

**PENGEMBANGAN MEDIA INSTRUMEN MUSIK *BABEDISIK* PADA
PEMBELAJARAN ANSAMBEL SISWA KELAS VIII
DI SMP NEGERI 2 MENGANTI**

Djadmiko Hermanu

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Sendratasik
Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
jadmikohermanu@gmail.com

Drs. Peni Puspito, M. Hum

Dosen Jurusan Sendratasik, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Surabaya
peni.puspito@gmail.com

Abstrak

Pengembangan media sangat diperlukan bagi guru untuk kemudahan proses belajar mengajar supaya materi yang diajarkan dapat tersalurkan dengan kreatif, inovatif, serta mudah dalam hal penyampaian materi kepada peserta didik. Pengembangan juga mengedepankan aspek kelestarian terhadap lingkungan dengan mempertimbangkan potensi dan kekurangan yang dimiliki sekolah. Dalam pengembangan media ini disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum nasional/kurikulum 2013. Hal ini yang melatar belakangi disusunnya penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Barang Bekas Pada Pembelajaran Ansambel Siswa Kelas VIII Di Smp Negeri 2 Menganti”. Rumusan masalah dalam penulisan ini adalah bagaimana proses pengembangan dan kualitas media barang bekas pada pembelajaran ansambel kelas VIII di SMP Negeri 2 Menganti dan untuk mengetahui bagaimana kualitas media yang dikembangkan.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Menggunakan metode pengembangan penelitian “*Borg & Gall*” dengan menyesuaikan tahapan yang dilaksanakan. Dengan membatasi langkah-langkah disesuaikan jenjang dan cakupan kebutuhan yang ingin dicapai. Sumber data yang dipergunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan pengembangan serta untuk mengukur kualitas media diperoleh dari validasi ahli dan uji coba dari media terhadap guru dan peserta didik.

Pelaksanaan pengembangan ini terfokus kepada pengembangan media BaBeDiSik (barang bekas jadi musik) untuk mata pelajaran Seni Budaya ansambel musik di kelas VIII F yang secara garis besar berjalan dengan tahapan-tahapan, meliputi: 1) tahap pengumpulan informasi; 2) tahap perencanaan; 3) tahap pengembangan produk; 4) tahap validasi; 5) revisi; 6) ujicoba. Keenam tahapan ini digunakan untuk mengetahui proses dan mengukur kualitas media BaBeDiSik (barang bekas jadi musik).

Validasi tahap pertama menunjukkan jumlah skor diperoleh 28 instrumen penilaian jumlah skor validasi adalah 71 dan didapat skor rata-rata sebesar 2,36 (C). Berdasarkan hasil validasi tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa pengembangam media barang bekas sebagai pembelajaran ansambel yang dikembangkan memiliki kualitas yang masih cukup dan perlu diadakan revisi

produk serta validasi tahap ke dua untuk membuat media lebih baik dan meningkatkan nilai pengembangan media sebagai ukuran keberhasilan pengembangan media. Melalui validasi ke dua diketahui jumlah skor nilai yang dihasilkan bertambah menjadi sebesar 10,36 dari total 36 pertanyaan yang terjawab. Rumus yang digunakan untuk menghitung ialah dengan membagi jumlah skor dengan banyaknya jumlah subjek pernyataan yang terjawab maka diperoleh skor sebesar 3,45 (Baik). Hasil dari pengembangan media ini termasuk kategori baik dengan perolehan nilai alternatif B. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan ini berhasil dengan hasil yang baik dan sesuai dengan kriteria yang ingin dicapai.

Kata Kunci: pengembangan media, barang bekas, pembelajaran, ansambel musik.

Abstract

Media development is essential for teachers to facilitate the learning process so that the material taught can be channeled creatively, innovatively, and efficiently in terms of delivering material to students. The development also prioritizes the environmental aspects of sustainability by considering the potential and disadvantages of the school. In developing this media, it adjusted with the curriculum used, namely the national curriculum/curriculum 2013. The background of the development research development with the title "Development of Second Hand Media in Learning of Students of Class VIII Students in state junior high school 2 Menganti". The formulation of the problem in this paper is how the development process and the quality of used goods media in class VIII ensemble learning in state junior high school 2 Menganti and to find out how the quality of the press developed.

This research uses descriptive qualitative and quantitative research types. Using the research development method "Borg & Gall" by adjusting the stages carried out. By limiting the steps improved levels and scope of needs to be achieved. Sources of data used to measure the level of development success as well as to measure the quality of the media are obtained from expert validation and trials from the press against teachers and students.

The implementation of this development focused on the development of BaBeDiSik media (used goods to become music) for the subject of Culture and Art of music ensembles in class VIII F, which in general runs with stages, including 1) information gathering stage; 2) the planning stage; 3) product development stage; 4) validation stage; 5) revision; 6) trial. These six stages used to find out the process and measure the quality of BaBeDiSik media (used goods become music).

The first stage of validation shows the total score obtained 28 instruments assessment of the overall validation score is 71 and an average rating of 2.36 (C) received. Based on the results of the validation, it can conclude that the development of used goods as a learning ensemble developed has sufficient quality and product revisions and the second stage of validation to make media better and increase the value of media development as a measure of the success of media development. From the results of the second validation sheet, the resulting total score improved to 10,36 from a total of 36 questions answered. The formula used to calculate is to divide the number of counts by the number of subjects that are responded to, a score of 3,45 (good) obtained. The results of this media

development included in both categories with the acquisition of alternative value B. And this development can be concluded successfully with excellent results and following the criteria to achieve.

Keywords: *media development, used goods, learning, music ensemble.*

PENDAHULUAN

Pemanfaatan barang bekas merupakan langkah efektif yang harus dilakukan untuk menanggulangi permasalahan barang bekas pakai atau sampah. Bukan hal yang baru lagi jika sampah menjadi masalah bersama dan bahkan dunia. Bahkan menurut Dr Jenna Jembeck, kepala tim penelitian Universitas Georgia, AS, sampah yang masuk lautan lepas diperkirakan mencapai 8 ton pertahun yang bahkan bisa membentuk pulau dilautan lepas.

Fenomena ini memang tak bisa dihindarkan dan harus ditanggulangi agar tidak merusak lingkungan hidup dan mengancam kehidupan global. Jika belum bisa dihentikan setidaknya harus dikurangi agar harapan keberlangsungan hidup menjadi lebih lama, caranya adalah tidak membuang begitu saja sampah tetapi harus didaur ulang kembali agar lebih bermanfaat. Butuh pembelajaran sejak dini untuk mengetahui bahaya jenis-jenis sampah yang dihasilkan oleh manusia, salah satunya adalah pembelajaran di sekolah. Yang harus diajarkan sejak dini mulai dari individu, kelompok belajar, kemudian masyarakat.

Menurut Hamalik (2006:239) pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam pembelajaran hasil akhir yang diharapkan adalah perilaku individu dari ilmu yang telah didapatkan memiliki nilai yang baik bukan hanya untuk sosial bermasyarakat saja melainkan harus bersikap baik terhadap lingkungan hidup. Prilaku konkrit dari upaya menjaga lingkungan alam ialah dengan tidak membuang sampah, atau limbah berbahaya tanpa diolah yang kemudian berkemungkinan bisa mencemari lingkungan alam dan mengganggu ekosistem makhluk hidup lainnya terutama manusia serta tidak terkecuali hewan dan tumbuhan.

Semakin dewasa manusia diharapkan semakin tepat juga cara pengambilan keputusan sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku bagi kehidupan bersama

dan tentunya tidak merusak lingkungan. Melalui adanya proses pendidikan dengan memperhatikan lingkungan ini diharapkan dapat menambah rasa cinta menjaga lingkungan alam. Hal ini agar mendapatkan timbal balik yang menguntungkan bukan malah merugikan untuk kehidupan semesta.

Adanya program adiwiyata sekolah menjadikan proses pembelajaran berbasis lingkungan alam mulai diperhatikan, sekolah mempunyai peranan penting bagi pendidikan mengenai bahaya sampah terhadap lingkungan hidup. Seperti yang tertera dalam Peraturan Menteri Lingkungan Hidup Republik Indonesia nomor 05 tahun 2013 pasal 1 ayat (1) tentang Pedoman Pelaksanaan Program Adiwiyata yang berbunyi adiwiyata adalah sekolah yang baik dan ideal sebagai tempat memperoleh segala ilmu pengetahuan norma serta etika yang dapat menjadi dasar manusia menuju terciptanya kesejahteraan hidup dan cita-cita pembangunan berkelanjutan. Hal ini sejalan dengan Undang-undang Perlindungan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup (PPLH) menurut UU no 32 tahun 2009 pasal 1 ayat (2) berbunyi bahwa perlindungan dan pengelolaan lingkungan hidup adalah upaya yang sistematis dan terpadu yang dilakukan untuk melestarikan fungsi lingkungan hidup dan mencegah terjadinya pencemaran dan/atau kerusakan lingkungan hidup yang meliputi perencanaan, pemanfaatan, pengendalian, pemeliharaan, pengawasan, dan penegakan hukum. Hal inilah yang menjadi dasar acuan penyelenggaraan program adiwiyata sekolah yang menggalakkan program peduli lingkungan.

Langkah ini ditujukan untuk mensukseskan program adiwiyata dan memberikan wawasan menambah pengetahuan mengenai cara pemanfaatan sampah supaya tidak mencemari lingkungan. Memberikan pengalaman pembelajaran pendidikan penanaman karakter serta nilai-nilai yang harus dipelajari dan diterapkan demi keberlangsungan hidup. Praktik pembelajaran juga menggunakan unsur-unsur media yang mengedukasi ramah akan lingkungan, salah satunya dengan langkah *reuse* maupun *recycle*. Dalam menggunakan kembali atau mengolah barang bekas menjadi yang lebih baik yaitu pengembangan media pembelajaran seni budaya (musik). Menggunakan kembali atau mengolah menjadi produk atau media pembelajaran yang unik serta bermanfaat tanpa mengurangi nilai pendidikan yang ada didalamnya.

Pemanfaatan dan pengembangan media barang bekas sebagai pembelajaran ansambel kelas VIII di SMP Negeri 2 Menganti ini dirasa menarik untuk mengatasi kesulitan belajar serta juga untuk mengatasi kejenuhan akan media-media yang sudah ada. Munculnya media-media pembelajaran yang baru juga dapat meningkatkan kreativitas peserta didik serta menambah keingintahuannya akan apa yang akan disampaikan oleh pendidik. Sehingga mendukung adanya timbal balik dalam proses belajar mengajar.

Pembelajaran dengan media yang berbeda, unik, inovatif, inspiratif dan munculnya pemikiran yang kreatif untuk menjaga lingkungan hidup sehingga peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan dan penelitian berjudul “Pengembangan Media Instrumen Musik Barang Bekas Pada Pembelajaran Ansambel Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 2 Menganti”. Ketertarikan peneliti juga dilandasi karena peneliti memiliki kecintaan dan ketertarikan dalam pembelajaran-pembelajaran musik yang sesuai dengan bidang dan pendidikan yang sedang ditempuh.

Berdasarkan fenomena tersebut maka dalam penelitian ini dirumuskan masalah sebagai berikut: 1) Bagaimana proses pengembangan media instrumen musik barang bekas pada pembelajaran ansambel di SMP Negeri 2 Menganti? 2) Bagaimana kelayakan pada pengembangan media instrumen musik barang bekas di SMP Negeri 2 Menganti? Hasil penelitian ini digunakan untuk mengetahui bagaimana proses pengembangan media bahan ajar menggunakan barang bekas serta untuk mengetahui kualitas media yang dikembangkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan model penelitian pengembangan dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif sebagai acuan untuk menyajikan data penelitian. Model yang digunakan adalah jenis penelitian pengembangan R&D (*research and development*). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini berbeda dengan penelitian pendidikan lainnya karena tujuannya adalah mengembangkan suatu produk media dan kemudian divalidasi.

Borg & Gall (dalam Emzir, 2013:271) menyatakan bahwa dimungkinkan untuk membatasi penelitian dalam skala kecil, termasuk langkah penelitian. Dalam penelitian ini menyesuaikan dengan tujuan dan juga jenjang pendidikan dalam penelitian ini hanya diambil enam langkah yang akan digunakan dalam penelitian ini. Langkah-langkah tersebut meliputi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi produk dan uji coba.

Prosedur merupakan rangkaian pekerjaan yang harus dilaksanakan secara bertahap untuk mencapai tujuan tertentu atau menyelesaikan suatu produk. Pada penelitian ini beberapa langkah disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Mengingat keterbatasan waktu, maka langkah-langkah disederhanakan menjadi empat tahap. Berikut ini langkah pengembangan yang dilakukan oleh peneliti.

Tahap pengumpulan data untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran di lapangan. Tahapan pengumpulan data dilakukan dengan cara studi lapangan dan studi pustaka. Studi lapangan dilakukan untuk mengetahui kebutuhan sumber belajar di SMP. Studi lapangan dilakukan untuk mengetahui objek di lapangan mulai dari kurikulum yang digunakan sekolah, analisis tahap perkembangan siswa, dan analisis ketersediaan sumber belajar di lapangan. Studi pustaka mengenai teori yang berhubungan dengan sumber belajar seni budaya di SMP serta studi pustaka mengenai materi interaksi manusia lingkungan.

Tahap perencanaan dimulai dengan melakukan penyusunan tahapan-tahapan materi pembelajaran, pengembangan media bahan ajar, pemetaan kompetensi inti dan kompetensi dasar dan dilanjutkan menentukan tema bahan ajar. Pemberian nama media pengembangan “Babedisik” (Barang Bekas Jadi Musik) untuk mempermudah penyebutan dan menambah ketertarikan peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Pemberian nama media berfungsi juga untuk memberikan kesan kesinambungan antara barang bekas yang digunakan dengan materi ansambel musik yang digunakan sebagai materi pembelajaran.

Tahap pengembangan produk dimulai dengan pengumpulan bahan-bahan, pengelolaan bahan, terakhir adalah pembuatan media pembelajaran. Bahan-bahan yang telah dikumpulkan berupa *feature* sebagai sajian utama dan bahan lain untuk melengkapi konsep yang telah direncanakan. Tahap validasi media yang telah dikembangkan kemudian dievaluasi, bentuk dari evaluasi media adalah validasi

dari ahli. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Melalui tahap ini diperoleh data kelayakan produk dan saran dari ahli yang kemudian digunakan untuk validasi oleh guru.

Tahap uji coba dilakukan untuk mengetahui respon siswa dan guru tentang bagaimana kualitas media yang dikembangkan sebagai acuan untuk menyempurnakan produk pengembangan media *Babedisk*. Tahap revisi produk hasil dari pengembangan media produk setelah mendapatkan validasi dan diuji cobakan mendapatkan tambahan masukan sebagai bahan revisi dan untuk dipertimbangkan serta sebagai acuan untuk menyempurnakan produk *Babedisk* sesuai dengan masukan dan saran dari ahli, guru dan peserta didik.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Model pengembangan media pembelajaran mengadopsi pada model pengembangan Borg & Gall yang terdiri dari potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk dan produksi masal. Namun pada penelitian ini hanya dibatasi beberapa tahap saja. Tiap tahapan terdapat beberapa kegiatan yang harus dilakukan meliputi: a) tahap pengumpulan informasi; b) tahap perencanaan; c) tahap pengembangan produk; dan d) tahap validasi; e) revisi; f) ujicoba. Berikut penjelasan tiap tahap yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan ini.

Tahapan ini dimulai dengan melakukan tinjauan serta observasi mengenai kegiatan pembelajaran seni budaya (musik) di SMP Negeri 2 Menganti. Fasilitas yang dimiliki untuk menunjang kegiatan pembelajaran musik kelas VIII. Potensi yang dimiliki sebagai sekolah adiwiyata. Tinjauan standart kompetensi dan kompetensi inti sebagai berikut.

Kompetensi Inti (KI)

K 1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya

K 2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.

K 3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

K 4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori

Tabel 1

Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran Ansambel Kelas VIII

No	Kompetensi Dasar	Indikator
1	1.1 Menerima, menanggapi dan menghargai keragaman dan keunikan musik sebagai bentuk rasa syukur terhadap anugerah Tuhan	1.1.1 Menerima keragaman dan keunikan alat musik model ansambel sebagai anugerah Tuhan 1.1.2 Menanggapi keragaman alat musik ansambel sebagai anugerah Tuhan 1.1.3 Menghargai keragaman dan keunikan alat musik ansambel sebagai anugerah Tuhan
2	2.1 Menunjukkan sikap menghargai, jujur, disiplin, melalui aktivitas berkesenian 2.2 Menunjukkan sikap bertanggung jawab, peduli, dan santun terhadap karya musik, dan penciptanya serta arangernya 2.3 Menunjukkan sikap percaya diri, motivasi internal, kepedulian terhadap lingkungan dalam berkarya seni	2.1.1 Menghargai orang lain dalam mengapresiasi dan mengidentifikasi keragaman alat musik ansambel 2.2.1 Bersikap jujur dalam mengapresiasi dan mengidentifikasi keragaman alat musik ansambel 2.3.1 Bersikap disiplin dalam mengapresiasi keragaman alat musik ansambel
3	3.1 Memahami teknik dalam bermain musik ansambel	3.1.1 Mengidentifikasi teknik dalam bermain musik ansambel
4	4.1 Menampilkan musik ansambel	4.2.1 Menampilkan musik ansambel 4.2.2 Mengkomunikasikan penampilan dalam bermain musik ansambel

(Sumber : RPP Seni Budaya SMP Negeri 2 Menganti)

Berdasarkan tahapan tersebut diperoleh materi yang akan dikembangkan melalui media yang akan dibuat berbasis interaksi antara manusia dan lingkungan alam. Pada pengembangan media ini diungkapkan bahwa keterbatasan terletak

pada kurangnya media pembelajaran musik yang ada di SMP Negeri 2 Menganti. Sedangkan potensi yang ada adalah SMP Negeri 2 Menganti sebagai sekolah Adiwiyata yang peduli akan lingkungan. Media ini juga disesuaikan dengan Kurikulum sekolah yakni memakai Kurikulum 2013 beserta Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti yang ada. Media ini memiliki fungsi yang sejalan dengan tujuan sekolah yakni menciptakan kondisi ramah akan lingkungan dan mengandung manfaat agar peserta didik disamping mudah memahami materi dengan media yang ada, peserta didik juga dapat mengambil pesan tersirat dari media yang disajikan yakni media belajar yang ramah lingkungan.

Tahap selanjutnya terdiri dari pembuatan kisi-kisi instrumen penilaian yang menjadi kriteria penilaian media pembelajaran ini. Kisi-kisi lalu dikembangkan sebagai instrumen penilaian. Instrumen penilaian yang digunakan adalah lembar validasi, angket responden. Adapun instrumen lembar validasi dan angket observasi yang dibuat adalah digunakan sebagai alat pengumpulan data yang akan diolah dan disajikan.

Pengembangan media pada dasarnya adalah hasil produk. Menghasilkan sesuatu metode, barang, produk yang baru baik dari pengembangan yang sudah ada maupun media yang belum ada. Pengembangan media haruslah memiliki kemanfaatan media tersebut. Pengembangan media timbul karena kebutuhan akan adanya media belajar sebagai alat untuk tercapainya tujuan dari suatu pembelajaran.

Adanya pengembangan biasanya dilatarbelakangi oleh hal-hal seperti keterbatasan yang dimiliki, dan sebaliknya yaitu potensi yang dimiliki. Media yang dikembangkan juga harus memiliki fungsi dan manfaat pada suatu pembelajaran. Kekurangan dan potensi yang ditemukan pada saat observasi digunakan sebagai acuan pengembangan media yang diadakan agar sejalan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Pada pengembangan media ini diungkapkan bahwa keterbatasan terletak pada kurangnya media pembelajaran musik yang ada di SMP Negeri 2 Menganti. Sedangkan potensi yang ada adalah SMP Negeri 2 Menganti sebagai sekolah Adiwiyata yang peduli akan lingkungan. Media ini juga disesuaikan dengan Kurikulum sekolah yakni memakai Kurikulum 2013 beserta Kompetensi Dasar

dan Kompetensi Inti yang ada. Media ini memiliki fungsi yang sejalan dengan tujuan sekolah yakni menciptakan kondisi ramah akan lingkungan dan mengandung manfaat agar peserta didik disamping mudah memahami materi dengan media yang ada, peserta didik juga dapat mengambil pesan tersirat dari media yang disajikan yakni media belajar yang ramah lingkungan.



Gambar 1

Media Babedisik (Barang Bekas Jadi Musik)
(Sumber: Dok. Djadmiko Hermanu, 2019)

Tahap ini dilakukan pembuatan pengembangan produk berbasis barang bekas. Langkah-langkah yang dilakukan yaitu: 1) menggolongkan dan memilah barang bekas yang dapat digunakan sebagai media dengan tujuan untuk mempermudah langkah selanjutnya; 2) mencari kemiripan karakter suara barang bekas dengan alat musik konvensional; 3) mulai membuat media dengan cara mengukur suara yang dihasilkan sesuai dengan aturan konvensional agar tetap sesuai aturan yang berlaku dan telah disepakati; selanjutnya 4) menambah ornamen agar mempermudah penggunaan media pembelajaran barang bekas ini.

Selanjutnya adalah tahapan validasi media dilakukan agar media yang pembelajaran yang dikembangkan dapat diketahui kelayakannya berdasarkan penilaian ahli materi, dan ahli media. Validasi media dilakukan oleh: 1) ahli materi yang berkompeten dalam bidang musik konvensional; 2) ahli media yang berkompeten dalam bidang media pembelajaran; 3) ahli pendidikan yang berkompeten dalam bidang pendidikan.

Tabel 2

Skor perolehan validasi kedua ahli media

No	Aspek	Indikator	Tingkat Persetujuan					Nilai
			A	B	C	D	E	
1	Tampilan	Bentuk media	√					4

		BaBeDiSik						
2		Warna media BaBeDiSik		√				3
3		Ukuran media BaBeDiSik	√					4
4		Kejelasan tulisan pada media	√					4
5	Fungsi	Kemampuan media sebagai sumber belajar		√				3
6		Mempermudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan		√				3
7		Kemudahan penggunaan media menambah efektifitas belajar		√				3
8		Media menimbulkan motivasi untuk menguasai materi	√					4
9		Keamanan pengembangan media yang digunakan	√					4
10	Manfaat	Media membangun komunikasi yang efektif antara siswa dan guru		√				3
11		Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai		√				3
12		Media melatih diskusi dan komunikasi dalam pembelajaran bersama		√				3
13		Media melatih keaktifan dan percaya diri siswa dalam belajar	√					4
Jumlah								45
Rata-rata skor								3.46

Sumber: Data Primer yang Diolah

Validasi 2 ahli materi

Tabel 3
Skor perolehan validasi kedua ahli materi

No	Aspek	Indikator	Tingkat Persetujuan					Nilai
			A	B	C	D	E	
1	Tampilan	Bentuk media BaBeDiSik		√				3

2		Warna media BaBeDiSik			√			2
3		Ukuran media BaBeDiSik		√				3
4	Materi	Kesesuaian media dengan aturan konvensional alat musik		√				3
5		Kesesuaian media dengan mata pelajaran	√					4
6		Memiliki fungsi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran		√				3
7		Proporsi media sebagai hiburan dan sekaligus menambah pengetahuan siswa	√					4
8		Kemudahan dalam penggunaan media		√				3
9		Kesesuaian materi dengan tingkat kemampuan siswa			√			2
10		Kejelasan dalam menjadi sebuah perantara perpindahan informasi		√				3
11		Mempermudah dalam memahami materi pembelajaran		√				3
12		Menambah keinginan belajar siswa dengan media		√				3
Jumlah								36
Rata-rata skor								3.0

Sumber: Data Primer yang Diolah

Validasi 2 ahli pendidikan

Tabel 4
skor perolehan validasi kedua ahli pendidikan

No	Aspek	Indikator						Nilai
			A	B	C	D	E	
1	Isi	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar dan kompetensi inti	√					4
2		Kesesuaian materi dengan kebutuhan pengajar dan siswa	√					4
3		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	√					4
4		Manfaat media sebagai	√					4

		sumber belajar						
5	Konstruktif	Media bisa digunakan membangun komunikasi yang efektif antara siswa dan guru	√					4
6		Media melatih keefektifan dan percaya diri siswa dalam belajar	√					4
7		Media melatih berdiskusi dan bekerja sama antar siswa		√				3
8		Media membantu mempermudah memahami materi pembelajaran ansambel	√					4
9		Media menambah pengetahuan baru tentang musik bagi siswa	√					4
10		Media mengembangkan kreativitas bermusik bagi siswa	√					4
11		Media membantu keterampilan bagi siswa bermain musik	√					4
Jumlah								43
Rata-rata skor								3.90

Sumber: Data Primer yang Diolah

Hasil rerata skor pada validasi dapat dilihat pada tabel dibawah yang menunjukkan hasil skor sebagai berikut:

Tabel 5
Hasil skor validasi tahap 2

No	Ahli Bidang	Skor
1	Media	3.46
2	Materi	3.00
3	Pendidikan	3.90
Jumlah		10.36
Rata-rata		3.45

Sumber: Data Primer yang Diolah

Penghitungan rerata skor data yang diperoleh bertujuan untuk mengetahui kelayakan media sebagai bahan ajar di SMP Negeri 2 Menganti kelas VIII. Dilakukan oleh tiga ahli yakni ahli materi, ahli media dan ahli pendidikan serta respon guru dan siswa diketahui bahwa hasil yang diperoleh dari validasi adalah sebagai berikut.

Dari hasil lembar validasi jumlah skor nilai yang dihasilkan sebesar 10.36 dari total 36 pertanyaan yang terjawab. Dengan rumus yang digunakan untuk

menghitung adalah dengan membagi jumlah skor dengan banyaknya jumlah subjek pernyataan yang terjawab maka diperoleh skor sebesar 3.45 (Baik). Hasil dari pengembangan media ini termasuk kategori baik dengan perolehan nilai alternatif B.

Respon guru terhadap media pengembangan sebagai bahan ajar ini dapat dilihat dari hasil angket pada tabel dibawah ini:

Tabel 6
Skor hasil angket uji coba guru

No	Pertanyaan	Tingkat Persetujuan					Skor
		A	B	C	D	E	
1	Penyajian bentuk media	√					4
2	Kemenarikan tampilan media untuk dipelajari oleh siswa		√				3
3	Kesesuaian materi media dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	√					4
4	Kemampuan media meningkatkan komunikasi antara guru dan siswa	√					4
5	Kemampuan media dalam meningkatkan motivasi belajar	√					4
6	Kemampuan media meningkatkan kreativitas siswa	√					4
7	Kemampuan media meningkatkan penguasaan materi belajar	√					4
8	Fleksibilitas penggunaan media dalam pembelajaran	√					4
9	Kemudahan media dalam penggunaanya sebagai media bahan ajar	√					4
10	Kemampuan media untuk menambah pengetahuan siswa		√				3
Jumlah							38
Skor rata-rata							3.8

Sumber: Data Primer yang Diolah

Lembar angket uji coba di atas menunjukkan skor uji coba yang dilakukan melalui angket yang diberikan kepada guru mata pelajaran seni budaya SMP Negeri 2 Menganti. Hasil dari lembar observasi dengan jumlah skor nilai 38 dari

10 sepuluh instrumen pernyataan dan dari hasil tersebut dapat diperoleh rata-rata skor 3.8 dengan kriteria (B) Baik.

4.1.6.2 Respon peserta didik

Respon peserta didik pada media pengembangan sebagai bahan ajar ini dapat dilihat dari hasil sampel angket tabel dibawah ini:

Tabel 7
Skor hasil angket uji coba siswa

No	Pertanyaan	Jumlah siswa setuju					Skor
		A	B	C	D	E	
1	Dengan adanya media ini membantu mempermudah proses pembelajaran	13	10				3.5
2	Media mudah digunakan untuk proses pembelajaran	18	5				3.7
3	Tampilan media yang digunakan dalam proses pembelajaran	4	19				3.1
4	Kemampuan media dalam meningkatkan motivasi belajar	16	7				3.6
5	Kesederhanaan alat yang digunakan dalam proses pembelajaran	17	6				3.7
6	Kemenarikan desain warna yang digunakan	5	17	1			3.1
7	Mengajak untuk berfikir kreatif dalam menggunakan media	19	4				3.8
8	Merupakan media yang ramah akan lingkungan	21	2				3.9
9	Kemudahan media dalam penggunaannya dimana saja	11	12				3.4
10	Dengan media ini tujuan pembelajaran dapat dicapai	16	7				3.6
Jumlah							35.4
Skor rata-rata							3.54

Hasil dari lembar uji coba ini adalah hasil dari peserta didik kelas VIII-F sebanyak 23 peserta didik. Data tersebut menunjukkan tanggapan pernyataan yang baik yakni dengan rerata skor 3.54 (Baik).

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan ini dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan ini menghasilkan suatu produk pembelajaran berupa media pembelajaran interaktif penggunaan media berbasis barang bekas sebagai media pembelajaran yang ramah lingkungan untuk pembelajaran Seni Budaya kelas VIII tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Tahapan yang digunakan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis barang bekas ramah lingkungan ini adalah sebagai berikut: a) tahap pengumpulan informasi; b) tahap perencanaan; c) tahap pengembangan; dan d) tahap validasi dan uji coba.

Berdasarkan validasi ketiga ahli yakni ahli media, ahli materi, dan ahli pendidikan dapat diketahui hasil validasi ketiga ahli jika dijumlahkan adalah sebesar 3,45 atau sudah baik. Hasil lembar uji coba masukan dan saran dari guru dan peserta didik dari total keseluruhan menunjukkan tanggapan yang baik terhadap penggunaan media pengembangan berbasis barang bekas ramah lingkungan dalam proses pembelajaran.

Implikasi

Implikasi dari penelitian dan pengembangan ini ialah, pengembangan media barang bekas pada pembelajaran ansambel dapat digunakan dalam pembelajaran Seni Budaya kelas VIII karena didalamnya memuat materi dalam kurikulum 2013 yaitu interaksi manusia dengan lingkungan. Melalui adanya media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik dengan keadaan keterbatasan sarana yang dimiliki sekolah. Media pengembangan juga dapat menambah pengetahuan lain tentang media yang ramah lingkungan dan juga dapat menambah motivasi dan minat siswa untuk menguasai materi yang disampaikan dalam kegiatan pembelajaran.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan ini, maka dapat disarankan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis barang bekas ini diharapkan dapat digunakan sebagai pembelajaran untuk mata pelajaran Seni Budaya (Musik) sehingga akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan mempermudah siswa dalam menerima materi pembelajaran yang disajikan sesuai

dengan tujuan. Mengingat hasil penelitian pengembangan ini dapat memberikan manfaat bagi proses belajar mengajar, maka produk ini harus dikembangkan dengan cakupan materi yang lebih sempurna lagi dan lebih luas kacupannya, bahkan pada mata pelajaran lain pada waktu mendatang. Perlu dilakukan pengembangan lebih lanjut terhadap media pengembangan berbasis barang bekas ini untuk lebih meningkatkan kualitas media pada pembelajaran Seni Budaya (Musik).

DARTAR RUJUKAN

- Afifudin. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV Pustaka Setia
- Ahmad, Munib. 2006. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: UPT MKK Universitas Negeri Semarang
- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajawali Grafindo
- Banoe, Pono. 2003. *Kamus Musik*. Yogyakarta: Kanisius
- Hamalik, Oemar. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aksara
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- Hartoyo, Jimmy. 1994. *Musik Konvensional Dengan “do” Tetap*. Yogyakarta: Yayasan Pustaka Nusantara
- Hendarto, Sri. 2010. *Organologi dan Akustika*. Bandung: Lubuk Agung
- Kanisius. 2003. *Kamus Musik*. Yogyakarta: KANISIUS (Anggota IKAPI)
- Latuheru, John D. 1998. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta: APTIK
- Moleong, Lexy J. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarta.
- Prier, Karl-Edmund. 2014. *Kamus Musik*. Yogyakarta: Percetakan Rejeki Yogyakarta
- Rusman. 2010. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- _____. 2008. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- _____. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: CV Alfabeta
- _____. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabeta
- Sagala, Syaiful. 2009. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: CV. ALFABETA