

PENGEMBANGAN MEDIA *AUDIO-VISUAL* MATERI NOTASI BALOK DI EKSTRAKURIKULER SENI MUSIK SMA NEGERI 2 MEMPAWAH HILIR

Agus Sulistio, Imma Fretisari, Asfar Muniir
Program Studi Pendidikan Seni Tari dan Musik FKIP Untan Pontianak
Email: sulistoa908@gmail.com

Abstact

The type of research is Research and Development (R & D) in stage 2 in which the researcher did not make product design through research but only made or tested the effectiveness, efficiency and practicality of the use of existing products. The steps used in developing this instructional media use the steps of Borg and Gall (2003) that have been simplified by Tim Pusjaliktnov (2008). This media had been validated by the material and media experts and small-scale field testing phase. Material and media experts stated that this media was suitable to be applied as a medium of learning material of beam notation. The average score of the material experts is 3, which is in the category of "very good" and the average score of the media experts is 2.78 which is included in the "very good" category. The results obtained from this small field trial stage are divided into two namely, the average score of the learners and the extracurricular builder of the art of music. The average score of the learners is 2.26, which is included in the "good" category and the average score of the extracurricular musical art coach is 2.6 which is in the "excellent" category.

Keywords: media learning, audio-visual media, beam Notation

PENDAHULUAN

Kegiatan ekstrakurikuler merupakan kegiatan yang dilaksanakan di luar jam pelajaran formal. Kegiatan ekstrakurikuler ini dapat dilakukan di sekolah maupun di luar sekolah bergantung pada kebutuhan dan kesesuaian jenis kegiatan ekstrakurikuler tersebut. Manfaat, fungsi dan tujuan diadakannya kegiatan ekstrakurikuler yaitu, sebagai wadah penyaluran hobi, minat dan bakat para peserta didik secara positif yang dapat mengasah kemampuan, daya kreativitas, jiwa sportivitas, meningkatkan rasa percaya diri, dan lain sebagainya. Proses belajar mengajar pada dasarnya merupakan proses interaksi antara pendidik dan peserta didik. Tujuan belajar mengajar dapat terlaksana secara baik jika, peran dari seorang pendidik maksimal dalam penyampaian materi, penggunaan metode, pengelolaan kelas dan sebagainya. Selain itu, diharapkan kepada pendidik untuk lebih

kreatif dalam melakukan kegiatan pendukung pembelajaran. Satu di antara kegiatan pendukung yang dimaksud merupakan kegiatan pembinaan bakat dan minat atau kegiatan ekstrakurikuler terdapat pada Permendiknas Nomor 39 tahun 2008 tentang Pembinaan Kesiswaan.

Perkembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni (Ipteks) semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Perkembangan Ipteks ini memberikan pengaruh pada bidang pendidikan terutama penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran tidak hanya digunakan di dalam jam pelajaran formal namun, di luar jam pelajaran formal pun sudah menggunakan media pembelajaran. Seperti; adanya penyampaian materi pelajaran notasi balok menggunakan video pembelajaran di

kegiatan ekstrakurikuler seni musik SMA Negeri 2 Mempawah Hilir.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti terdapat beberapa kegiatan rutin di ekstrakurikuler seni musik tersebut, di antaranya terdapat penyampaian materi pelajaran tentang notasi balok. Permasalahan yang terkait dengan kegiatan penyampaian materi pelajaran tentang notasi balok oleh pelatih atau pembina ekstrakurikuler tersebut yaitu, rendahnya antusiasme siswa atau peserta didik saat kegiatan. Hal ini dapat dilihat dari suasana ruangan tempat kegiatan ekstrakurikuler tersebut berlangsung. Banyak siswa atau peserta didik yang tidak fokus, sibuk dengan teman disampingnya, sibuk memainkan telepon genggamnya, ada yang melamun, ada yang seenaknya keluar masuk ruangan dan sebagainya. Hal tersebut menyebabkan kurangnya perhatian peserta didik saat kegiatannya berlangsung.

Rendahnya ketertarikan dan antusiasme peserta didik tersebut merupakan akibat dari penggunaan video pembelajarannya. Setelah dilakukan analisis terhadap video pembelajaran tersebut, ternyata terdapat kekurangan pada video pembelajaran yang digunakan, di antaranya; bahasa dalam video pembelajaran menggunakan bahasa Inggris yang mengakibatkan banyak peserta didik yang kurang paham dan mengerti, *background* warna video pembelajaran kurang menarik hanya warna hitam dan putih sehingga inilah yang membuat peserta didik kurang tertarik, tidak ada evaluasi pembelajaran di akhir video pembelajaran sehingga peserta didik kurang respon keaktifannya, dan durasi waktu penjelasan materi terlalu singkat.

Menurut Nugent (2008) menyatakan bahwa, "video merupakan media yang cocok untuk berbagai media pembelajaran, seperti; kelas, kelompok kecil, bahkan satu orang siswa sekalipun". Di sebuah artikel yang dibuat oleh Ariasdi Widyaiswara (2009) menyebutkan, hasil penelitian Francis M. Dwyer bahwa, "setelah lebih dari tiga hari pada umumnya manusia dapat mengingat pesan yang disampaikan melalui tulisan sebesar 10%, pesan audio 10%, visual 30% dan apabila ditambah dengan melakukan,

maka akan mencapai 80%". Di sisi lain berdasarkan pengamatan terhadap kemampuan manusia dalam menerima dan mengingat informasi yang diterimanya, menurut Riset Computer Technology Research (CTR): 1. Manusia mampu mengingat 20% dari apa yang dia lihat, 2. Manusia mampu mengingat 30% dari yang dia dengar, 3. Manusia mampu mengingat 50% dari yang didengar dan dilihat dan 4. Manusia mampu mengingat 70% dari yang dia lihat, didengar dan dilakukan.

Adanya hal tersebut maka perlu upaya untuk dilakukan pengembangan terhadap video pembelajarannya. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Materi Pelajaran Mengenal Notasi Balok Pada Kegiatan Ekstrakurikuler Seni Musik di SMA Negeri 2 Mempawah Hilir".

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (R&D). Digunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) karena pada penelitian ini akan dilakukan pengembangan terhadap media pembelajaran berbasis audio-visual jenis video yang mana video tersebut berisi tentang materi pelajaran notasi balok. Bentuk penelitian ini merupakan bentuk penelitian kombinasi yaitu, merupakan pendekatan yang menggabungkan atau menghubungkan metode penelitian kuantitatif dan kualitatif. Penelitian ini lebih mengarah ke metode penelitian kualitatif karena peneliti lebih banyak mendeskripsikan langkah-langkah dan hasil dari pengembangan media pembelajaran audio-visual materi pelajaran notasi balok pada kegiatan ekstrakurikuler seni musik di SMA Negeri 2 Mempawah Hilir, sehingga data-data yang dihasilkan lebih banyak berupa kata-kata (kualitatif) daripada berupa angka-angka (kuantitatif). Data kuantitatif hanya diperoleh dalam proses uji kelayakan media pembelajaran menggunakan lembar instrumen penelitian berupa angket.

Desain Penelitian dan Pengembangan ini adalah menggunakan desain pada level 2. Menurut Sugiyono (2015:165) “Penelitian dan Pengembangan (R&D) pada desain level 2 adalah penelitian yang tidak membuat rancangan produk melalui penelitian tetapi hanya memvalidasi atau menguji efektifitas, efisiensi dan kepraktisan penggunaan produk yang sudah ada”. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah langkah-langkah menurut *Borg and Gall* (2003) yang sudah di sederhanakan oleh Tim Pusjalitknov (2008) menjadi 5 langkah, yaitu; 1. Melakukan analisis produk yang akan dikembangkan, 2. Mengembangkan produk awal, 3. Validasi ahli dan revisi, 4. Uji coba lapangan skala kecil dan revisi produk dan 5. Uji coba lapangan skala besar dan revisi produk.

Tahap Analisis Produk yang Dikembangkan

Dilakukan dengan cara menganalisis video pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu, video pembelajaran yang bersumber dari pelatih kegiatan ekstrakurikuler seni musik di SMA negeri 2 Mompawah Hilir. video pembelajaran tersebut bukan berasal dari hasil buatan tangan sendiri oleh pelatih karena merupakan unduhan dari sebuah situs internet yaitu *www.YouTube.com* yang berjudul *How To Read Music*. Video pembelajaran tersebut ternyata memiliki 6 jenis materi berbeda yang di antaranya adalah materi garis paranada, tanda kunci, tanda birama, bentuk not, tanda diam dan tangga nada C natural.

Tahap Mengembangkan Produk Awal

Tahap pengembangan ini dimaksudkan untuk mengembangkan produk awal dan mengujikannya untuk melihat kesesuaian produk. Langkah-langkah di antaranya; 1. menyiapkan materi dan bahan pendukung, yang meliputi peralatan yang akan digunakan dalam proses pengembangan video pembelajaran berupa perangkat komputer/laptop yang memiliki spesifikasi ukuran RAM 4 GB. Ini dimaksudkan agar saat proses melakukan pengembangan video dapat berjalan dengan lancar. Karena,

nantinya akan banyak menggunakan beberapa aplikasi perangkat lunak yang mendukung untuk proses pengembangan video seperti; aplikasi *Active Presenter*, *Corell Draw*, *Microsoft Power Point*, *Apowersoft free Screen Recorder*, *Photoshop Cs6* dan *Muse Score 2* atau *Sibelius 6*. Setelah itu, memproduksi produk, terdapat beberapa tahapan di antaranya;

Tahap praproduksi

Tahap ini menyiapkan berbagai gambar yang akan digunakan dalam proses pengembangan video seperti, gambar garis paranada, gambar not-not, gambar tanda diam, gambar tanda kunci, gambar *background* video yang dibuat menggunakan aplikasi pengolah gambar yaitu, *Corell Draw*. Kemudian, gambar yang sudah dibuat akan diolah lagi untuk dihaluskan gambarnya menggunakan aplikasi *Photoshop Cs6* dan diubah format gambarnya menjadi *.Jpeg/.PNG*. pada tahap ini juga disiapkan video simulator untuk memperjelas materi panjang bunyi not dan ketukan birama menggunakan aplikasi *Apowersoft Free Screen Recorder*.

Tahap produksi

Pada tahap ini merupakan tahap kelanjutan dari tahap praproduksi. Setelah semua sudah disiapkan pada tahap produksi selanjutnya yaitu, membuat sketsa video pembelajaran menggunakan *Microsoft Power Point 2007*. Setelah membuat sketsa video pembelajaran selanjutnya adalah memindahkan sketsa video pembelajaran yang dibuat menggunakan *Microsoft Power Point 2007* ke aplikasi pengolah video yaitu, *Active Presenter*.

Tahap pasca produksi

Pada tahap ini hanya melakukan *rendering* sektsa video pembelajaran yang dikembangkan dengan aplikasi *Active Presenter*. *Me-render* merupakan tahap akhir dari proses produksi yang diubah formatnya ke *.MP4*. Menggunakan format ini karena kualitas yang dihasilkan dari *.MP4* memiliki kualitas gambar yang dihasilkan lumayan bagus dan jelas. Ukuran yang dihasilka dari

format .MP4 ini juga tidak terlalu besar yaitu sekitar 20-80 MB (Mega Byte). Format .MP4 juga masuk dalam semua jenis Komputer/Laptop, Handphone Gadget dan Tablet.

Validasi dan Revisi Produk

Pada tahap ini, dilakukan validasi media pembelajaran yang dikembangkan oleh para ahli. Para ahli yang dimaksud yaitu, dosen ahli materi notasi balok dan ahli media pembelajaran. Media ini kemudian diteliti oleh masing-masing dosen ahli dan dosen ahli memberikan penilaian terhadap media yang kembangkan. Video pembelajaran diperlihatkan kepada ahli media dan ahli materi dengan tujuan agar mendapat saran untuk dilakukan revisi agar video pembelajaran ini layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Uji Coba Lapangan Kecil

Pada tahap ini, dilakukan uji coba lapangan terhadap media pembelajaran yang sudah dikembangkan namun, uji coba lapangan yang dimaksud masih dalam skala kecil. Pada tahap ini subyek yang dimaksud adalah peserta didik berjumlah 12 orang yang merupakan anggota ekstrakurikuler seni musik dan seorang pembina ekstrakurikuler seni musik di SMA Negeri 2 Mempawah Hilir. Data dari uji coba lapangan skala kecil ini diambil menggunakan angket.

Dalam melakukan validasi oleh validasi ahli, peneliti menggunakan angket tertutup. Angket ini berbentuk *checklist* menggunakan skala *Likert*. Pemberian skala dalam bentuk skala *Likert* ini menggunakan rentang skala sangat baik (3), baik (2), kurang baik (1). Berikut ini kisi-kisi instrumen penelitian dan pengembangan media pembelajaran audio-visual materi pelajaran notasi balok.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini merupakan produk pengembangan berupa video pembelajaran materi notasi balok. Video pembelajaran yang dikembangkan berbentuk *file* video MP4. Digunakan *file* video MP4 karena kualitas yang dihasilkan pada *file* ini lumayan

bagus dan untuk ukuran yang dihasilkan tidak besar. Selain itu, *file* video MP4 sangat cocok digunakan untuk semua jenis komputer/laptop, handphone gadget dan tablet. Pada proses pengembangan video pembelajaran kali ini menggunakan langkah-langkah dari *Borg and Gaal* (2003) namun, langkah-langkahnya sudah disederhanakan oleh Tim Pusjaliknov (2008) dari 10 langkah menjadi 5 langkah yaitu, analisis produk yang dikembangkan, mengembangkan produk awal, validasi ahli, uji coba lapangan kecil dan uji coba lapangan besar. Namun, penelitian ini tidak sampai pada langkah uji coba lapangan besar karena terkendala oleh waktu dan biaya sehingga, penelitian ini hanya sampai pada langkah uji coba lapangan kecil.

Produk yang sudah dikembangkan atau dibuat akan divalidasi oleh para ahli yaitu, ahli materi pembelajaran dan ahli media pembelajaran. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan untuk dijadikan media pembelajaran. Peneliti menggunakan seorang ahli materi pembelajaran dan seorang ahli media pembelajaran dalam proses validasi ini. Ahli yang dimaksud yaitu, Ibu Yuni Listiarini, M.Pd sebagai ahli materi pembelajaran dan Ibu Winda Istiandini, M.Pd sebagai ahli media pembelajaran. Setelah divalidasi, produk yang dikembangkan akan diuji coba lapangan kecil menggunakan 12 peserta didik yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler dan seorang pembina ekstrakurikuler seni musik di SMA Negeri 2 Mempawah Hilir dengan menggunakan lembar angket yang berisi soal tentang video pembelajaran materi notasi balok yang dikembangkan. Berikut ini penjelasan untuk hasil validasi oleh ahli media dan materi pembelajaran serta uji coba lapangan kecil oleh peserta didik dan pembina ekstrakurikuler seni musik di SMA Negeri Mempawah Hilir

Validasi oleh Ahli Media Pembelajaran

Validasi produk yang dikembangkan diawali dengan validasi ahli media pembelajaran. Validasi oleh ahli media media pembelajaran dilakukan pada tanggal 2 Juni

2017 yaitu, pukul 14.30 WIB bertempat di Ruang Dosen Program Studi Pendidikan Seni Tari dan Musik.

Tabel 1. Hasil Validasi oleh Ahli Media Pembelajaran

No.	Pernyataan	Alternatif Jawaban			Skor
		1	2	3	
Aspek Kualitas Media					
I. Kualitas video yang di ampilkan					
1.	Kesesuaian gambar video yang ditampilkan dengan materi yang disampaikan.			√	3
2.	Kejelasan gambar video yang ditampilkan.			√	3
3.	Gambar video jelas sehingga dapat mendukung proses pembelajaran.			√	3
Kemudahan Pengguna					
4.	Kemudahan pengoperasian media pembelajaran video.			√	3
5.	Ukuran file tidak terlalu besar sehingga mudah untuk dibawa dan dipindahtanggankan.			√	3
6.	File tidak berat saat dijalankan.			√	3
Aspek Penggunaan Bahasa, Suara, dan Tulisan.					
II. Kualitas Penggunaan Bahasa, Suara dan Tulisan					
7.	Penggunaan bahasa mengacu pada pedoman EYD		√		2
8.	Ketepatan pengucapan dan tulisan		√		2
9.	Kejelasan kata dan istilah yang digunakan		√		2
10.	Penyajian kalimat dengan bahasa dan tulisan yang lugas sehingga mudah dipahami			√	3
11.	Suara musik tidak mengganggu penjelasan materi dalam video			√	3
12.	Kesesuaian penempatan kata dan suara musik pada video			√	3
Aspek Layout Media					
III. Penyajian Video					
13.	Kualitas tampilan setiap slide			√	3
14.	Kualitas paduan <i>background</i> warna dengan teks			√	3
15.	Kehalusan pergantian teks		√		2
16.	Kualitas suara musik pada video			√	3
Proporsi dan Tata Letak					

No.	Pernyataan	Alternatif Jawaban			Skor
		1	2	3	
17.	Kesesuaian proporsi gambar dan tulisan pada video			√	3
18.	Keserasian tata letak tulisan pada video			√	3
Total					50
Rata-rata					2,78
Termasuk dalam kategori					Sangat Baik

Dari hasil angket di atas menjelaskan bahwa, aspek kualitas video yang ditampilkan terdapat 6 poin yang masing-masing mendapat nilai skor 3 untuk 6 poin, aspek penggunaan (bahasa, suaradan tulisan) terdapat 6 poin untuk 3 poin mendapat nilai skor 2 dan 3 poin lainnya mendapat nilai skor 3, dan aspek layout media terdapat 6 poin untuk 1 poin mendapat nilai skor 2 dan 5 poin lainnya mendapat nilai skor 3. Dari data di atas maka, nilai skor rata-rata yang didapat yaitu dengan nilai skor 2,78. Menurut konversi data menjadi data interval skor 2,78 masuk ke dalam rentang $>2 + (1,5 \cdot 0,3) =$

$>2,45$ yaitu, masuk dalam kategori “sangat baik”.

Validasi oleh Ahli Materi

Validasi produk oleh ahli materi pembelajaran dilakukan pada tanggal 3 Juni 2017 yaitu, pukul 13.00 WIB bertempat di sebuah ruang kelas Program Studi Pendidikan Seni Tari dan Musik. Validasi ini menggunakan instrumen berupa angket yang mana nantinya angket tersebut akan diisi oleh ahli materi pembelajaran terkait dengan produk yang dikembangkan.

Tabel 2. Hasil Validasi oleh Ahli Materi

No.	Pernyataan Aspek Kualitas Materi	Alternatif Jawaban			Skor
		1	2	3	
I. Ketetapan Isi dengan Kompetensi yang ingin dicapai					
1.	Ketepatan isi materi mengenal garis paranada, bentuk not, tanda diam, tanda kunci, tanda birama dan tangga nada natural.			√	3
2.	Ketepatan isi materi penjelasan garis paranada, bentuk not, tanda diam, tanda kunci, tanda birama dan tangga nada natural.			√	3
II. Kelengkapan Materi					
3.	Kelengkapan isi materi mengenal garis paranada, bentuk not, tanda diam, tanda kunci, tanda birama dan tangga nada natural.			√	3
4.	Kelengkapan isi materi penjelasan garis			√	3

No.	Pernyataan	Alternatif Jawaban			Skor
	Aspek Kualitas Materi	1	2	3	
	paranada, bentuk not, tanda diam, tanda kunci, tanda birama dan tangga nada natural.				
III. Keruntutan Materi					
5.	Keruntutan isi materi mengenal garis paranada, bentuk not, tanda diam, tanda kunci, tanda birama dan tangga nada natural.			√	3
6.	Keruntutan isi materi penjelasan garis paranada, bentuk not, tanda diam, tanda kunci, tanda birama dan tangga nada natural.			√	3
Total					18
Rata-rata					3
Termasuk dalam kategori					Sangat baik

Dari hasil angket di atas menjelaskan bahwa, aspek ketepatan isi dengan kompetensi yang ingin dicapai terdapat 2 poin yang masing-masing mendapat nilai skor 3, Aspek keruntutan materi terdapat 2 poin yang masing-masing mendapat nilai skor 3, dan aspek kelengkapan materi terdapat 2 poin yang masing-masing mendapat nilai skor 3. Dari data di atas maka, nilai skor rata-rata yang didapat yaitu dengan nilai skor 3. Menurut konversi data menjadi

data interval skor 3 masuk ke dalam rentang $>2 + (1,5*0,3) = >2,45$ yaitu, masuk dalam kategori “sangat baik”.

Uji Coba Lapangan Kecil oleh Peserta Didik

Uji coba lapangan kecil ini melibatkan 12 peserta didik yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler seni musik di SMA Negeri 2 Mempawah Hilir. Pengujian media ini dilakukan menggunakan sistem pertemuan yaitu, pertemuan ke-1 dan pertemuan ke-2.

Tabel 3. Hasil Analisis Angket oleh Peserta Didik

Nama Siswa	Kelas	Nomor Soal yang Dijawab									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Anissa F. U.	X D	S	S	SS	SS	S	SS	S	S	SS	SS
Dinda P.	X C	S	S	S	S	S	S	KS	KS	S	S
Nildhaul R.	X C	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S

Nurul A.	X C	SS	SS	SS	SS	S	KS	KS	SS	SS	SS
Meddy P.	XI IPS 3	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
Meta A. R.	X F	SS	S	S	S	S	S	S	S	S	S
Putri E. R.	X C	S	SS	SS	SS	SS	KS	S	SS	SS	S
Resty A.	X D	S	S	SS	S	SS	S	S	S	SS	S
Siska Rianti	X D	S	S	S	S	S	S	SS	S	S	KS
Surya P.	X IPS3	SS	SS	S	S	SS	SS	S	S	S	S
Weni Ayu S.	X C	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
Yeti K. D.	X C	S	SS	SS	S	SS	S	S	S	S	S
Keterangan Kesimpulan		S	S	S	S	S	S	S	S	S	S

Berdasarkan data di atas, dari 10 soal yang diberikan pada 12 peserta didik ternyata hasil kesimpulan dari per soal yang keterangan “baik” lebih banyak dari keterangan “sangat baik” sedangkan, keterangan “kurang baik” tidak ada yaitu keterangan sangat baik=0, baik=10 dan kurang baik=0. Jadi, uji coba lapangan kecil oleh peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan mendapat predikat “Baik”.

Uji Coba Lapangan Kecil oleh Pembina Ekstrakurikuler

Uji coba lapangan kecil oleh pembina ekstrakurikuler dilakukan bersama dengan peserta didik yaitu, pada tanggal 15 dan 16 Juni 2017 di Ruang Kelas SMA Negeri 2 Mempawah Hilir. Pembina ekstrakurikuler duduk diposisi paling belakang sambil mengamati dan memperhatikan peneliti menyampaikan materi pembelajaran dengan media yang dikembangkan. Data uji coba lapangan ini didapat menggunakan instrumen berupa angket yang mana angket tersebut berisi soal-soal terkait dengan proses pembelajaran dan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti. Angket tersebut diisi

oleh pembina ekstrakurikuler seni musik SMA Negeri 2 Mempawah Hilir.

Berdasarkan hasil uji coba lapangan kecil oleh pembina melalui angket telah didapat data hasil angket di antaranya yaitu, soal no.1 jawabannya sangat setuju (SS), no.2 jawabannya sangat sesuai (SS), no.3 jawabannya sangat sesuai (SS), no.4 jawabannya sesuai (S), no.5 jawabannya sesuai (S), no.6 jawabannya sangat setuju (SS), no.7 jawabannya setuju (S), no.8 jawabannya sangat setuju (SS), no.9 jawabannya setuju (S) dan no.10 jawabannya sangat setuju (SS). Jadi, dari 10 soal angket yang diberikan kepada pembina ekstrakurikuler jawaban “Sangat Setuju/Sesuai” berjumlah 6 soal, jawaban “Setuju/Sesuai” berjumlah 4 soal dan jawaban “kurang setuju/sesuai” tidak ada. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan peneliti memiliki predikat “Sangat Baik”.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya maka, dapat disimpulkan bahwa

penelitian ini merupakan penelitian jenis penelitian dan pengembangan atau biasa disingkat R&D (*Research and Development*). Adapun langkah-langkah yang digunakan merupakan langkah-langkah dari *Borg and Gall* (2003) yang telah disederhanakan oleh Tim Pusjaliktnov (2008). Hasil dari penelitian ini berupa produk video pembelajaran materi notasi balok. Kemudian, hasil validasi oleh ahli materi media pembelajaran materi notasi balok yang dikembangkan ini mendapat skor 3 yang diukur dari aspek kualitas materi yang di antaranya meliputi; ketepatan isi dengan kompetensi yang ingin dicapai, kelengkapan materi dan keruntutan materi. Menurut konversi data menjadi data interval, skor 3 masuk ke dalam rentang $>2 + (1,5 * 0,3) = >2,45$ yaitu, masuk dalam kategori “sangat baik”. Hasil validasi oleh ahli media, media pembelajaran materi notasi balok yang dikembangkan ini mendapat skor 2,78 yang diukur menurut aspek kualitas media (kualitas video yang ditampilkan dan kemudahan penggunaan), aspek penggunaan bahasa, suara dan tulisan (kualitas penggunaan bahasa, suara dan tulisan) dan aspek *layout* media (penyajian video dan proporsi tata letak). Menurut konversi data menjadi data interval skor 2,78 masuk ke dalam rentang $>2 + (1,5 * 0,3) = >2,45$ yaitu, masuk dalam kategori “sangat baik”. Uji coba lapangan kecil menggunakan 12 peserta didik melalui angket dengan hasil mendapat predikat kategori “Baik” dan uji coba lapangan kecil oleh seorang pembina ekstrakurikuler melalui angket dengan hasil mendapat predikat “Sangat Baik”.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan di atas maka, saran yang terdapat

dalam penelitian ini yaitu, penelitian ini hanya baru sampai pada tahap validasi ahli dengan revisi dan uji coba lapangan kecil, jadi penelitian ini dapat dilanjutkan pada tahap uji coba lapangan besar oleh mahasiswa lainnya, media pembelajaran yang dikembangkan ini merupakan produk berupa *file*. Sehingga, dapat dibawa kemanapun dengan mudah, media pembelajaran yang dikembangkan ini merupakan media yang dapat langsung menjadi alat belajar mandiri peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

- Depdiknas. 2002. *Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003*, tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Depdiknas. 2008. *Permendiknas RI Nomor 39 Tahun 2008*, tentang Pembinaan Kesiswaan.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2006. *Panduan Kurikulum Satuan Tingkat Pendidikan (KTSP) SMA/MA/SMK*. Jakarta: Depdiknas.
- DS. Soewito. M. 1993. *Menulis dan Membaca Not Balok*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dwi Arifin, Priawan. 2014. *Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca Notasi Balok Dengan Menggunakan Media Sibelius 6 Di SMP Negeri 12 Yogyakarta*. Skripsi: Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Cara Menyusun Skripsi, Tesis, dan Disertasi*. Bandung: Alfabeta.