Pengembangan Pembelajaran Alat Musik Melodis Sederhana Menggunakan Model Project Based Learning di Kelas IV Sekolah Dasar

Fadilla Aryanti¹, Mansurdin²

¹²Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Padang
e-mail: dillaaryanti17@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik pada pembelajaran seni musik dikarenakan kurangnya dalam menyediakan media pembelajaran pada proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media alat musik melodis sederhana dan video animasi yang valid dan praktis dengan menggunakan model project based learning (PjBL). Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. Hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran alat musik melodis sederhana dan video animasi memperoleh tingkat kevalidan 92% dari aspek materi, 97% dari aspek bahasa dan 95% dari aspek media. Pada uji praktikalitas respon guru memperoleh persentase sebesar 100% dan hasil praktikalitas respon peserta didik mendapatkan persentase sebesar 99%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran alat musik melodis sederhana dan video animasi pada pembelajaran seni musik kelas IV SD telah dinyatakan sangat valid dan sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: *Alat Musik, ADDIE, PjBL*

Abstract

This research is motivated by the low learning outcomes of students in music learning due to the lack of provision of learning media in the learning process. This study aims to develop simple melodic musical instrument media and animated videos that are valid and practical using the project-based learning (PjBL) model. This research uses the ADDIE model, which consists of five stages, which are analysis, design, development, implementation and evaluation. The results of the research on the development of learning media for simple melodic musical instruments and animated videos obtained a validity level of 92% for the material aspect, 97% for the language aspect and 95% for the media aspect. In the practicality test, the teacher's response obtained a percentage of 100% and the results of the student's response practicality obtained a percentage of 99%. Thus, it can be concluded that the learning media for simple melodic musical instruments and animated videos in the learning of music in grade IV SD have been declared valid and practical to use in the learning process.

Keywords : *Musical Instruments, ADDIE, PjBL*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan semua hal tentang pengetahuan dan pembelajaran yang terjadi sepanjang hidup di berbagai lingkungan yang dapat mempengaruhi pertumbuhan setiap orang. Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan suasana dan proses pembelajaran di mana peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan dan keterampilan yang diperlukan (Rahman, dkk. 2022).

Berdasarkan Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 (Sujana, 2019) tentang sistem Pendidikan Nasional mengatakan bahwa tujuan pendidikan Nasional yaitu “Berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Kurikulum yang digunakan dalam pembelajaran pada saat ini adalah kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka diperkenalkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Hal ini sesuai dengan pernyataan Nadiem Makarim selaku menteri pendidikan yang menyatakan bahwa kurikulum merdeka adalah inovatif yang menciptakan suasana belajar yang nyaman tanpa membebani guru dan peserta didik (Nasution, 2021). Kurikulum merdeka memberikan kebebasan bagi guru untuk menggunakan berbagai perangkat ajar sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan aplikasi yang menyediakan berbagai referensi bagi guru untuk terus mengembangkan praktik mengajar secara mandiri.

Pembelajaran di sekolah menggunakan beberapa model pembelajaran. Salah satunya model pembelajaran yang digunakan adalah *project based learning* (PjBL). *Project based learning* adalah proses pembelajaran secara langsung yang melibatkan peserta didik dalam membuat proyek. Model pembelajaran ini meningkatkan kemampuan peserta didik untuk memecahkan masalah dalam mengerjakan proyek yang dapat menghasilkan sebuah produk (Sari & Angreni, 2018).

Media dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta minat dari peserta didik (Junaidi, 2019). Media pembelajaran adalah alat komunikasi yang memudahkan penyampaian pesan dari penyampai ke penerima dan dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar, meningkatkan rasa penasaran serta memberikan lebih banyak informasi (Purnama & Pramudiani, 2021).

Media video pembelajaran merupakan salah satu media inovatif, audio visual yang dapat menunjang pembelajaran menjadi lebih menarik. Video pembelajaran dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi dengan memanfaatkan teknologi serta dapat mengembangkan dan mengeksplorasi penggunaan video pembelajaran (Rahmawati & Atmojo, 2021).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di dua Sekolah Dasar yaitu SDN 02 Talawi dan SDN 03 Padang Ganting guru mengimplementasi seni musik sebagai pembelajaran seni budaya yang akan diajarkan kepada peserta didik di kelas IV. Seni Musik adalah suatu karya musik yang menyampaikan pikiran dan perasaan melalui unsur – unsur musik yaitu irama, melodi, harmoni, bentuk lagu dan ekspresi (Irawana & Desyandri, 2019). Musik ialah seni yang menggabungkan nada atau suara dalam urutan, kombinasi dan hubungan temporal untuk membuat komposisi suara yang konsisten (Hutabarat, 2020). Musik dalam penggunaan instrumen biasanya menghasilkan nada – nada yang harmonis. Salah satunya musik yang menghasilkan instrument yaitu alat musik melodis. Alat musik melodis adalah alat musik yang memiliki kemampuan untuk menghasilkan nada dan irama sehingga menghasilkan komposisi musik yang menyenangkan. Contoh alat musik melodis yaitu gitar, panflute, pianika, seruling (Aida Fitri, 2022).

Adapun permasalahan yang ditemukan yaitu 1)Guru masih kurang dalam menyediakan media pembelajaran 2) Media pembelajaran mencakup tulisan 3) Media pembelajaran yang digunakan oleh guru tidak melibatkan peserta didik. Permasalahan tersebut menimbulkan dampak bagi peserta didik yaitu 1)Peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran 2)Menimbulkan kebosanan pada peserta didik dalam belajar 3)Kurangnya minat peserta didik dalam memperhatikan guru saat menjelaskan materi sehingga tujuan pembelajaran belum tercapai secara maksimal.

Solusi yang peneliti tawarkan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi peneliti mengembangkan media pembelajaran alat musik melodis sederhana dengan

menggunakan barang yang ada di kehidupan sehari – hari dan media video pembelajaran sebagai tutorial. Media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan jelas dan mempersingkat waktu.

METODE

a. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau dikenal dengan *Research & Development (R&D)*. Menurut Indah & Yunisrul, (2021) penelitian jenis ini digunakan untuk membuat produk dan menguji seberapa efektif produk ini. Peneliti menggunakan model penelitian pengembangan ADDIE.

b. Prosedur Penelitian

Peneliti menggunakan model penelitian pengembangan ADDIE. Model penelitian ADDIE memiliki lima langkah dalam pelaksanaannya yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Vivien Pitriani, 2021).

1. Tahap Analisis

Tahap analisis mencakup analisis materi dan analisis kebutuhan guru dan peserta didik. Tahap ini dilakukan untuk membantu proses perancangan dengan mengumpulkan data melalui pengisian angket analisis kebutuhan.

2. Tahap Desain

Tahap desain ini bertujuan untuk membuat produk yang dirancang. Tahap ini berfokus pada pemilihan materi yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan peserta didik. Menyiapkan alat dan aplikasi yang akan digunakan untuk membuat produk alat musik melodis sederhana dan video animasi sebagai media ataupun sumber belajar

3. Tahap Pengembangan

Pengembangan ialah tahap membuat dan menguji kevalidan dan kepraktisan produk. Produk yang sudah dirancang kemudian diuji validitasnya kepada ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Produk dinyatakan valid oleh para ahli, produk yang sudah divalidasi kemudian diperbaiki sesuai dengan masukan dan saran validator untuk memperbaiki media pembelajaran. Setelah produk dinyatakan valid dilakukan uji coba skala terbatas untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran.

4. Tahap Implementasi

Tahap implementasi adalah tahap untuk mengimplementasikan media pembelajaran yang sudah melalui uji validitas dan praktikalitas. Tujuannya adalah untuk menilai apakah produk ini layak digunakan, setelah melalui proses uji validitas dan praktikalitas dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

5. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan pada tahap uji coba dan tahap implementasi dengan meminta guru dan peserta didik untuk mengisi angket sebagai respon dalam menggunakan media pembelajaran yaitu alat musik melodis sederhana dan video animasi.

c. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Instrumen yang digunakan dalam penelitian yaitu 1) Instrumen validasi media yang terdiri dari angket uji validitas ahli materi, ahli bahasa dan ahli media 2) Instrumen praktikalitas yang terdiri dari angket respon guru dan angket respon peserta didik sekolah dasar.

d. Teknis Analisis Data

Data penelitian ini berasal dari hasil validasi media pembelajaran oleh para ahli. Hasil uji coba yang dilakukan termasuk data kepraktisan dan kevalidan media pembelajaran alat musik melodis. Kriteria penilaian dari tiap

pilihan jawaban oleh validator adalah Sangat Baik (SB) dengan skor 5, Baik (B) dengan skor 4, Cukup (C) dengan skor 3, Kurang Baik (KB) dengan skor 2 dan Sangat Kurang (SK) dengan skor 1. Pada kriteria penilai dari tiap pilihan jawaban oleh guru dan peserta didik adalah Sangat Setuju (SS) dengan skor 4, Setuju (S) dengan skor 3, Tidak Setuju (TS) dengan skor 2 dan Sangat tidak setuju (STJ) dengan skor 1.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pada pengembangan alat musik melodis sederhana dan video animasi dengan menggunakan model project based learning di kelas IV sekolah dasar memperoleh hasil sebagai berikut.

a. Analysis (Analisis)

Hasil analisis yang telah dilaksanakan, kebutuhan guru diketahui sebagai berikut: a) Guru membutuhkan media pembelajaran yang membuat peserta didik aktif dan kreatif b) Guru membutuhkan media pembelajaran yang variatif dan menarik. c) Guru membutuhkan media pembelajaran yang berbasis teknologi sehingga menarik dan membuat peserta didik semangat dalam belajar. Sedangkan hasil analisis kebutuhan peserta didik yaitu a) Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang kreatif dan menarik b) Peserta didik membutuhkan media pembelajaran berbasis teknologi dan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam belajar

b. Design (Perancangan)

Peneliti merancang media pembelajaran alat musik melodis sederhana yaitu membuat alat musik melodis dari sedotan menjadi alat musik "panflute" dan video animasi sebagai sumber materi atau tutorial dalam membuat alat musik sederhana.

c. Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan alat musik melodis sederhana dengan menggunakan sedotan dan video animasi pada pembelajaran seni musik di kelas IV dengan kegiatan validasi oleh ahli validasi materi, validasi bahasa dan validasi media.

1. Validasi Materi

Uji validasi materi dilakukan dengan cara melakukan penilaian terhadap modul pembelajaran menggunakan angket/lembar validasi. Uji validasi materi dilakukan sebanyak dua kali. Uji validasi pertama dilaksanakan pada tanggal 21 Mei 2024 dan untuk validasi kedua dilaksanakan pada tanggal 23 Mei 2024.

Tabel 1 Hasil Analisis Validasi Materi

Validasi	Jumlah Skor	Persentase	Kategori
1	31	77%	Valid
2	37	92%	Sangat Valid

2. Validasi Bahasa

Uji validitas dilakukan dengan menggunakan angket/lembar validasi. Pengambilan data dilakukan sebanyak satu kali yang dilaksanakan pada tanggal 22 Mei 2024.

Tabel 2 Hasil Analisis Validasi Bahasa

Validasi	Jumlah Skor	Persentase	Kategori
1	97	97%	Sangat Valid

3. Validasi Media

Uji validitas dilakukan dengan menggunakan angket/lembar validasi. Pengambilan data dilakukan sebanyak satu kali yang dilaksanakan pada tanggal 21 Mei 2024.

Tabel 3 Hasil Analisis Validasi Media

Validasi	Jumlah Skor	Persentase	Kategori
1	38	95%	Sangat Valid

d. Implementasi

Pada tahap ini media pembelajaran alat musik melodis sederhana dan video animasi yang sudah dikembangkan kemudian diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Penelitian dilaksanakan di SDN 02 Talawi sebagai sekolah uji coba dengan subjek sebanyak 30 peserta didik dan guru kelas IV. SDN 03 Padang Ganting sebagai sekolah penelitian dengan subjek sebanyak 12 peserta didik dan guru kelas IV. Tujuan dilakukan penelitian ini untuk melihat apakah produk yang dikembangkan dan sudah melewati tahap uji validitas dan uji praktikalitas tersebut layak digunakan dalam proses pembelajaran di SD.

Tabel 4 Hasil Praktikalitas Respon Guru

Intansi	Jumlah Skor	Persentase
SDN 02 Talawi	27	96%
SDN 03 Padang Ganting	28	100%

Berdasarkan tabel praktikalitas respon guru dari kedua sekolah yang disajikan diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yaitu alat musik melodis sederhana dan video animasi yang telah dikembangkan mencapai tingkat yang termasuk dalam kategori "sangat praktis"

Tabel 5 Hasil Praktikalitas Respon Peserta Didik

Intansi	Jumlah Skor	Persentase
SDN 02 Talawi	27	96%
SDN 03 Padang Ganting	28	100%

Berdasarkan tabel praktikalitas respon peserta didik dari kedua sekolah yang disajikan diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yaitu alat musik melodis sederhana dan video animasi yang telah dikembangkan mencapai tingkat yang termasuk dalam kategori "sangat praktis"

e. Evaluasi

Tahap akhir dari penelitian yang dilaksanakan adalah evaluasi. Pada tahap ini, evaluasi diperoleh berdasarkan hasil penilaian angket respon guru dan peserta didik terhadap alat musik melodis sederhana dan video animasi yang telah dikembangkan. Angket tersebut dapat dilihat apakah penerapan media pembelajaran ini sesuai dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Media alat musik melodis sederhana dan video animasi dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari

pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran serta mendorong proses pembelajaran yang optimal (Anesya & Mansuridin, 2023).

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan. Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian pengembangan media pembelajaran konvensional alat musik melodis sederhana dan video animasi. Hasil uji validasi dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 6 Rata – Rata Hasil Validasi

No	Aspek yang divalidasi	Skor Penilaian Validator	Keterangan
1	Aspek Materi	92%	Sangat Valid
2	Aspek Bahasa	97%	Sangat Valid
3	Aspek Media	95%	Sangat Valid
Rata – Rata		94,6%	Sangat Valid

Uji coba media pembelajaran alat musik melodis sederhana dan video animasi pada angket respon guru di sekolah uji coba memperoleh hasil 96% dengan kategori “Sangat Praktis” dan sekolah penelitian memperoleh hasil 100% dengan kategori “Sangat Praktis”

Uji coba media pembelajaran alat musik melodis sederhana dan video animasi pada angket respon peserta didik di sekolah uji coba memperoleh hasil 89% dengan kategori “Sangat Praktis” dan sekolah penelitian memperoleh hasil 99% dengan kategori “Sangat Praktis”.

SIMPULAN

Hasil penelitian pengembangan alat musik melodis dan video animasi kelas IV mendapatkan hasil dari uji validitas ahli materi dalam kategori sangat valid, uji validitas ahli bahasa sangat valid dan uji validitas media dalam kategori sangat valid. Hasil uji praktikalitas di sekolah uji coba memperoleh hasil dengan kategori sangat praktis bagi respon guru dan peserta didik. Hasil uji praktikalitas di sekolah penelitian memperoleh hasil dengan kategori sangat praktis bagi respon guru dan peserta didik. Hasil ini membuktikan bahwa media yang dikembangkan dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aida Fitri, dkk. (2022). *Instrumen Musik Ekstrakurikuler Pianika di SDN 2 Puja Mulia, Kabupaten Bener Meriah*. 1(12), 2439–2450.
- Anesya, F. F., & Mansuridin. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 11(1), 185–197. <https://ejournalunsam.id/index.php/jbes/article/view/5262>
- Hutabarat, J. (2020). *Musculoskeletal Dicomfort dan Mental Workload*. Aldira Publishing, 1–119.
- Indah, & Yunisrul. (2021). Pengembangan Media Bahan Ajar dengan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Powtoon pada Pembelajaran Tematik Terpadu untuk Siswa Kelas IV SD. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 2493–2499.
- Irawana, T. J., & Desyandri, D. (2019). Seni Musik Serta Hubungan Penggunaan Pendidikan Seni Musik Untuk Membentuk Karakter Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 222–232. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v1i3.47>
- Junaidi, J. (2019). *Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*. Diklat

- Review: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56.
<https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Nasution, S. W. (2021). Prosiding Pendidikan Dasar URL: <https://journal.mahesacenter.org/index.php/ppd/index> Assesment Kurikulum Merdeka Belajar Di Sekolah Dasar. *Prosding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 1(1), 135–142. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.181>
- Purnama, S. J., & Pramudiani, P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Slide pada Materi Pecahan Sederhana di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2440–2448. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1247>
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271–6279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>
- Sari, R. T., & Angreni, S. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Upaya Peningkatan Kreativitas Mahasiswa. *Jurnal Varidika*, 30(1), 79–83. <https://doi.org/10.23917/varidika.v30i1.6548>
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>
- Vivien Pitriani, N. R., Wahyuni, I. G. A. D., & Gunawan, I. K. P. (2021). Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Lectora Inspire Pada Program Studi Pendidikan Agama Hindu. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 515–532. <https://doi.org/10.37329/cetta.v4i3.1417>