

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN NOTASI BALOK
BERBASIS *AUDIO VISUAL* UNTUK SISWA SMA NEGERI 2
PRINGSEWU**

Skripsi

Oleh

Sisilia Anggi Anista

NPM 1913045001



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN NOTASI BALOK
BERBASIS *AUDIO VISUAL* UNTUK SISWA SMA NEGERI 2
PRINGSEWU**

Oleh

**Sisilia Anggi Anista
NPM 1913045001**

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Musik
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN NOTASI BALOK BERBASIS *AUDIO VISUAL* UNTUK SISWA SMA NEGERI 2 PRINGSEWU

Oleh

SISILIA ANGGI ANISTA

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran notasi balok berbasis *audio visual*, dan menilai keefektifan serta kemenarikan suatu produk yang telah dikembangkan oleh peneliti. Penggunaan metode pada penelitian ini yaitu *Research and Development* atau (*R&D*) dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Hasil dari penelitian ini yaitu produk media pembelajaran berbasis *audio visual* dengan materi pembelajaran tentang notasi balok. Dalam penelitian ini, subjek yang terlibat yaitu ahli media yang bertugas untuk mengevaluasi media pembelajaran yang telah dikembangkan, ahli materi untuk melakukan penilaian materi pada video pembelajaran, guru seni budaya SMAN 2 Pringsewu dan siswa-siswi ekstrakurikuler musik di SMAN 2 Pringsewu sebagai pengguna produk media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti. Media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria layak, mudah, dan menarik. Media pembelajaran notasi balok ini telah dilakukan penilaian oleh ahli sebelum disebarkan ke siswa. Penilaian media pembelajaran tersebut dilakukan oleh ahli media dan ahli materi dengan hasil skor dari ahli media yaitu 4,2 dan skor dari ahli materi sebesar 4,3. Kemenarikan serta kemudahan media pembelajaran tersebut dilakukan uji coba lapangan dengan melibatkan guru dengan hasil rata-rata skor 4 skor dengan kriteria sangat menarik dan mudah. Sedangkan rata-rata skor dari siswa yaitu 3,8 skor dengan kriteria sangat menarik dan mudah.

Kata kunci : media pembelajaran, *audio visual*, notasi balok.

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF *AUDIO-VISUAL*-BASED STAFF NOTATION LEARNING MEDIA FOR STUDENTS OF SMAN 2 PRINGSEWU

By

SISILIA ANGGI ANISTA

The primary objective of this research is to develop an audio-visual-based learning media for musical notation, focusing on musical notation. Additionally, the research aims to evaluate and elucidate the viability and appeal of the product that has been devised by the researcher. The method employed in this research is *Research and Development* (R&D), utilizing the 4D development model (*Define, Design, Develop, Disseminate*). The result of this research is an audio-visual-based learning media product, focusing on the subject matter of musical notation. The subjects of this research are media experts, tasked with evaluating the developed learning media; content experts, responsible for assessing the instructional material within the learning media; arts and culture teachers from SMAN 2 Pringsewu; and the music extracurricular students of SMAN 2 Pringsewu, who served as users of the learning media product developed by the researcher. The developed learning media has fulfilled the criteria of being appropriate, easy to use, and engaging. The musical notation learning media has undergone an assessment by experts before its dissemination to students. The assessment of the learning media was conducted by media experts and content experts, yielding an average score of 4.2 from the media experts and 4.3 from the content experts. The attractiveness and user-friendliness of the learning media were evaluated through field trials involving teachers, resulting in an average score of 4, indicating the criteria of being highly attractive and easy to use. Meanwhile, the average score obtained from the students was 3.8, indicating the criteria of being highly attractive and easy to use.

Keywords: learning media, audio-visual, musical notation

Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
NOTASI BALOK BERBASIS AUDIO VISUAL
UNTUK SISWAS SMA NEGERI 2 PRINGSEWU**

Nama Mahasiswa : **Sisifia Anggi Anista**

NPM : **1913045001**

Program Studi : **Pendidikan Musik**

Jurusan : **Pendidikan Bahasa dan Seni**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



MENYETUJUI

1. **Komisi Pembimbing**

Pembimbing I

Pembimbing II

Afrizal Yudha Setiawan, M.Pd.
NIP 199304292019031017

Agung Hero Hernanda, M.Sn.
NIP 19910601201903015

2. **Ketua Jurusan**

Pendidikan Bahasa dan Seni Universitas Lampung

Dr. Sumarti, M.Hum.
NIP 197003181994032002

MENGESAHKAN

1. **Tim Penguji**

Ketua

: Afrizal Yudha Setiawan, M.Pd.

Sekretaris

: Agung Hero Hernanda, M.Sn.

Penguji

Bukan Pembimbing

: Hasyimkan, S.Sn.,MA.

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.

NIP 196512301991111001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 28 Juli 2023

PERNYATAAN SKRIPSI MAHASISWA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sisilia Anggi Anista
No.Pokok Mahasiswa : 1913045001
Program Studi : Pendidikan Musik
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Peneliti dengan tegas menyatakan bahwa penelitian ini adalah hasil dari usaha pribadi peneliti. Peneliti yakin bahwa dalam pengetahuan peneliti sendiri, tidak terdapat materi yang telah diterbitkan atau ditulis oleh orang lain, atau telah diterima sebagai persyaratan untuk menyelesaikan studi di universitas serta institusi lainnya

Bandar Lampung, 28 Juli 2023

Yang Menyatakan,

951A00532758251

Sisilia Anggi Anista

NPM 1913045001

RIWAYAT HIDUP



Penulis lahir di Dusun Pendowo, Desa Roworejo pada tanggal 14 Januari 2002. Penulis adalah putri kedua dari dua bersaudara dari pasangan Bapak Bertinus Slamet Purnadi dan Ibu Martina Sarinem. Penulis memulai pendidikannya di Sekolah Dasar (SD) Negeri 2 Roworejo sebagai tahap pendidikan awal, yang saat ini menjadi SDN 9 Negerikaton dan menyelesaikan pendidikan pada tahun 2013. Setelah menyelesaikan pendidikan di Sekolah Dasar Negeri 2 Roworejo, penulis melanjutkan ke Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 7 Pesawaran dan menyelesaikan pendidikan di SMP tersebut pada tahun 2016. Setelah menyelesaikan pendidikan di SMP tersebut, penulis melanjutkan ke Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 2 Pringsewu dan menyelesaikan pendidikan di SMA tersebut pada tahun 2019.

Pada tahun 2019, penulis berhasil diterima sebagai mahasiswi di Universitas Lampung, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, dengan mengambil Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, khususnya pada Program Studi Pendidikan Musik. Tahun 2022 tepatnya pada bulan Januari- Februari penulis telah melaksanakan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SMAN 1 Kedondong. Pada tahun dan bulan yang sama, peneliti juga telah melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Tempel Rejo, Kecamatan Kedondong, Kabupaten Pesawaran, Provinsi Lampung.

MOTTO

“Hendaklah kamu selalu rendah hati, lemah lembut, dan sabar.
Tunjukkanlah kasihmu dalam hal saling membantu.” **Efesus 4:2**

PERSEMBAHAN

Penulis mengucapkan rasa syukur yang sangat mendalam kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan rahmat karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

- 1 Orang tua tercinta penulis yaitu Ibu Martina Sarinem dan Bapak Bertinus Slamet Purnadi atas kasih sayang, doa, semangat, pengorbanan, dan nasihat selama ini. Karya tulis ini untuk kedua orang tua penulis atas semua perjuangan dan keringat yang telah dikorbankan untuk penulis. Penulis berharap dengan selesainya karya tulis ini dapat membanggakan kedua orang tua penulis yang selama ini mengharapkan anaknya menjadi sarjana.
- 2 Kornelia Inaya Prabandari selaku kakak kandung penulis, Damianus Rudi Lestanto selaku kakak ipar penulis, Geulia Rinjani Lohjinawi dan Theodora Gusti Prameswari selaku keponakan penulis, terimakasih atas motivasi, kasih sayang, dukungan demi keberhasilan penulis, dan terimakasih telah menghibur disaat-saat peneliti mengalami kesulitan.
- 3 Seluruh keluarga besar terimakasih selalu memberi dukungan dan doa serta semangat kepada saya sehingga sampai saat ini.
- 4 Teman-teman saya selalu memberikan dukungan dan semangat yang luar biasa kepada saya.
- 5 Almamater tercinta Universitas Lampung.

SANWACANA

Puji syukur penulis haturkan kehadiran Tuhan YME karena berkat dan rahmat serta karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Notasi Balok Bebas *Audio Visual* untuk Siswa SMA Negeri 2 Pringsewu”. Penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang dengan ikhlas hati telah memberikan dukungan, bantuan dan bimbingan pada penelitian skripsi ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan ini dengan baik. Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., IPM., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Prof. Dr. Sunyono, M. Si. Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Dr. Sumarti, M.Hum. selaku ketua jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni.
4. Bapak Hasyimkan, S.Sn., M.A. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Musik dan dosen pembahas.
5. Bapak Afizal Yudha Setiawan, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing I yang telah memberi arahan dan bimbingan pada penelitian ini.
6. Bapak Agung Hero Hernanda, M.Sn. selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing penelitian ini.
7. Bapak Stefanus Pardiyanto, S.Pd selaku guru seni budaya SMA Negeri 2 Pringsewu yang telah membantu penulis dalam proses penelitian.
8. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Musik Universitas Lampung. Terimakasih atas pengalaman dan ilmu pengetahuan selama penulis menempuh pendidikan pada perkuliahan.

9. Bapak Bertinus Slamet Purnadi dan Ibu Martina Sarinem selaku kedua orang tua penulis yang telah mendidik, membimbing, mendukung dan memberikan segalanya sehingga penulis sampai di titik ini.
10. Keluarga kakak kandung penulis Kornelia Inaya Prabandari, Damianus Rudi Lestanto selaku kakak ipar penulis, Giulia Rinjani Lohjinawi dan Theodora Gusti Prameswari selaku keponakan penulis. Terimakasih banyak atas motivasi, kebahagiaan dan perjuangan yang telah diberikan untuk penulis hingga saat ini.
11. *Pakde* Suroto yang telah memberikan kasih sayang seperti kedua orang tua penulis.
12. Keluarga besar serta saudara-saudari penulis, terimakasih atas kasih sayang yang telah diberikan hingga saat ini.
13. Dhewantara Mahdayu Erlangga, terimakasih telah menemani, membantu dan mendukung penulis dalam proses perkuliahan hingga penelitian ini selesai.
14. TUVADM selaku sahabat dari kecil sekaligus keluarga penulis. Terimakasih atas suka duka, dukungan dan semangat yang diberikan selama ini.
15. Afra Rahelita selaku sahabat dan teman-teman NARAYOSA yang telah membantu dalam proses perkuliahan.
16. Teman-teman PSPM 2019 terima kasih telah menjadi keluarga dan memberikan pengalaman selama diperkuliahan.
17. Teman-teman kontrakan Odete, terimakasih atas hari-hari, pengalaman dan telah mendukung peneliti selama perkuliahan.
18. Andrean Pramudyo dan Fani Indra Permana selaku teman seperjuangan dalam penulisan penelitian.

Penulis dengan sepuh menyadari bahwa karya tulis ini belum sempurna dan belum sesuai yang diharapkan. Namun, penulis berharap dengan tulus agar skripsi ini dapat memberikan manfaat untuk para pembacanya.

Bandar Lampung, 1 Agustus 2023

Penulis

Sisilia Anggi Anista

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
LEMBAR PERNYATAAN MAHASISWA	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
MOTTO	ix
PERSEMBAHAN	x
SANWANCANA	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	6
II. TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Penelitian yang Relevan.....	8
2.2 Pembelajaran	10
2.3 Media Pembelajaran	12
2.4 Media <i>Audio Visual</i>	13
2.5 Pengembangan.....	15
2.6 Notasi Balok	17
2.7 Tanda Kunci	21
2.8 Tanda Birama	22
2.9 Tanda Aksidental.....	22
2.10 Kerangka Berfikir	24
III METODE PENELITIAN	25
3.1 Desain Penelitian	25
3.2 Tahap Penelitian	25

3.3	Subjek Penelitian	27
3.4	Sumber Data	27
	3.4.1 Data primer	27
	3.4.2 Data sekunder	27
3.5	Teknik Pengumpulan Data	28
	3.5.1 Wawancara	28
	3.5.2 Observasi	28
	3.5.3 Angket	28
3.6	Teknik Analisis Data	34
IV HASIL DAN PEMBAHASAN		37
4.1	Tahap Pengembangan	37
	4.1.1 <i>Define</i>	37
	4.1.2 <i>Design</i>	45
	4.1.3 <i>Develop</i>	48
	4.1.4 <i>Disseminate</i>	66
V PENUTUP		68
5.1	Kesimpulan	68
5.2	Saran	69
DAFTAR PUSTAKA		70
LAMPIRAN		72

DAFTAR TABEL

Tabel 1.5. Tabel Jadwal Penelitian	7
Tabel 1. Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media.....	29
Tabel 2. Instrumen Penilaian Ahli Media	29
Tabel 3. Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi Notasi Balok	30
Tabel 4. Instrumen Penilaian Ahli Materi Notasi Balok.....	31
Tabel 5. Kisi-Kisi Penilaian Guru	32
Tabel 6. Instrumen Penilaian Guru	32
Tabel 7. Kisi-Kisi Penilaian Siswa	33
Tabel 8. Instrumen Penilaian Siswa.....	33
Tabel 9. Tabel Hasil Penilaian Ahli Materi.....	57
Tabel 10. Komentar dan Saran Dari Ahli Materi	58
Tabel 11. Tabel Hasil Penilaian Ahli Media	59
Tabel 12. Saran dan Masukan dari Ahli Media	60
Tabel 13. Penilaian Guru.....	61
Tabel 14. Komentar dan Saran dari Guru	62
Tabel 15. Hasil Uji kepada Siswa.....	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Gambar Garis Paranada	17
Gambar 2 Gambar Bentuk Not.....	18
Gambar 3 Gambar Not Penuh	18
Gambar 4 Gambar Tanda Istirahat 4 Ketuk	18
Gambar 5 Gambar Not $\frac{1}{2}$	19
Gambar 6 Gambar Tanda Istirahat $\frac{1}{2}$	19
Gambar 7 Gambar Not $\frac{1}{4}$	19
Gambar 8 Gambar Tanda Istirahat 1 Ketuk	20
Gambar 9 Gambar Not Seperdelapan $\frac{1}{8}$	20
Gambar 10 Gambar Tanda Istirahat $\frac{1}{2}$ Ketuk	20
Gambar 11 Gambar Not $\frac{1}{16}$	20
Gambar 12 Gambar Tanda Istirahat $\frac{1}{4}$ Ketuk	21
Gambar 13 Gambar Kunci G.....	21
Gambar 14 Gambar Kunci C.....	21
Gambar 15 Gambar Kunci F	21
Gambar 16 Gambar Tanda Kres	22
Gambar 17 Tanda Mol.....	23
Gambar 18 Tanda Pugar.....	23
Gambar 2.9 Diagram Kerangka Berfikir.....	24
Gambar 3.2.1 Diagram Indikator Capaian Penelitian Berdasarkan Model 4D Modifikasi.....	25
Gambar 19 Tangkapan Layar Materi Garis Paranada.....	40
Gambar 20 Tangkapan Layar Materi. Tanda Kunci	41
Gambar 21 Tangkapan Layar Materi Tanda Birama	42
Gambar 22 Tangkapan Layar Materi Tanda Aksidental.....	42
Gambar 23 Tangkapan Layar Pembuatan Materi Harga Not.....	42
Gambar 24Tangkapan Layar Pembuatan Materi Tanda Istirahat.....	43
Gambar 25 Tangkapan Layar Pembuatan Materi Letak Nada	43
Gambar 26 Tangkapan Layar Pembuatan Materi Solmisasi	44
Gambar 27 Gambar Naskah Video	46
Gambar 28 Gambar Pembuatan Notasi Balok	47
Gambar 29 Gambar Pemilihan Animasi	48
Gambar 30 Gambar Pembuatan Opening Video	49
Gambar 31 Gambar Proses Pembuatan Bagian Materi.....	49
Gambar 32 Tangkapan Layar Video Pertama	50

Gambar 33 Tangkapan Layar Video Kedua Tentang Tanda Kunci	51
Gambar 34 Tangkapan Layar Video Kedua Tentang Tanda Birama	51
Gambar 35Tangkapan Layar Video Kedua Tentang Tanda Aksidental	52
Gambar 36 Tangkapan Layar Video Ketiga Tentang Harga Not dan Tanda Istirahat.....	52
Gambar 37 Tangkapan Layar Video Keempat Tentang Letak Nada dan Tangga Nada.....	53
Gambar 38 Gambar Proses Mengekspor Video Pembelajaran	53
Gambar 39 Gambar Proses Perekaman Audio	54
Gambar 40 Gambar Proses <i>Audio Processing</i>	54
Gambar 41 Gambar Proses Penggabungan <i>Audio</i> dan <i>Backsound</i>	55
Gambar 42 Gambar Proses Mengekspor Video	56
Gambar 43 Tangkapan Layar <i>Audio</i> Narator Sebelum Direvisi	64
Gambar 44 Tangkapan Layar <i>Audio</i> Narator Setelah Direvisi.....	64
Gambar 45 Dokumentasi Presentasi Media Pembelajaran kepada Siswa	65

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan yaitu upaya untuk mengoptimalkan kepribadian individu sesuai dengan nilai serta budaya yang di masyarakat (Djamaluddin, 2014: 130). Sedangkan Arwudarachman, dkk., (2015: 238) berpendapat bahwa pendidikan adalah suatu upaya mendidik generasi muda supaya memiliki ilmu pengetahuan dan kemampuan untuk membekali hidupnya di masyarakat. Dapat diartikan bahwa pendidikan yaitu segala proses pengalaman belajar atau proses pembelajaran yang berlangsung di keluarga, sekolah maupun masyarakat.

Pembelajaran yaitu kegiatan hubungan antara peserta didik dan guru, dengan menggunakan bahan ajar, strategi pembelajaran serta sumber belajar pada kegiatan pembelajaran (Pane & Dasopang, 2017: 337). Pembelajaran merupakan suatu kegiatan atau proses yang ditujukan untuk mengoptimalkan perkembangan siswa seperti perilaku, perasaan, dan keterampilan (Ivan Setiawan 2021: 9). Dari pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran yaitu proses belajar yang dikerjakan secara sadar antara guru dan peserta didik yang bertujuan mendapatkan ilmu dan pengetahuan untuk perkembangan peserta didik.

Pembelajaran yang ada di sekolah tidak hanya didapatkan di kelas saja, tetapi juga didapatkan di luar jam pelajaran di kelas seperti di ekstrakurikuler. Ekstrakurikuler yaitu suatu kegiatan yang dilaksanakan pada saat jam pembelajaran di kelas telah selesai (Sulistio, 2018: 1). Ekstrakurikuler dilakukan setelah jam pembelajaran di kelas selesai atau di luar hari pembelajaran di kelas. Ekstrakurikuler yang ada di sekolah biasanya beraneka ragam, seperti halnya yang ada di SMA Negeri 2

Pringsewu. Di SMA Negeri 2 Pringsewu ini terdapat beberapa ekstrakurikuler, salah satunya yaitu ekstrakurikuler seni.

Ekstrakurikuler seni di SMA Negeri 2 Pringsewu ini berbentuk sanggar. Nama dari sanggar tersebut yaitu sanggar Abra De Awei. Nama Abra De Awei ini diambil dari bahasa sansekerta yang bearti bambu yang bercahaya atau berkilauan. Menurut Bapak Stefanus Pardiyanto selaku guru seni budaya dan pembina ekstrakurikuler seni, ekstrakurikuler seni ini menjadi tempat atau wadah untuk berkumpul dan belajar seni dan budaya Lampung. Sanggar Abra De Awie ini mencakup beberapa ekstrakurikuler seni di dalam nya, antara lain seni musik, seni tari, *modern dance*, dan *beatbox*.

Ekstrakurikuler musik di SMA Negeri 2 Pringsewu menjadi ekstrakurikuler yang banyak digemari oleh siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari anggota ekstrakurikuler musik yang saat ini berjumlah kurang lebih 40 anggota. Ekstrakurikuler musik yang ada di SMA Negeri 2 Pringsewu ini merupakan tempat penyaluran minat dan bakat serta mengasah kemampuan yang dimiliki oleh siswa-siswi yang bergabung dalam ekstrakurikuler ini. Oleh sebab itu anggota dari ekstrakurikuler musik ini adalah mereka yang hobi bermusik atau yang memiliki minat bermusik.

Ekstrakurikuler musik di SMA Negeri 2 Pringsewu ini terdiri dari musik tradisional, vokal dan musik modern atau band. Pada kegiatan ekstrakurikuler ini siwa diberi kebebasan untuk memilih dan memainkan alat musik yang digemari. Setelah peserta didik memilih alat musik yang sesuai dengan keinginan masing-masing, kemudian mereka dikelompokan sesuai alat yang mereka pilih. Setelah itu mereka dibimbing oleh penanggung jawab yakni yang berasal dari kakak kelas. Hal ini dilakukan agar siswa-siswi tidak merasa canggung namun tetap santai dalam berlatih, serta dapat leluasa untuk berekspresi dan bereksplorasi.

Pada saat ekstrakurikuler, peserta didik sangat berantusias dalam mengikuti kegiatan terlebih pada saat praktik memainkan alat musik. Namun banyak peserta didik yang belum faham bahkan tidak tahu dengan teori-teori tentang musik terlebih tentang membaca notasi balok. Hal ini dikarenakan

pada saat ekstrakurikuler, peserta didik langsung diajarkan tentang praktik bermain alat musik dan tidak diajarkan tentang teori dasar dalam musik. Materi notasi balok hanya diajarkan pada saat jam pembelajaran seni budaya di kelas.

Pada saat pembelajaran seni budaya di kelas, peserta didik hanya belajar kurang lebih 2 jam pelajaran dan setiap jam pelajaran memiliki waktu 45 menit. Selain dari terbatasnya waktu pembelajaran di kelas, materi tentang notasi balok hanya disampaikan melalui dua kali pertemuan. Hal ini menjadi faktor peserta didik kurang faham tentang materi notasi balok. Sehingga tidak sedikit peserta didik yang mengikuti ekstrakurikuler seni ini belum faham bahkan ada yang belum bisa tentang notasi balok.

Terbatasnya waktu pembelajaran di sekolah, tentunya guru harus berfikir kreatif dalam mengatasi permasalahan tersebut. Pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai merupakan salah satu solusi dalam mengatasi terbatasnya waktu pembelajaran yang ada di dalam ruang kelas. Media pembelajaran yang ditetapkan yaitu media yang dapat digunakan tanpa batasan waktu. Dengan adanya media pembelajaran diharapkan siswa dapat belajar tidak hanya di ruang kelas saja.

Media pembelajaran yaitu perangkat atau sarana yang dimanfaatkan oleh pendidik guna menyampaikan pesan kepada peserta didik dengan tujuan mendorong peserta didik dalam proses belajar (Tafonao 2018: 103). Media pembelajaran yaitu alat yang dipakai untuk kegiatan pembelajaran, sehingga guru dapat menyampaikan pesan secara jelas, efektif dan efisien (Nurrita 2018: 1740). Dari pendapat tersebut dapat diartikan bahwa alat atau sarana yang digunakan guru untuk menyampaikan materi-materi pembelajaran disebut media pembelajaran. Adapun beberapa macam media pembelajaran adalah; gambar, peta, media audio, media visual, dan media *audio visual*.

Media *audio visual* adalah media penghubung atau penyampaian materi yang memanfaatkan pendengaran dan pandangan sehingga peserta didik mampu mendapatkan keterampilan, pemahaman, dan sikap (Sulfemi 2018: 152). Sehingga dapat diartikan bahwa penyampaian materi dengan

menggunakan alat pembelajaran biasanya dalam bentuk video pembelajaran disebut media *audio visual*. Media *audio visual* ini memiliki kelebihan yaitu mudah digunakan atau dapat diakses dimana saja dan kapan saja oleh peserta didik. Media *audio visual* ini dapat diakses melalui *smartphone*. Hal tersebut sesuai dengan perkembangan zaman, dimana manusia hidup berdampingan dengan *smartphone*.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh penulis, media *audio visual* dalam pembelajaran musik masih diperlukan adanya pengembangan. Pengembangan tersebut diperlukan untuk membantu pendidik dalam proses pembelajaran, serta memudahkan peserta didik dalam belajar. Dengan adanya media *audio visual* peserta didik dapat mengatur waktu belajarnya. Pengembangan media yang dipilih dilakukan secara digital dengan bentuk video pembelajaran, agar media tersebut menjadi media yang menarik dan tidak membosankan.

Berdasarkan pemaparan dari latar belakang pada penelitian ini, maka diperlukan adanya pengembangan media *audio visual* khususnya pada materi notasi balok. Pengembangan ini bertujuan untuk mempermudah proses pemahaman siswa terhadap materi notasi balok, khususnya pada ekstrakurikuler musik di SMA Negeri 2 Pringsewu.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, berikut ini adalah rumusan masalah yang akan diteliti pada penelitian ini yaitu:

- 1.2.1 Bagaimana pengembangan media pembelajaran notasi balok berbasis *audio visual*?
- 1.2.2 Bagaimana kelayakan produk media yang telah dikembangkan?
- 1.2.3 Bagaimana kepraktisan dan kemenarikan produk media yang telah dikembangkan?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

- 1.3.1 Untuk mengembangkan media pembelajaran notasi balok berbasis *audio visual*.
- 1.3.2 Untuk menguji kelayakan produk media yang telah dikembangkan.
- 1.3.3 Untuk mendeskripsikan kepraktisan dan kemenarikan produk media yang telah dikembangkan.

1.4 Manfaat Penelitian

Berikut adalah manfaat yang diharapkan dari penelitian ini:

1.4.1 Guru/Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat memungkinkan guru atau pendidik untuk memanfaatkan produk yang telah dikembangkan guna meningkatkan kemudahan dalam proses pembelajaran

1.4.2 Siswa-siswi ekstrakurikuler musik SMA Negeri 2 Pringsewu

Siswa-siswi ekstrakurikuler musik SMA Negeri 2 Pringsewu dapat menggunakan media *audio visual* tersebut. Media pembelajaran berbasis *audio visual* ini diharapkan dapat mempermudah peserta didik untuk mengakses materi pelajaran dan mengulas kembali materi khususnya materi notasi balok.

1.4.3 Sekolah

Media pembelajaran berbasis *audio visual* dapat digunakan sebagai *alternative* yang meringankan kendala siswa untuk mengikuti pembelajaran.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

1.5.1 Objek Penelitian

Objek penelitian yang dilakukan yaitu video pembelajaran notasi balok berbasis *audio visual* sebagai media pembelajaran musik di sekolah.

1.5.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini yaitu ahli media, ahli materi, guru dan peserta didik ekstrakurikuler musik SMA Negeri 2 Pringsewu. Ahli media dan ahli materi berperan menilai kelayakan dari produk media yang akan dikembangkan. Peserta ekstrakurikuler musik di SMA Negeri 2 Pringsewu, sebagai pengguna yang akan menggunakan produk tersebut.

1.5.3 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 2 Pringsewu, yang beralamat di Jalan Mekarsari No 288 Podosari Kecamatan Pringsewu, Kabupaten Pringsewu, Provinsi Lampung. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 2 Pringsewu.

1.5.4 Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan dalam rentang waktu dari bulan Desember 2022 hingga bulan Mei 2023 dengan estimasi waktu yang dapat dilihat di tabel berikut:

Tabel.1.5 Tabel Jadwal Penelitian

No.	Kegiatan	Waktu									
		Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul
1.	Analisis kebutuhan guru dan siswa (observasi)										
2.	Menyusun proposal										
3.	Melaksanakan penelitian										
4.	Pengolahan data										
5.	Menganalisis dan menyempurnakan hasil penelitian										

Keterangan :

: Sesuai Rencana

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian yang Relevan

Pada saat ini penggunaan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar sangat membantu guru atau pendidik dalam penyampaian materi pembelajaran. Hal ini tentunya sudah banyak dibuktikan oleh penelitian yang sudah ada. Oleh sebab itu, beberapa sumber penelitian terdahulu dan bahan tertulis yang relevan dengan judul penelitian ini digunakan untuk menjadi sumber referensi pada penelitian ini.

Penelitian Louk & Sukoco (2016) yang berjudul Pengembangan Media *Audio Visual* Dalam Pembelajaran Keterampilan Motorik Kasar Pada Anak Tunagrahita Ringan. Penelitian dari Louk & Sukoco menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *R&D*. Tujuan dari penelitian ini yaitu mengembangkan produk pembelajaran *audio visual* yang tepat untuk pembelajaran keterampilan motorik pada anak tunagrahita ringan. Pada penelitian menggunakan teknik pengumpulan data yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi. Penelitian ini menghasilkan suatu produk pengembangan berupa media *audio visual* yang digunakan dalam pembelajaran keterampilan motorik kasar untuk anak-anak dengan tingkat tunagrahita ringan pada kelas bawah. Pada penelitian tersebut dinyatakan bahwa pengembangan produk media pembelajaran telah dinyatakan baik, efektif dan praktis oleh para ahli pembelajaran yang bersangkutan.

Persamaan penelitian dari Louk & Sukoco dengan penelitian ini yaitu keduanya meneliti tentang pengembangan media *audio visual* dalam suatu pembelajaran. Sedangkan perbedaan penelitian Louk & Sukoco dengan penelitian ini yaitu produk yang dihasilkan. Penelitian ini menghasilkan produk dalam bentuk *Digital Versatile Disc (DVD)*, sedangkan pada penelitian yang

akan dilaksanakan menghasilkan produk yaitu video pembelajaran yang akan diunggah pada *Youtube*.

Penelitian Sulistio (2018) yang berjudul Pengembangan Media *Audio Visual* Materi Notasi Balok Di Ekstrakurikuler Seni Musik SMA Negeri 2 Mempawah Hilir. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development*. Penelitian ini menghasilkan sebuah video pembelajaran materi notasi balok. Penelitian ini telah mendapat penilaian dari ahli materi media pembelajaran dan mendapat skor 3 yang dinilai dari bobot materi yang disajikan meliputi; kesesuaian isi dengan kompetensi yang ingin dicapai, kemudian materi yang lengkap dan kekonsistensi materi.

Penelitian Ivan Setiawan (2021) yang berjudul Pengembangan Aplikasi Seniku Seniku Untuk Pembelajaran Seni Budaya Kelas XI Di SMAN 1 Seputih agu Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode *Research And Development*. Penelitian ini menggunakan model modifikasi 4-D Thiagarajan yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran). Tujuan dari penelitian ini yaitu menghasilkan produk pembelajaran berupa aplikasi yang bernama Seniku. Aplikasi seniku ini digunakan pada saat pembelajaran seni budaya ketika pembelajaran daring. Hasil dari penelitian ini yaitu aplikasi ini telah dinyatakan layak oleh dua orang ahli dibidang pengembangan aplikasi. Adapun kelayakan yang diperoleh dari masing-masing ahli memperoleh hasil nilai dari ahli 1 sebesar 70,5 dan nilai dari ahli 2 sebesar 82,3.

Adapun persamaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu model pengembangan yang digunakan dalam penelitian, yaitu menggunakan model pengembangan 4-D Thiagarajan. Adapun perbedaan penelitian ini dari penelitian yang akan penulis laksanakan yaitu media yang dikembangkan. Media yang digunakan pada penelitian sebelumnya menggunakan Android yaitu berupa aplikasi, dan penelitian yang akan dilaksanakan oleh penulis menggunakan media *audio visual* yaitu berupa video pembelajaran.

Penelitian Jelita (2022) yang berjudul Pengembangan Media Video *Solfegio* Terhadap Kemampuan Bernyanyi Siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan (*R&D*). Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi keberhasilan video pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yaitu; angket untuk menguji validitas dan uji coba kelompok kecil. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa video pembelajaran seni musik sangat bermanfaat untuk menambah keterampilan membaca notasi dan bernyanyi pada siswa kelas 6 Sekolah Dasar.

Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan antara lain, penggunaan model pengembangan *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) pada penelitian Jelita 2022. Sedangkan penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D dari Thiagarajan yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilaksanakan yaitu hasil produk pengembangan. Pada penelitian menghasilkan produk berupa video pembelajaran notasi balok.

Dari keempat penelitian tersebut, persamaan pada penelitian ini yaitu penggunaan metode *Research and Development* atau biasa dikenal dengan *R&D*. Penelitian ini menghasilkan suatu produk berupa video pembelajaran tentang membaca notasi balok yang digunakan di ekstrakurikuler musik SMA Negeri 2 Pringsewu. Tidak hanya itu, relevansi antara keempat penelitian diatas dengan penelitian ini yaitu pengembangan suatu media pembelajaran yang berguna untuk membantu serta memfasilitasi kegiatan pembelajaran.

2.2 Pembelajaran

Pembelajaran yaitu kegiatan memperoleh pengalaman dan ilmu pengetahuan yang menghasilkan perubahan tingkah laku serta kemampuan bereaksi interaksi individu dengan lingkungannya (Festiawan, 2020: 6). Pembelajaran yaitu kegiatan yang dilakukan untuk mendukung, dan meningkatkan pengetahuan pada siswa (Faizah, 2020:18). Dari beberapa sumber dapat

diartikan bahwa pembelajaran yaitu proses atau kegiatan mentransfer ilmu dari pendidik atau guru kepada peserta didik.

Menurut Festiawan (2020:13-14) faktor-faktor penunjang proses pembelajaran yaitu:

2.2.1 Faktor Pendidik

Faktor pendidik terdiri dari dua aspek yaitu fisik dan psikis seorang pendidik pada saat proses penyampaian sebuah materi pembelajaran. Kondisi fisik antara lain kondisi fisik dan panca indera yang sehat secara umum. Sedangkan kondisi psikis yang dimaksud meliputi suasana hati atau kejiwaan seorang pendidik, kepribadian serta profesional dari guru tersebut.

2.2.2 Faktor Siswa

Faktor siswa meliputi kondisi fisik dan kondisi psikis. Kondisi fisik meliputi keseatan fisik siswa, dan kondisi fungsi panca indera seorang siswa. Sedangkan kondisi psikis meliputi; minat, bakat, kemampuan dan motivasi diri sendiri.

2.2.3 Faktor Tujuan

Faktor ini adalah faktor penting dalam sukses atau tidaknya suatu proses pembelajaran. Salah satu aspek tujuan pembelajaran yaitu tingkat perkembangan siswa telah sesuai dengan tujuan pembelajaran.

2.2.4 Faktor Materi

Faktor ini yaitu faktor yang dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditentukan oleh pendidik. Dalam proses pembelajaran, aspek utama meliputi kejelasan materi, cara penyajian yang menarik, dan pemilihan jenis materi yang tepat.

2.2.5 Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan ini mempengaruhi proses pembelajaran. Kualitas lingkungan yang baik memiliki dampak positif dalam meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih baik Faktor lingkungan ini meliputi

letak bangunan tempat belajar teman atau orang sekitar saat proses belajarberlangsung.

2.2.6 Faktor Instrumental

Instrumen menjadi faktor yang mendukung pada proses pembelajaran, karena tanpa adanya instrumen pembelajaran proses pembelajaran menjadi lebih sulit. Oleh sebab itu perlu adanya instrumen yang baik serta kesesuaian pada instrumen yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa faktor-faktor penunjang proses pembelajaran tersebut ternyata tidak hanya guru dan siswa yang berperan dalam proses pembelajaran, melainkan ada beberapa faktor lain. Faktor lain yang dimaksud antara lain; faktor materi, faktor tujuan, faktor lingkungan dan faktor instrumental. Faktor-faktor tersebut tentunya akan mempengaruhi berlangsungnya proses pembelajaran.

2.3 Media Pembelajaran

Media adalah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan pada kegiatan pembelajaran (Rohani, 2019:7). Selain itu Luh & Ekayani (2021: 3) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran dan emosi siswa, serta meningkatkan proses pembelajaran. Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yaitu suatu alat yang dirancang untuk membantu dan memudahkan penyampaian materi pembelajaran oleh pendidik atau guru.

Penggunaan media dalam pembelajaran, dapat memudahkan pendidik atau guru untuk menyampaikan materi. Tidak hanya itu media pembelajaran yang unik dan menarik menjadi daya tarik bagi siswa agar lebih fokus dalam proses belajar di sekolah. Dengan menggunakan media pada saat proses pembelajaran pendidik atau guru dapat mengembangkan kreativitasnya masing-masing agar peserta didik tidak merasa bosan pada saat pembelajaran berlangsung.

Adapun macam-macam media pembelajaran antara lain:

2.3.1 Gambar Fotografi

Media fotografi merupakan media yang berupa foto atau gambar. Media gambar fotografi misalnya terdapat pada surat kabar, lukisan, foto, bahkan ilustrasi yang digunakan sebagai alat bantu pada saat proses pembelajaran (Tanjung 2016: 225). Salah satu contoh dari media gambar fotografi yaitu; menggunakan lukisan atau foto pahlawan dalam pembelajaran sejarah agar peserta didik lebih faham dan tahu tentang foto yang ditunjukkan oleh guru.

2.3.2 Media *Audio*

Media *audio* ini berhubungan dengan indera pendengaran. Media *audio* merupakan media yang berhubungan dengan suara. Media *audio* ini seperti radio, perekam suara, telepon, bahkan *voice note* atau pesan suara.

2.3.3 Media Visual

Media visual merupakan media pembelajaran yang mengandalkan indera pengelihatan (Sa'adiyah, dkk 2019: 29). Media visual ini biasanya dipresentasikan atau ditampilkan melalui proyektor pada saat pembelajaran berlangsung. Media visual berfungsi menarik perhatian dan fokus peserta didik pada saat pembelajaran.

2.3.4 Media *Audio Visual*

Media *audio visual* yaitu media yang di dalamnya mencakup gambar dan suara. Media *audio visual* yang biasaya berbentuk video tutorial, dan film pembelajaran.

2.4 Media *Audio Visual*

Media *audio visual* yaitu alat untuk menyampaikan pesan melalui pendengaran dan penglihatan (Rahman 2021: 50). Media *audio visual* tidak hanya mengandalkan indera pendengaran saja, melainkan juga indera penglihatan. Media *audio visual* ini biasanya berbentuk video. Biasanya

media *audio visual* ini digunakan dalam pembelajaran, dan dikemas secara menarik agar tidak membosankan.

Adapun manfaat dari media *audio visual* dalam pembelajaran yaitu:

2.4.1 Memunculkan Rasa Ingin Tahu

Media *audio visual* dapat memicu rasa ingin tahu peserta didik. Hal ini dikarenakan penampilan visual yang menarik yang disertai audio dalam penyampaian materi.

2.4.2 Tidak Membosankan

Maksud dari tidak membosankan yaitu, media *audio visual* sangat bervariasi dalam penggunaannya pada saat pembelajaran. Media *audio visual* merupakan perpaduan antara media audio dan media visual. Perpaduan kedua media ini dapat bervariasi apabila diterapkan dalam pembelajaran. Misalnya dapat berupa video tutorial, video dongeng atau cerita.

2.4.3 Mempermudah Penyampaian

Selanjutnya yaitu media *audio visual* dapat membantu guru dalam penyampaian materi. Hal ini dikarenakan media *audio visual* dapat menarik perhatian peserta didik. Sehingga peserta didik dapat dengan mudah mengerti tentang materi yang disampaikan.

2.4.4 Memastikan Pemahaman

Tidak hanya itu, manfaat lain dari media *audio visual* yaitu dapat memastikan informasi yang didapat atau diterima oleh peserta didik dapat tersampaikan dengan baik. Karena media ini memanfaatkan pendengaran dan pengelihatannya, maka penayangannya dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran, karena media ini dapat diputar ulang kapanpun dan dimanapun.

Menurut Riyanto & Asmara (2018: 74) media *audio visual* yang baik memerlukan gambar dan bobot materi yang baik pula, agar siswa dapat memahami materi dan belajar secara mandiri. Produk media *audio visual* yang dihasilkan harus dilakukan penilaian oleh ahli media dan guru untuk proses verifikasi isi sebelum diberikan kepada siswa.

Adapun kriteria penilaian dalam menilai produk ini yaitu:

1. Penilaian oleh ahli media untuk menilai kualitas produk yaitu meliputi unsur visual, unsur audio dan bahasa, serta unsur pendukung. Unsur visual terdiri dari tampilan, komposisi warna, kualitas gambar dan kualitas efek visual. Unsur audio dan bahasa meliputi kualitas dialog audio, penggunaan kalimat yang efektif, kejelasan Bahasa serta kelengkapan informasi yang disampaikan. Unsur pendukung meliputi kualitas editing dan *mixing*, serta kejelasan teks yang ada di dalam video.
2. Penilaian oleh ahli materi untuk menilai dari isi materi yang dibawakan. Adapun kriteria penilaiannya yaitu; keefektifan dan kemenarikan materi terhadap pembelajaran, kelengkapan dan keruntutan materi, tingkat kemudahan materi, pemberian contoh dan kesesuaian latihan mandiri dengan contoh yang ada.
3. Penilaian oleh guru meliputi unsur media dan isi. Unsur media terdiri dari tampilan, kemudahan penggunaan media, keterbacaan tulisan, *audio* dan suara. Sedangkan unsur isi meliputi kesesuaian materi, kemudahan materi, dan keruntutan materi.
4. Penilaian oleh peserta didik meliputi unsur media dan isi. Unsur media terdiri dari daya tarik tampilan, kejelasan video, keterbacaan teks, komposisi warna, *audio*. Sedangkan unsur isi meliputi: Kejelasan dalam penyampaian materi dan kemudahan materi untuk dipahami oleh siswa, dan kemudahan mengakses media.

2.5 Pengembangan

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Tahun 2002 Nomor 18, pengembangan merupakan kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan untuk menggunakan teori ilmiah yang telah ada dan teknologi yang telah ada untuk mengembangkan teknologi baru. Pengembangan merupakan cara atau metode yang dipakai untuk membuat suatu produk yang telah ada atau bahkan membuat produk baru. Tujuan dari penelitian dan pengembangan yaitu untuk mengembangkan atau menciptakan sebuah produk. Hasil dari penelitian pengembangan ini dapat berupa model

pembelajaran, media pembelajaran, perangkat pembelajaran atau multimedia dan lain-lain.

Pengembangan pada penelitian ini yaitu untuk membuat sebuah produk. Produk ini nantinya akan digunakan sebagai media pembelajaran notasi balok di ekstrakurikuler musik yang ada di SMA Negeri 2 Pringsewu. Dalam penelitian pengembangan, terdapat beberapa metode yang dapat digunakan untuk melaksanakan penelitian. Pada penelitian ini penulis menggunakan metode 4D yang ditulis oleh Thiagarajan, Menurut Thiagarajan (1974: 5) penelitian pengembangan 4D ini dibagi dalam 4 tahapan, yakni: *Define, Design, Develop, dan Disseminate*.

2.5.1 *Define* (Pendefinisian)

Define atau pendefinisian merupakan tahap awal pada model pengembangan 4D. Pendefinisian merupakan tahap analisis dengan melakukan studi lapangan. Pada tahap ini peneliti melakukan langkah-langkah untuk mengembangkan dan menentukan kebutuhan pengembangan (Mulyatiningsih, 2016: 2). Analisis kebutuhan ini disesuaikan dengan kebutuhan produk yang akan dikembangkan.

2.5.2 *Design* (Perancangan)

Setelah melakukan analisis kebutuhan pada tahap *define*, tahap selanjutnya yaitu *design*. Pada tahap ini, peneliti sudah membuat rancangan produk yang akan diunakan dalam pembuatan produk nantinya. Pada tahap ini Thiagarajan membagi tahap perencanaan dalam empat langkah antara lain; penyusunan tes kriteria, pemilihan media yang tepat, memilih format penyajian, dan mensimulasikan rancangan.

2.5.3 *Develop* (Pengembangan)

Setelah rancangan dari produk yang akan dikembangkan telah dibuat, tahapan selanjutnya merupakan tahap *develop*. Pada tahap pengembangan ini, Thiagarajan menyebutkan dua tahap. Tahapan yang pertama yaitu kegiatan dimana para ahli menilai media sesuai dengan keahliannya. Tahap kedua adalah evaluasi desain produk oleh pengguna produk. Evaluasi dan revisi produk dilakukan oleh ahli dalam bidangnya.

Perbaiki materi dan rancangan pembelajaran ini sesuai dengan saran-saran yang didapatkan dari ahli yang telah melakukan penilaian.

2.5.4 *Disseminate* (Penyebarluasan)

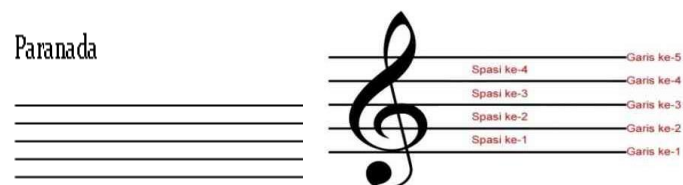
Disseminate merupakan tahapan akhir dari model pengembangan 4D ini. Pada tahap ini, produk hasil revisi pada tahap pengembangan selanjutnya disosialisasikan kepada guru dan peserta didik. Tahapan ini merupakan tahap penyebaran hasil produk yang telah dikembangkan agar bisa langsung digunakan dan dimanfaatkan.

2.6 Notasi Balok

Notasi balok yaitu simbol untuk menandakan tinggi rendahnya suara yang tertulis dalam gambar dan memiliki standar nada yang tetap (Hutasoit,dkk 2021: 19). Notasi balok adalah notasi yang disimbolkan dengan simbol-simbol not. Notasi balok dapat digunakan dimana saja atau berlaku di seluruh penjuru dunia. Peletakan nada pada notasi balok di paranada memudahkan dalam membaca tinggi rendahnya not tersebut. Namun masih banyak orang beranggapan bahwa notasi balok merupakan notasi yang sulit dipahami dan dimengerti. Padahal bagi seseorang yang terjun ke dunia musik, wajib paham dan mempelajari tentang notasi balok.

2.6.1 Garis Paranada











Garis paranada adalah garis yang terdiri dari 5 garis horizontal dan 4 spasi atau ruang kosong (Astuti, 2015: 436). Garis paranada berfungsi untuk meletakkan not balok sesuai dengan tinggi rendahnya nada. Peletakan nada pada notasi balok di paranada memudahkan dalam membaca tinggi rendahnya not tersebut. Berikut merupakan gambar dari garis paranada:



Gambar 1. Garis Paranada

2.6.2. Bentuk Not, Tanda Istirahat dan Nilai Not

Menurut Siswanto & Firmansyah (2018: 117) notasi balok terdiri dari not penuh, not setengah, not seperempat, not seperdelapan, not seperenambelas. Sedangkan tanda diam atau tanda istirahat merupakan lambang atau simbol yang menentukan berapa lama harus berhenti atau beristirahat. Berikut ini merupakan gambar dari bentuk not, tanda istirahat dan nilai not :

Nama Not	Bentuk Not	Tanda Istirahat	Nilai
Not Penuh			4 Ketuk
Not ½			2 Ketuk
Not 1/4			1 Ketuk
Not 1/8			½ Ketuk
Not 1/16			¼ Ketuk

Gambar 2. Nama not, bentuk not, tanda istirahat dan nilai not

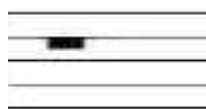
2.6.2.1 Not Penuh dan Tanda Istirahat 4 ketuk.

- Not penuh bernilai 4 ketuk yang artinya 1 Not bernilai 4 ketukan atau 4 hitungan dalam 1 bar. Berikut contohnya



Gambar 3. Not penuh

- Tanda istirahat bernilai 4 ketuk berarti dalam 1 bar harus diam atau istirahat tanpa membunyikan nada selama 4 ketuk. Berikut merupakan gambar dari tanda istirahat 4 ketuk:



Gambar 4. Tanda istirahat 4 ketuk

2.6.2.2 Not seperdua (not ½) dan Tanda Istirahat 2 Ketuk

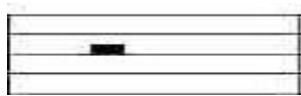
- Not seperdua atau not setengah berbentuk seperti not penuh akan tetapi not ½ ini memiliki tangkai pada not. Not ini bernilai 2 ketuk dalam 1 bar yang artinya not harus

dibunyikan selama 2 ketuk. Berikut merupakan gambar not $\frac{1}{2}$:



Gambar 5. Not $\frac{1}{2}$

- Tanda istirahat bernilai 2 ketuk berarti dalam 1 bar harus diam atau istirahat tanpa membunyikan nada selama 2 ketuk. Berikut merupakan gambar dari tanda istirahat 2 ketuk :



Gambar 6. Tanda Istirahat $\frac{1}{2}$

2.6.2.3 Not $\frac{1}{4}$ dan Tanda Istirahat 1 Ketuk

- Not seperempat ($\frac{1}{4}$) memiliki bentuk seperti not penuh yang dihitamkan pada bagian bawahnya dan memiliki tangkai pada not. Not ini bernilai 1 ketuk dalam 1 bar yang artinya not harus dibunyikan selama 1 ketuk. Berikut merupakan gambar not $\frac{1}{4}$:



Gambar 7. Not $\frac{1}{4}$

- Tanda istirahat bernilai 1 ketuk berarti dalam 1 bar harus diam atau istirahat tanpa membunyikan nada selama 1 ketuk. Berikut merupakan gambar dari tanda istirahat 1 ketuk :



Gambar 8. Tanda Istirahat 1 Ketuk

2.6.2.4 Not Seperdelapan ($1/8$) dan Tanda Istirahat $1/2$ Ketuk

- Not seperdelapan

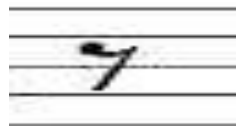
Not seperdelapan memiliki bentuk seperti not $1/4$ hanya saja pada tangkai atau tiangnya diberi 1 bendera. Not ini bernilai $1/2$ ketuk. Berikut merupakan gambar dari not seperdelapan:



Gambar 9. Not Seperdelapan ($1/8$)

- Tanda istirahat $1/2$ ketuk

Tanda bernilai $1/2$ ketuk dalam satu bar yang artinya harus berhenti selama setengah ketuk. Berikut merupakan gambar tanda istirahat $1/2$ ketuk :



Gambar 10.tanda istirahat $1/2$ ketuk

2.6.2.5 Not $1/16$ dan Tanda Istirahat $1/4$

- Not ini bentuknya hampir sama bentuknya dengan not $1/8$, bedanya not ini memiliki 2 bendera pada tangkai not. Nilai not ini yaitu $1/4$ ketuk artinya not dibunyikan selama $1/4$ ketuk. Berikut adalah gambar dari not $1/16$:



Gambar 11.Not $1/16$

- Tanda istirahat $1/4$ ketuk

Tanda bernilai $1/4$ ketuk dalam satu bar yang artinya harus berhenti selama seperempat ketuk. Berikut merupakan gambar tanda istirahat $1/4$ ketuk.



Gambar 12. Tanda Istirahat $1/4$ Ketuk.

2.7 Tanda Kunci

Tanda kunci merupakan atribut yang menunjukkan register atau wilayah suara dari suatu nada (Hidayatullah, 2016:47). Tanda kunci digunakan untuk menunjukkan letak suatu nada di garis paranada. Tanda kunci atau yang biasa disebut dengan *clef* terdiri dari kunci G atau *Treble clef*, kunci C *Alto Clef*, dan kunci F atau *Bass Clef*. Berikut merupakan gambar dan penjelasan dari masing-masing tanda kunci:

2.7.1 Kunci G (Kunci Treble). Kunci G menunjukkan nada G di Paranada.

Nada G ditulis pada garis kedua paranada. Kunci G biasa disebut dengan kunci Biola.



Gambar 13. Kunci G

2.7.2 Kunci C (Kunci Alto). Kunci C menunjukkan nada C di Paranada.

Berikut adalah gambar dari kunci C:



Gambar 14.kunci C

2.7.3 Kunci F (Kunci Bass). Kunci F menunjukkan nada F ada di garis keempat dari paranada. Kunci F biasanya digunakan untuk menuliskan nada yang lebih rendah. Oleh sebab itu, kunci F juga disebut kunci Bass. Berikut meupakan gambar kunci F :



Gambar 15. Kunci F

2.8 Tanda Birama

Fungsi dari tanda birama yaitu untuk menetapkan jumlah hitungan dan nilai setiap birama. Jenis-jenis tanda birama sebagai berikut:

2.8.1 Birama 2/4

Tanda birama 2/4 artinya bahwa setiap satu birama terdapat 2 ketukan. Setiap ketukanya memiliki not seperempat atau terdapat dua not 1/4 pada setiap biramanya.

2.8.2 Birama 3/4

Tanda birama 3/4 berarti setiap satu birama terdapat 3 hitungan, dan setiap hitungannya memiliki tiga not 1/4 dalam setiap birama.

2.8.3 Birama 4/4

Tanda birama 4/4 merupakan tanda birama yang paling sering digunakan. Tanda birama 4/4 menunjukkan bahwa setiap satu birama terdapat 4 hitungan, dan setiap birama terdapat empat not 1/4.

2.9 Tanda Aksidental

Tanda aksidental adalah tanda yang berfungsi untuk mengubah setengah nada dari nada aslinya. Tanda aksidental meliputi tanda kres, tanda mol dan tanda pugar atau tanda natural.

2.9.1 Tanda Kres

Tanda kres atau *sharp* berfungsi untuk menaikkan atau meninggikan setengah nada yang berada dibelakang tanda tersebut. Misalnya nada G jika diberi tanda kres maka nada tersebut akan naik setengah nada dan menjadi nada Gis atau G#.



Gambar 16. Tanda Kres

2.9.2 Tanda Mol

Tanda mol atau *flat* berfungsi untuk merendahkan atau menurunkan setengah nada yang berada dibelakang tanda tersebut. Misalnya nada B jika diberi tanda mol maka nada tersebut akan turun setengah nada dan menjadi nada Bes atau Bb.



Gambar 17. Tanda Mol

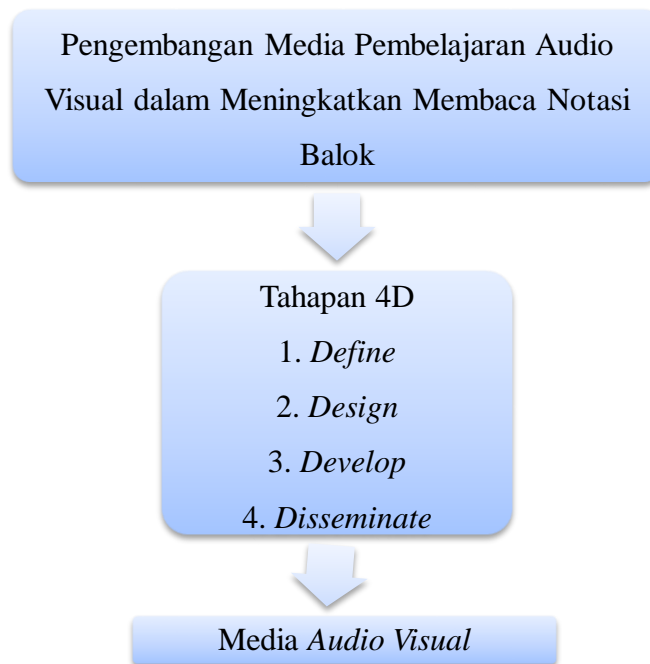
2.9.3 Tanda Pugar

Tanda pugar atau tanda natural merupakan tanda yang berfungsi untuk mengembalikan nada-nada yang semula dinaikan atau diturunkan nadanya menjadi nada awal. Misalnya nada Gis jika diberi tanda pugar maka nada tersebut akan menjadi nada G atau sama dengan nada aslinya.



Gambar 18. Tanda Pugar

2.10 Kerangka Berfikir



Pada penelitian ini, penulis menyusun kerangka berpikir seperti diagram di atas. Setelah itu penulis menentukan metode yang sesuai dengan penelitian yang akan dilaksanakan. Metode yang sesuai dan digunakan pada penelitian ini yaitu metode penelitian pengembangan. Metode pengembangan yang dipilih yaitu 4D oleh Thiagaraja. Tahapan 4D yakni *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate* (Thiagarajan, (1974: 5). Tahapan-tahapan tersebut harus dilaksanakan secara berurutan. Oleh sebab itu dalam diagram digambarkan satu garis lurus ke bawah. Setelah tahapan-tahapan tersebut dilaksanakan, terbentuknya produk akhir dari hasil pengembangan ini.

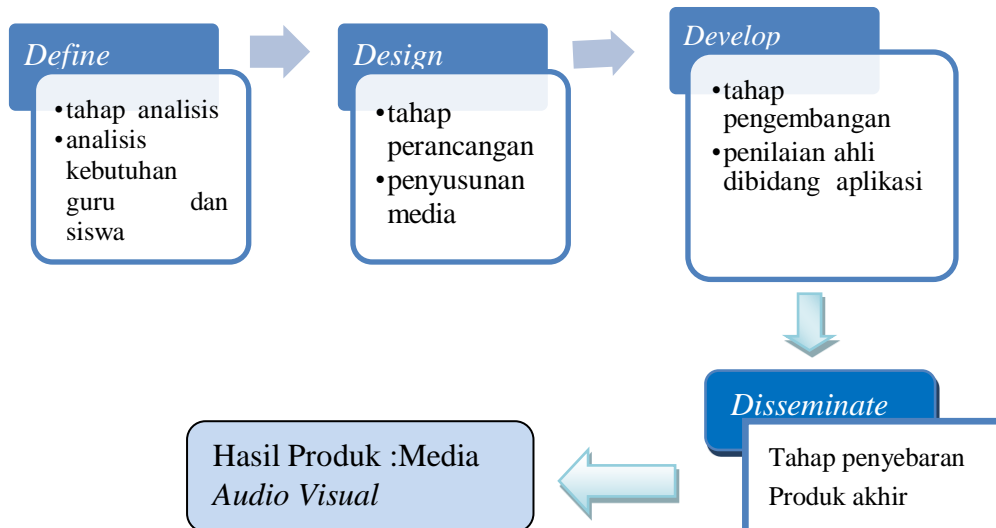
III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode *Research and Development* atau biasa dikenal dengan *R&D*. Penelitian ini menghasilkan suatu produk tertentu. Produk yang dihasilkan pada penelitian ini yaitu video pembelajaran tentang membaca notasi balok yang digunakan di ekstrakurikuler musik SMA Negeri 2 Pringsewu. Tidak hanya itu, tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menilai dan mengetahui keefektifan serta kemenarikan pengembangan media pembelajaran ini agar dapat diterapkan kepada peserta didik.

3.2 Tahap Penelitian

Penelitian ini menggunakan model 4-D Thiagarajan yaitu: *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*



Gambar Diagram Indikator Capaian Penelitian Berdasarkan Model 4-D

Berikut ini merupakan tahapan model 4-D Thiagarajan yaitu:

1 *Define* (Pendefinisian)

Tahap analisis dalam penelitian ini dengan melakukan studi lapangan langsung di Ekstrakurikuler Musik SMAN 2 Pringsewu. Studi lapangan ini dilaksanakan melalui wawancara dengan Bapak Stefanus Pardiyanto S.Pd., selaku pembina ekstrakurikuler musik dan guru mata pelajaran di Sekolah tersebut.

2 *Design* (Perancangan)

Tahap perancangan adalah tahap mengidentifikasi produk yang akan disajikan dalam video pembelajaran ini. Video pembelajaran ini memiliki spesifikasi produk untuk materi yang disajikan:

- a. Menyiapkan materi yang akan dimasukkan kedalam media pembelajaran.
- b. Pembuatan produk yang dikemas dalam bentuk video pembelajaran.
- c. Pengemasan produk yang menarik, agar merangsang peserta didik untuk belajar dan mempermudah dalam memahami materi yang disampaikan.
- d. Video pembelajaran ini diunggah pada sosial media yaitu *Youtube* sehingga mudah diakses oleh peserta didik.

3 *Develop* (Pengembangan)

Tahapan pengembangan ini berisikan penilaian dari seorang ahli dibidang pengembangan media pembelajaran. Tidak hanya itu, produk ini juga dilakukan penilaian oleh pengguna produk yaitu guru, dan siswa-siswi anggota ekstrakurikuler musik. Tahap penilaian ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan pengembangan dari produk, tampilan, isi materi, dan format yang disajikan dalam video pembelajaran yang disajikan.

4 *Disseminate* (Penyebaran)

Tahapan terakhir pada penelitian ini yaitu penyebaran media pembelajaran ke siswa-siswi ekstrakurikuler musik di SMA Negeri 2 Pringsewu. Tahap ini dilakukan untuk mensosialisasikan produk tersebut untuk digunakan dalam pembelajaran.

3.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini yaitu ahli media yaitu Bapak Dr. Rangga Firdaus, M.Kom., ahli materi yaitu Bapak Bian Pamungkas. M.Sn., pembina ekstrakurikuler musik yaitu Bapak Stefanus Pardiyanto, S.Pd., dan peserta ekstrakurikuler musik di SMA Negeri 2 Pringsewu. Ahli media dan ahli materi berperan untuk melakukan penilaian tentang kelayakan dari produk media yang akan dikembangkan. Sedangkan guru dan siswa sebagai pengguna produk dan menilai kemudahan dari produk media yang dikembangkan.

3.4 Sumber Data

Peneliti mendapatkan data penelitian yang bersumber dari hasil observasi, wawancara dari beberapa narasumber, dan sumber pendukung lainnya yang didapatkan dari beberapa referensi buku bacaan yang mendukung untuk melengkapi data pada penelitian ini.

3.4.1 Data primer

Pada penelitian ini, data primer yang didapatkan melalui hasil observasi dan mewawancarai secara langsung subjek penelitian. Peneliti mengumpulkan data atau informasi tersebut dengan menggunakan instrumen yang sebelumnya telah ditetapkan.

3.4.2 Data sekunder

Data sekunder adalah data yang telah tersedia sebelumnya. Data sekunder dapat berupa hasil catatan atau laporan historis yang telah tertulis dalam arsip yang telah dipublikasikan ataupun tidak dipublikasikan. Data sekunder pada penelitian ini yaitu jurnal, skripsi dan buku yang relevan dalam penelitian ini.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini menggunakan berbagai teknik pengumpulan data seperti wawancara, observasi, penggunaan angket, dan dokumentasi. Penggunaan teknik-teknik ini merupakan langkah-langkah yang penting untuk memastikan kelancaran proses penelitian.

3.5.1 Wawancara

Wawancara adalah pertemuan dengan narasumber yang bertujuan untuk mendapatkan informasi atau data (Sugiyono, 2019; 304). Wawancara dalam penelitian ini dilakukan dengan mewawancarai guru seni budaya sekaligus pendamping sanggar yang ada di SMA Negeri 2 Pringsewu yakni Bapak Stefanus Pardiyanto, S.Pd. Tujuan dari kegiatan wawancara ini yaitu untuk mengetahui permasalahan yang dialami siswa-siswi tentang membaca notasi balok.

3.5.2 Observasi

Observasi merupakan kegiatan mengamati sesuatu di lapangan yang menjadi sumber data penelitian (Sugiyono, 2019; 298). Observasi pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang akan diteliti. Kemudian permasalahan tersebut dicatat secara langsung. Sehingga penelitian dalam observasi ini untuk mengambil data yakni mengamati objek penelitian.

3.5.3 Angket

Angket ini bertujuan untuk menilai suatu produk yang telah disajikan. Nantinya angket ini diserahkan kepada ahli media yang menilai tentang produk tersebut. Tidak hanya itu, angket juga diberikan kepada guru dan peserta didik selaku responden dalam penelitian ini.

Tabel 1 Kisi-Kisi Penilaian untuk Ahli Media

No.	Komponen Penilaian	Indikator	Jumlah Butir	Nomor butir
1.	Unsur Visual	Tampilan pembuka	2	1,2
		Tampilan isi	1	3
		Tampilan penutup	2	16,17
		Komposisi warna	1	4,10
		Variasi sudut pengambilan gambar	1	5
		Kualitas <i>property</i> dan <i>lighting</i>	2	6,7
		Kualitas gambar/video	1	8
		Kualitas efek visual (Transisi dan animasi)	1	9
2		Kualitas dialog/audio	1	11

	Unsur Audio dan Bahasa	Keefektifan kalimat yang digunakan	1	12
		Kejelasan dan kelengkapan informasi yang disampaikan dengan bahasa atau kalimat	1	13
3	Unsur Pendukung	Kualitas editing dan <i>mixing</i>	1	14
		Kejelasan <i>caption</i> / teks	1	15

Tabel 2 Instrumen Penilaian Ahli Media

No.	Unsur Penilaian	Skala Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Tampilan bagian pembukaan						
2	Kemenarikan musik pembukaan						
3	Tampilan bagian isi						
4	Kemenarikan musik latar						
5	Kesesuaian antara warna teks dengan warna background						
6	Kejelasan teks untuk dibaca						
7	Kesesuaian komposisi warna pada tampilan layar						
8	Kualitas gambar/video						
9	Kualitas efek visual (Transisi dan animasi)						
10	Kualitas warna/pengaturan warna						
11	Kualitas dialog / audio						
12	Kalimat yang digunakan sudah efektif						
13	Informasi yang disampaikan dengan bahasa atau kalimat secara lengkap dan jelas						
14	Kualitas editing dan <i>mixing</i>						

15	Kejelasan <i>caption</i> / teks						
16	Kejelasan latihan untuk mengulas materi						
17	Tampilan bagian penutup video						
Jumlah							

Tabel 3 Kisi-kisi Penilaian Ahli Materi

No	Indikator	Unsur Penilaian	Jumlah Butir	Nomor Butir
1.	Kualitas Pembelajaran	Penyajian materi dengan media video meningkatkan motivasi belajar siswa	1	1
		Mendorong rasa ingin tahu dan menambah wawasan siswa	2	2 dan 3
		Pemberian contoh-contoh dan latihan mandiri	2	4 dan 5
		Kemampuan media untuk mempermudah siswa belajar	1	6
		Kejelasan dan keefektifan materi dalam penyampaian materi	2	7 dan 8
2.	Isi Materi	Materi yang disajikan secara lengkap dan runtun	2	9 dan 10
		Materi mudah untuk dipahami oleh siswa	1	11
		Ketepatan gambar dan video dalam mendemonstrasikan materi yang dimaksud	1	12
3.	Kualitas Penyajian	Kualitas suara dalam memperkuat atau penyampaian materi	1	13
		Bahasa yang digunakan dalam penyampaian materi mudah dipahami	1	14
		Kualitas penyajian gambar (foto) dalam memperkuat proses pemahaman	1	15

Tabel 4. Instrumen Penilaian untuk Ahli Materi

No	Indikator	Unsur Penilaian	Skor					Keterangan
			1	2	3	4	5	
1.	Kualitas Pembelajaran	Penyajian materi dengan media video meningkatkan motivasi belajar siswa						
		Mendorong rasa ingin tahu siswa						
		Menambah pengetahuan siswa						
		Pemberian contoh-contoh latihan dalam penyajian materi						
		Latihan mandiri sesuai dengan contoh yang diberikan						
		Kemampuan media untuk mempermudah siswa belajar						
		Kejelasan dalam penyampaian materi						
		Keefektifan materi terhadap pembelajaran						
2.	Isi Materi	Keruntutan dalam penyampaian materi						
		Kelengkapan materi yang disajikan						
		Tingkat kemudahan materi untuk dipahami oleh siswa						
		Ketepatan gambar dan video dalam mendemonstrasikan materi yang dimaksud						
3.	Kualitas Penyajian	Kualitas suara dalam memperkuat atau penyampaian materi						
		Bahasa yang digunakan dalam penyampaian materi mudah dipahami						

		Kualitas penyajian gambar (foto) dalam memperkuat proses pemahaman						
--	--	--	--	--	--	--	--	--

Tabel 5 Kisi-Kisi Penilaian Guru

No.	Komponen Penilaian	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
1.	Media	Tampilan	4	1,2,3,4
		Kemudahan penggunaan media	1	5
		Keterbacaan tulisan	1	6
		<i>Audio</i> atau suara	2	7,8
2.	Isi	Kesesuaian materi	2	9,10
		Materi yang disajikan mudah untuk dipahami	1	11
		Keruntutan materi	1	12
		<i>Interaktivitas</i> produk dengan siswa	2	13,14

Tabel 6 Instrumen Penilaian Guru

No.	Unsur Penilaian	Skala Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Tampilan produk secara keseluruhan disajikan secara menarik						
2.	Kejelasan gambar						
3.	Kejelasan video						
4.	Kemenarikan video yang dibuat						
5.	Kemudahan mengakses media						
6.	Kejelasan dan keterbacaan teks						
7.	Kemenarikan musik latar yang digunakan						
8.	Kejelasan suara pemateri						
9.	Kesesuaian materi yang dijelaskan						
10.	Materi yang dijelaskan sesuai dengan tujuan pembelajaran						
11.	Penjelas materi mudah untuk dipahami						

12.	Keruntutan materi						
13.	Mendorong rasa ingin tahu siswa						
14.	Produk yang disajikan menarik dan dapat membangkitkan motivasi belajar pada siswa						
Jumlah							

Tabel 7 Kisi-Kisi Penilaian Siswa

No.	Komponen Penilaian	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
1	Media	Daya tarik tampilan	2	1,2
		Kejelasan foto dan video	2	3,4
		Keterbacaan Teks	1	5
		Komposisi warna	1	6
		<i>Audio</i> (suara)	2	7,8,
2	Isi	Kejelasan penyampaian materi dan kemudahan materi untuk dipahami	2	9,10
		Kemudahan mengakses media	1	11

Tabel 8 Instrumen Penilaian Siswa

No.	Unsur Penilaian	Skala Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Tampilan produk secara keseluruhan disajikan secara menarik						
2.	Kejelasan gambar						
3.	Kejelasan video						
4.	Kemenaarikan video yang dibuat						
5.	Kemudahan mengakses media						
6.	Kejelasan dan keterbacaan teks						
7.	Kejelasan suara pameri						
8.	Kemenaarikan produk untuk membangkitkan motivasi belajar pada siswa						
9.	Mendorong rasa ingin tahu siswa						

10.	Media pembelajaran yang dikembangkan dapat membantu belajar siswa.						
11.	Kesesuaian materi yang dijelaskan						
12.	Kemudahan penjabaran materi untuk dipahami						
13.	Pemberian contoh-contoh latihan dalam penyajian materi						
14.	Latihan mandiri sesuai dengan contoh yang diberikan						
15.	Video dan foto yang disajikan mempermudah belajar						
	Jumlah						

3.6 Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini, teknik analisis data digunakan untuk melakukan analisis terhadap data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengevaluasi sejauh mana kemudahan, kelayakan, dan daya tarik suatu produk. Data tersebut diperoleh dari tabel respon ahli materi, ahli media, guru, dan siswa terhadap kelayakan produk yang telah dibuat. Selanjutnya data diproses dan dianalisis secara deskriptif dengan teknik rentang nilai. Teknik rentang nilai yaitu menggambarkan secara sistematis atau deskriptif hasil dari proses pengembangan produk yang ditulis dalam kata-kata.

Untuk menghitung nilai rata-rata dari penilaian produk yang telah dikembangkan, dapat menggunakan rumus berikut:

3.6.1 Mencari Nilai Responden

Setelah seluruh data dari responden dikumpulkan, data kemudian akan diolah menggunakan rumus berikut

$$X_i = \frac{\Sigma X}{N}$$

Keterangan:

X_i = skor rata-rata

ΣX = jumlah skor

N = jumlah butir pernyataan

Rata-rata skor yang telah didapatkan, kemudian dikonversikan menjadi data kualitatif skala lima, dengan acuan rumus pada tabel 9:

Tabel Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif dengan Skala Lima

Rumus	Perhitungan	Kriteria
$X > Xi+1,80SBi$	$X > 4,21$	Sangat Baik
$Xi+0,60SBi < X \leq Xi+1,80Si$	$3,40 < X \leq 4,2$	Baik
$Xi -1,80SBi < X \leq Xi+0,60SBi$	$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup
$Xi -1,80SBi < X \leq Xi-0,60SBi$	$1,79 < X \leq 2,60$	Kurang
$X \leq Xi - 1,80SBi$	$X \leq 1,79$	Sangat Kurang

Sumber: (Setiawan & Pradoko, 2019) Pengembangan Multimedia Pembelajaran Angklung Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas. V. *Jurnal Inovasi Teknologi*

Keterangan:

Rerata skor ideal (Xi)

$Xi = \frac{1}{2}$ (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

Simpangan baku skor ideal (SBi)

$SBi = \frac{1}{6}$ (skor maskmial ideal – skor minimal ideal)

X = Skor empiris

3.6.2 Mencari Nilai Rata-Rata dari Seluruh Responden

Selain itu, untuk menghitung skor rata-rata dari penilaian yang melibatkan lebih dari satu subjek terhadap produk, dapat digunakan rumus berikut yang dapat dilihat pada Rumus:

$$Xi = \frac{\Sigma X}{N}$$

Keterangan: Xi = skor rata-rata

ΣX = jumlah skor

N = jumlah responden

V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini merupakan pengembangan media pembelajaran notasi balok berbasis *audio visual* yang dipakai untuk membantu dan mempermudah kegiatan pembelajaran peserta didik. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*. Dalam metode *R&D* ini, peneliti menggunakan model 4-D oleh Thiagarajan. Model 4-D memiliki 4 tahapan yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Adapun kesimpulan yang didapat pada penelitian ini yaitu:

- 5.1.1 Proses pengembangan produk telah menghasilkan sebuah media pembelajaran berbasis audio visual dalam bentuk video pembelajaran notasi balok. Video pembelajaran tersebut dapat digunakan untuk membantu permasalahan yang ada di lapangan.
- 5.1.2 Video pembelajaran notasi balok ini sudah dinyatakan layak oleh ahli media dan ahli materi. Adapun skor kelayakan telah didapat dari masing-masing ahli yaitu 4,3 skor dari ahli materi dan 4,2 skor dari ahli media. Penilaian terhadap produk pengembangan ini melibatkan tidak hanya ahli materi dan ahli media, tetapi juga melibatkan guru dalam menentukan aspek kelayakan. Uji coba dan penilaian dilakukan oleh guru sebagai bagian dari proses evaluasi keseluruhan. Hasil uji coba yang telah dilakukan di lapangan menghasilkan skor sebesar 3,8. Sedangkan skor yang didapatkan dari penilaian guru yaitu sebesar 4 skor. Berdasarkan seluruh hasil nilai yang telah didapatkan, video pembelajaran notasi balok dapat membantu mengatasi permasalahan yang ada di lapangan.

5.1.3 Video pembelajaran notasi balok ini dapat dikatakan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini telah dibuktikan dari seluruh aspek penilaian yang telah dilakukan peneliti kepada siswa dan guru. Penggunaan video pembelajaran notasi balok ini dapat mengatasi permasalahan yang ada di lapangan.

5.2 Saran

Pada penelitian dan pengembangan ini, materi yang dikembangkan tidak hanya materi notasi balok. Peneliti mungkin juga dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis *audio visual* dengan materi-materi lain terkait dengan pembelajaran seni budaya.

Daftar Pustaka

- Al Azka, H. H., Setyawati, R. D., & Albab, I. U. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(5), 224–236.
- Asih, T. (2018). Perkembangan Tingkat Kognitif Peserta Didik Di Kota Metro. *Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi* 2, 9–17.
- Astuti, E., & Kom, M. (2015). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Notasi Musik Piano Untuk Melatih Meningkatkan Kecerdasan Manusia Menggunakan Visual Basic 6.0. *Seminar Nasional Informatika*, 435–441.
- Arwudarachman, D., Setiadarma, W., & Marsudi. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Menggambar Bentuk Siswa Kelas XI. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 03 Nomor 0, 237–243.
- Djamaluddin, A. (2014). Filsafat Pendidikan. *Istiqlah: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 1(2), 135.
- Faizah, S. N. (2020). Hakikat Belajar Dan Pembelajaran. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 175.
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Jurnal K*, 1–17.
- Hidayatullah, R., & Hayimkan (2016). *Dasar-dasar musik*. Yogyakarta: Arttex.
- Hutasoit, D., Sihombing, L. B., & Wiflihani, W. (2021). Penggunaan Metode Picture And Picture terhadap Kemampuan dalam Membaca Notasi Balok Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama. *Jotika Journal in Education*, 1(1), 18–24.
- Jasmani, J. P., & Volume, O. (2016). *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga Volume 1 Nomor 1. April 2016*. 1(April), 38–47.
- Jelita, V. S. (2022). Pengembangan media video solfeggio terhadap kemampuan bernyanyi siswa sekolah dasar. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 4(3), 295–303.
- Labahi, P. A. (2019). Penerapan Metode “Brainstorming” pada Diklat Masyarakat

- Budidaya dan Pengolahan Aren Kabupaten Pangkep. *Jurnal Ecosystem*, 19(1), 1–9.
- Louk, M. J. H., & Sukoco, P. (2016). Pengembangan media audio visual dalam pembelajaran keterampilan motorik kasar pada anak tunagrahita ringan. *Jurnal Keolahragaan*, 4(1), 24.
- Luh, N., & Ekayani, P. (2021). Pentingnya penggunaan media siswa. *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa, March*, 1–16.
- Mulyatiningsih, E. (2016). *Pengembangan Model Pembelajaran. Endang*. 35,110,114,120,121.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333.
- Rahman, R. H. (2021). Penerapan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Akhlak Anak Sekolah Dasar Di Masa Pandemi. *Islamika : Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 21(01), 46–54.
- Rahayu, A. S. (2017). Penerapan Metode Kodaly Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Notasi Solmisasi Siswa Pada Materi Simbol Nada. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 501–510.
- Riyanto, N., & Asmara, A. P. (2018). Penilaian Kualitas Media Audio Visual Tentang Karakteristik Larutan Asam Basa Untuk Siswa Sma/Ma. *Jurnal Pendidikan Sains (Jps)*, 6(1), 73.
- Rohani. (2019). Diktat Media Pembelajaran. *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 1–95.
- Sa'dyah, Halimatus., Mo. Zaiful Rosyid., & Nanda Septiana (2019). Ragam Media Pembelajaran. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Setiawan, A. Y., & Pradoko, S. (2019). Pengembangan multimedia pembelajaran angklung untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 69–79.
- Setiawan, Ivan., (2021). Pengembangan Aplikasi *Seniku* Untuk Pembelajaran Seni Budaya Kelas XI Di SMAN 1 Seputih Agung. *Skripsi*. Bandar Lampung: Universitas Lampung.
- Siswanto, S., & Firmansyah, F. (2018). Pemahaman Metrik dalam Membaca Notasi

- Balok. *Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 3(3), 115–124.
- Sulfemi, W. B. (2018). Penggunaan Metode Demontrasi Dan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ips. *Jurnal Pendas Mahakam*, 3(2), 151–158.
- Sulistio, A. (2018). Pengembangan Media Audio Visual Materi Notasi Balok di Ekstrakurikuler Seni Musik SMA Negeri 2 Mempawah Hilir. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7 (3), 1–9.
- Sugiyono, (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Alfabeta: Bandung
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.
- Tanjung, M. R. (2016). Fotografi Ponsel (Smartphone) Sebagai Sarana Media Dalam Perkembangan Masyarakat Modern. *Proporsi : Jurnal Desain, Multimedia Dan Industri Kreatif*, 1(2), 224–234.
- Thiagarajan, S. (1974). Instructional development for training teachers of exceptional children. *A Sourcebook*, Mc, 195.
- Zainab, K.S. (2020). Desain Program Pembelajaran Perspektif Keberagaman Peserta Didik Sekolah Menengah Atas. *Attractive: Innovative Education Journal*, Vol2, No 2.