kemampuan nalar yang pesat; dan
4. Masa remaja (*adolescence*), usia 15-25 tahun masa hidup sebagai manusia yang beradap, masa pertumbuhan seksual, sosial, moral, dan kata hati.

Hurlock (1991: 207 -209) menyatakan bahwa masa remaja memiliki ciri –ciri hukum yang membedakan masa sesudahnya dan masa sesudahnya. Ciri – ciri tersebut antaran lain :

1. Masa remaja sebagai periode penting. Perkembangan fisik yang cepat dan penting disertai dengan cepatnya perkembangan mental menimbulkan penyesuaian mental dan membentuk sikap, nilai dan minat baru.
2. Masa remaja sebagai periode peralihan. Pada masa ini merupakan peralihan dimana mereka harus meninggalkan segala sesuatu yang bersifat kekanak-kanakan dan mempelajari pola perilaku dan sikap baru untuk menggantikan perilaku dan sikap yang sudah ditinggalkan.

3. Masa remaja sebagai periode perubahan. Dalam masa ini terdapat 4 macam perubahan yaitu: 1) meningginya emosi, 2) perubahan tubuh, minat dan peran yang diharapkan, 3) berubahnya minat dan perilaku serta ambivalent terhadap setiap perubahan.
4. Masa remaja sebagai masa mencari identitas. Pada masa ini remaja berusaha untuk menunjukan siapa diri dan peranannya dalam kehidupan masyarakat.
5. Usia bermasalah. Setelah remaja, masalah akan diselesaikan secara mandiri, mereka menolak bantuan dari orang tua dan guru.
6. Masa remaja sebagai usia yang menimbulkan ketakutan atau kesulitan. Pandangan tentang yang bersifat negatif akan mempengaruhi konsep diri yang menyebabkan remaja sulit melakukan peralihan menuju dewasa.
7. Masa remaja sebagai ambang masa dewasa. Menjelang menginjak masa dewasa remaja mulai merasa gelisah untuk meninggalkan masa belasan tahunnya. Oleh karena itu mereka mulai berkelak sebagai status orang dewasa seperti cara berpakaian, merokok, menggunakan obat-obatan dan lain-lain yang dipandang memberikan citra seperti yang mereka inginkan.

Bandura dalam Desmita (2010: 58) menyatakan perilaku dapat mempengaruhi kognisi dan sebaliknya kegiatan kognitif seseorang dapat mempengaruhi lingkungan, pengaruh lingkungan dapat mengubah proses pemikiran seseorang, dan seterusnya. Ada 4 komponen penting dalam model belajar pada model bandura yaitu (1) *attention* (memperhatikan) (2) *retention* (menyimpan/mencamkan); (3) *motor reproduction* (memproduksi gerak motorik; (4) *vicarious-reinfocement and motivational* (ulangan-penguatan dan motivasi) (Deswita, 2010: 59). Dari 4 komponen di atas dapat diuraikan seorang anak sebelum melakukan peniruan, maka anak akan menaruh perhatian atau *attention* pada model yang akan ditiru. Kemudian anak akan menyimpan semua hal yang mereka perhatikan. Setelah itu anak akan menunjukan kemampuan motoriknya menirukan model yang mereka perhatikan. Pada tahap terakhir anak dapat memperlihatkan pada tingkah laku nyata apabila ada kemauan atau *motivasi*.

Pengulangan yang dilakukan berfungsi untuk memperkuat perbuatan yang sudah dilakukan agar tidak hilang (*vicarious-reinforcement*).

Menurut Izzaty (2008: 133), faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif remaja adalah lingkungan sosial, keluarga, kematangan, peranan perkembangan kognitif sebelum tahap operasional, budaya serta intuisi sosial. Jadi dapat disimpulkan bahwa karakteristik siswa SMA Negeri 1 Gombong adalah memiliki kematangan fisik karena pada masa ini remaja sudah menuju dewasa dan memiliki cara berpikir dan berperilaku yang mudah terpengaruh lingkungan sekitarnya.

D. Penelitian Yang relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Bidara Silsi Anjani dengan judul Pengembangan Multimedia Pembelajaran Harmoni. Dalam penelitian ini ahli materi dan ahli media menyatakan bahwa produk layak digunakan sebagai salah satu multimedia pembelajaran khususnya harmoni. Setelah dilakukan uji coba di lapangan dinyatakan siswa memberi tanggapan yang baik terhadap produk yang dikembangkan.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Ega Silviana dengan judul Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Musik Nusantara di SMP Negeri 2 Klaten. Penelitian ini menghasilkan multimedia interaktif tentang musik-musik nusantara dengan kelayakan 88%. Multimedia interaktif ini dibuat dengan *macromedia flas 8*. Multimedia interaktif ini berisi tentang materi musik nusantara yang berisi tentang musik nusantara, tokoh- tokoh musik

nusantara. Multimedia ini juga dilengkapi dengan evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa terhadap musik nusantara. Multimedia ini juga menampilkan audio sehingga siswa dapat mendengarkan alat-alat musik nusantara.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Pengembangan multimedia interaktif pembelajaran vokal ini merupakan penelitian menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini juga disebut dengan penelitian R&D. Menurut Sugiyono (2009: 297) metode penelitian R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan adalah usaha untuk mengembangkan suatu produk yang efektif berupa material pembelajaran, media strategi pembelajaran untuk digunakan di sekolah (Gay dalam Dwiyoogo, 2004: 4).

Penelitian pengembangan sudah banyak dilakukan berdasarkan berbagai teori pengembangan seperti teori Anderson, Allessi & Trollip, Borg & Gall serta Sugiyono. Borg & Gall (1983: 772) mendefinisikan R & D sebagai berikut.

...a process used to develop and validate educational product...which consist of studying research finding pertinent to the product to be developed. Developing the product based on these findings, field testing it in the setting where it will be used eventually, and revising it to correct the deficiencies found in the field-testing stage.

Dari kutipan itu dinyatakan bahwa R & D merupakan sebuah proses untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan yang terdiri dari penemuan penelitian pembelajaran yang berhubungan dengan produk yang dikembangkan, pengembangan produk berdasarkan dari penemuan dari tes lapangan di tempat penelitian, dan melakukan perbaikan dari kekurangan yang ditemukan pada saat tes di lapangan tempat penelitian.

Ada 10 tahap dalam penelitian R&D menurut Borg & Gall (1983: 775) sebagai berikut :

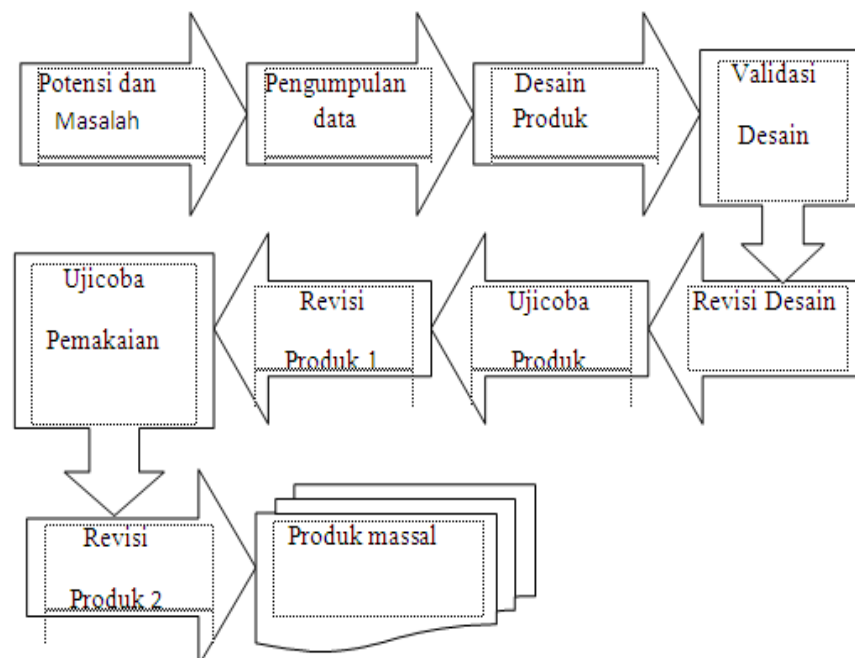
1. Melakukan penelitian dan pengumpulan informasi (kajian pustaka, pengamatan kelas, persiapan laporan tentang pokok persoalan.
2. Melakukan perencanaan (pendefinisian keterampilan, perumusan tujuan, penentuan urutan pembelajaran, dan uji coba skala kecil.
3. Mengembangkan bentuk produk awal (penyiapan materi pembelajaran, penyusunan buku pegangan, dan perlengkapan evaluasi)
4. Melakukan uji coba lapangan permulaan (dilakukan pada 2 – 3 sekolah, menggunakan 6 – 12 subyek). Data observasi, wawancara dan angket dikumpulkan dan dianalisis.
5. Melakukan revisi pada produk utama (sesuai dengan saran – saran dari hasil uji coba lapangan permulaan)
6. Melakukan uji lapangan utama (dilakukan pada 5 – 15 sekolah dengan 30 – 100 subyek). Data kuantitatif tentang unjuk kerja subyek pada pra pelajaran dan paska pelajaran dikumpulkan. Hasil dinilai sesuai dengan tujuan dan dibandingkan dengan data kelompok kontrol bilamana memungkinkan.
7. Melakukan revisi terhadap produk operasional (revisi produk berdasarkan saran – saran dari hasil uji coba lapangan utama.
8. Melakukan uji coba lapangan operasional (dilakukan pada 10 – 30 sekolah, mencakup 40 – 200 subyek. Data wawancara, observasi dan angket dikumpulkan dan dianalisis).
9. Melakukan revisi produk akhir (revisi produk seperti disarankan oleh hasil uji coba lapangan).
10. Mendiseminasikan dan mengimplementasikan produk (membuat laporan mengenai produk pada pertemuan profesional dan dalam jurnal, bekerjasama dengan penerbit untuk melakukan distribusi secara komersial, membantu distribusi untuk memberikan kendali mutu).

Menurut Sugiyono (2011: 297) penelitian pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Jadi penelitian dan pengembangan atau *research and development* merupakan metode pengembangan produk yang kemudian dilakukan validasi untuk menguji keefektifan produk sebelum diujikan.

Sugiyono (2011: 298) menyebutkan 10 langkah pengembangan yaitu :

- (1) Potensi dan masalah
- (2) Pengumpulan data
- (3) Desain produk
- (4) Validasi desain
- (5) Revisi desain
- (6) Uji coba produk
- (7) Revisi produk
- (8) Ujicoba Pemakaian
- (9) Revisi produk
- (10) Produksi Massal

Model R & D oleh Sugiyono sebagai berikut:



Gambar 24: **Model Penelitian R&D**
Sugiyono, (2011: 298)

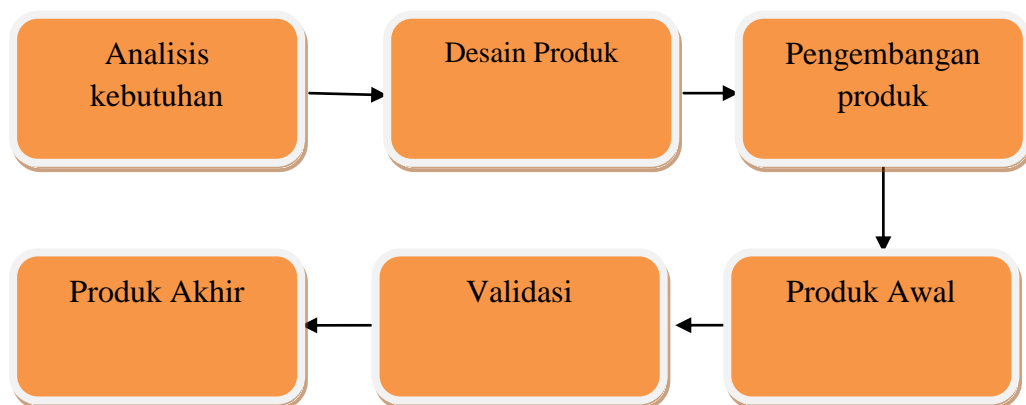
Penelitian ini dirancang untuk mengembangkan produk multimedia pembelajaran interaktif pembelajaran vokal mata pelajaran Seni Budaya khususnya mata pelajaran seni musik kelas X SMA Negeri 1 Gombong dengan materi tentang teknik vokal, maka penelitian ini dirangkum menjadi 6 tahap

utama yang diadaptasi dari beberapa teori penelitian R & D yang telah diuraikan oleh Borg and Gall dan Sugiyono.

Tahap – tahap penelitian ini sebagai berikut:

1. Analisis Kebutuhan
2. Perencanaa pengembangan pembelajaran
3. Pengembangan produk
4. Produk awal
5. Validasi
6. Produk akhir

Model pengembangan multimedia interaktif teknik vokal ini dapat digambarkan dalam gambar 25:



Gambar 25: Model pengembangan Multimedia Interaktif pembelajaran Teknik Vokal di SMA Negeri 1 Gombong

a. Analisis kebutuhan

Pada tahap analisis kebutuhan dilakukan studi pustaka dan studi lapangan. Analisis kebutuhan ini dilakukan untuk mengetahui kondisi sekolah sehingga dapat diketahui permasalahan yang ada pada tempat penelitian.

b. Desain produk

Setelah tahap analisis kebutuhan, maka dilanjutkan pada tahap desain produk untuk mengetahui standar kompetensi dan kompetensi dasar sebagai dasar pengembangan produk.

c. Pengembangan produk

Pada tahap ini peneliti melakukan pembuatan multimedia dengan membuat *flowchart*, *storyboard*, mengumpulkan bahan pendukung, menampilkan materi dalam multimedia yang dibuat.

d. Produk awal

Setelah pengembangan produk maka dihasilkan produk awal yang belum dapat diuji coba karena belum melalui proses validasi dari *expert*.

e. Validasi

Draft produk awal selanjutnya divalidasi oleh *expert*. Pada tahap ini *expert* memberikan masukan sehingga dilakukan revisi untuk kemudian diujicoba di lapangan.

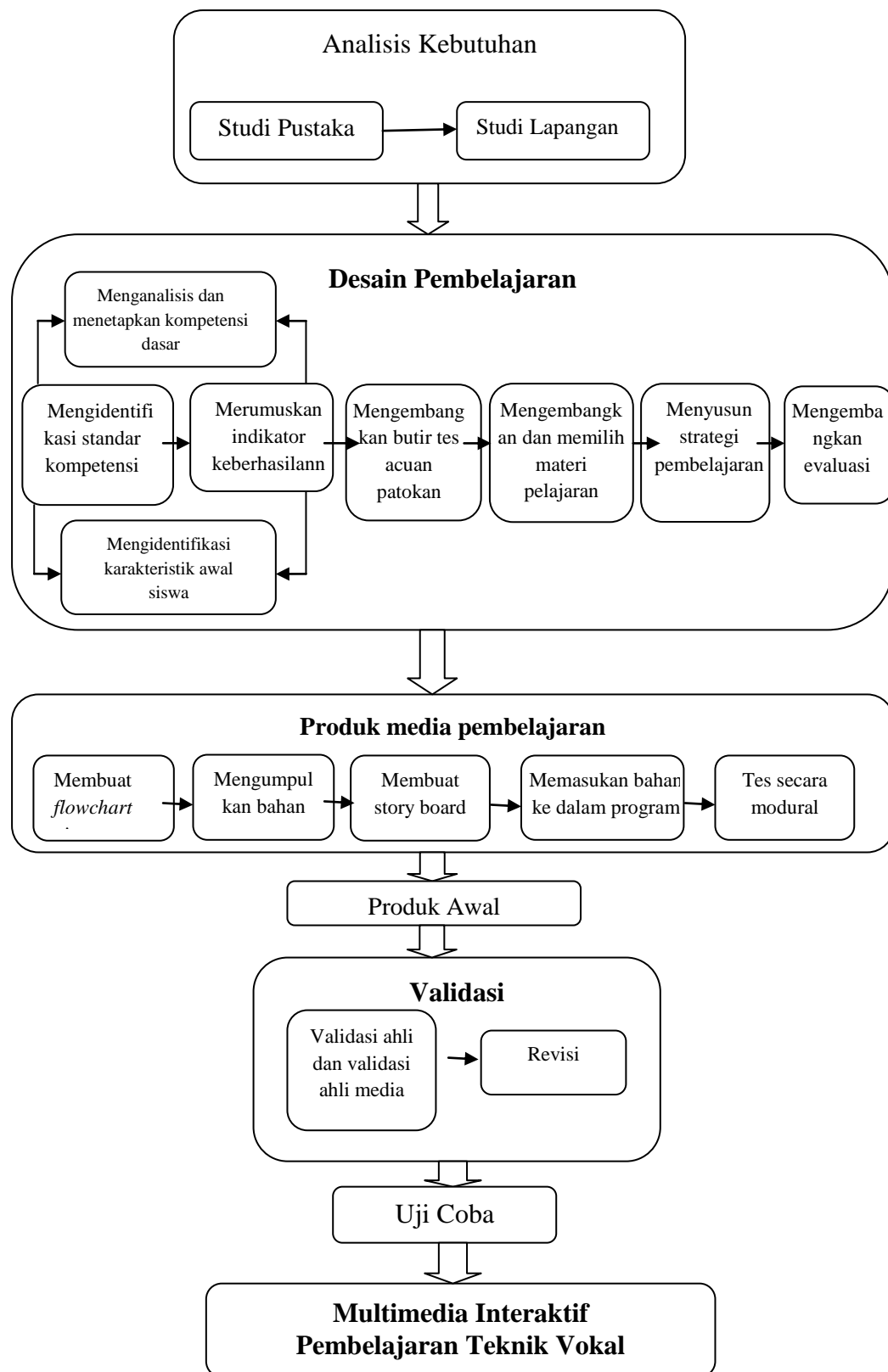
f. Produk akhir

Setelah melalui tahap validasi dan ujicoba maka dihasilkan produk akhir dari multimedia yang dihasilkan.

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan merupakan langkah- langkah konkret dan rinci dari model pengembangan pada gambar 25. Pada setiap tahap masih terdapat langkah – langkah yang harus dilakukan oleh peneliti. Pada tahap analisis kebutuhan terdiri atas studi pustaka dan studi lapangan. Tahap desain pembelajaran dibuat berdasarkan analisis dari silabus dan kondisi pembelajaran di SMA Negeri 1 Gombang. Setelah tahap desain maka peneliti melanjutkan ke tahap berikutnya yaitu pembuatan produk multimedia pembelajaran yang meliputi pembuatan *flowchart*, *storyboard*, memasukan materi ke dalam *storyboard*. Kemudian tahap berikutnya adalah validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media.

Selanjutnya dilakukan revisi. Setelah revisi dan dinyatakan layak maka dapat berlanjut ke tahap uji coba lapangan sebagaimana diuraikan pada gambar 26 berikut :



Gambar 26: **Bagan prosedur Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Vokal di SMA Negeri 1 Gombang**

1. Analisis Kebutuhan

a. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan cara melakukan pengumpulan informasi dengan mempelajari silabus seni budaya khususnya seni musik tingkat SMA, mencari informasi dan membaca buku- buku tentang teknik vokal, pembelajaran vokal, buku – buku tentang multimedia interaktif dan jenis-jenis media.

b. Studi Lapangan

Studi lapangan dilakukan dengan cara observasi langsung ke sekolah khususnya pada saat pembelajaran seni musik di SMA Negeri 1 Gombong. Selain observasi peneliti juga melakukan wawancara kepada guru mata pelajaran seni musik dan 3 orang siswa SMA Negeri 1 Gombong. Siswa ini diambil dari sampel siswa di kelas X yang akan diteliti. Studi lapangan dilakukan dengan tujuan untuk melihat secara langsung keadaan sekolah, proses pembelajaran seni musik, fasilitas sekolah.

2. Desain Produk

Tahap selanjutnya adalah desain produk. Peneliti membuat rancangan desain produk yang akan dikembangkan. Desain multimedia interaktif pembelajaran vokal dibuat dengan strategi agar siswa lebih tertarik dan mempermudah belajar seni musik khususnya pembelajaran vokal. Multimedia interaktif pembelajaran vokal ini didesain interaktif sebagai variasi agar siswa dapat langsung berinteraksi. Gambar, video dan suara yang ada di multimedia ini

juga di desain agar siswa lebih tertarik dalam belajar menggunakan multimedia interaktif vokal.

Langkah – langkah dalam desain produk ini adalah membuat *draft* materi

a. Mengidentifikasi Standar Kompetensi

Kompetensi dasar dan standar kompetensi selengkapnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 1. **Silabus mata pelajaran seni musik kelas X**

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator
1. Mengekspresikan diri melalui karya seni musik.	2.1 Mengembangkan gagasan kreatif dan mengaransir lagu dengan beragam teknik, materi, dan materi musik nontradisional daerah setempat.	1. Menyanyikan lagu nontradisional dengan teknik vokal yang benar 2. Mengaransir lagu nontradisional untuk dinyanyikan.

b. Merumuskan Indikator Keberhasilan.

Indikator keberhasilan dari pengembangan produk multimedia interaktif pembelajaran vokal ini adalah siswa dapat mempelajari materi tentang teknik vokal dengan lebih menarik dan lebih jelas. Siswa juga dapat belajar mandiri di sekolah maupun di luar sekolah. Multimedia interaktif pembelajaran vokal ini dinyatakan valid oleh *expert judgement* sehingga dapat diuji coba di lapangan sehingga keefektifan multimedia interaktif ini dapat teruji.

c. Mengidentifikasi karakteristik awal siswa.

Identifikasi karakteristik siswa dilakukan untuk dasar menyusun produk yang sesuai dengan karakteristik siswa SMA khususnya SMA Negeri 1 Gombong. Pada tahap identifikasi karakter siswa sangat penting karena apabila produk tidak menarik maka akan menghambat proses pembelajaran vokal itu sendiri.

d. Membuat *Draft* Materi.

Dalam membuat *draft* materi peneliti berpedoman menggunakan silabus kurikulum seni musik kelas X semester 2. Draft materi disusun dengan cara mengumpulkan informasi dari sumber buku – buku tentang vokal. Draft materi yang dibuat berisi tentang materi teknik vokal yang meliputi penafasan, artikulasi, intonasi, sikap tubuh, pembentuk suara, phrasing dan pembawaan. Selain itu terdapat vokalisasi yang dapat dibunyikan dan disertai video yang diperankan oleh siswa SMA Negeri 1 Gombong sehingga siswa dapat mendengar dan melihat secara langsung bagaimana menyanyikan vokalisasi tersebut. Pembuatan vokalisasi yang ada dalam multimedia interaktif ini juga dibuat oleh peneliti menggunakan *software sibelius 6*. Draft materi juga dikonsultasikan kepada guru mata pelajaran seni musik, dosen vokal Jurusan Pendidikan Seni Musik, Fakultas Bahasa dan Seni , Universitas Negeri Yogyakarta dan ahli materi sebagai *expert judgement*.

e. Menyusun Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran yang digunakan adalah strategi belajar mandiri (*independent study*). Strategi pembelajaran mandiri merujuk kepada

penggunaan metode-metode pembelajaran yang tujuannya adalah mempercepat pengembangan inisiatif individu siswa, percaya diri dan perbaikan diri. Fokus dari belajar mandiri yang dikaitkan dalam penelitian ini adalah siswa dapat belajar secara mandiri dengan menggunakan multimedia interaktif pembelajaran vokal di bawah bimbingan atau supervisi guru.

f. Validasi

Tahap ini peneliti membuat kisi – kisi validasi berupa angket yang akan divalidasi oleh *expert*. Validasi dilakukan dengan instrumen angket sesuai dengan *expert* masing – masing. *Expert* tersebut adalah *expert* materi dan *expert* media. Setelah dilakukan validasi maka peneliti melakukan revisi sesuai saran dari para *expert*. Setelah dinyatakan valid maka produk dapat diuji coba kepada siswa SMA Negeri 1 Gombong.

g. Uji coba

Uji coba dilakukan kepada 20 siswa yang memilih mata pelajaran seni musik di kelas X. Uji coba ini bertujuan untuk memperoleh penilaian. Penilaian yang diberikan oleh siswa merupakan penilaian sebagai pengguna dari multimedia ini diolah untuk mengetahui keefektifitasnya dari multimedia yang dihasilkan.

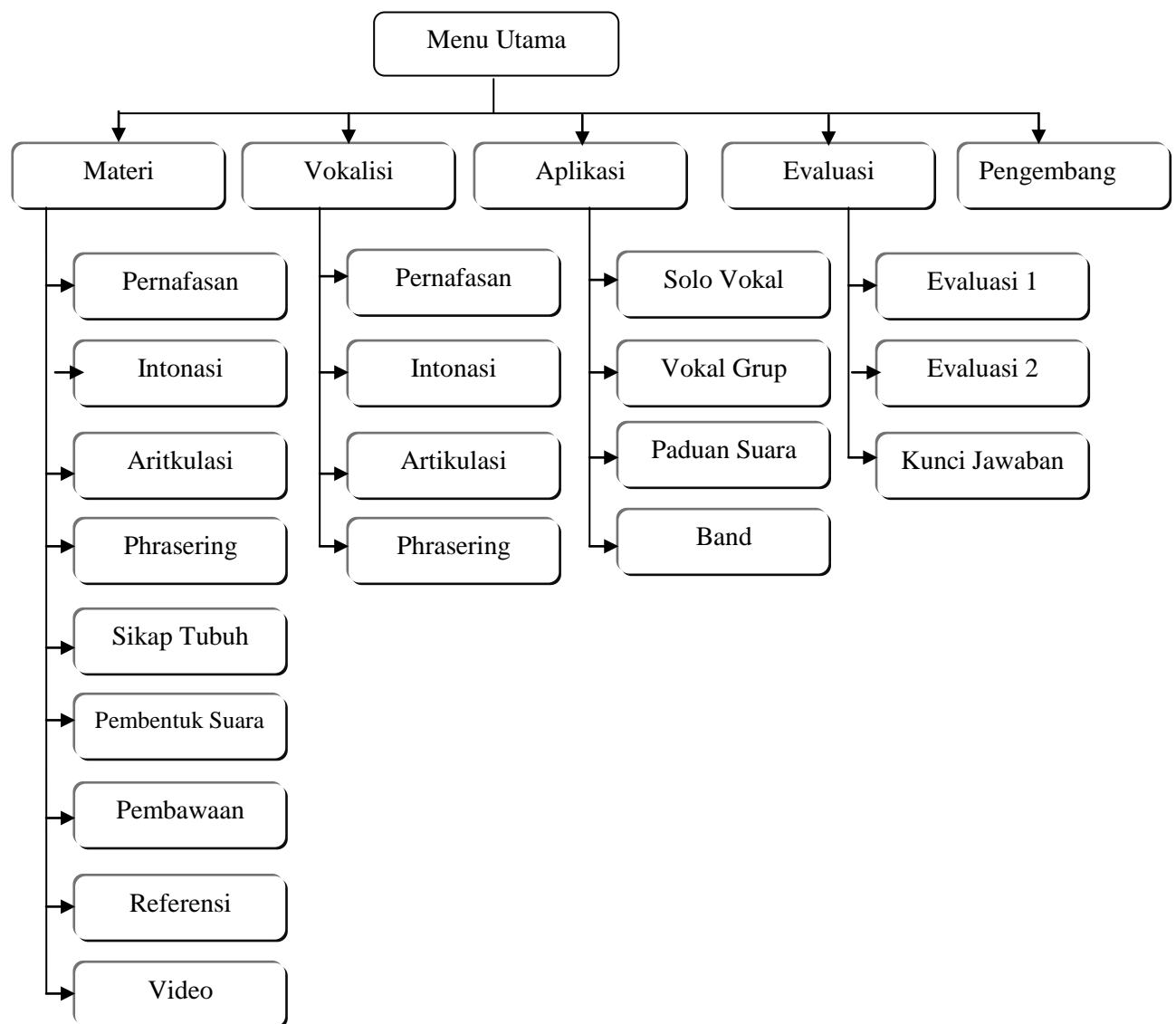
3. Produk Multimedia Pembelajaran

a. Membuat *flowchart*

Setelah membuat *draft* materi maka langkah selanjutnya adalah membuat *flowchart*. Pembuatan multimedia ini berdasarkan *flowchart* yang sudah

dibuat. *Flowchart* dibuat dalam bentuk diagram sehingga mudah untuk dipahami saat proses pembuatan produk multimedia interaktif ini.

Alur dari multimedia interaktif pembelajaran vokal ini dimulai dengan tampilan menu utama. Menu utama ini terbagi menjadi menu materi, vokalisasi, aplikasi, evaluasi, dan pengembang. Menu utama ini kemudian dijabarkan seperti pada gambar 27. Fungsi *flowchart* akan mempermudah dalam pembuatan multimedia interaktif karena alur dari multimedia ini terlihat rinci. Berikut ini adalah *flowchart* multimedia interaktif pembelajaran vokal :



Gambar 27: *Flowchart* multimedia interaktif pembelajaran vokal

b. *Storyboarding*

Bentuk dari *storyboard* inilah yang menjadi acuan memasukan draft materi ke dalam *software*. Pembuatan multimedia interaktif ini menggunakan *software Macromedia Director Mx 2004*. *Software* pendukung lainnya adalah *adobe photoshop* untuk mengedit foto, *ulead video* untuk mengedit video dan *Sibelius 6*. *Storyboard* ini berbentuk *frame* untuk tempat materi

yang dimasukkan ke dalam *software*. *Storyboard* ini kemudian dihubungkan sesuai dengan *flowchart* yang sudah dibuat.

Materi yang disajikan sesuai dengan *storyboard*. Tombol – tombol yang digunakan juga dibuat berdasarkan *storyboard*. Tombol – tombol inilah yang akan membuat multimedia ini bersifat interaktif. Sistem yang bersifat interaktif ini membuat adanya interaksi antara siswa dan komputer.

Desain *storyboard* dibuat semenarik mungkin dan jelas sehingga tampilan multimedia interaktif ini tidak membosankan dan tidak membingungkan pengguna. Desain yang dibuat juga mempertimbangkan banyaknya materi yang akan dimasukkan ke dalam multimedia interaktif ini. Proses membuat multimedia selesai maka selanjutnya sistem dikemas ke dalam CD.

c. Memasukan bahan ke dalam program

Materi yang sudah divalidasi dimasukkan kedalam program *macromedia director MX 2004*.

4. Produk Awal

Produk awal adalah hasil awal dari multimedia interaktif yang dihasilkan. Produk awal ini belum dapat diuji coba karena harus melalui tahap validasi.

5. Validasi

a. Validasi ahli (*expert judgement*)

Validasi ahli dalam pengembangan multimedia interaktif pembelajaran vokal untuk siswa kelas X SMA Negeri 1 Gombong meliputi validasi ahli materi dan validasi ahli media. Ahli materi dan ahli media memberikan

penilaian dengan cara memberikan tanda cek list. Pengisian angket yang dilakukan beberapa tahap sampai ahli materi dan ahli media menyatakan valid untuk melakukan uji coba di lapangan. Sebelum dinyatakan valid 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.

1) Validasi Ahli Bidang Studi/ Materi

Validasi ahli bidang studi dilakukan oleh dosen Jurusan Pendidikan Seni Musik Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta yang berperan menilai materi tentang Multimedia Interaktif Pembelajaran Vokal dari segi kesesuaian kedalaman materi dan kebenaran materi. Validasi dilakukan dengan memberikan penilaian melalui angket yang diberikan pada ahli materi. Hasil Validasi dijadikan data untuk revisi sebelum ujicoba pengguna.

2) Validasi Ahli Bidang Media Pembelajaran

Validasi ahli bidang media pembelajaran dilakukan oleh dosen Universitas Negeri Yogyakarta Jurusan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan. Ahli media berperan untuk menilai kelayakan Multimedia

Interaktif Pembelajaran Vokal dari segi penggunaan teks, gambar, suara, animasi dan aspek interaktif. Validasi dilakukan dengan memberikan angket pada ahli media hasilnya dijadikan data untuk direvisi sebelum ujicoba pengguna.

Memvalidasi produk pada ahli media dan ahli materi untuk kemudian dilanjutkan dengan analisis data dan revisi berdasarkan *review* ahli media dan ahli materi.

b. Revisi Produk

Setelah tahap validasi maka tahap revisi produk. Revisi produk dilakukan untuk memperbaiki produk yang sudah dikembangkan berdasarkan saran – saran dari ahli materi dan ahli media. Revisi dilakukan untuk memperbaiki produk sehingga dapat dinyatakan layak untuk diuji coba di lapangan.

c. Uji coba produk

Uji coba dilakukan setelah produk revisi. Uji coba produk ini dilakukan untuk mendapatkan hasil kelayakan multimedia interaktif pembelajaran vokal ini.

6. Produk Multimedia Interaktif

Tahap akhir yaitu hasil produk multimedia interaktif yang sudah diuji coba. Kelayakan produk dihitung dengan rumus kelayakan dalam bentuk persentase.

C. Uji Coba Produk

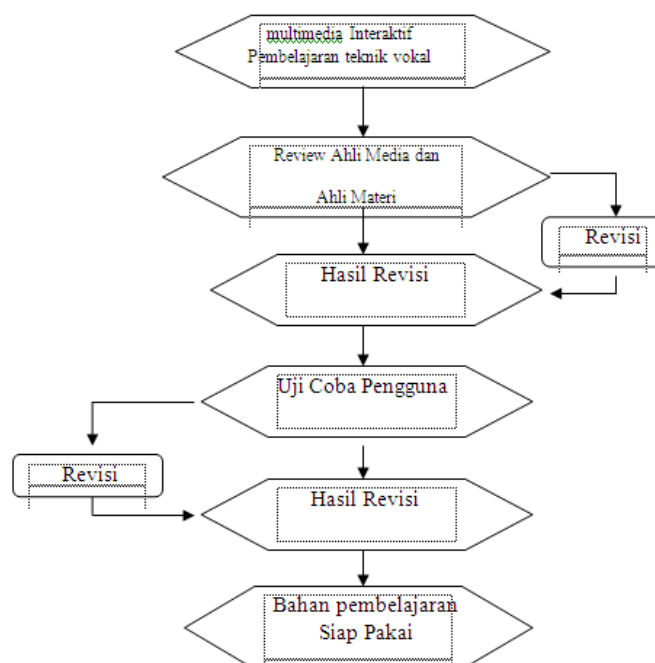
1. Desain Uji Coba

Uji coba ini dilaksanakan setelah media direvisi berdasarkan data masukan pada saat validasi ahli. Uji coba dilakukan terhadap sampel yang terdiri atas 20

siswa. Validasi ahli penting dilakukan sebagai jaminan bahwa media yang dikembangkan layak untuk diuji cobakan kepada para siswa. Masukan dari ahli media dan ahli materi akan dapat menyempurnakan produk yang dikembangkan sehingga dapat mengantisipasi permasalahan yang mungkin muncul pada saat produk di uji coba dilapangan. Menurut Myers dalam Pressman (2002: 148) menyatakan bahwa ada beberapa fungsi dari pengujian yaitu :

- Pengujian merupakan proses eksekusi sesuatu program dengan maksud menemukan kesalahan.
- Pengujian yang sukses adalah pengujian yang mengungkap semua kesalahan yang belum pernah ditemui.

Berikut tahap uji coba produk pengembangan multimedia interaktif pembelajaran teknik vokal.



Gambar 28: Tahap uji coba produk pengembangan multimedia interaktif pembelajaran teknik vokal.

Tahap awal peneliti membuat produk awal multimedia interaktif pembelajaran vokal. Kemudian diberikan kepada ahli materi dan ahli media untuk divalidasi. Sebelum divalidasi ahli media dan ahli materi memberikan revisi – revisi. Peneliti kemudian memperbaiki multimedia interaktif baik dari segi materi maupun bentuk multimedia. Setelah direvisi maka multimedia interaktif pembelajaran vokal divalidasi dan diberikan ijin untuk melakukan uji coba di lapangan yaitu siswa SMA Negeri 1 Gombong.

2. Subjek Coba

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 1 Gombong, Kabupaten Kebumen, Jawa tengah yang berjumlah 20 siswa yang memilih pelajaran pendidikan seni musik. Siswa yang mengikuti proses penelitian ini berjumlah 20 anak berdasar dari jumlah subyek yang dikemukakan oleh *Borg & Gall* yang menyebutkan minimal 6 – 12 subyek.

Subjek uji coba penelitian ini dipilih kelas X karena pada kelas X terdapat materi tentang vokal. Selain itu pada kelas X teknik vokal diajarkan sebagai dasar untuk materi bernyanyi di kelas berikutnya.

3. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan april 2012 sampai 27 Maret 2013. Pengambilan data pada tanggal tanggal 4 – 6 desember 2012. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Gombong.

4. Jenis Data

Data yang diperoleh berupa data kuantitatif. Data penelitian ini menggunakan teknik *rating scale*. Pada *rating scale* data mentah yang diperoleh dari mentah berupa kuantitatif ditafsirkan menjadi kualitatif (Sugiyono, 2011: 97). Sebelum data ditafsirkan menjadi data kualitatif, data kuantitatif ini diolah menjadi bentuk persentase. Persentase ini yang kemudian dijadikan tolak ukur keefektifan dari multimedia interaktif pembelajaran vokal yang sudah dihasilkan.

5. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, wawancara dan angket. Pengumpulan data pada saat studi pendahuluan dilakukan dengan teknik observasi dan wawancara. Sedangkan untuk memperoleh data untuk mengetahui keefektifitasan produk multimedia interaktif pembelajaran vokal dilakukan dengan menggunakan angket.

a. Observasi

Observasi dilakukan pada tahap awal penelitian yaitu tanggal 29-30 Mei 2012. Pada tahap ini dilakukan pengamatan langsung ke SMA Negeri 1 Gombong. Observasi ini dilakukan untuk mengetahui kondisi dari kegiatan belajar mengajar mata pelajaran pendidikan seni musik. Pedoman yang digunakan dalam observasi ini meliputi proses kegiatan belajar mengajar mata pelajaran seni musik di sekolah, fasilitas sekolah, ruang keterampilan musik, dan media yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan pada tahap awal yaitu tahap pengumpulan informasi. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang bagaimana pembelajaran musik di SMA Negeri 1 Gombong. Pelaksanaan wawancara pada tanggal 29-30 Mei 2012. Instrumen yang digunakan menggunakan pedoman soal wawancara. Soal wawancara ini meliputi bagaimana kegiatan belajar mengajar pendidikan seni musik di kelas, fasilitas apa saja yang digunakan dalam pembelajaran seni musik, media apa saja yang digunakan untuk menunjang keberhasilan pembelajaran seni musik. Wawancara dilakukan kepada guru pendidikan seni musik dan 3 siswa SMAN 1 Gombong yang memilih mata pelajaran seni musik. Ketiga siswa diambil secara acak sebagai perwakilan dari kelas yang diteliti.

c. Angket

Angket yang digunakan terbagi 3 jenis. Angket untuk *expert* media, *expert* materi, dan angket untuk uji coba siswa. Angket media berisi aspek tentang tampilan desain yang meliputi video, suara, dan animasi. Angket materi berisi aspek kualitas materi dan manfaat materi.

6. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan alat bantu pada saat peneliti menggunakan suatu metode pengumpulan data (Arikunto, 1996:136). Instrumen penelitian ini berupa angket. Angket untuk validasi ahli dan angket penilaian uji coba produk.

Angket dalam penelitian ini mencantumkan beberapa aspek yang ada dalam produk yang diuji coba. Angket ini akan dinilai oleh para responden dengan memberikan tanda cek list pada pilihan yang sudah dipilih. Angket dibagi 3 yaitu angket untuk ahli materi, ahli media dan siswa.

Ada 4 kriteria penilaian yaitu :

- a. 4 : sangat baik
- b. 3 : baik
- c. 2 : kurang baik
- d. 1 : tidak baik

Produk dapat dinyatakan layak jika aspek – aspek yang dinilai pada produk yang dikembangkan memperoleh nilai minimum baik yaitu skor 3 atau nilai maksimal sangat baik dengan skor 4 pada masing – masing butir pertanyaan.

Berikut ini adalah bentuk angket dalam penelitian ini :

a. Angket Validasi ahli Media

Angket untuk validasi ahli media berisi tentang kesesuaian media pembelajaran dari aspek kualitas teknis. Apabila penilaian dari segi tampilan desain (termasuk video, suara dan animasi), konsisten navigasi dan kemudahan penggunaan program memperoleh nilai minimal baik yaitu skor minimal 3 atau nilai sangat baik yaitu skor maksimal 4 maka produk multimedia interaktif pembelajaran vokal dapat dinyatakan layak dan diijinkan untuk diuji coba.

Table 2. **Angket validasi ahli media**

No	ASPEK	KRITERIA PROGRAM	4	3	2	1
1	Tampilan Desain (termasuk video, suara dan animasi)	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 pengguna				
10	Kemudahan Penggunaan Program	Program mudah dijalankan				
11		Pengguna bebas memilih menu yang disediakan				
12		Program dapat digunakan berulang kali				

Uji validasi ahli media dilakukan pada tanggal 9 november 2012, 16 november dan dinyatakan layak uji coba tanggal 3 desember 2012.

b. Angket Validasi untuk Ahli Materi

Instrumen untuk ahli materi berisi kesesuaian media pembelajaran dari aspek materi dan kemudahan penggunaannya. Apabila dari aspek kualitas materi dan manfaat materi memperoleh nilai minimal baik yaitu skor 3 atau

maksimal sangat baik dengan skor 4 maka materi dinyatakan layak digunakan untuk multimedia interaktif pembelajaran vokal.

Tabel 3. **Angket Validasi untuk Ahli Materi**

No	Aspek	KRITERIA	4	3	2	1
1	Kualitas Materi	Isi materi sesuai dengan silabus				
2		Materi sesuai dengan kompetensi dasar				
3		Materi yang disampaikan benar sesuai dengan buku pegangan				
4		Materi yang disampaikan lengkap dan jelas				
5		Materi yang disampaikan runtut				
6		Materi yang disampaikan sesuai untuk siswa kelas X				
7		Vokalisasi yang digunakan sesuai dengan materi				
8		Vokalisasi yang digunakan mempermudah siswa mempelajari materi				
9	manfaat materi	Video yang digunakan sesuai materi				
10		program mempermudah guru dalam menyampaikan materi				
11		Program mudah untuk dijalankan				

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

Apabila menurut ahli materi, materi dalam multimedia interaktif ini kurang baik maka ahli materi dapat memberikan penilaian tidak setuju maupun sangat tidak setuju. Namun bila ahli materi sudah merasa materi yang ada dalam multimedia

interaktif ini baik maka ahli materi dapat memberikan penilaian dari setuju atau sangat setuju. Ahli materi melakukan revisi selama 3 kali sebelum dinyatakan valid untuk materi pada multimedia interaktif pembelajaran vokal ini.

Uji validasi ahli materi dilakukan pada tanggal 25 oktober 2012, 1 november 2012, dan dinyatakan valid pada tanggal 6 november 2012.

c. Angket Siswa

Instrumen untuk siswa berisi kesesuaian media pembelajaran dilihat dari aspek kebermanfaatan. Penilaian sama dengan instrumen untuk instrumen ahli materi dan ahli media yaitu minimal memperoleh nilai baik dengan skor 3 atau memperoleh nilai maksimal sangat baik dengan skor 4. Instrumen untuk pengguna dapat dilihat pada tabel.4 berikut :

Tabel 4. **Angket untuk siswa**

No	Kriteria	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.	Pengguna mudah dalam memilih menu yang diinginkan				
8.	Tombol – tombol navigasi atau petunjuk mudah untuk digunakan				
9.	Program mempermudah pengguna untuk memahami materi				
10.	Program meningkatkan semangat belajar				

7. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden dan data lain terkumpul (Sugiyono, 2011: 147). Setelah peneliti mengumpulkan data melalui angket yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media 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 persentase. Namun dari hasil persentase maka akan ditafsirkan kekalimat yang bersifat kualitatif. Teknik analisis ini dilakukan untuk menjawab rumusan masalah dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.

Dalam kuesioner diberikan empat pilihan tentang multimedia interaktif pembelajaran teknik vokal yang dikembangkan yaitu : *sangat setuju (4)*, *setuju (3)*, *tidak setuju (2)*, *sangat tidak setuju (1)*. Apabila siswa member tanggapan “sangat setuju” pada suatu butir maka skor butir 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 persentasenya. Rumus persentase yang dikemukakan oleh Sugiyono (2011: 147) ini adalah :

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{\text{skor yang diobservasi}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Keterangan :

Pertama dilakukan pencarian skor minimum dan maksimum dengan cara menjumlah data pada tabel. setelah mendapatkan persentase maka dibandingkan dengan penilaian kategori kelayakan.

Nilai persentase yang menunjukkan produk multimedia interaktif pembelajaran vokal dianggap layak digunakan yaitu pada *range* "baik" dan "sangat baik".

b. Teknik Analisis Data Statistik Deskriptif

Berdasarkan pengertian teknik analisis data statistik deskriptif oleh Sugiyono, peneliti menggunakan teknik ini untuk mengolah data dari hasil angket yang sudah dibagikan kepada ahli media, ahli materi dan siswa – siswa SMA Negeri 1 Gombong. Hasil dari ahli materi sebesar 91% dengan jumlah nilai 44. Terdapat pada *range* baik dan sangat baik. Hasil dari ahli media 88% dengan jumlah nilai 42. Terdapat pada *range* baik dan sangat baik. Hasil dari penilaian siswa 94 % dengan nilai 751. Terdapat pada *range* setuju dan sangat setuju. Hasil dari angket yang dibagikan berupa jumlah nilai berbentuk persentase yang kemudian diubah menjadi data kualitatif dengan cara data yang diperoleh dideskripsikan tanpa membuat sebuah kesimpulan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Data Uji Coba

1. Data validasi Ahli

Validasi ahli dalam pengembangan multimedia interaktif pembelajaran vokal untuk siswa kelas X SMA Negeri 1 Gombong meliputi validasi ahli materi dan validasi ahli media. Ahli materi dan ahli media memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda cek list. Pengisian angket yang dilakukan beberapa tahap sampai ahli materi dan ahli media menyatakan valid untuk melakukan uji coba di lapangan.

Sebelum dinyatakan valid 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. Validasi Ahli Materi

Tabel 5. Angket untuk ahli materi

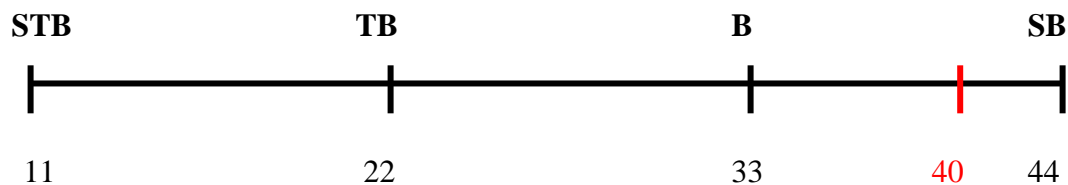
No	Aspek	KRITERIA	4	3	2	1
1	Kualitas Materi	Isi materi sesuai dengan silabus		√		
2		Materi sesuai dengan kompetensi dasar	√			
3		Materi yang disampaikan benar sesuai dengan buku pegangan	√			
4		Materi yang disampaikan lengkap dan jelas		√		
5		Materi yang disampaikan runtut		√		
6		Materi yang disampaikan sesuai untuk siswa kelas X	√			
7		Vokalisi yang digunakan sesuai dengan materi		√		
8		Vokalisi yang digunakan mempermudah siswa mempelajari materi		√		
9	manfaat materi	Video yang digunakan sesuai materi		√		
10		program mempermudah guru dalam menyampaikan materi		√		
11		Program mudah untuk dijalankan	√			

Penilaian Skor : 4 = sangat baik (SB)
 3 = baik (B)
 2 = tidak baik (TB)
 1 = sangat tidak baik (STB)

Apabila menurut ahli materi, materi dalam multimedia interaktif ini kurang baik maka ahli materi dapat memberikan penilaian tidak baik maupun sangat tidak baik. Namun bila ahli materi sudah merasa materi yang ada dalam multimedia interaktif ini baik maka ahli materi dapat memberikan penilaian dari baik atau sangat baik. Ahli materi melakukan revisi selama 3 kali sebelum dinyatakan valid untuk materi pada multimedia interaktif pembelajaran vokal ini.

Skor yang diperoleh dari hasil penilaian angket ahli materi adalah 40. Berdasarkan data maka tingkat kelayakan materi dalam multimedia interaktif pembelajaran ini adalah $(40 : 44) \times 100\% = 91\%$.

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



Gambar 29: *Range* penilaian dari ahli materi

b. Validasi ahli Media

Uji validasi oleh ahli media dilakukan beberapa kali sebelum dinyatakan valid untuk dilakukan uji coba lapangan. Ahli media juga memberikan masukan untuk pengembangan multimedia interaktif pembelajaran vokal ini. Untuk itu peneliti melakukan perbaikan dari segi tampilan, navigasi program serta interaktivitas program. Setelah melakukan revisi produk maka multimedia interaktif pembelajaran vokal dapat divalidasi. Validasi oleh ahli media menggunakan angket yang diisi dengan cara memberikan tanda cek list. Setelah dilakukan validasi multimedia interaktif pembelajaran vokal diijinkan untuk diuji coba di lapangan.

Hasil dari penilaian ahli media diolah menjadi persentase sehingga dapat diketahui kelayakan penggunaan multimedia interaktif pembelajaran vokal ini. Data uji coba ahli media juga disajikan dalam *range* yang dapat dilihat pada gambar 30.

Berikut ini adalah angket penilaian untuk ahli materi :

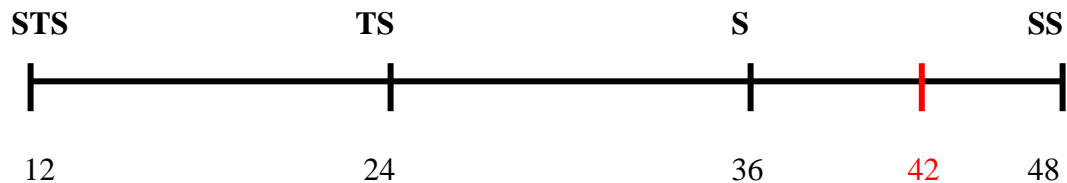
Tabel 6. **Angket untuk ahli materi**

No	ASPEK	KRITERIA PROGRAM	4	3	2	1
1	Tampilan Desain (termasuk video, suara dan animasi)	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 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 baik (SB)
 3 = baik (B)
 2 = tidak baik (TB)
 1 = sangat tidak baik (STB)

Skor yang diperoleh dari hasil penilaian angket ahli materi adalah 42. Berdasarkan data maka tingkat kelayakan materi dalam multimedia interaktif pembelajaran vokal ini adalah $(42 : 48) \times 100\% = 88\%$.

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



Gambar 30: *Range* penilaian dari ahli media

2. Data hasil Uji Coba Produk

Uji coba lapangan dilakukan kepada 20 siswa kelas X di SMA Negeri 1 Gombong 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. Data analisis media selengkapnya dapat dijelaskan sebagai berikut :

Tabel 7. Hasil Uji coba pengguna

No Responden	Jawaban Responden untuk Nomor										Jumlah
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	38
2.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
3.	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	37
4.	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	38
5.	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	34
6.	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	38
7.	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	37
8.	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	38
9.	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	39
10.	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	37
11.	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	36
12.	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	37
13.	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	38
14.	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	35
15.	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	38
16.	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	39
17.	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	38
18.	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	37
19.	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	37
20.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
jumlah											751

Keterangan :

Jumlah siswa (N) = 20

Jawaban atas angket : 4 nilai/ skor = 4

3 nilai/skor = 3

2 nilai/skor = 2

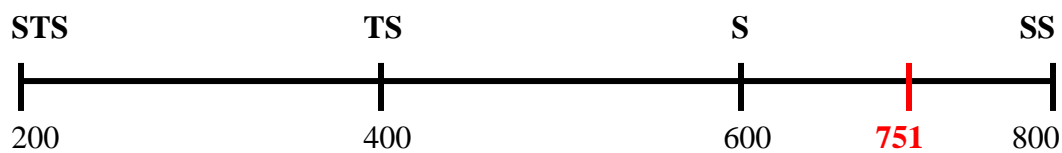
1 nilai/skor = 1

Jumlah butir pertanyaan = 10

Nilai maksimal = 10 butir x 4 x 20 siswa = 800

$$\begin{aligned}
 \text{Rata-rata ideal} &= \frac{(\text{Skor}_{\text{Maksimum}} + \text{Skor}_{\text{Minimum}})}{2} \\
 &= \frac{(800 + 200)}{2} \\
 &= 500
 \end{aligned}$$

Hasil olah data : Jumlah skor $(751 : 800) \times 100\% = 94\%$



Gambar 31: *Range* penilaian dari siswa

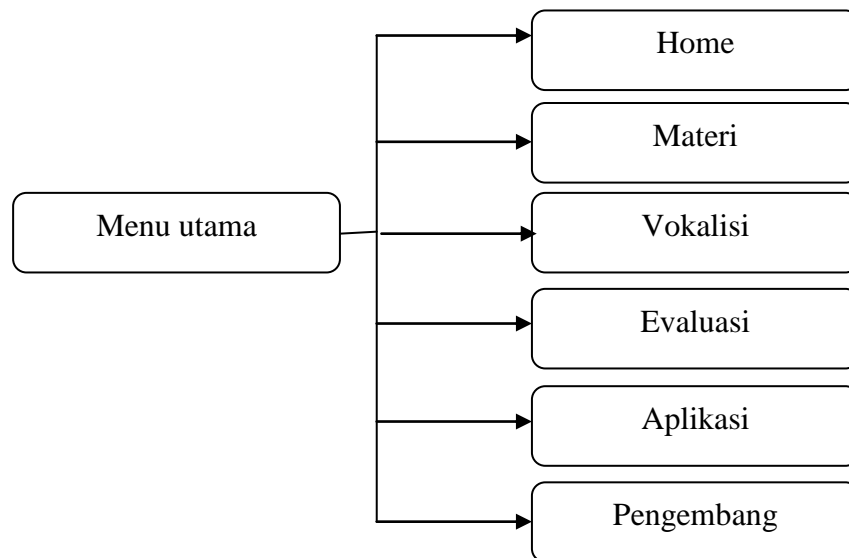
Dari hasil analisis data uji coba pengguna dengan menggunakan *Rating Scale* didapatkan nilai 94%, maka dapat dikatakan bahwa penilaian multimedia interaktif pembelajaran vokal masuk kategori layak dan menarik untuk digunakan sebagai salah satu sumber belajar karena berada di kategori setuju dan sangat setuju bahwa penilaian media tersebut baik.

3. Deskripsi Produk Awal

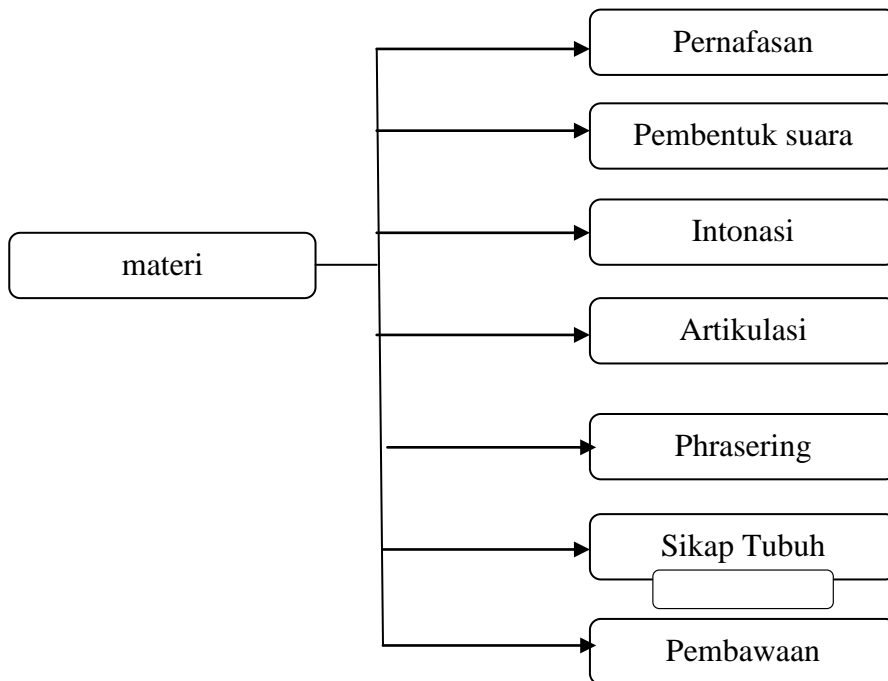
Setelah melalui beberapa tahap maka dihasilkan produk awal dari multimedia interaktif pembelajaran vokal. Produk awal ini sudah dalam bentuk format *.EXE* sehingga produk awal dapat digunakan tanpa harus menginstal program dalam komputer. Produk awal ini tidak dapat diuji coba karena belum dinyatakan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

a. Menu utama

Produk multimedia interaktif ini terdiri dari 6 menu utama yaitu home, materi, vokalisi, evaluasi, aplikasi dan pengembang. Pada tampilan ini terdapat tujuh pilihan yang menjelaskan tentang teknik vokal.



Gambar 32. Bagan menu utama



Gambar 33. Bagan menu materi

b. Menu pernafasan

Menu pernafasan menjelaskan jenis pernafasan, yaitu pernafasan bahu, pernafasan dada dan pernafasan diafragma. Pernafasan – pernafasan tersebut dijelaskan masing – masing dengan disertai dengan gambar. Pada menu ini dijelaskan bahwa pernafasan diafragma adalah pernafasan yang paling tepat digunakan dalam bernyanyi.

Bernafas merupakan irama yang sangat alamiah dalam kehidupan manusia

(Tim Liturgi Yogyakarta: 2002). Pernafasan sangat penting dalam bernyanyi. Seorang penyanyi harus melatih teknik pernafasan agar pada saat bernyanyi bisa menghasilkan nafas yang panjang. Apabila nafas terlalu pendek maka akan mempengaruhi phrasering atau pemenggalan kalimat.

Ada 3 jenis pernafasan yaitu:

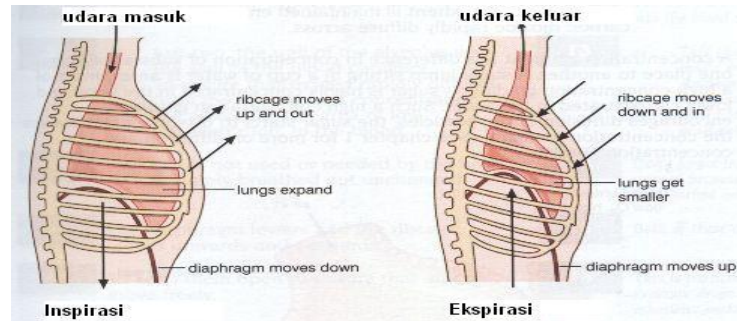
a. Pernafasan bahu

Pernafasan bahu adalah pernafasan yang menggunakan bagian atas paru – paru sehingga membuat bahu terangkat naik. Pernafasan ini tidak cocok untuk bernyanyi selain membentuk posisi yang tidak indah juga nafas akan lebih pendek.

b. Pernafasan Dada

Pernafasan dada adalah pernafasan dengan cara nafas sepenuhnya dimasukan dalam paru- paru (Tim Pusat Liturgi, 2002: 9). Pada saat bernafas dengan pernafasan dada maka dada membusung ketika menarik nafas (Nursantara, 2007: 88). Kelemahan pernafasan tersebut paru- paru cepat lelah, serta rongga dada tidak cukup besar menampung udara yang banyak (Widyatuti, 2006: 8). Jadi pernafasan dada tidak efektif digunakan saat bernyanyi karena udara yang ditampung sedikit sehingga tidak dapat maksimal saat bernyanyi. Berikut ini adalah gambar pernafasan dada :

Gambar 34: Isi slide 1 pernafasan desain awal



- Inspirasi** : masuknya udara saat bernafas menggunakan pernafasan dada. Udara masuk melalui hidung dan sekat diafragma turun kebawah dan udara disimpan didalam paru- paru.
- Ekspirasi** : keluarnya udara dan saat udara keluar diafragma bergerak keatas kembali pada keadaan normal.

Gambar 35: Isi slide 2 pernafasan desain awal

c. Pernafasan Diafragma

Pernafasan diafragma, sebenarnya orang sering menyebutnya pernafasan perut (M.G Widyastuti, 2006: 9). Menurut Yayat (2007:88) pada pernafasan Diafragma bagian yang menggembung ketika menarik nafas adalah sekitar diafragma samping dan punggung. Sedangkan Slamet (1990: 37) menyatakan pernafasan diafragma adalah teknik yang dilakukan dengan cara menekan diafragma yang melintang antara rongga dada dan rongga perut supaya posisi menjadi datar.

Diafragma adalah sekat antara rongga dada dan rongga perut. Pernafasan ini dilakukan dengan cara mengatur sekat diafragma. Pernafasan ini sangat dianjurkan untuk bernyanyi karena rongga udara yang digunakan lebih besar sehingga udara yang ditampung lebih banyak.

Dari ketiga jenis pernafasan diatas maka pernafasan diafragma adalah pernafasan yang paling baik dalam bernyanyi. Namun tidak semua orang dapat bernyanyi menggunakan nafas diafragma. Untuk itu pernafasan diafragma seharusnya dilatih dengan teratur sehingga dapat membantu pada saat bernyanyi.

Gambar 36: Isi slide 3 pernafasan desain awal

c. Menu Artikulasi

Pada menu artikulasi dijelaskan tentang teknik artikulasi atau pengucapan yang baik. Artikulasi adalah dasar ucapan bunyi bahasa yang terjadi di dalam mulut, dalam bernyanyi harus jelas.

Dalam menu artikulasi belum dilampirkan gambar atau foto tentang bentuk mulut yang benar saat mengucapkan huruf vokal hanya penjelasan dengan kalimat misalnya bentuk mulut saat mengucapkan vokal “ A” adalah rongga mulut terbuka, dagu ditarik ke bawah, lidah tidak terlalu ditarik ke dalam sehingga mudah mengucapkan huruf “A”.

Pemilihan warna teks menggunakan kombinasi warna hijau pada slide pertama dan warna hitam pada slide berikutnya. Penggunaan warna hijau dalam teks pengertian artikulasi juga masih terlihat tidak jelas. Bahasa yang digunakan masih terkesan teoritis.

Artikulasi juga disebut dengan pengucapan (Hamju:1996). Artikulasi adalah dasar ucapan bunyi bahasa yang terjadi di dalam mulut, dalam bernyanyi harus jelas (Widyastuti, 2006: 17). Tim Abdi Guru (2006: 80) menyatakan artikulasi berarti kejelasan nada dan kata-kata. Tujuan utama dari latihan artikulasi adalah bagaimana teknik memproduksi suara yang baik dan mampu menciptakan atau membentuk suara yang jelas, nyaring, merdu bahkan supaya suara yang dihasilkan menjadi indah (Slamet, 1990: 29). Jadi artikulasi yang baik akan membantu penyanyi untuk menghasilkan suara yang baik dan jernih saat bernyanyi. Ucapan yang berbeda-beda (misalnya karena dipengaruhi oleh bahasa daerah) tidak hanya mengganggu keindahannya tetapi juga mempersulit pendengarannya (Tim Pusat Liturgi, 202: 56). Hal ini membuat penyanyi harus memiliki artikulasi yang baik saat menyanyikan syair lagu agar pesan dalam lagu dapat diterima oleh pendengar.

Gambar 37: Isi slide 1 artikulasi desain awal

ada pembentukan bentuk mulut saat mengucapkan huruf hidup atau huruf vokal sebagai berikut :

b) Huruf “A”

Huruf A merupakan dasar dari pengucapan huruf hidup lainnya (Tim Pusat Liturgi, 2002: 23). Bentuk mulut saat melafalkan huruf A sebagai berikut :

Gambar 38: Isi slide 2 artikulasi desain awal

Rongga mulut terbuka, dagu ditarik kebawah lidah tidak terlalu ditarik ke dalam sehingga mudah mengucapkan huruf “A”. dapat dilatih dengan kata “ma”, “ka” dan lainnya. Teknik pembentukan vokal “A” bentuk bibir harus bundar, lidah bagian belakang/ pangkal lidah diangkat, lidah dimundurkan sejauh-jauhnya dari gusi

Gambar 39: Isi slide 3 artikulasi desain awal

c. Huruf “I”

Untuk membentuk huruf “I”: bagian tengah dari lidah naik keatas namun ujungnya tetap menyentuh gigi bawah (Tim Pusat Liturgi Jilid II, 2002: 27). Berikut adalah gambar posisi mulut untuk huruf “I” :

Gambar 40: Isi slide 4 artikulasi desain awal

d. Huruf “U”

“U” merupakan perubahan corong bibir dari dalam huruf “O” yang dipersempit dan dimajukan ke depan (Tim Pusat Liturgi, 2002: 26). Berikut gambar posisi mulut huruf “u” :

Gambar 41: Isi slide 5 artikulasi desain awal

e. Huruf “E”

Untuk membentuk huruf “e” , bibir tidak terlalu sempit tetap seperti corong (Tim Pusat Liturgi, 2002: 27. Huruf “ e” dapat dilatih menggunakan kata- kata sate, lebar dan sebagainya.

Berikut adalah gambar posisi mulut untuk huruf “e” :

Gambar 42: isi slide 6 artikulasi desain awal

f. Huruf “O”

Bentuk corong bibir diperlonjong dan sedikit dipersempit daripada sikap bibir waktu mengucapkan “a” (Tim Pusat Liturgi, 2002: 26). Berikut gambar posisi mulut untuk huruf “o” :

Gambar 43: Isi slide 7 artikulasi desain awal

d. Menu Intonasi

Menu intonasi menjelaskan pengertian intonasi dan faktor yang menyebabkan intonasi kurang tepat. Menu menjelaskan bahwa intonasi adalah ketepatan nada. Pada menu ini diuraikan 10 faktor yang mempengaruhi intonasi.

Istilah intonasi dalam bahasa mengandung arti kerja sama antara tekanan nada , tekanan waktu, dan perhentian yang menyertai suatu tutur dari awal hingga ke pemberhentian akhir Slamet (1990:24). Intonasi dalam seni musik berarti ketepatan menyanyikan tinggi rendahnya nada (pitch) (Tim Edukatif Hayati Tumbuh Subur, 2006:16) .

Seorang penyanyi harus bisa menyanyikan nada- nada yang terangkai pada sebuah lagu dengan intonasi yang baik. Intonasi dapat dipengaruhi oleh pernafasan serta pendengaran kita saat menyanyi. Pendengaran kita harus dilatih agar lebih sensitif terhadap tinggi rendahnya nada, baik nada tinggi (high pitch) maupun nada rendah (low pitch).

Gambar 44: isi slide 1 intonasi desain awal

Tim Pusat Liturgi (2002: 41) menyatakan terdapat 11 alasan mengapa nada- nada dinyanyikan kurang tepat, yaitu : (1) suasana bernyanyi terlalu tegang, (2) konsentrasi dalam bernyanyi kurang, (3) para penyanyi kehabisan nafas,(3) nada yang diulang atau ditahan melelahkan, (4) para penyanyi kurang peka akan keselarasan dalam gabungan suara, (5) kurang mahir membidik lompatan nada, (6) nada- nada pada batas wilayah suara sukar dikuasai, (7) nada- nada pada batas wilayah suara sukar dinyanyikan, (8) huruf – huruf dengan warna gelap dan terang mempengaruhi tinggi nada, (9) kecenderungan mengikuti tangganada lain, (10) tergelincir waktu mengayunkan nada. Menurut Tim Abdi Guru (2006: 82) intonasi yang baik dapat dicapai bila dimiliki pendengaran yang baik, kontrol pernafasan dan rasa musikal.

Gambar 45: Isi slide 2 intonasi desain awal

e. Pembawaan

Menu Pembawaan menjelaskan 3 aspek yaitu ekspresi, teknik penjiwaan, interpretasi.

Ekspresi adalah sesuatu yang bersifat menyatakan perasaan dengan mengadakan perubahan- perubahan volume, keras lembutnya suara, perubahan tempo atau tingkat kecepatan musik, dan cara menyambung nada, untuk menafsirkan sebuah lagu/ komposisi (Widyastuti, 2006: 34). Menurut Yayat (2007: 91) ekspresi adalah daya untuk mengungkapkan interpretasi dalam membawakan lagu atau karya musik dengan dukungan teknik yang dimiliki. Sedangkan Interpretasi menurut Yayat (2007:91) adalah penafsiran akan jiwa dan suasana lagu/karya musik yang diperoleh dari pengamatan mendalam atas karya tersebut. Menurut jamalus (1981:90) unsur ekspresi dalam musik ialah yang bersifat menyatakan perasaan dengan mengadakan perubahan-perubahan volume atau keras lunaknya suara, perubahan tempo atau kecepatan dan perubahan gaya untuk menafsirkan sebuah lagu atau komposisi.

Gambar 46.: isi slide 1 pembawaan desain awal

- d. Teknik penjiwaan yang paling umum adalah dinamika atau perubahan keras lembutnya suara sesuai dengan tanda-tanda atau perasaan (Tim Pusat Liturgi Jilid II, 2002: 81). Menurut Jamalus (1981:90) dinamik ialah tanda untuk menyatakan besar kecilnya suara atau keras lunaknya dan perubahan-perubahan keras lunak suara itu. Contohnya *pp* : *pianissimo* artinya sangat lembut, *p* : *piano* artinya lembut, *f* : *forte* artinya keras, *ff* : *fortissimo* artinya sangat keras.

Gambar 47: isi slide 2 pembawaan desain awal

- e. Interpretasi adalah penafsiran akan jiwa dan suasana lagu atau karya musik yang diperoleh dari pengamatan mendalam akan karya tersebut (Yayat, 2007: 91). Menurut Slamet (1990: 50) keberhasilan dalam mengungkapkan suatu karya seni sangat tergantung kepada ketepatan iterpretasi atau penafsiran tentang maksud dan tujuan yang melatarbelakangi suatu karya musikatau lagu.

Gambar 48: isi slide 3 pembawaan desain awal

4. Revisi Produk

a. Revisi Ahli Materi

- 1) Materi yang disajikan diberikan menggunakan bahasa yang komunikatif.
- 2) Multimedia interaktif ini dilengkapi dengan nada- nada vokalisi maka harus disajikan tidak seperti tempelan kertas.
- 3) Materi yang diberikan dikaji dari beberapa sumber tidak hanya satu sumber saja.
- 4) Produk awal belum ada menu tujuan pembelajaran maka dilakukan revisi untuk menampilkan tujuan pembelajaran dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami. Namun tetap mengacu kepada standar kompetensi dan kompetensi dasar.

- 5) Menu materi ditambah video dan referensi. Video yang ditambah merupakan video dari contoh penerapan teori teknik vokal yang dijelaskan.
- 6) Menu artikulasi pada produk awal warna font hijau. Kemudian direvisi menjadi warna hitam. Menu awal teori artikulasi ini juga dilengkapi foto dan gambar agar lebih menarik. Foto dan gambar ini merupakan dokumen pribadi peneliti.

Revisi perbaikan oleh ahli materi dilakukan 4 kali, kemudian produk multimedia interaktif ini dinyatakan layak dan diijinkan untuk melanjutkan uji coba di sekolah.

b. Revisi Ahli Media

Evaluasi yang dilakukan oleh ahli media terdapat beberapa revisi, yaitu:

- 1) Tampilan font, sistematika kurang jelas.
- 2) Sound kurang jelas.
- 3) Warna latar belakang dan text kurang seimbang.
- 4) Penambahan tombol pengaturan volume
- 5) Pada produk awal belum terdapat menu home. Maka menu home dibuat yang berisi sekilas tentang vokal dan teknik vokal. Pada multimedia ini juga ditambah tombol volume untuk mengatur keras nya sound background.
- 6) Tampilan dari tombol – tombol yang digunakan dalam multimedia interaktif ini.
- 7) Pada produk aawal belum terdapat tampilan video. Maka dilakukan revisi untuk menambah tombol pilihan video dari penerapan teknik vokal.

- 8) Video ini dapat diplay dan di stop karena terdapat toolbar untuk memainkan video dan memberhentikan video.
- 9) Evaluasi pada produk awal berbentuk soal uraian. Kemudian direvisi dianjurkan untuk membuat soal pilihan ganda.

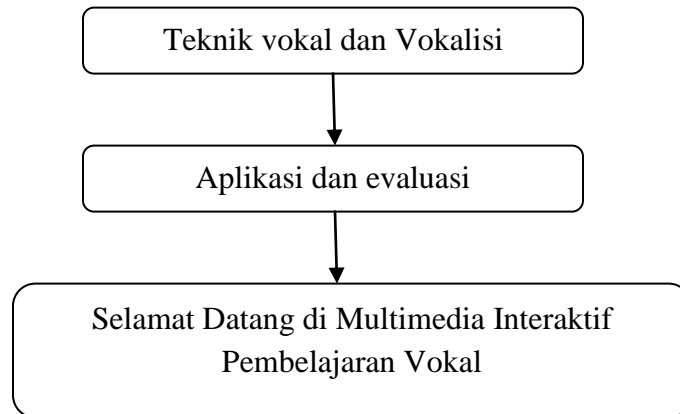
Revisi perbaikan oleh ahli media dilakukan 4 kali, kemudian produk multimedia interaktif ini dinyatakan layak dan diijinkan untuk melanjutkan uji coba di sekolah.

5. 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 20 siswa kelas X di SMA Negeri 1 Gombong. Rincian dari multimedia interaktif ini adalah :

a. Pembukaan

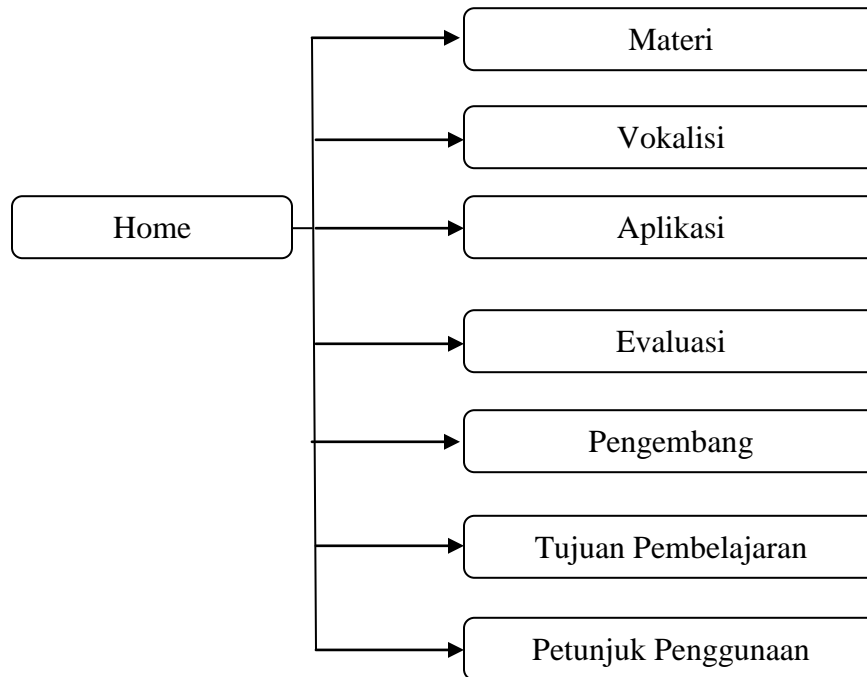
Pada pembukaan multimedia interaktif terdapat slide yang menampilkan isi dari multimedia interaktif pembelajaran vokal berupa teks berjalan yang meliputi: teknik vokal, vokalisasi, aplikasi dan evaluasi. Selain itu terdapat kalimat **“Selamat datang di Multimedia Interaktif Pembelajaran Vokal”** kalimat ini digunakan untuk menyambut pengguna dari multimedia interaktif pembelajaran vokal sebelum memasuki menu utama. Tampilan ini dibuat dengan tujuan agar siswa dapat mengetahui isi dari multimedia interaktif pembelajaran vokal sebelum memasuki program. Tulisan menu materi dibuat berjalan untuk menarik perhatian siswa saat membuka program multimedia interaktif pembelajaran vokal ini. Bagan tampilan utama dapat dilihat pada gambar 49.



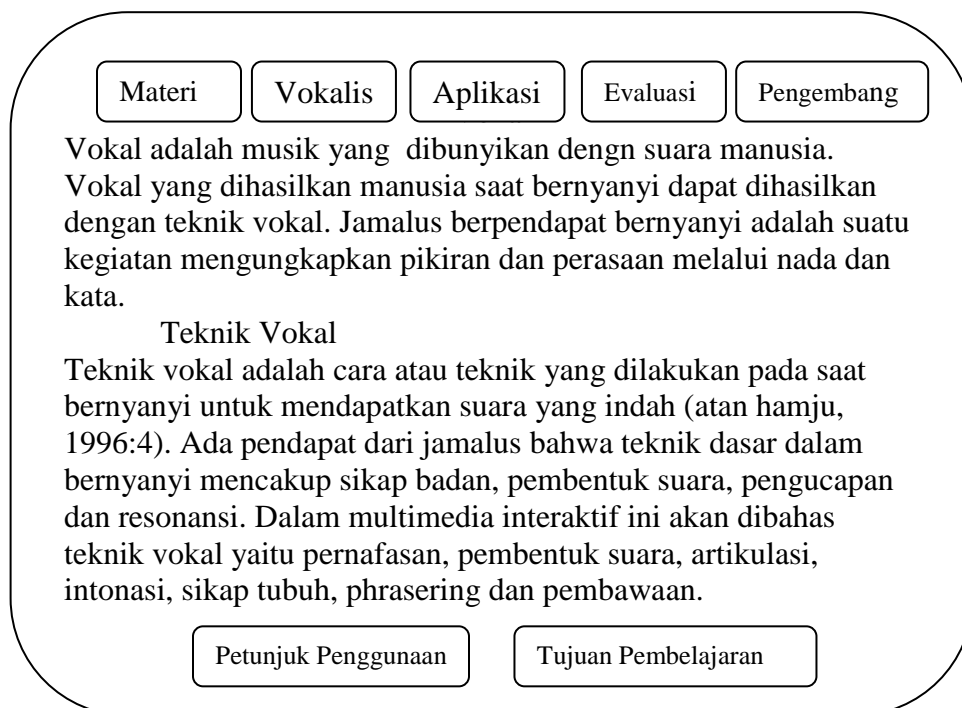
Gambar 49. Bagan tampilan utama

b. Menu utama

Menu utama pada multimedia interaktif ini menggunakan istilah HOME. Home merupakan induk dari menu - menu yang ada dalam multimedia interaktif ini. Menu home terdiri dari 7 pilihan yaitu materi, vokalisasi, aplikasi, evaluasi, pengembang, petunjuk penggunaan, dan tujuan pembelajaran. Pada tampilan utama ini menampilkan pengantar tentang vokal dan teknik vokal. Selain itu terdapat tombol petunjuk penggunaan dan tujuan pembelajaran. Pada menu ini juga diulas sedikit tentang pengertian vokal dan pengertian teknik vokal. Pada program ini siswa dapat memilih menu secara acak dengan memilih tombol interaktif yang sudah disediakan. bagan dari menu utama ini dapat dilihat pada gambar 50 dan skema menu utama dapat dilihat pada gambar 51:



Gambar 50: **Bagan Menu Home**



Gambar 51: **Slide menu utama**

c. Menu Petunjuk Penggunaan

Menu petunjuk penggunaan menampilkan tombol – tombol yang digunakan dalam multimedia interaktif pembelajaran vokal ini. Pada tampilan petunjuk penggunaan terdapat fungsi dari tombol – tombol tersebut sehingga pengguna multimedia interaktif pembelajaran vokal ini dapat menjalankan program dengan baik. Tombol – tombol inilah yang akan membuat suasana interaktif antara pengguna dan komputer. Fungsi dari tombol – tombol yang digunakan dan multimedia interaktif dijelaskan pada tabel 8:

Tabel 8. **Fungsi tombol-tombol dalam multimedia interaktif pembelajaran vokal**

No	Tombol	Keterangan
1.		Tombol stop berfungsi untuk memberhentikan musik atau sound.
2.		Tombol play berfungsi untuk memulai musik atau sound yang ingin dimainkan.
3.		Tombol back berfungsi untuk kembali ke tampilan sebelumnya.
4.		Tombol next berfungsi untuk menuju ke tampilan berikutnya.
5.		Tombol X berfungsi untuk keluar dari program.
6.		Tombol volume berfungsi untuk mengatur volume yang sound yang diinginkan.

d. Menu Tujuan pembelajaran

Menu tujuan pembelajaran berisi tentang tujuan dari pembelajaran vokal berdasarkan silabus yang digunakan dan mengacu kepada standar kompetensi. Tujuan pembelajaran vokal ini dikemas dengan menggunakan bahasa yang komunikatif sehingga mudah dipahami oleh siswa. Dalam standar kompetensi mengekspresikan diri melalui karya seni musik meliputi materi tentang teknik vokal.

Tujuan pembelajaran yang dilampirkan dalam slide ini adalah “ mengekspresikan diri melalui karya seni musik. Multimedia ini akan membantu dalam mempelajari teknik vokal yang disertai dengan vokalisasi dan video sehingga mempermudah dalam belajar vokal”. Maksud dari kalimat di atas adalah pembelajaran teknik vokal inidisertai dengan video serta vokalisasi yang dapat dibunyikan sehingga siswa akan lebih jelas ketika melihat video secara langsung. Vokalisasi yang disajikan dalam bentuk partitur notasi balok yang dapat dibunyikan juga akan mempermudah dalam belajar vokal. Tampilan dari menu tujuan pembelajaran dapat dilihat pada gambar 52:

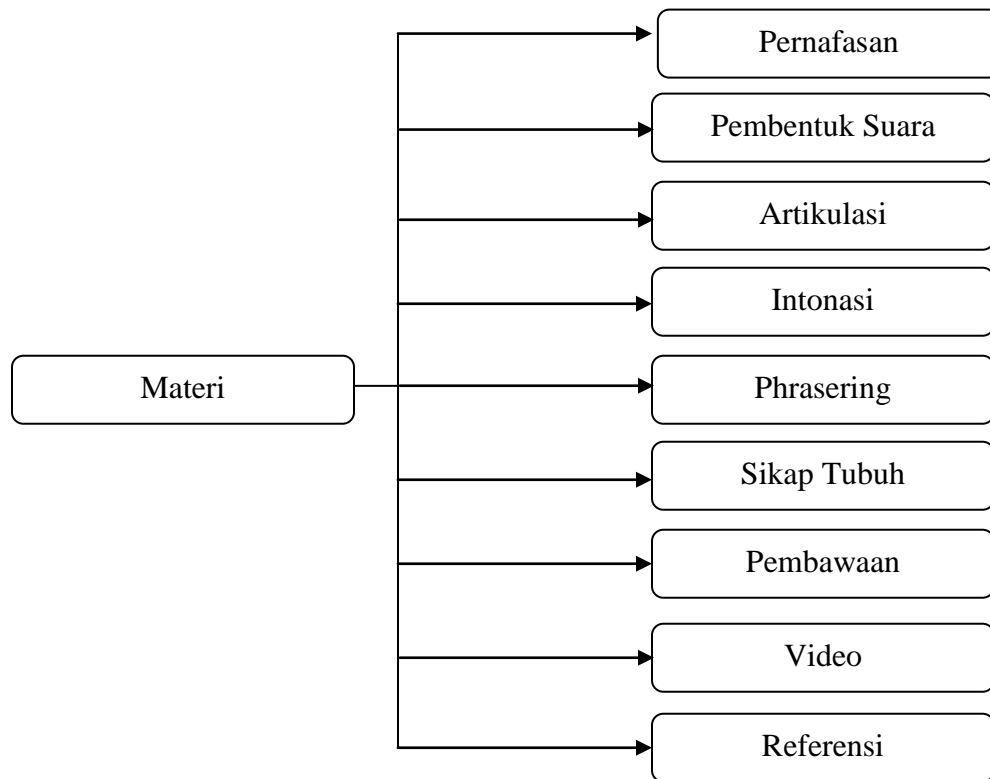
Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran vokal dalam multimedia imteraktif ini adalah mengekspresikan diri melalui karya seni musik. Multimedia ini akan membantu dalam mempelajari teknik vokal yang disertai vokalisi dan video sehingga mempermudah dalam belajar vokal.

Gambar 52 : **Tujuan Pembelajaran**

e. Tampilan Menu Materi

Menu materi berisi tentang teknik vokal yang digunakan dalam bernyanyi yang dilengkapi dengan video dan referensi. Dalam menu materi terdapat 9 menu utama yang meliputi : pernafasan, artikulasi, phrasing, pembawaan, pembentuk suara, intonasi, sikap tubuh, video dan referensi. Tampilan menu materi ini berisi tentang teori teknik vokal, video penerapan teknik vokal dan referensi. Setiap tombol mewakili satu teori teknik vokal. Sedangkan video berisi penerapan teknik vokal yang dilakukan oleh model dari siswa SMA Negeri 1 Gombong. Bagan dari menu materi ini dapat dilihat pada gambar 53 :



Gambar 53: **Bagan menu materi**

1) Menu Pernafasan

Pada menu pernafasan terdapat teori pernafasan yang digunakan dalam teknik vokal. Isi dari materi pernafasan adalah teori tentang jenis – jenis pernafasan dan pernafasan apa yang cocok untuk bernyanyi. Teknik pernafasan ini meliputi pernafasan bahu, pernafasan dada dan pernafasan diafragma. Dalam menu ini juga dilengkapi gambar posisi sekat diafragma saat pernafasan dada dan pernafasan diafragma. Materi dari menu pernafasan ini dapat dilihat pada gambar 54, 55 dan 56:

Pernafasan

Bernafas itu hal yang biasa dilakukan oleh manusia. Bernyanyi juga harus menggunakan teknik pernafasan yang benar karena akan mempengaruhi phrasering.

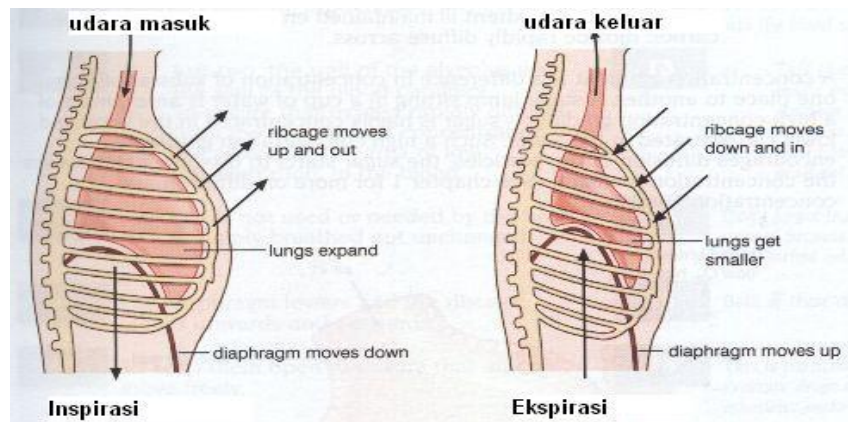
Ada 3 jenis pernafasan :

Pernafasan bahu : pernafasan yang menggunakan paru – paru sehingga bahu terangkat naik itulah yang disebut pernafasan bahu. Nafas yang dihasilkan juga lebih pendek.

Gambar 54: Materi pernafasan 1

Pernafasan Dada

Udara yang dihirup saat bernafas dengan pernafasan dada dimasukkan ke dalam paru – paru sehingga rongga paru – paru tidak terlalu banyak menampung udara. Kita juga akan lebih cepat lelah sehingga pernafasan dada tidak dianjurkan saat bernyanyi.



Inspirasi : menghirup udara saat bernafas menggunakan pernafasan dada. Udara masuk melalui hidung dan sekat diafragma turun ke bawah dan udara disimpan di dalam paru- paru.

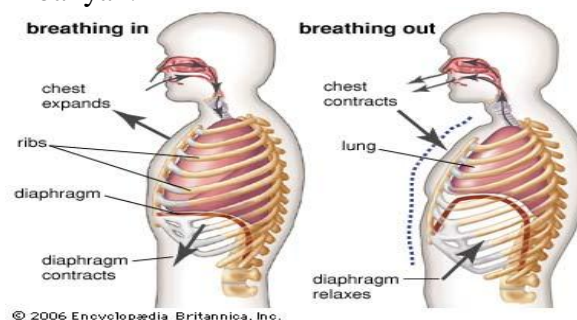
Ekspirasi : keluarnya udara dan saat udara keluar diafragma bergerak ke atas kembali pada keadaan normal.

Gambar 55: Materi pernafasan dada

Pernafasan Diafragma

Diafragma merupakan sekat antara rongga dada dan rongga perut. Pernafasan dengan sekat inilah yang disebut dengan pernafasan diafragma. Teknik yang dilakukan dengan menekan diafragma yang melintang antara rongga dada dan rongga perut supaya menjadi datar ini dikemukakan oleh Slamet (1990:370) sebagai pernafasan diafragma.

Pernafasan ini paling baik dalam bernyanyi karena rongga yang digunakan untuk menampung udara lebih besar sehingga udara yang ditampung lebih banyak.



Pada saat *breathing in* atau inspirasi sekat diafragma bergerak kebawah sehingga rongga perut membesar dan udara yang disimpan lebih banyak.

Pada saat *breathing out* atau ekspirasi sekat diafragma kembali pada keadaan normal.

Gambar 56: Menu Pernafasan Diafragma

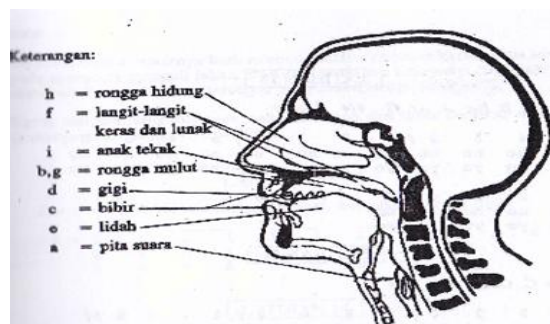
2) Menu Pembentuk Suara

Pada menu pembentuk suara menjelaskan tentang organ – organ pembentuk suara manusia. Saat bernyanyi kita harus memompa udara ke paru – paru dan dihembuskan saat bernyanyi dengan rongga mulut membuka sehingga pangkal tenggorokan terbuka dan udara keluar melalui anak tekak dan menggetarkan

pita suara sehingga dapat mengeluarkan suara saat bernyanyi. Tampilan dari menu pembentuk suara dapat dilihat pada gambar 57 :

Pembentuk Suara

Tim Pusat Liturgi, (2002: 19) menyatakan dalam bernyanyi kita harus memompa udara ke dalam paru- paru yang dibantu otot- otot perut, otot- otot dada, serta otot sisi tubuh serta diafragma. Berikut adalah gambar alat- alat pembentuk suara :



Udara masuk melalui rongga hidung kemudian masuk keparu- paru dan dihembuskan saat bernyanyi dengan rongga mulut membuka sehingga pangkal tenggorokan terbuka dan udara melalui anak tekak dan menggetarkan pita suara sehingga dapat mengeluarkan suara untuk bernyanyi.

Udara yang dihembuskan membuat pita suara bergetar, kemudian getaran getaran itu berubah menjadi suara yang indah di dalam mulut (Tim Pusat Liturgi, 2002: 18). Pendapat yang lain juga dikemukakan oleh Jamalus (1988:53) bahwa mutu suara yang kita dengar ini sangat ditentukan oleh pembentukan mulut orang yang berbicara.

Gambar 57: Menu Pembentuk Suara

3) Menu Intonasi

Menu intonasi berisi tentang teori dari teknik intonasi yang diuraikan menjadi 2 slide. Menu ini menjelaskan bahwa intonasi adalah ketepatan menyanyikan tinggi rendahnya nada (pitch). Tampilan menu intonasi dapat dilihat pada gambar 58:

Intonasi

Istilah intonasi dalam bahasa mengandung arti kerja sama antara tekanan nada , tekanan waktu, dan perhentian yang menyertai suatu tutur dari awal hingga ke pemberhentian akhir Slamet (1990:24). Intonasi dalam seni musik berarti ketepatan menyanyikan tinggi rendahnya nada (pitch) (Tim Edukatif Hayati Tumbuh Subur, 2006:16) .

Seorang penyanyi harus bisa menyanyikan nada- nada yang terangkai pada sebuah lagu dengan intonasi yang baik. Intonasi dapat dipengaruhi oleh pernafasan serta pendengaran kita saat menyanyi. Pendengaran kita harus dilatih agar lebih sensitif terhadap tinggi rendahnya nada, baik nada tinggi (high pitch) maupun nada rendah (low pitch).

Tim Pusat Liturgi (2002: 41) menyatakan terdapat 11 alasan mengapa nada- nada dinyanyikan kurang tepat, yaitu : (1) suasana bernyanyi terlalu tegang, (2) konsentrasi dalam bernyanyi kurang, (3) para penyanyi kehabisan nafas,(3) nada yang diulang atau ditahan melelahkan, (4) para penyanyi kurang peka akan keselarasan dalam gabungan suara, (5) kurang mahir membidik lompatan nada, (6) nada- nada pada batas wilayah suara sukar dikuasai, (7) nada- nada pada batas wilayah suara sukar dinyanyikan, (8) huruf – huruf dengan warna gelap dan terang mempengaruhi tinggi nada, (9) kecenderungan mengikuti tangganada lain, (10) tergelincir waktu mengayunkan nada. Menurut Tim Abdi Guru (2006: 82) intonasi yang baik dapat dicapai bila dimiliki pendengaran yang baik, kontrol pernafasan dan rasa musikal.

Gambar 58: Menu Intonasi

4) Menu Artikulasi

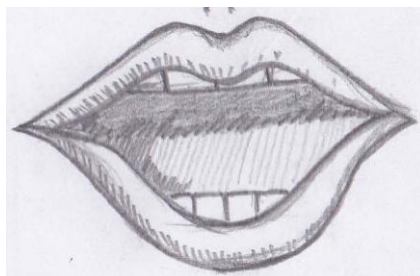
Menu artikulasi terdiri dari 10 slide yang berisi tentang teknik artikulasi atau pengucapan. Pada menu ini dilengkapi dengan foto sehingga siswa dapat melihat bentuk mulut yang benar saat berlatih teknik artikulasi. Tampilan dari menu artikulasi dapat dilihat pada gambar 59 – 68:

Artikulasi

Pengucapan disebut juga artikulasi. Dasar ucapan bunyi bahasa yang terjadi di dalam mulut, dalam bernyanyi harus jelas menurut Widyastuti. Artikulasi dalam bernyanyi harus jelas sehingga pesan yang disampaikan dengan baik. Ada pembentukan bentuk mulut saat mengucapkan huruf hidup atau huruf vokal sebagai berikut:

a) Huruf “A”

Huruf A merupakan dasar dari pengucapan huruf hidup lainnya (Tim Pusat Liturgi, 2002: 23). Bentuk mulut saat melafalkan huruf A sebagai berikut :



Gambar 59: Slide 1 Artikulasi Huruf “A”

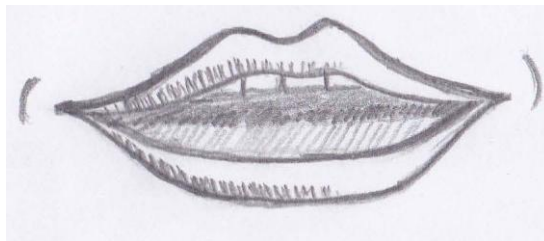


Rongga mulut terbuka, dagu ditarik kebawah lidah tidak terlalu ditarik ke dalam sehingga mudah mengucapkan huruf “A”. dapat dilatih dengan kata “ma”, “ka” dan lainnya. Teknik pembentukan vokal “A” bentuk bibir harus bundar, lidah bagian belakang/ pangkal lidah diangkat, lidah dimundurkan sejauh-jauhnya dari gusi (Slamet,1990: 32)

Gambar 60: Slide 2 pengucapan huruf “A”

Pengucapan untuk huruf “I”

Untuk membentuk huruf “I”: bagian tengah dari lidah naik keatas namun ujungnya tetap menyentuh gigi bawah (Tim Pusat Liturgi Jilid II, 2002: 27). Berikut adalah gambar posisi mulut untuk huruf “I” :



Gambar 61: Slide 3 artikulasi huruf “I”

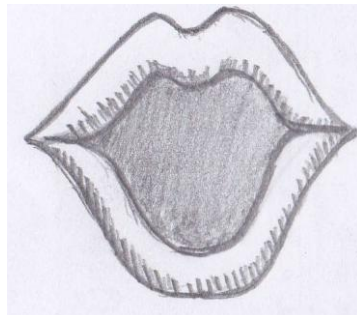


Bibir seperti orang tersenyum dan rongga mulut tidak terlalu dibuka.

Gambar 62: Slide 4 artikulasi huruf “I”

b. Huruf “U”

“U” merupakan perubahan corong bibir dari dalam huruf “O” yang dipersempit dan dimajukan ke depan (Tim Pusat Liturgi, 2002: 26). Bentuk bibir saat mengucapkan huruf “U” terlihat seperti saat meniup. Berikut gambar posisi mulut huruf “u” :



Gambar 63: Slide 5 artikulasi huruf “U”

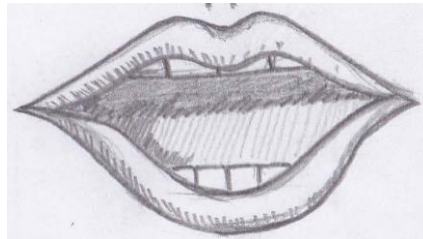


Posisi bibir kedepan seperti hendak meniup rongga mulut tidak terlalu dibuka posisi biasa sehingga huruf “u” dapat dilafalkan dengan jelas.

Gambar 64: **Slide 6 artikulasi huruf “U”**

Huruf “E”

Untuk membentuk huruf “e” , bibir tidak terlalu sempit tetap seperti corong (Tim Pusat Liturgi, 2002: 27. Huruf “ e” dapat dilatih menggunakan suku kata “ke”, “me”. Berikut adalah gambar posisi mulut untuk huruf “e” :



Gambar 65: **Slide 7 artikulasi huruf “E”**

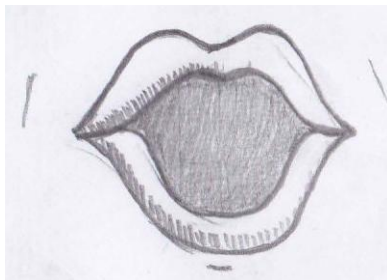


Posisi bibir seperti tersenyum namun dagu ditarik kebawah.

Gambar 66: **Slide 8 artikulasi huruf “E”**

Huruf “O”

Bentuk corong bibir diperlonjong dan sedikit dipersempit daripada sikap bibir waktu mengucapkan “a” (Tim Pusat Liturgi, 2002: 26). Berikut gambar posisi mulut untuk huruf “o” :



Gambar 67: **Slide 9 artikulasi huruf “O”**



Posisi bibir bulat dan dapat dilatih dengan kata “koko”, “momo” dan lainnya. Rahang mulut juga terbuka.

Gambar 68: Slide 10 artikulasi huruf “O”

5) Menu Phrasering

Menu ini terdiri dari 1 slide yang berisi tentang teknik phrasering. Phrasering adalah pengambilan nafas pada bagian – bagian yang tepat sesuai dengan pembagian frase atau kalimat lagu. Selain itu pada menu phrasering ini juga dijelaskan bahwa phrasering adalah usaha untuk membawakan atau memainkan musik supaya sesuai dengan ayunan gelombang kejiwaan yang terkandung dalam musik tersebut. Pada menu ini diuraikan pengertian phrasering dengan jelas yang bersumber dari buku – buku tentang teknik vokal. Tampilan dari menu phrasering dapat dilihat pada gambar 69:

Phrasering

Prasering adalah pengambilan nafas pada bagian-bagian yang tepatsesuai dengan pembagian frase atau kalimat lagu (Nursantara, 2007:89). Frasering adalah panjang atau pendeknya kalimat dan kesatuan arti (Tim Edukasi Hayati Tumbuh Subur, 2006: 18). Slamet (1990: 41) menyatakan bahwa phrasering adalah usaha untuk membawakan atau memainkan musik supaya sesuai dengan ayunan gelombang kejiwaan atau perasaan pencipta musik secara utuh atau tidak menyimpang darimusik secara ritmus yang terkandung dalam musik tersebut. Penyanyi harus dapat melakukan Phrasering yang tepat ketika bernyanyi agar dapat mengungkapkan makna lagu dengan baik.

Gambar 69: **Slide phrasering**

6) Menu Pembawaan

Menu ini terdiri dari 3 slide yang menjelaskan tentang teknik pembawaan yang meliputi ekspresi, teknik penjiwaan dan interpretasi. Ekspresi adalah sesuatu yang bersifat menyatakan perasaan dengan mengadakan perubahan – perubahan volume, keras lembutnya suara, perubahan tempo atau tingkat kecepatan musik, dan cara menyambung nada untuk menafsirkan sebuah lagu atau komposisi. Teknik penjiwaan yang paling umum adalah dinamika atau perubahan keras lembutnya suara sesuai dengan tanda- tanda atau perasaan. Interpretasi adalah penafsiran akan jiwa dan suasana lagu atau karya musik yang diperoleh dari pengamatan mendalam akan karya tersebut. Unsur dalam pembawaan ini dikaji dalam menu pembawaan. Tampilan dari menu pembawaan dapat dilihat pada gambar 70 -72 :

- a. Ekspresi adalah sesuatu yang bersifat menyatakan perasaan dengan mengadakan perubahan- perubahan volume, keras lembutnya suara, perubahan tempo atau tingkat kecepatan musik, dan cara menyambung nada, untuk menafsirkan sebuah lagu/ komposisi (Widyastuti, 2006: 34). Menurut Yayat (2007: 91) ekspresi adalah daya untuk mengungkapkan interpretasi dalam membawakan lagu atau karya musik dengan dukungan teknik yang dimiliki. Sedangkan Interpretasi menurut Yayat (2007:91) adalah penafsiran akan jiwa dan suasana lagu/karya musik yang diperoleh dari pengamatan mendalam atas karya tersebut. Menurut Jamalul (1981:90) unsur ekspresi dalam musik ialah yang bersifat menyatakan perasaan dengan mengadakan perubahan-perubahan volume atau keras lunaknya suara, perubahan tempo atau kecepatan dan perubahan gaya untuk menafsirkan sebuah lagu atau komposisi.

Gambar 70: **Menu Pembawaan1**

- b. Teknik penjiwaan yang paling umum adalah dinamika atau perubahan keras lembutnya suara sesuai dengan tanda-tanda atau perasaan (Tim Pusat Liturgi Jilid II, 2002: 81). Menurut Jamalul (1981:90) dinamik ialah tanda untuk menyatakan besar kecilnya suara atau keras lunaknya dan perubahan-perubahan keras lunak suara itu. Contohnya *pp* : *pianissimo* artinya sangat lembut, *p* : *piano* artinya lembut, *f* : *forte* artinya keras, *ff* : *fortissimo* artinya sangat keras.

Gambar 71: **Menu Pembawaan 2**

- c. Interpretasi adalah penafsiran akan jiwa dan suasana lagu atau karya musik yang diperoleh dari pengamatan mendalam akan karya tersebut (Yayat, 2007: 91). Menurut Slamet (1990: 50) keberhasilan dalam mengungkapkan suatu karya seni sangat tergantung kepada ketepatan iterpretasi atau penafsiran tentang maksud dan tujuan yang melatarbelakangi suatu karya musikatau lagu.

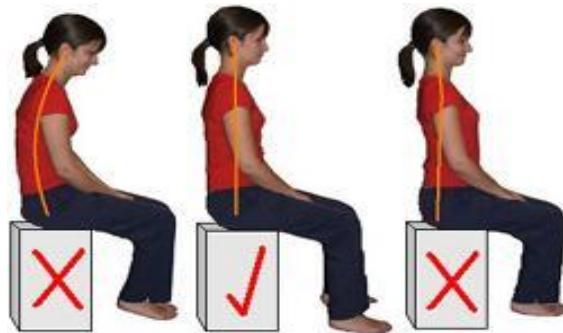
Gambar 72: **menu pembawaan 3**

7) Menu Sikap Tubuh

Sikap tubuh dalam bernyanyi juga dibahas dalam multimedia interaktif pembelajaran vokal ini. Sikap tubuh yang benar sangat berpengaruh terhadap suara ketika sedang bernyanyi. Dalam menu ini diuraikan tentang sikap tubuh saat bernyanyi dengan posisi berdiri dan posisi duduk. Pada menu ini disajikan gambar sikap tubuh yang benar dan sikap tubuh yang salah. Sikap tubuh yang benar ketika bernyanyi adalah posisi tubuh tegak dan tidak boleh tegang (rileks). Tampilan dalam menu sikap tubuh dapat dilihat pada gambar 73 - 75 :

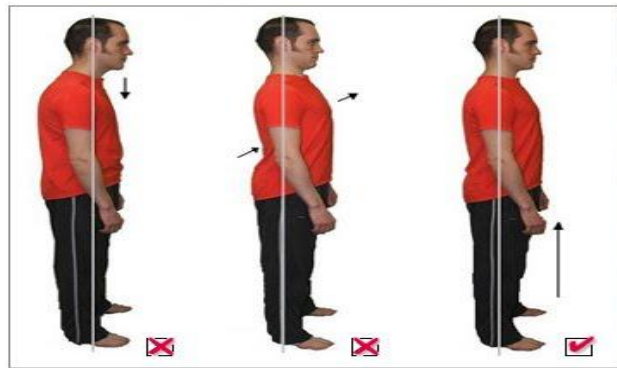
Sikap tubuh dalam bernyanyi harus tegak sehingga saluran udara ketika bernyanyi tidak terhambat. Tim Abdi guru (2006: 80) mengemukakan sikap badan yang benar akan dapat membantu memperlancar sirkulasi udara sebagai pendorong utama terciptanya suara manusia. Sikap tubuh memiliki peranan penting dalam bernyanyi. Tubuh tidak boleh tegang sehingga saat menyanyikan nada yang tinggi nada yang dihasilkan tidak terjepit. Sikap tubuh yang benar adalah tidak boleh tegang dan tubuh tegak. Walaupun bernyanyi dengan duduk namun tubuh tetap tegak sehingga akan mempermudah untuk bernyanyi.

Gambar 73: Menu sikap tubuh



Gambar 10 dari kiri ke kanan merupakan macam- macam posisi yang salah dan yang benar. Gambar no 1 dari kiri merupakan posisi yang salah begitu juga pada gambar no 3. Gambar no 2 merupakan posisi yang tepat ketika bernyanyi dengan posisi duduk (dari kiri ke kanan).

Gambar 74: Menu sikap tubuh

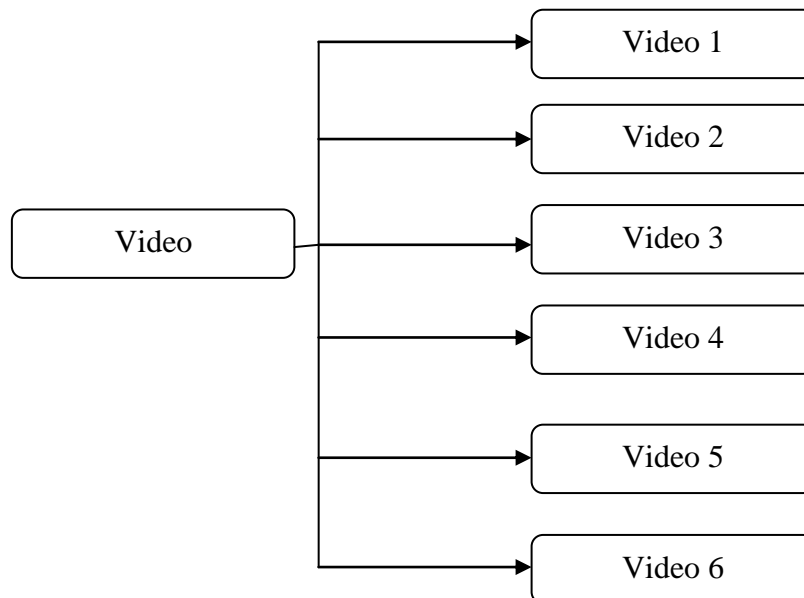


Gambar 9 dari kiri ke kanan merupakan macam- macam posisi yang salah dan yang benar. Gambar no 1 dari kiri merupakan posisi yang salah begitu juga pada gambar no 2. Gambar no 3 merupakan posisi yang tepat ketika bernyanyi (dari kiri ke kanan).

Gambar 75: Menu sikap tubuh

8) Menu Video

Menu ini terdapat tombol – tombol yang apabila di klik atau dipilih akan muncul video penerapan teknik vokal dengan model siswa SMA Negeri 1 Gombang. Video yang muncul dari tiap tombol ini merupakan video dari penerapan teknik vokal yang sudah diuraikan pada menu materi. Pada menu ini terdapat 6 video. Dengan adanya video ini diharapkan siswa dapat melihat secara langsung teknik vokal yang benar sehingga siswa lebih mudah mempelajari teknik vokal ini. Tampilan menu video ini dapat dilihat pada gambar 76 :



Gambar 76: **Bagan menu video penerapan teknik vokal**

9) Menu Referensi

Menu ini dibuat untuk melampirkan referensi dari materi – materi yang tersaji dalam multimedia interaktif ini. Materi yang ada dalam multimedia interaktif pembelajaran vokal ini diambil dari beberapa sumber. Tampilan dari menu referensi ini dapat dilihat pada gambar 77:

Jamallus. 1988. Pengalaman Musik melalui Pengalaman Musik. Jakarta: program Refresher C, Universitas of Houston.

Jamallus. A.T. Mahmud. 1981. Musik 4. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Rahardjo, Slamet. 1990. Teori seni Vokal untuk SMA, Guru, dan Umum. Semarang: media wiyata.

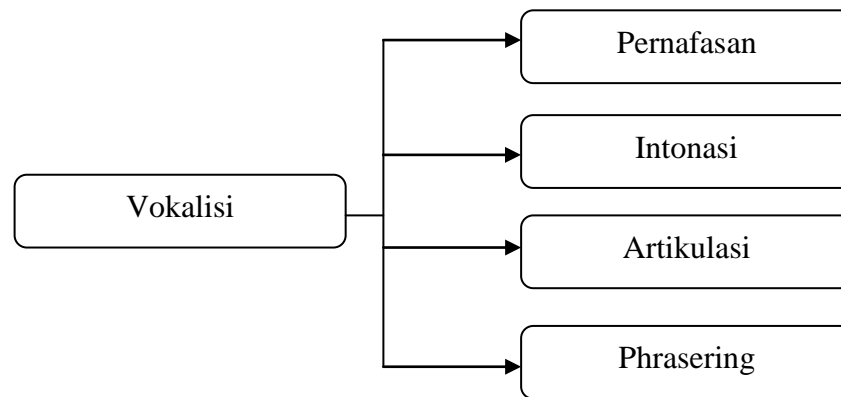
Rahardjo, Slamet. 1990. Teori seni Vokal untuk SMA. Semarang: media Wiyata

Nursantara, Yayat. 2007. Seni Budaya untuk kelas X standar isi KTSP 2006. Jakarta; Erlangga.

Gambar 77: **Menu referensi**

f. Tampilan Menu Vokalisasi

Pada menu vokalisasi terbagi menjadi 4 tombol yaitu vokalisasi untuk pernafasan, intonasi, artikulasi, phrasering. Masing – masing tombol ini berisi vokalisasi dalam notasi balok yang dapat dibunyikan sehingga siswa dapat mendengar secara langsung vokalisasi yang dimaksud. Dengan vokalisasi ini diharapkan siswa dapat berlatih tidak hanya di sekolah namun di rumah dengan bantuan vokalisasi ini. Tampilan vokalisasi untuk melatih pernafasan, intonasi, artkulasi, dan phrasering dapat dilihat pada gambar 78:



Gambar 78: **Menu utama vokalisi**

1) Vokalisi pernafasan

Vokalisi yang dibuat ini digunakan untuk melatih teknik pernafasan. Vokalisi ini bertujuan agar nafas yang digunakan dalam bernyanyi lebih panjang sehingga siswa dapat bernyanyi dengan baik. Teknik pernafasan ini berhubungan dengan teknik phrasering. Apabila nafas yang digunakan panjang sehingga phrasering yang dilakukan saat menyanyikan lagu bisa dilakukan dengan tepat. Berikut ini adalah vokalisi yang dibuat untuk melatih teknik pernafasan :



Gambar 79: **Vokalisi**
(Dokumen Pribadi)



Gambar 80: **Vokalisi**
(Dokumen Pribadi)

Vokalisi ini dinyanyikan dengan menggunakan 1 tarikan nafas saja. Partitur ini dapat dibunyikan sehingga siswa dapat mendengarkan vokalisi tersebut.

2) Vokalisi intonasi

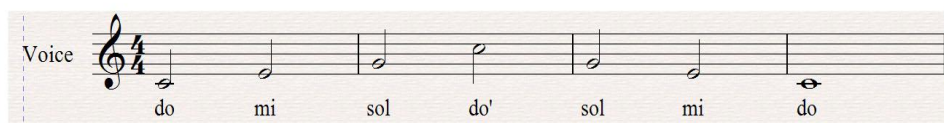
Pada menu intonasi terdapat 2 vokalisi dalam melatih intonasi. Vokalisi ini dikhususkan untuk melatih ketepatan nada saat bernyanyi. Vokalisi ini juga dapat dibunyikan secara langsung. Berikut adalah vokalisi yang digunakan untuk melatih teknik intonasi :



Gambar 81: **Vokalisi**
(Dokumen Pribadi)



Gambar 82: **Vokalisi**
(Dokumen Pribadi)



Gambar 83: **Vokalisi**
(Dokumen Pribadi)



Gambar 84: **Vokalisi**
(Dokumen Pribadi)

Vokalisi yang diuraikan diatas dibuat untuk dapat melatih intonasi siswa. Lompatan nada yang dibuat dalam vokalisi tersebut dapat melatih ketepatan nada saat bernyanyi.

3) Vokalisi Artikulasi

Vokalisi ini dibuat untuk melatih artikulasi atau pengucapan. Vokalisi ini melatih pengucapan huruf vokal “A”, “I”, “U”, “E”, “O”. Pada vokalisi ini siswa dapat menyanyikan rangkaian nada vokalisi dengan melafalkan huruf – huruf vokal tersebut. Tampilan menu vokalisi artikulasi dapat dilihat pada gambar 76:



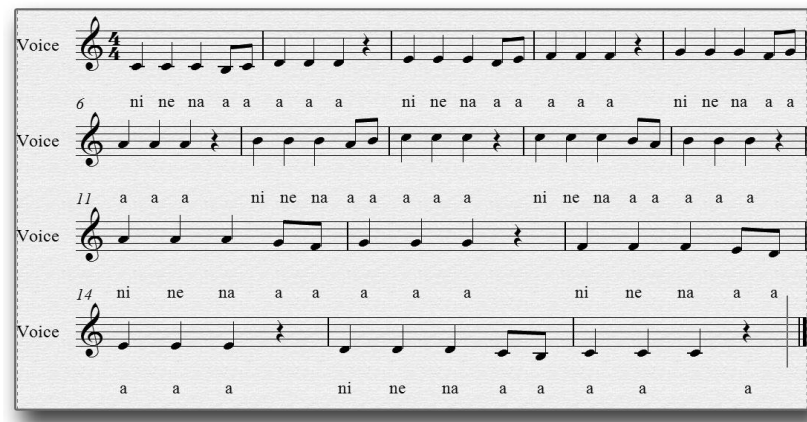
Gambar 85: **Vokalisi**
(Dokumen Pribadi)



Gambar 86: **Vokalisi**
(Dokumen Pribadi)



Gambar 87: Vokalisi
(Dokumen Pribadi)



Gambar 88: Vokalisi
(Dokumen Pribadi)

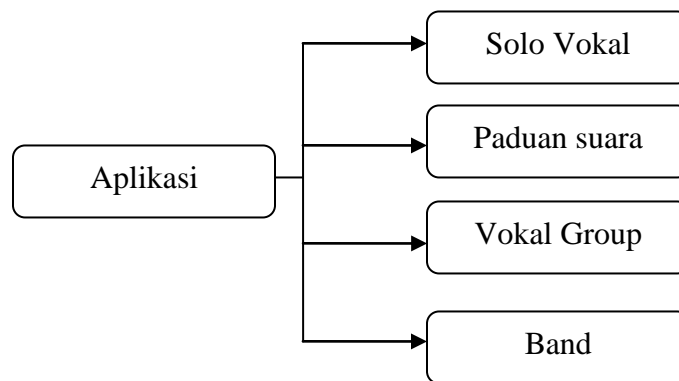
4) Vokalisi Phrasering

Pada vokalisi phrasering dilampirkan lagu Bagimu Negeri. Lagu ini dilampirkan agar siswa dapat menyanyikan lagu tersebut dengan teknik phrasering yang tepat. Teknik phrasering ini sangat berkaitan dengan teknik pernafasaan. Apabila nafas yang dihasilkan pendek maka akan lebih sulit melakukan pemenggalan kalimat yang tepat. Apabila phrasering dalam bernyanyi tidak tepat maka arti dari lagu yang dinyanyikan akan terdengar rancu atau tidak jelas.

Gambar 89: **Phrasing**

g. Tampilan Menu Aplikasi

Menu aplikasi terdapat 4 pilihan yaitu solo vokal, paduan suara, vokal group, band. Menu ini berisi video yang mewakili dari 4 kategori tersebut. Menu ini diharapkan dapat menambah wawasan siswa dalam belajar vokal.

Gambar 90: **Bagan menu aplikasi**

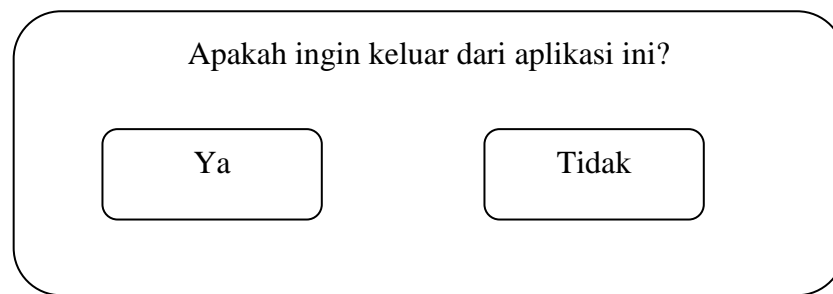
h. Tampilan Menu Pengembang

Menu ini adalah profil dari pengembang produk multimedia interaktif pembelajaran vokal ini. Menu ini berisi tentang nama, jurusan, NIM, dan universitas dari pengembang.

i. Tampilan Keluar

Pilihan menu “keluar” akan muncul apabila pengguna memilih tanda X pada kanan atas program. Tampilan ini akan memunculkan pertanyaan “ apakah ingin keluar dari aplikasi ini? “ dengan pilihan “YA” dan “TIDAK”. Apabila pengguna masih ingin menggunakan program ini pilih menu “YA”, apabila pengguna ingin keluar dari program ini pilih menu “ TIDAK”. Slide berikutnya berisi data nama pengembang, alamat email dan nomor telephone pengembang.

Tampilan menu keluar dapat dilihat pada gambar 82 dan 83 :



Gambar 91: Menu keluar

B. Pembahasan

Multimedia interaktif pembelajaran vokal dikembangkan dengan tujuan untuk membantu siswa dalam belajar vokal secara interaktif. Multimedia interaktif pembelajaran vokal ini diharapkan dapat membantu siswa belajar seni musik khususnya vokal secara mandiri baik di sekolah maupun di luar sekolah. Multimedia interaktif ini juga dapat menambah sumber belajar mata pelajaran seni musik. Penggunaan multimedia interaktif ini juga diharapkan dapat membuat siswa lebih tertarik untuk mempelajari materi pokok tentang vokal karena dalam multimedia

interaktif ini siswa dapat melihat contoh secara langsung melalui video dan melihat foto – foto penunjang materi vokal. Multimedia interaktif ini juga dilengkapi dengan vokalisasi atau pemanasan yang dapat diperdengarkan kepada siswa sehingga siswa dapat menirukannya untuk melatih vokalisasi sebelum bernyanyi.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan siswa masih kurang tertarik saat mempelajari tentang vokal. Metode yang digunakan oleh guru masih menggunakan metode ceramah, tanya jawab, demonstrasi sehingga siswa merasa bosan. Kurangnya sumber belajar dan media pembelajaran dalam pelajaran seni musik juga menjadi kendala dalam pembelajaran vokal. Fasilitas sekolah seperti laboratorium komputer dan LCD juga tidak dimanfaatkan. Selain itu siswa juga tidak dapat belajar di luar sekolah.

Ada beberapa kendala yang muncul dalam penelitian ini. Kendala pertama pada saat pembuatan multimedia. Proses penyusunan materi yang akan digunakan untuk media ini tentang materi teknik vokal sangatlah susah didapatkan, sehingga penulis harus lebih banyak berkonsultasi dengan ahli vokal seperti dosen –dosen vokal. Teknik vokal yang ada dalam buku – buku vokal juga masih berbeda- beda. Kendala kedua adalah saat melatih model dari beberapa siswa SMA Negeri 1 Gombong untuk memperagakan teknik vokal yang ada dalam multimedia interaktif pembelajaran vokal. Materi suara dari ketiga model berbeda-beda. Selain itu siswa masih belum mengetahui teknik vokal yang benar, sehingga dilakukan proses pembelajaran vokal terlebih dahulu kepada model. Pelatihan ini dilakukan oleh penulis dan guru mata pelajaran pendidikan seni musik. Setelah melakukan pelatihan

tahap berikutnya adalah pembuatan video. Pada tahap pembuatan video kendalanya adalah pengambilan gambar dilakukan berulang-ulang. Sehingga proses pengambilan video memakan lama. Sedangkan kendala pada saat pembuatan multimedia, penulis harus belajar tentang *software* untuk membuat multimedia dengan bantuan mahasiswa dari jurusan komputer yang mengetahui cara pembuatan multimedia interaktif. Sehingga penulis agak kesulitan dalam memasukan materi kedalam *software*.

Kendala pada saat penelitian juga muncul yaitu siswa masih merasa asing terhadap multimedia interaktif pembelajaran vokal, sehingga siswa pada awalnya masih terlihat bingung dalam menggunakan multimedia interaktif pembelajaran vokal tersebut. Namun setelah pertemuan kedua siswa lebih antusias untuk mencoba multimedia interaktif pembelajaran vokal ini. Selain itu pada SMA Negeri 1 Gombong sudah diterapkan pembelajaran *online*, namun aplikasi dari multimedia interaktif pembelajaran vokal ini belum dimasukkan kedalam sistem *online* di SMA Negeri 1 Gombong karena ukuran aplikasi ini terlalu besar sehingga membutuhkan waktu lama untuk mengirim aplikasi ke seluruh komputer melalui *server*. Selain itu pembelajaran dengan multimedia interaktif ini memiliki kendala hanya bisa dilakukan di laboratorium komputer saja.

Multimedia interaktif ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Kekurangan dari multimedia interaktif ini adalah kerumitan dalam pembuatan multimedia interaktif ini. Kelebihan dari multimedia interaktif pembelajaran vokal yang dikembangkan ini adalah 1) adanya media baru yang dapat digunakan dalam mata pelajaran seni musik

khususnya materi tentang vokal, 2) siswa dapat berinteraksi dengan multimedia sehingga siswa akan lebih tertarik dalam belajar vokal, 3) multimedia interaktif dapat dibawa kemanapun karena dapat disimpan ke dalam CD atau *flasdisk*, 4) siswa dapat berlatih vokalisasi dengan cara menirukan nada yang tersaji dalam multimedia interaktif pembelajaran vokal, 5) siswa juga dapat melihat video tentang vokal sehingga siswa dapat menambah wawasan tentang vokal, 6) guru dapat menambah wawasan dalam pengembangan media pembelajaran.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis terhadap hasil penelitian, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Multimedia yang dikembangkan dalam penelitian ini berbentuk multimedia interaktif pembelajaran vokal. Multimedia interaktif pembelajaran vokal ini dapat dioperasikan secara langsung oleh pengguna sehingga pengguna merasa berinteraksi dengan aplikasi ini. Multimedia interaktif ini dapat digunakan pada komputer yang memiliki media player walaupun tidak memiliki *software Macromedia director MX 2004* sehingga siswa akan lebih mudah dalam penggunaannya.
2. Multimedia interaktif pembelajaran vokal dalam mata pelajaran seni musik dikategorikan layak digunakan dalam pembelajaran seni musik. Hal ini dibuktikan dengan penilaian ahli materi 91% maka multimedia pembelajaran vokal yang dibuat termasuk dalam kategori layak karena berada di *range* setuju dan sangat setuju bahwa penilaian media baik. Isi dari multimedia interaktif ini sesuai dengan kriteria baik oleh *expert*. Hal ini ditunjukkan dari penilaian ahli media didapatkan persentase 88% maka multimedia pembelajaran sistem vokal yang dibuat termasuk dalam kategori layak karena tepat berada di *range* setuju dan sangat setuju bahwa penilaian media baik. Sedangkan dari penilaian pengguna didapatkan persentase 94% maka dapat dikatakan bahwa penilaian

multimedia interaktif vokal 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

Dari kesimpulan yang diuraikan tersebut dapat diberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Pengembangan multimedia interaktif yang dikembangkan diharapkan dapat digunakan juga untuk mata pelajaran yang lainnya sehingga terdapat variasi dalam media pembelajaran yang digunakan di sekolah.

2. Bagi Guru Musik

Multimedia interaktif pembelajaran vokal ini diharapkan dapat diterima sebagai alternatif dalam pembelajaran seni musik khususnya vokal.

3. Bagi Universitas Negeri Yogyakarta

Skripsi ini dapat dijadikan acuan untuk penelitian *research and development* atau penelitian yang sejenis dan menjadi koleksi untuk perpustakaan universitas.

4. Bagi Mahasiswa Pendidikan Seni Musik

Penelitian ini dapat menjadi pembelajaran untuk mahasiswa apabila akan melakukan penelitian yang sejenis.

DAFTAR PUSTAKA

- Allen's, Jefrey. 1994. *Secret of Singing*. Amerika: Warner Bros. Publication
- Anderso, Ronald H. 1987. *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali.
- ANDI. 2003. *Jalan Pintas Menguasai Flas MX*. Yogyakarta: ANDI.
- ANDI. 2011. *Mahir dalam 7 hari Adobe Flas CS 5.5*. Yogyakarta : ANDI
- Arief S. Sadiman, dkk. 2003. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: CV Rajawali
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar – Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Baharuddin. 2010. *Psikologi pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz media
- Bintaro, Iwan. 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta : ANDI.
- Borg, W.R. & Gall, M.D. 1983. *Educational Research, An Introduction (Ed. 4th)*. New York: Longman Inc.
- Criswell, E.L. 1989. *The Design of Computer Based Instruction*. New York: machmillan Publishing Company.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava media.
- Dick, W., carey, L.& Carey, J.O. 2005. *Sysmatic Design of Instructinal (6th ed)*. London: Scott, Foresman and Company.
- Hamalik, Oemar. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti
- Heinich, Molenda, Russel, Smaldino. 1996. *Instructional Media and Technologies for Learning*. Prentice Hall: New Jersey

- Hurlock, E. 1992. *Perkembangan Anak Jilid 1. a.b* Meitasari Tjandrasa dan Muslichah. Jakarta: Erlangga.
- Izzaty, Rita Eka. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta. UNY Press.
- Jamallus. A.T Mahmud. 1981. *Musik 4*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Jamallus. 1988. *Pengajaran Musik melalui Pengalaman Musik*. Jakarta: Program Refresher C, Universitas of Houston.
- Kemp, J.E& Dayton, D.K. 1985. *Planning and Producing Instructional Media*. New York: Harper & Row Publishers.
- Musfiquon. 2012. *Pengembangan media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya
- Nursantara, Yayat. 2007. *Seni Budaya untuk Kelas X Standar Isi KTSP 2006*. Jakarta: Erlangga.
- Rahardjo, Slamet.1990. *Teori Seni Vokal untuk SMA, Guru, dan Umum*. Semarang: Media Wiyata
- Rahardjo, Slamet.1990. *Teori Seni Vokal untuk SMA*. Semarang: Media Wiyata
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung:Alfabeta.
- Tim Pusat Musik Liturgi. 2002. *Menjadi Dirigen*. Yogyakarta: Pusat Musik Liturgi.
- Wasis D, Dwiyoogo. 2004. *Konsep Penelitian & Pengembangan. Makalah Seminar Lokakarya Nasional Metodologi Pengembangan Bidang Pendidikan dan Pembelajaran*. Yogyakarta : lab.Kurikulum TP dan Program studi Teknologi Pendidikan.

LAMPIRAN

Lampiran 1
Surat Ijin Penelitian



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 : 1073e/UN.34.12/PP/IX2012
Lampiran : 1 Berkas Proposal
Hal : Permohonan Izin Penelitian

5 September 2012

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 akan 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 Pembelajaran Vokal di SMA Negeri I Gombong

Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama : PRIMA DEBI ASESORIA
NIM : 08208241005
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Seni Musik
Waktu Pelaksanaan : September – Oktober 2012
Lokasi Penelitian : SMA Negeri I Gombong

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

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



a.n. Dekan
Wakil Dekan I,

Dr. Widyastuti Purbani, M.A.
NIP. 19610524 199001 2 001

Tembusan:
Kepala SMA Negeri I Gombong



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
BADAN KESATUAN BANGSA, POLITIK DAN PERLINDUNGAN MASYARAKAT

Jl. A. YANI NO. 160 TELP. (024) 8454990 FAX. (024) 8414205, 8313122
SEMARANG - 50136

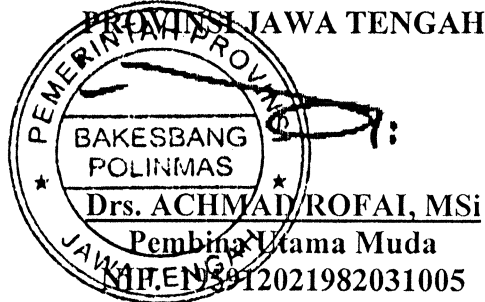
SURAT REKOMENDASI SURVEY / RISET
Nomor : 070 / 2042 / 2012

- I. DASAR : 1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia. Nomor 64 Tahun 2011. Tanggal 20 Desember 2011.
2. Surat Edaran Gubernur Jawa Tengah. Nomor 070 / 265 / 2004. Tanggal 20 Februari 2004.
- II. MEMBACA : Surat dari Gubernur DIY. Nomor 070 / 7568 / V / 09 / 2012. Tanggal 07 September 2012.
- III. Prinsipnya kami TIDAK KEBERATAN / Dapat Menerima atas pelaksanaan Penelitian / Survey di Kabupaten Kebumen.
- IV. Yang dilaksanakan oleh :
- 1. Nama : PRIMA DEBI ASESORIA.
 - 2. Kebangsaan : Indonesia.
 - 3. Alamat : Karangmalang Yogyakarta.
 - 4. Pekerjaan : Mahasiswa.
 - 5. Penanggung Jawab : Dra. Heni Kusumawati, M.Pd.
 - 6. Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Vokal Di SMA Negeri Gombang.
 - 7. Lokasi : Kabupaten Kebumen.
- V. KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :
- 1. Sebelum melakukan kegiatan terlebih dahulu melaporkan kepada Pejabat Setempat / Lembaga Swasta yang akan dijadikan obyek lokasi untuk mendapatkan petunjuk seperlunya dengan menunjukkan Surat Pemberitahuan ini.
 - 2. Pelaksanaan survey / riset tidak disalah gunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan pemerintahan. Untuk penelitian yang mendapat dukungan dana dari sponsor baik dari dalam negeri maupun luar negeri, agar dijelaskan pada saat mengajukan perijinan. Tidak membahas masalah Politik dan / atau agama yang dapat me-nimbulkan terganggunya stabilitas keamanan dan ketertiban.

3. Surat Rekomendasi dapat dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila pemegang Surat Rekomendasi ini tidak mentaati / mengindahkan peraturan yang berlaku atau obyek penelitian menolak untuk menerima Peneliti.
 4. Setelah survey / riset selesai, supaya menyerahkan hasilnya kepada Badan Kesbangpol Dan Linmas Provinsi Jawa Tengah.
- V. Surat Rekomendasi Penelitian / Riset ini berlaku dari :
September s.d Desember 2012.
- VI. Demikian harap menjadikan perhatian dan maklum.

Semarang, 12 September 2012

an. GUBERNUR JAWA TENGAH
KEPALA BADAN KESBANGPOL DAN LINMAS
PROVINSI JAWA TENGAH





PEMERINTAH KABUPATEN KEBUMEN
**BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
(BAPPEDA)**

Jl. Veteran No. 2 Telp. (0287) 381570 Kebumen - 54311

Kebumen, 02 Oktober 2012

Nomor : 071 - 1 / 417 / 2012
Lampiran : -
Hal : Ijin Pelaksanaan Penelitian

Kepada Yth:
Kepala SMAN I Gombong

di -

GOMBONG

Menindak-lanjuti surat Bupati Kebumen Nomor 072/ 990 / 2012 tanggal 01 Oktober 2012 tentang Rekomendasi Ijin Penelitian, maka dengan ini diberitahukan bahwa pada Instansi/wilayah Saudara akan dilaksanakan penelitian oleh :

1. N a m a / NIM : **PRIMA DEBI ASESORIA / 08208241005**
2. Pekerjaan : **Mahasiswi Unevirsitas Negeri Yogyakarta**
3. Alamat : **Semanda Rt 03 / Rw 01 Gombong Kebumen**
4. Penanggung Jawab : **Dra. Heni Kusumawati, M.Pd**
5. Judul Penelitian : **Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Vokal di SMAN I Gombong.**
6. Waktu : **Mulai 2 Oktober 2012 s/d 2 Desember 2012**

Dengan ketentuan-ketentuan sebagai berikut :

- a. Pelaksanaan survey/penelitian tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Pemerintah.
- b. Setelah survey/penelitian selesai diharuskan melaporkan hasil-hasilnya kepada BAPPEDA Kabupaten Kebumen.

Demikian surat ijin ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

A.n. KEPALA BAPPEDA KABUPATEN KEBUMEN
Kabid Litbang, SP


SUKAMTO, S.Sos, MT

Pembina

NIP. 19691224 199001 1 001

Tembusan : disampaikan kepada Yth.

1. Kepala Dinas Dikpora Kabupaten Kebumen.
2. Yang Bersangkutan.
3. Arsip.



PEMERINTAH PROVINSI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH

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

Yogyakarta, 07 September 2012

Nomor : 070/7568/V/09/2012

Perihal : Ijin Penelitian

Kepada Yth.
GUBENUR JAWA TENGAH
Cq. BANGKESBALINMAS
di -
Tempat

Menunjuk Surat :

Dari : DEKAN FAK BAHASA DAN SENI UNY
Nomor : 1073E/UN34.12/PP/IX/2012
Tanggal : 05 September 2012
Perihal : Ijin Penelitian

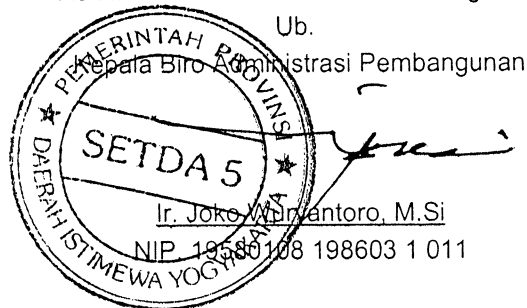
Setelah mempelajari proposal/desain riset/usulan penelitian yang diajukan, maka dapat diberikan surat keterangan untuk melaksanakan penelitian kepada

Nama : PRIMA DEBI ASESORIA
NIM / NIP : 08208241005
Alamat : KARANGMALANG YOGYAKARTA
Judul : PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN VOKAL DI SMA NEGERI 1 GOMBONG
Lokasi : - Kota/Kab. KEBUMEN Prov. JAWA TENGAH
Waktu : Mulai Tanggal 07 September 2012 s/d 07 November 2012

Peneliti berkewajiban menghormati dan menaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah penelitian.

Kemudian harap menjadi maklum

A.n Sekretaris Daerah
Asisten Perekonomian dan Pembangunan
Ub.



Tembusan :

1. Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan);
2. DEKAN FAK BAHASA DAN SENI UNY
3. Yang bersangkutan

Lampiran 2
Lembar Evaluasi Ahli

Lembar Evaluasi

Ahli Materi

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN VOKAL DI SMA N 1 GOMBONG.

Mata Pelajaran : Seni Musik
Materi Pokok : Pembelajaran Vokal
Sasaran program : SMA N 1 Gombong
Evaluator :
Tanggal : 31 Oktober 2012

Lembar evaluasi ini dibuat untuk mengetahui pendapat bapak/ibu tentang pengembangan multimedia pembelajaran berbasis komputer yang akan dipertunjukkan kepada bapak/ibu. Hal ini sangat membantu untuk memperbaiki serta meningkatkan kualitas multimedia interaktif yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut mohon kesediaan bapak/ibu untuk mengisi setiap pertanyaan pada lembar evaluasi ini dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan sesuai dengan penilaian yang diberikan, saran, komentar dan kesimpulan. Tingkatan penilaian sebagai berikut :

4 = sangat baik

3 = baik

2 = tidak baik

1 = sangat tidak baik

No	Aspek	KRITERIA	4	3	2	1
1	Kualitas Materi	Isi materi sesuai dengan silabus		✓		
2		Materi sesuai dengan kompetensi dasar	✓			
3		Materi yang disampaikan benar sesuai dengan buku pegangan	✓			
4		Materi yang disampaikan lengkap dan jelas		✓		
5		Materi yang disampaikan runtut		✓		
6		Materi yang disampaikan sesuai untuk siswa kelas X	✓			
7		Vokalisi yang digunakan sesuai dengan materi		✓		
8		Vokalisi yang digunakan mempermudah siswa mempelajari materi		✓		
9	Manfaat materi	Video yang digunakan sesuai materi		✓		
10		Latihan soal sesuai dengan materi		✓		
		Evaluasi soal sesuai dengan materi		✓		
11		Program mempermudah siswa dalam mempelajari materi	✓			

A. Komentari

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

B. Saran

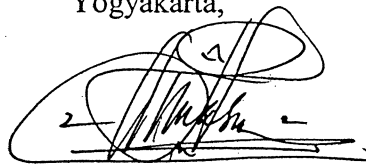
.....
.....
.....
.....

C. Kesimpulan

Program ini dinyatakan (lingkari salah satu) :

- ① Layak diujicoba tanpa revisi
2. Layak diujicoba dengan revisi
3. Tidak layak diujicoba

Yogyakarta,



(Dra. Hanna Sri Mudjilaha, M.Pd.)

Lembar Evaluasi

Ahli Media

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN VOKAL DI SMA N 1 GOMBONG.

Mata Pelajaran : Seni Musik
Materi Pokok : Pembelajaran Vokal
Sasaran program : SMA N 1 Gombong
Evaluator : *Deni Hardianto, M.Pd*
Tanggal : *3 Desember 2012*

Lembar evaluasi ini dibuat untuk mengetahui pendapat bapak/ibu tentang pengembangan multimedia pembelajaran berbasis komputer yang akan dipertunjukkan kepada bapak/ibu. Hal ini sangat membantu untuk memperbaiki serta meningkatkan kualitas multimedia interaktif yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut mohon kesediaan bapak/ibu untuk mengisietiap pertanyaan padalembar evaluasi ini dengan memberi tanda centang (\checkmark) pada kolom yang disediakan sesuai dengan penilaian yang diberikan, saran, komentar dan kesimpulan. Tingkatan penilaian sebagai berikut :

4 = sangat baik

3 = baik

2 = tidak baik

1 = sangat tidak baik

No	ASPEK	KRITERIA PROGRAM	4	3	2	1
1	Tampilan Desain (termasuk video, suara dan animasi)	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 pengguna	✓			
10	Kemudahan Penggunaan Program	Program mudah dijalankan	✓			
11		Pengguna bebas memilih menu yang disediakan	✓			
12		Program dapat digunakan berulang kali		✓		

A. Komentari

Salah satu di uji Coba di lapangan

.....

.....

.....

B. Saran


..... Jika mungkin gambar di sempurnakan .
.....
.....
.....

C. Kesimpulan

Program ini dinyatakan (lingkari salah satu) :

1. Layak diujicoba tanpa revisi
- ☒ 2. Layak diujicoba dengan revisi
3. Tidak layak diujicoba

Yogyakarta, 3 Desember 2012


Deni Hardianto, M-pd

Lembar Evaluasi

Ahli Media

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN
VOKAL DI SMA N 1 GOMBONG.

Mata Pelajaran : Seni Musik
Materi Pokok : Pembelajaran Vokal
Sasaran program : SMA N 1 Gombong
Evaluator : Deni Hardianto, M.Pd
Tanggal : 16 November 2012

Lembar evaluasi ini dibuat untuk mengetahui pendapat bapak/ibu tentang pengembangan multimedia pembelajaran berbasis komputer yang akan dipertunjukkan kepada bapak/ibu. Hal ini sangat membantu untuk memperbaiki serta meningkatkan kualitas multimedia interaktif yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut mohon kesediaan bapak/ibu untuk mengisietiap pertanyaan padalembar evaluasi ini dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan sesuai dengan penilaian yang diberikan, saran, komentar dan kesimpulan. Tingkatan penilaian sebagai berikut :

4 = sangat baik

3 = baik

2 = tidak baik

1 = sangat tidak baik

No	ASPEK	KRITERIA PROGRAM	4	3	2	1
1	Tampilan Desain (termasuk video, suara dan animasi)	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 pengguna		✓		
10	Kemudahan Penggunaan Program	Program mudah dijalankan		✓		
11		Pengguna bebas memilih menu yang disediakan		✓		
12		Program dapat digunakan berulang kali		✓		

A. Komentar

Secara umum Sudah ada peningkatan dari tampilan sebelumnya namun masih perlu penyempurnaan khususnya pada gambar, evaluasi dan warna latar dan teks

B. Saran

di sempurnakan pada gambar, Evaluasi jika
mungkin di tambahkan gambar yang nyata bukan
gratis.

C. Kesimpulan

Program ini dinyatakan (lingkari salah satu) :

1. Layak diujicoba tanpa revisi
2. Layak diujicoba dengan revisi
- ③ 3. Tidak layak diujicoba

Yogyakarta, 16 November 2012



Deni Hardianto, M.Pd
NIP 19810605 200501 1003

Lembar Evaluasi

Ahli Media

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN
VOKAL DI SMA N 1 GOMBONG.

Mata Pelajaran : Seni Musik
Materi Pokok : Pembelajaran Vokal
Sasaran program : SMA N 1 Gombong
Evaluator : Deni Hardianto, M.Pd
Tanggal : 9 November 2012

Lembar evaluasi ini dibuat untuk mengetahui pendapat bapak/ibu tentang pengembangan multimedia pembelajaran berbasis komputer yang akan dipertunjukkan kepada bapak/ibu. Hal ini sangat membantu untuk memperbaiki serta meningkatkan kualitas multimedia interaktif yang saya kembangkan. Sehubungan dengan hal tersebut mohon kesediaan bapak/ibu untuk mengisietiap pertanyaan padalemba evaluasi ini dengan memberi tanda centang (√) pada kolom yang disediakan sesuai dengan penilaian yang diberikan, saran, komentar dan kesimpulan. Tingkatan penilaian sebagai berikut :

- 4 = sangat baik
- 3 = baik
- 2 = tidak baik
- 1 = sangat tidak baik

No	ASPEK	KRITERIA PROGRAM	4	3	2	1
1	Tampilan Desain (termasuk video, suara dan animasi)	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 pengguna			✓	
10	Kemudahan Penggunaan Program	Program mudah dijalankan		✓		
11		Pengguna bebas memilih menu yang disediakan		✓		
12		Program dapat digunakan berulang kali		✓		

A. Komentar

→ Multimedia belum layak untuk di uji cobakan
 Masih perlu perbaikan, mulai dari Tampilan
 font, Sistematikan dan komponen
 pembalajaran.

→ Sound kurang jelas.

B. Saran

- 1. Komponen pembelajaran (Sistematis) mulai dari petunjuk penggunaan sampai Evaluasi perlu di sistematiskan
- 2. Tampilan font/huruf, warna dan gambar perlu di selubungkan

C. Kesimpulan

Program ini dinyatakan (lingkari salah satu) :

1. Layak diujicoba tanpa revisi
2. Layak diujicoba dengan revisi
3. Tidak layak diujicoba

Yogyakarta, 9 November 2012



Deni Hardianto, M.Pd
NIP 198106052005011003

Lampiran 3
Slide Produk

A. Produk Awal



Slide Menu Utama



Slide Menu Pernafasan 1



Slide Menu Pernafasan 2



Slide Menu Pernafasan 3



Slide Menu Artikulasi 1



Slide Menu Artikulasi 2



Slide Menu Artikulasi 3



Slide Menu Artikulasi 4



Slide Menu Artikulasi 5



Slide Menu Artikulasi 6



Slide Menu Artikulasi 7



Slide Menu Artikulasi 8



Slide Menu Artikulasi 9



Slide Menu Artikulasi 10



Slide Menu Intonasi 1



Slide Menu Intonasi 2



Slide Menu Pembawaan 1



Slide Menu Pembawaan 2



Slide Menu Pembawaan3

B. Revisi produk



Revisi 1



Revisi 2



Revisi 3



Revisi 4



Revisi 5



Revisi 6



Revisi 7



Revisi 8



Revisi 9



Revisi 10



Revisi 11

C. Kajian Produk Akhir



Slide Menu Pembuka 1



Slide Menu Pembuka 2



Slide Menu Utama



Slide Menu Petunjuk Penggunaan



Slide Menu Tujuan Pembelajaran



Slide Menu Utama



Slide Menu pernafasan 1



Slide Menu Pernafasan 2



Slide Menu pernafasan 3



Slide Menu pernafasan 4



Slide Menu pernafasan 5



Slide Menu Pernafasan 6



Slide Menu Intonasi 1



Slide Menu Intonasi 2



Slide Menu Artikulasi 1



Slide Menu Artikulasi 2



Slide Menu Artikulasi 3



Slide Menu Artikulasi 4



Slide Menu Artikulasi 5



Slide Menu Artikulasi 5



Slide Menu Artikulasi 6



Slide Menu Artikulasi 7



Slide Menu Artikulasi 8



Slide Menu Artikulasi 9



Slide Menu Phrasering 1



Slide Menu pembawaan 1



Slide Menu pembawaan 2



Slide Menu pembawaan 3



Slide Menu Sikap Tubuh 1



Slide Menu Sikap Tubuh 2



Slide Menu Sikap Tubuh 3



Slide Menu pilihan video



Slide Menu Referensi



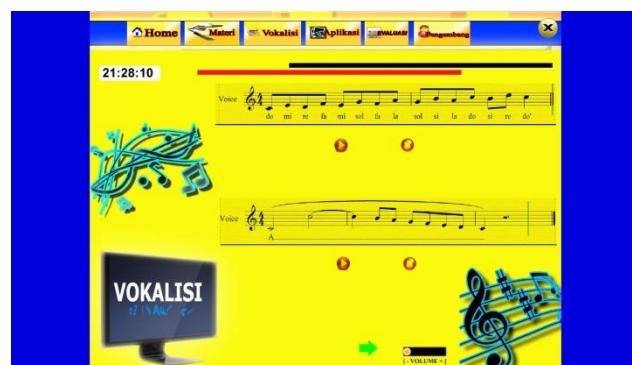
Slide Menu Vokalisi

Lampiran 4

Kisi Soal



Slide Menu Vokalisi 1



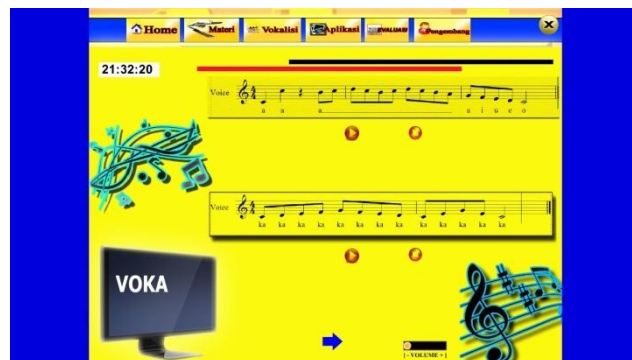
Slide Menu Vokalisi 2



Slide Menu Vokalisi 3



Slide Menu Vokalisi 4



Slide Menu Vokalisasi 5



Slide Menu Vokalisasi 6



Slide Menu Vokalisasi 7



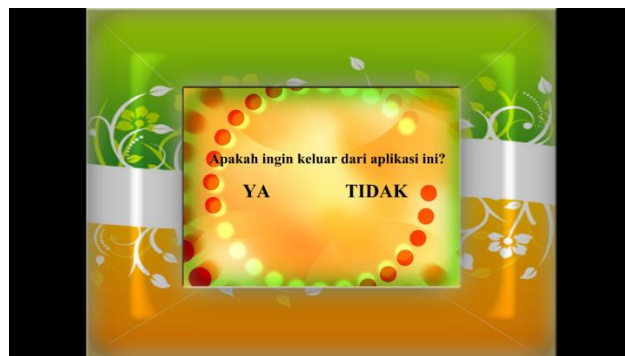
Slide Menu Vokalisasi 8



Slide Menu Vokalisasi 9



Slide Menu Vokalisasi 10



Slide Menu Penutup 1



Slide Menu penutup 2

Kisi- kisi soal 1 dalam multimedia interaktif pembelajaran vokal

1. Apakah yang dimaksud dengan teknik vokal ...
 - a. Cara atau teknik yang digunakan agar dapat bernyanyi dengan benar
 - b. Cara yang digunakan dalam berbicara
 - c. Teknik dasar dalam membaca
 - d. Cara atau teknik agar dapat berbicara dan bernyanyi dengan benar

Kunci : A

2. Apakah yang disebut dengan vokal ...
 - a. Musik yang berasal dari membran
 - b. Musik yang dibunyikan dengan suara manusia
 - c. Musik yang berasal dari senar
 - d. Suara yang digunakan untuk berteriak

Kunci : B

3. Teknik vokal yang benar dibawah ini adalah ...
 - a. Pernafasan
 - b. Phrasing
 - c. Intonasi
 - d. Semua benar

Kunci : D

4. Teknik pernafasan yang baik dalam bernyanyi adalah ...
 - a. Dada
 - b. Perut
 - c. Kepala
 - d. Diafragma

Kunci : D

5. Apakah yang disebut dengan artikulasi ...
 - a. Teknik dalam pengucapan kata dan kalimat dalam bernyanyi
 - b. Ketepatan dalam menyanyikan nada
 - c. Sikap saat bernyanyi
 - d. Pemenggalan kalimat dalam bernyanyi

Kunci : A

6. Bentuk mulut yang benar saat mengucapkan vokal “O” adalah ...
 - a. “A”
 - b. “O”
 - c. “E”
 - d. “U”

Kunci : B

7. Apakah yang disebut dengan intonasi
- Pengucapan kalimat
 - Ketepatan dalam menyanyikan tinggi rendahnya nada
 - Bernyanyi dengan benar
 - Pengulangan nada

Kunci : B

8. Keras lembut menyanyikan sebuah lagu disebut ...
- Tempo
 - Dinamika
 - Interpretasi
 - Irama

Kunci : B

9. Apakah yang dimaksud dengan phrasing ...
- Pemenggalan kalimat yang tepat
 - Pengucapan yang jelas
 - Tinggi rendahnya nada
 - Sikap tubuh yang benar

Kunci : A

10. Vokalisasi berikut berfungsi untuk melatih ..
- Intonasi
 - Artikulasi
 - Pernafasan
 - Phrasing

Kunci : B

Kisi- kisi soal 2 dalam multimedia interaktif pembelajaran vokal

1. Pernafasan yang menggunakan rongga dada dan tidak dianjurkan dalam bernyanyi disebut pernafasan ...
 - a. Bahu
 - b. Dada
 - c. Perut
 - d. Diafragma

Kunci : B

2. Berikut ini merupakan organ pembentuk suara kecuali ...
 - a. Paru- paru
 - b. Rongga hidung
 - c. Pita suara
 - d. Lidah

Kunci : A

3. Bagaimanakah bentuk mulut saat mengucapkan vokal "A" ...
 - a. "A"
 - b. "I"
 - c. "O"
 - d. "U"

Kunci : A

4. Intonasi yang baik akan dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu ...
 - a. Pernafasan
 - b. Pendengaran yang baik
 - c. Rasa musikal
 - d. Semua benar

Kunci : D

5. Teknik vokal yang mempengaruhi panjang pendek kalimat dan kesatuan arti disebut ...
 - a. Phrasering
 - b. Intonasi
 - c. Sikap tubuh
 - d. Interpretasi

Kunci : A

6. Vokalisasi di bawah ini dapat membantu dalam teknik ...
 - a. Pernafasan
 - b. Intonasi
 - c. Artikulasi
 - d. Phrasering

Kunci : B

7. Sikap tubuh yang baik dalam bernyanyi adalah ...

- a. Membungkuk
- b. Dada membusung ke depan
- c. Tegak dan rileks
- d. Semua benar

Kunci : C

8. Berikut ini adalah unsur dari teknik pembawaan kecuali ...

- a. Intonasi
- b. Ekspresi
- c. Teknik penjiwaan
- d. Interpretasi

Kunci : A

9. Dalam bernyanyi organ yang penting adalah ...

- a. Lidah
- b. Pita suara
- c. Mulut
- d. Semua benar

Kunci : D

10. Teknik pembawaan yang berhubungan dengan penafsiran maksud lagu adalah ...

- a. Ekspresi
- b. Artikulasi
- c. Interpretasi
- d. Phrasering

Kunci : C

Lampiran 5

Dokumentasi







Lampiran 6
Pedoman Wawancara

Pedoman Wawancara Untuk Guru Mata Pelajaran Pendidikan Seni

Musik di SMA Negeri 1 Gombang

1. Bagaimanakan proses berlangsungnya kegiatan belajar mengajar mata pelajaran pendidikan seni musik di SMA N 1 Gombang ?
2. Bagaimanakah silabus dari mata pelajaran pendidikan seni musik ?
3. Berapakah kali pelajaran seni musik diajarkan tiap minggunya ?
4. Metode apakah yang digunakan dalam menyampaikan materi mata pelajaran pendidikan seni musik di SMA N 1 Gombang ?
5. Media apa saja yang digunakan untuk mata pelajaran pendidikan seni musik?
6. Sumber belajar apa saja yang digunakan dalam mata pelajaran pendidikan seni musik ?
7. Fasilitas apa saja yang sudah digunakan dalam proses belajar mengajar pendidikan seni musik ?
8. Bagaimanakah perkembangan siswa dalam mengikuti mata pelajaran pendidikan seni musik khususnya pembelajaran vokal?
9. Kendala apa saja yang timbul pada saat berlangsungnya kegiatan belajar mengajar di kelas khususnya dalam proses pembelajaran vokal ?
10. Bagaimanakah minat siswa dalam belajar vokal?

**Pedoman Wawancara Untuk Siswa SMA Negeri 1 Gombong Yang Memilih
Mata Pelajaran Pendidikan Seni Musik**

1. Apakah alasan anda memilih mata pendidikan seni musik?
2. Menurut anda bagaimanakah proses kegiatan belajar mengajar mata pelajaran pendidikan seni musik?
3. Apakah proses belajar mengajar di kelas sudah menarik?
4. Apakah sumber belajar yang diberikan sudah cukup?
5. Apakah terdapat media yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar musik?
6. Jika ada media yang digunakan, apakah media tersebut dapat membantu dalam belajar vokal?
7. Apakah pembelajaran musik khususnya pembelajaran vokal mudah dipahami dan dipraktikan?
8. Bagaimanakah cara anda untuk dapat belajar vokal di luar jam sekolah?
9. Apakah anda dapat mempraktikan materi khususnya vokal pada saat pembelajaran seni musik?
10. Apakah anda merasa kesulitan dalam belajar vokal?