

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
PEMBELAJARAN BONANG BARUNG
UNTUK SISWA SMK BIDANG KEAHLIAN MUSIK**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan

guna Memperoleh Gelar

Sarjana Pendidikan



Oleh

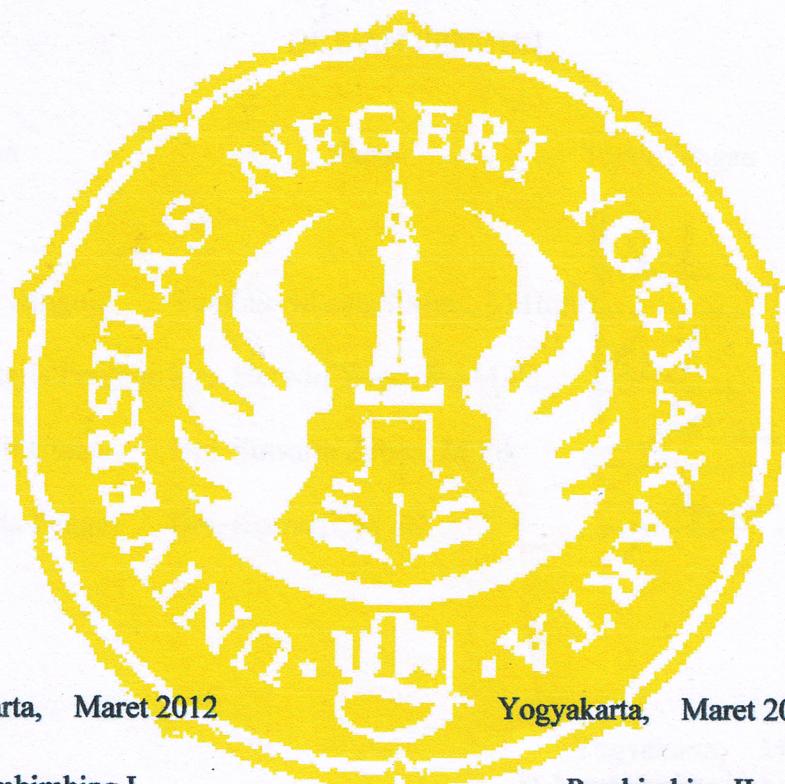
Ayu Veranika

NIM 07208244014

**JURUSAN PENDIDIKAN SENI MUSIK
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
MARET 2012**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Bonang Barung untuk Siswa SMK Bidang Keahlian Musik* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, Maret 2012

Yogyakarta, Maret 2012

Pembimbing I,

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Kusnadi".

Kusnadi, M.Pd

NIP 19650813 199101 1 001

Pembimbing II,

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Drs. Herwin Yogo Wicaksono".

Drs. Herwin Yogo Wicaksono, M.Pd

NIP 19610610 198812 1 001

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Bonang Barung untuk Siswa SMK Bidang Keahlian Musik* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Pada 20 April 2012 dan dinyatakan lulus.

Jabatan	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1. Ketua Penguji	Tumbur Silaen, S.Mus., M.Hum		31/05/12
2. Sekretaris Penguji	Drs. Herwin Yogo W., M.Pd.		31/05/12
3. Penguji Utama	Drs. Suwarta Zebua, M.Pd.		31/05/12
4. Anggota Penguji	Drs. Kusnadi, M.Pd.		31/05/12

Yogyakarta, Mei 2012
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta



Prof. Dr. Zamzani, M.Pd
NIP. 19550505 198011 1 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : **Ayu Veranika**

NIM : **07208244014**

Program Studi : Pendidikan Seni Musik

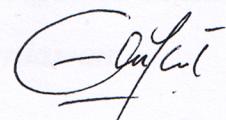
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

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, April 2012

Penulis,



Ayu Veranika

MOTTO

*Janganlah terlebih dahulu
membuang hal yang anda anggap tidak berguna
Karena mungkin, hal yang anda anggap tidak berguna itu
justru yang akan mengantar anda menuju Kesuksesan*

PERSEMBAHAN

*Ku persembahkan karya tulis ini sebagai tanda cinta dan syukurku
kepada:
Ibuku Theresia Avilla Windiarningsih dan Ayahku Suhardi (Alm),
Kakak-Kakakku Azar Kurniawan
dan Topan Wijaya*

KATA PENGANTAR

Assalammu'alaikum Wr. Wb,

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, atas segala karunia dan tuntunanNya, sehingga penulis mampu menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.

Dalam penyelesaian karya tulis ini penulis banyak mengalami kesulitan dan rintangan, namun semua itu dapat diatasi dengan baik berkat bantuan dari berbagai pihak, baik bantuan moril dan spiritual, sumbang pikiran maupun dorongan semangat.

Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Kusnadi, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing I skripsi ini, atas dorongan semangat yang diberikan selama studi, atas kesabaran dan kemurahan hatinya selama membimbing penulis dalam penyelesaian tugas akhir skripsi ini.
2. Bapak Drs. Herwin Yogo Wicaksono, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing Akademik sekaligus Dosen Pembimbing II skripsi ini, yang senantiasa selalu dengan sabar memberikan semangat dan bimbingan selama proses penyelesaian skripsi ini.
3. Bapak Fx. Purwa Askanta, selaku Dosen STSI (ISI Surakarta), yang telah mendukung dan senantiasa memberikan gagasan serta berkenan memberikan informasi serta data yang sangat bermanfaat bagi penulis dalam penulisan skripsi ini.
4. Ibu Hj. Purmini Lilis, M.Pd, yang telah menerima penulis dengan penuh rasa kekeluargaan dan memberikan informasi-informasi yang penulis butuhkan dalam penulisan skripsi ini.
5. Bapak R. Kuncoro Wulan, M.Sn, selaku ahli media skripsi ini, yang telah memberikan kritik dan saran yang sangat bermanfaat bagi pengembangan media pembelajaran interaktif yang menjadi fokus utama dalam skripsi ini.
6. Ibu Ayu Niza Machfauzia, M.Pd, yang telah memberikan pengarahan dan selalu dengan ramah memberikan data dan informasi yang dibutuhkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

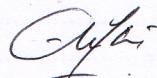
6. Ibu Ayu Niza Machfauzia, M.Pd, yang telah memberikan pengarahan dan selalu dengan ramah memberikan data dan informasi yang dibutuhkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Ibu serta Kakakku tercinta, atas segala doa dan pengorbanannya yang telah membiayai penulis selama masa perkuliahan hingga dapat menyelesaikan studi S-1 di Universitas Negeri Yogyakarta.
8. Mas Ari Karikatur dan Pradikta Prayitna Putra yang telah membantu membuat *design* dan memberi petunjuk dalam pembuatan media pembelajaran yang menjadi bagian dari tugas akhir skripsi ini.
9. Oky Prasetya Aji P., Yussi Nisfi Faridan, Bidara Silsi Anjani, Ega Silviana, Meiana Kusuma Wardhani, Bobby Marsatya Putranto, Wahyu Prasetyo, teman-teman *Pool ngePoul* dan sahabat-sahabatku di Himasik07 dan G minor7 serta kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan lancar.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih jika ada saran maupun kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan penyusunan skripsi ini. Mohon maaf yang sebesar-besarnya jika seandainya dalam penulisan maupun isi tugas akhir skripsi ini terdapat suatu kesalahan maupun kekeliruan. Ini semata-mata karena ketidaksempurnaan serta keterbatasan pengetahuan dari penulis. Semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca atau masyarakat pada umumnya.

Wassalammu 'alaikum Wr. Wb.

Yoyakarta, Maret 2012

Penulis,



Ayu Veranika

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
ABSTRAK	xii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Fokus Penelitian	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Pengembangan	8
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	8
G. Manfaat Pengembangan	10
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	12
I. Definisi Istilah	14

BAB II KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori	16
1. Media Pembelajaran	16
2. Manfaat, Jenis dan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer	20
3. Multimedia Pembelajaran Interaktif	26
4. Pembagian dan Teknik Menabuh Bonang Barung	27
a. Ricikan atau Macam-macam Bonang	29
b. Letak dan susunan Bonang Barung	29
1) Bonang Laras Slendro	29
2) Bonang Laras Pelog	31
c. Pembagian Wilayah Bonang Barung	
1) Wilayah Tabuhan Bonang Barung Laras Slendro	34
2) Wilayah Tabuhan Bonang Barung Laras Pelog	34
d. Macam Tabuhan Bonang Barung	35
a) Ajak-ajak	35
b) Mbalung	36
c) Imbal-imbalan	37
d) Mipil atau Pipilan	37
e) Gemyang	38
f) Kempyung – Gemyang	38
g) Nduduk Tunggal	39

5. Karakteristik Siswa SMK Jurusan Musik	40
6. Transkripsi Notasi Gamelan Jawa ke dalam Notasi Balok	43
B. Penelitian Yang Relevan	46

BAB III METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan	48
B. Prosedur Pengembangan	55
C. Subjek Penelitian.....	60
D. Tempat dan Waktu Penelitian	61
E. Teknik Pengumpulan Data	61
F. Instrumen Penelitian	61
G. Analisis Data	67

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Data Uji Coba	
1. Deskripsi Analisis Kebutuhan	68
2. Deskripsi Pengembangan Produk Awal	70
B. Penyajian Uji Coba Tahap I	
1. Data Hasil Evaluasi Ahli	77
2. Revisi Produk	
- Aspek Tampilan dan Pemrograman	79
C. Penyajian Data Uji Coba Tahap II	81
D. Pembahasan Produk	85

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	88
B. Saran	89

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1	: Poin Aspek untuk Ahli Materi	63
Tabel 2	: Poin Aspek untuk Ahli Media.....	64
Tabel 3	: Poin Aspek untuk Ahli Pembelajaran	65
Tabel 4	: Angket untuk Sampel Terbatas dan Sampel Ujicoba Pemakaian Produk	66
Tabel 5	: Tabulasi Skor Ujicoba	84

DAFTAR GAMBAR

1.	Gambar Paranada Bonang Barung Laras Pelog.....	44
2.	Gambar Paranada Bonang Barung Laras Slendro	44
3.	Gambar Model Penelitian Pengembangan	50
4.	Gambar Model Pengembangan Desain Pembelajaran.....	51
5.	Gambar Model Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer	53
6.	Gambar Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer untuk Mata Pelajaran Musik Daerah di SMK Bidang Keahlian Musik.....	56
7.	Gambar Desain <i>flowchart</i> pengembangan mutimedia interaktif pembelajaran bonang barung untuk siswa SMK bidang keahlian musik	71
8.	Gambar Desain <i>storyboard</i> pengembangan multimedia interaktif pembelajaran bonang barung untuk siswa SMK bidang keahlian musik .	76
9.	Gambar Hasil desain <i>story board</i> yang telah di revisi pada CD pembelajaran interaktif bonang barung untuk siswa SMK bidang keahlian musik	80
10.	Gambar Rentang Kategori Interval.....	85

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
PEMBELAJARAN BONANG BARUNG
UNTUK SISWA SMK BIDANG KEAHLIAN MUSIK**

**Oleh
Ayu Veranika
07208244014**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan media pembelajaran berbasis multimedia yang berbentuk CD Interaktif pembelajaran bonang barung. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk tersebut dalam membantu dan mempermudah pemahaman siswa terhadap materi mata pelajaran Musik Daerah.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Produk yang dikembangkan adalah multimedia pembelajaran bonang barung yang berbentuk CD Interaktif. Model penelitian pengembangan dalam metode *Research & Development* adalah: (1) Analisis Kebutuhan (2) Perencanaan Pengembangan Pembelajaran (3) Pengembangan Produk (4) Produk Awal (5) Evaluasi (6) Produk Akhir. Produk pengembangan telah divalidasi oleh Bapak R. Kuncoro, M.Sn selaku ahli media dan Hj. Purmini Lilis, M.Pd selaku ahli materi dan ahli pembelajaran. Subjek ujicoba dalam penelitian ini adalah siswa SMK kelas XI. Uji coba pengembangan media CD interaktif Pembelajaran Bonang Barung ini dilakukan di SMK Negeri 2 Kasihan, Bantul. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Media yang dikembangkan berbentuk CD interaktif dalam format tutorial dengan tipe *branching* yang memberikan kebebasan bagi siswa untuk menentukan arah pembelajarannya dan (2) media pembelajaran berbasis multimedia mata pelajaran Musik Daerah dalam bentuk CD interaktif pembelajaran bonang barung untuk kelas XI dikategorikan layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci: *Pengembangan, Multimedia Interaktif, Pembelajaran Bonang Barung*