

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN PIANO

oleh:

Panca Putri Rusdewanti

Jurusan Pendidikan Seni Musik, FBS UNY

Email : panca_putri@uny.ac.id

ABSTRAK

Makalah ini bertujuan untuk mendeskripsikan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran piano. Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu strategi yang digunakan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar mahasiswa, memfokuskan perhatian mahasiswa, memungkinkan mahasiswa belajar secara mandiri, menjadikan mahasiswa aktif dalam proses pembelajaran dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, efisien, dan menarik untuk membantu mahasiswa dalam mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Dalam makalah ini, pembelajaran piano difokuskan pada Piano 1. Piano 1 merupakan mata kuliah yang wajib diambil oleh mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Musik. Pengetahuan dan pemahaman yang berbeda di antara mahasiswa menjadikan media pembelajaran interaktif sebagai salah satu sumber belajar yang dapat membantu mahasiswa dalam mengikuti pembelajaran Piano 1.

Kata Kunci: Media pembelajaran interaktif, pembelajaran piano, musik

The Use Of Interactive Learning Media in Piano Learning

by

Panca Putri Rusdewanti

Music Education Department, FBS Yogyakarta State University

panca_putri@uny.ac.id

ABSTRACT

This paper aims to describe an interactive instructional media in piano learning. Media interactive learning is one of strategy that used to increase student interest and motivation to learn, to focus the attention of students, allowing students to learn independently, to make students actively in the learning process and create a fun learning environment, so that learning can take place in an effective, efficient, and appealing for help students in achieving the basic competencies that have been set. In this paper, piano learning is focused on Piano 1. Piano 1 is a subject that must be taken by students majoring in Music Education Department. Knowledge and understanding among students of different makes interactive learning media as a source of learning that can assist students in participating in Piano 1 learning.

t.

Key words: Media of interactive learning, piano learning, music

A. PENDAHULUAN

Universitas Negeri Yogyakarta merupakan salah satu perguruan tinggi yang mempunyai Jurusan Pendidikan Seni Musik yang memberikan pembelajaran piano sebagai salah satu mata kuliah yang wajib ditempuh oleh mahasiswa. Mata kuliah piano dilaksanakan 2 semester terbagi dalam Piano 1 dan Piano 2. Pada mata kuliah piano 1 sumber belajar yang dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa adalah penyampaian materi oleh dosen atau praktisi dan buku teks. Teknik atau metode belajar yang digunakan adalah demonstrasi, *role play*, dan tutorial. Strategi dan model pembelajaran yang telah dilaksanakan selama ini sudah dianggap dapat membantu mahasiswa dalam belajar. Namun pada kenyataannya tidak semua mahasiswa dapat menguasai kompetensi dengan mudah. Ada banyak kendala yang dirasakan diantaranya waktu yang tersedia sangat terbatas, jumlah mahasiswa dalam satu kelas relatif cukup banyak, diperlukan pendekatan individual, tingkat pemahaman yang berbeda antar mahasiswa, sebagian besar mahasiswa tidak memiliki instrumen piano menyebabkan mahasiswa sangat bergantung pada sarana yang ada di kampus yang jumlah dan pemakaiannya sangat terbatas, dan kurangnya media pembelajaran yang mendukung pembelajaran piano.

Berdasarkan pengamatan di lapangan maka penulis membuat rancangan media pembelajaran interaktif untuk Mata Kuliah Piano 1 yang materinya berdasarkan Silabus dan RPP mata kuliah tersebut. Penggunaan media pembelajaran interaktif membuat dosen terbantu dalam menyampaikan materi dan memanfaatkan waktu, baik waktu dalam menyiapkan pembelajaran maupun dalam proses pembelajaran. Selain itu media pembelajaran interaktif yang dikembangkan diharapkan dapat memotivasi mahasiswa untuk belajar mandiri, aktif meningkatkan pengetahuannya, kesadaran belajar meningkat seiring kebutuhannya, dan hasil belajar mahasiswa lebih optimal. Juga membuat mahasiswa dapat lebih leluasa dan lebih bebas mengatur kecepatan belajarnya sesuai kemampuannya dalam proses pembelajaran. Hal ini berarti mahasiswa diharapkan akan lebih mandiri dan aktif mengatur waktu belajarnya masing-masing (belajar individual) tanpa mengurangi perkembangan kemampuan sosialnya dalam kelas.

B. PEMBAHASAN

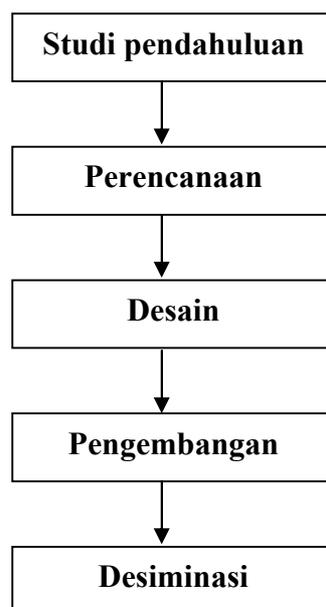
Karakteristik multimedia pembelajaran menurut Ariasdi (2008: 3) sebagai berikut: (1) memiliki lebih dari satu media yang *konverge*, misalnya menggabungkan unsur *audio* dan *visual*; (2) bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna; dan (3) bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain. Multimedia interaktif menurut Schwier & Misanchuk (1993: 6) adalah “program pembelajaran yang terdiri atas berbagai sumber belajar dengan pengoperasian menggunakan komputer”. Program sengaja didesain dan dilihat respon kelayakan apakah (misalnya menu, masalah, simulasi, pertanyaan) berpengaruh pada sekuensi, ukuran, konteks dan bentuk program. Pendapat lain dikemukakan oleh Philips (1997: 8) yaitu multimedia interaktif didefinisikan sebagai suatu istilah yang merupakan perwakilan dari semua informasi yang dapat ditampilkan dalam sebuah *software* komputer, informasi ini mencakup teks, gambar diam, suara, animasi, dan video yang terintegrasi dalam suatu program dan terdapat adanya interaksi antara program dengan pengguna.

Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan pembelajaran dalam mata kuliah Piano 1 maka penulis membuat rancangan media pembelajaran interaktif yang nantinya diujicobakan sehingga media yang dibuat layak sebagai sumber belajar. Selanjutnya dapat dilakukan penelitian untuk mengetahui hasil belajar mahasiswa setelah menggunakan

media tersebut. Model pengembangan dalam pembuatan media ini mengadaptasi pengembangan Borg & Gall (1983), model pengembangan Lee & Owens (2004), dan model pengembangan Allesi & Trolip (2001). Tahapan-tahapan dalam penelitian pengembangan ini secara garis besar meliputi tahap studi pendahuluan, tahap perencanaan, tahap desain, dan tahap pengembangan.

1. Studi pendahuluan

Model pengembangan yang diadaptasi dari Borg & Gall (1983) yaitu tahap studi pendahuluan sebagai analisis kebutuhan atas permasalahan-permasalahan yang timbul pada proses pembelajaran Piano 1. Berawal dari permasalahan tersebut selanjutnya ditemukan solusi yang dapat memecahkan permasalahan yang terkait dengan pembelajaran. Model pengembangan yang diadaptasi dari model Lee & Owen (2004) adalah tahap perencanaan. Alasan mengadaptasi bagian tersebut karena tahap-tahap perencanaan lebih detail, dan sudah memuat tahap-tahap desain pembelajaran. Model pengembangan menurut Allesi & Trollip (2001) bagian yang diadaptasi adalah desain dan pengembangan. Alasan mengadaptasi bagian tersebut adalah pada bagian desain yang memiliki alur kerja lebih terarah pada aktivitas pengaturan, penyusunan isi dan pembuatan produk multimedia pembelajaran. Berikut ini garis besar keempat tahapan pengembangan:



Gambar 1.

Garis Besar Tahap Penelitian dan Pengembangan

Pada studi pendahuluan dilakukan analisis kebutuhan. Didalamnya dilakukan kegiatan studi lapangan dan studi pustaka. Kegiatan tersebut secara rinci sebagai berikut:

- a. Studi lapangan:
 - 1) Melakukan pengamatan saat kuliah Piano 1 berlangsung.
 - 2) Melakukan wawancara dengan dosen piano satu tim
 - 3) Melakukan wawancara dengan mahamahasiswa Piano 1
- b. Studi Pustaka:
 - 1) Mengumpulkan kurikulum, silabus, dan RPP Piano 1.

- 2) Mencari dan mengumpulkan hasil-hasil penelitian yang berkaitan dengan multimedia pembelajaran.
- 3) Mencari dan mengumpulkan buku-buku referensi, artikel, dan hasil-hasil penelitian yang relevan dengan pembelajaran piano.

2. Perencanaan

Setelah selesai melakukan studi pendahuluan selanjutnya melakukan perencanaan. Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan adalah sebagai berikut: mengidentifikasi bidang/ruang lingkup materi yang akan ditampilkan yang dirujuk dari Kurikulum, Silabus, dan RPP mata kuliah Piano 1, merumuskan tujuan yang ingin dicapai dari pengembangan yang akan dilakukan, menentukan kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi yang disesuaikan dengan standar kompetensi mata kuliah piano 1, melakukan diskusi dengan dosen satu tim dan ahli materi, *Technology analysis*, dan *Media analysis*.

3. Desain

Pada tahap desain dilakukan kegiatan sebagai berikut: mengembangkan ide-ide yang berkaitan dengan produk berdasarkan hasil diskusi ahli materi, melakukan analisis, konsep dan tugas, melakukan deskripsi program awal dengan menentukan materi pokok, menuliskan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator pencapaian kompetensi berdasarkan kurikulum, silabus, dan RPP, membuat *flowchart* dan *storyboards*.

4. Pengembangan

Pada tahap pengembangan, seluruh tahap-tahap yang dilakukan selalu diikuti dengan *on going evaluation*. Tahap-tahap tersebut adalah menyiapkan teks materi yang akan dimasukkan dalam produk multimedia pembelajaran, menyiapkan soal-soal latihan dan soal evaluasi yang akan dimasukkan dalam program, menyiapkan gambar (foto) yang akan digunakan, menyiapkan audio, membuat animasi, menggabungkan bagian-bagian gambar, menyusun dan menempatkan teks, soal evaluasi, audio, dan animasi. Melakukan evaluasi formatif, yaitu: melakukan uji alpha (memvalidasi produk multimedia pembelajaran oleh ahli materi dan ahli media), melakukan uji beta dengan menguji produk secara terbatas kepada 6 (enam) orang mahasiswa, melakukan revisi berdasarkan saran dan masukan dari hasil uji alpha dan uji beta.

5. Uji Coba Produk

Produk multimedia pembelajaran interaktif yang dikemas dalam bentuk CD pembelajaran sebelum dimanfaatkan secara umum perlu diuji coba terlebih dahulu untuk mendapatkan masukan baik dari aspek media maupun aspek materi pembelajaran. Dalam melakukan uji coba, diharapkan produk yang dihasilkan teruji secara teoritis dan empiris. Data-data yang diperoleh dari uji coba akan digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk pembelajaran.

a. Desain Uji Coba

Uji coba produk dilakukan untuk mendapatkan umpan balik secara langsung dari pengguna, serta untuk mengetahui kelemahan-kelemahan dan kekurangan-kekurangan yang ada pada produk yang dikembangkan sebagai dasar untuk melakukan revisi. Secara rinci desain uji coba meliputi:

- 1) Uji alpha berupa validasi produk oleh ahli materi dan ahli media berkaitan dengan produk menjadi acuan untuk perbaikan dan revisi produk.
- 2) Uji beta untuk mengetahui tanggapan, saran, dan masukan dari guru terhadap produk yang dikembangkan. Tanggapan, saran, dan masukan tersebut kemudian disusun dan dianalisis untuk revisi akhir produk. Revisi produk dilakukan sesuai dengan saran, masukan, tanggapan dari ahli materi, ahli media, dan guru mata pelajaran (uji alpha dan uji beta).

6. Objek Uji Coba

Berdasarkan tujuan uji coba yaitu untuk mengetahui kualitas dan kelayakan produk yang dibuat, maka teknik sampling yang digunakan adalah purpose sampling. Purpose sampling adalah pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu, dan sampel-sampel yang dipilih diharapkan dapat memberikan informasi maksimal (Sugiyono, 2005: 54).

7. Jenis Data

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk mengetahui kualitas dari masing-masing komponen pengembangan multimedia pembelajaran agar nantinya dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Data yang diperoleh dari hasil uji coba ini ada dua yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data-data kuantitatif untuk selanjutnya di konversi ke dalam data kualitatif.

Data kuantitatif berbentuk data ordinal diperoleh dari hasil penilaian expert judgement yaitu dosen seni musik sebagai ahli materi, ahli multimedia dan hasil uji lapangan. Data kualitatif berbentuk uraian merupakan hasil observasi, hasil wawancara, saran dan masukan dari responden uji coba dan pengamatan. Data-data tersebut dibutuhkan agar nantinya dapat memberikan gambaran mengenai kualitas materi, kualitas tampilan produk multimedia pembelajaran.

8. Instrumen Pengumpulan Data

a. Jenis Instrumen

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah angket, pedoman wawancara, dan pengamatan.

1) Angket

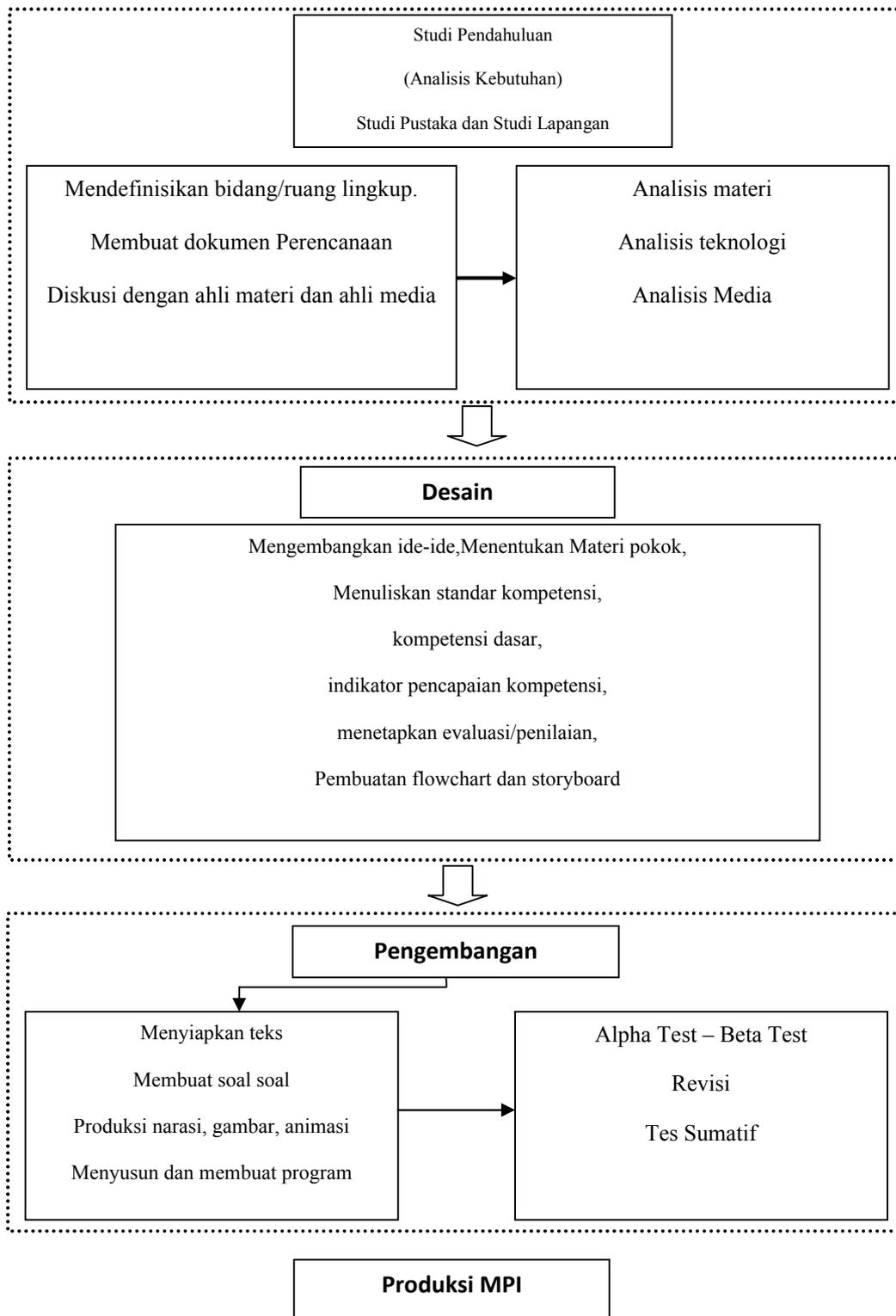
Angket yang disusun meliputi tiga jenis sesuai dengan peran dan posisi responden dalam penelitian pengembangan ini, yaitu:

- a) Angket untuk ahli materi, penyusunan angket ditinjau dari aspek kualitas materi pembelajaran dan strategi pembelajaran. Tujuan dari penyusunan angket ini adalah untuk memperoleh data tentang kualitas desain pembelajaran.
- b) Angket untuk ahli media, digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas teknis dari produk yang dihasilkan, diisi oleh seseorang yang mempunyai keahlian dalam bidang multimedia.
- c) Angket untuk mahasiswa sebagai subjek uji coba/responden. Angket ini digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas CD pembelajaran ditinjau dari sudut pandang mahasiswa pada saat uji coba lapangan terhadap aspek materi, aspek pembelajaran dan aspek media.

Pedoman wawancara digunakan sebagai alat mengumpul data dari dosen tim sehubungan dengan analisis kebutuhan dan studi pendahuluan yang diperlukan. Wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini adalah wawancara bebas terpimpin sehingga peneliti hanya menyiapkan pertanyaan-pertanyaan yang akan disampaikan. Hal ini digunakan untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang informasi yang diperlukan.

b. Teknik Validasi Instrumen

Untuk mendapatkan kualitas instrumen penelitian yang baik, sebelum digunakan untuk menjangkau data terlebih dahulu instrumen diukur tingkat validitas dan reliabilitasnya. Pada penelitian ini validitas instrumen ditentukan dengan validitas secara teoritis (logis), sedangkan reliabilitas instrumen ditentukan secara teoritis melalui butir-butir soal tes maupun secara empiris yakni melalui uji coba.



Gambar 2

Gambar 2

Proses Pengembangan Multimedia Pembelajaran adaptasi model Alessi & Trollip (2001), model Borg & Gall (1983), dan model Lee & Owens (2004)

1. Teknik Analisis Data

Data yang akan diperoleh ini diklarifikasi menjadi dua, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa kritik, saran, dan masukan dari ahli materi, ahli media, dan siswa yang dihimpun serta disarikan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan. Data kuantitatif berupa data ordinal yang diperoleh dari ahli materi, ahli media, dan siswa yang menggunakan skala Likert dianalisis menggunakan *modus*. Seperti yang dikemukakan oleh Moge (1998: 21):

The data collected are ordinal: they have an inherent order or sequence, but one cannot assume that the respondent means that the difference between agreeing and strongly agreeing is the same as between agreeing and being undecided. Descriptive Techniques: (1) Summarise using a median or mode (not a mean), the mode is probably the most suitable for easy interpretation; (2) Express variability in terms of the range or inter quartile range (not the standard deviation); (3) Display the distribution of observations in a dotplot or a barchart (it can't be a histogram, because the data is not continuous).

Bila data yang dikumpulkan adalah ordinal, maka data memiliki perintah yang melekat atau berurutan, tetapi responden tidak dapat mengasumsikan bahwa perbedaan pendapat orang diantara setuju dan sangat setuju berarti sama antara setuju dan yang ragu-ragu. Teknik deskriptifnya adalah: (1) Meringkas menggunakan median atau modus; (2) *Express variabilitas* dalam rentang atau antar kuartil rentang (bukan standar deviasi); (3) Tampilan distribusi pengamatan di *dotplot* atau *barchart* (tidak dapat menjadi *histogram*, sebab data tidak kontinu).

Teknik deskriptif ini digunakan dengan alasan karena instrumen yang digunakan adalah skala *Likert*, sehingga dalam upaya penyimpulannya harus memakai *modus*, bukan rata-rata (*mean*). Data yang dikumpulkan dengan menggunakan skala *Likert* adalah data ordinal sehingga sifatnya adalah urutan yang tidak dapat dipisahkan, tetapi tidak dapat diasumsikan bahwa makna setuju dengan benar-benar setuju adalah sama. Penyajian data menggunakan *dotplot* atau *barchart* karena datanya adalah urutan.

Penilaian setiap aspek pada produk yang dikembangkan dalam penelitian ini dengan menggunakan skala *Likert*, dikatakan layak jika modus dari responden adalah minimal 4 (bagus). Skor dan kriteria pada skala *Likert* dalam penelitian ini disajikan pada Tabel di bawah ini.

Tabel 1
Skor dan Kriteria Penilaian

Skor	Kriteria
5	Sangat bagus
4	Bagus
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat kurang

Berdasarkan urutan di atas, maka digunakan *modus* untuk analisis data yang diperoleh. Data yang diperoleh dari ahli materi, ahli media, dan siswa dianalisis menggunakan modus, skala yang paling sering tampak/muncul menjadi acuan kategori produk dan tampilan distribusi menggunakan *barchart*.

C. PENUTUP

Pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran diharapkan mampu mendorong mahasiswa untuk lebih termotivasi dalam belajar sehingga kegiatan belajar menjadi lebih bermakna, karena mahasiswa termotivasi untuk belajar, maka mahasiswa menyadari bahwa belajar adalah kebutuhan yang harus didapatkannya sendiri. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, mahasiswa akan belajar mencari, menemukan, dan membangun pengetahuannya dengan kesadaran sendiri sehingga diharapkan hasil belajar juga menjadi lebih bermakna dan seni.

DAFTAR PUSTAKA

- Alessy, S.M. & Trollip S.R. (2001). *Multimedia for learning, methods and development*. Boston: Allyn and Bacon-A Pearson Education Company.
- Ariasdi. (2008). Panduan pengembangan multimedia pembelajaran, diambil tanggal 24 Maret 2010 dari <http://ariasdimultimedia> , wordpress.com
- Azhar Arsyad. (2007). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Borg, Walter. R. & Gall, M., D. (1983). *Educational research: An introduction (4th ed.)*. New York & London: Logman.
- Campbell, Don. (2001). *Efek mozart bagi anak-anak..* Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Lee, W.W., & Owens, D.L. (2004). *Multimedia based instructional design (2th ed.)*. San Francisco: Pfeiffer.

Mogey, N. (1998). *Evaluation cookbook*. Learning Technology Dissemination Initiative
Edinburgh: Institute for Computer Based Learning Heriot-Watt University.

Phillips, R. (1997). *The developer's handbook to interactive multimedia: A practical guide
for educational applications*. London: Kogan Page.

Schweir, R. A., & Misanchuk, E. R. (1993). *Interactive multimedia instructional*. New Jersey:
Englewood Cliffs.