

**PERANCANGAN BAHAN AJAR SENI MUSIK BERBASIS WEBSITE BAGI SISWA KELAS VIII
DI SMP NEGERI 1 BANGKALA KABUPATEN JENEPONTO**

**WEBSITE DESIGN OF TEACHING MATERIALS BASED ON MUSICAL ARTS FOR GRADE
VIII STUDENTS AT SMP NEGERI 1 BANGKALA, JENEPONTO DISTRICT**

Jihad M Marauna, Andi Ihsan, Heriyati Yatim

*Pendidikan Sendratasik, Jurusan Seni Pertunjukan, Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri
Makassar*

Email : jihadmarauna13@gmail.com

ABSTRAK

***Jihad M Marauna, 2020. Perancangan Bahan Ajar Seni Musik Berbasis Website Bagi Siswa Kelas VIII
Di SMP Negeri 1 Bangkala Kabupaten Jeneponto.***

Skripsi Program Studi Pendidikan Sendratasik, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar. Penelitian ini bertujuan bagaimana menganalisis kebutuhan siswa dan proses perancangan bahan ajar pada Kelas VIII di SMP Negeri 1 Bangkala Kabupaten Jeneponto. Adapun pokok permasalahan dalam penelitian ini yaitu : (1) Bagaimanakah analisis kebutuhan terhadap perancangan bahan ajar seni musik berbasis website. (2) Bagaimanakah proses perancangan bahan ajar seni musik berbasis website. Metode yang digunakan dalam skripsi ini adalah penelitian kualitatif, konseptualisasi, kategorisasi, dan deskripsi dikembangkan atas dasar “kejadian” yang diperoleh ketika kegiatan lapangan berlangsung. Karenanya, antara kegiatan pengumpulan data dan analisis data tidak mungkin dipisahkan satu sama lain dan hal ini di fokuskan kepada guru dan murid. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik studi pustaka, observasi, lokasi, populasi, sample, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) Dalam menganalisis kebutuhan bahan ajar bahwa bahan ajar yang digunakan kurang membantu dalam efektivitas pembelajaran. Kurangnya pengetahuan guru dalam seni musik menjadi faktor kendala saat memberikan praktek dan juga Bahan ajar yang digunakan kurang interaktif dalam menunjang pembelajaran. (2) Proses perancangan bahan ajar berbasis website dibuat secara bertahap mengikuti rancangan pembelajaran dan juga sumber referensi di ambil dari buka cetak yang digunakan pada sekolah tersebut. Bahan ajar yang di buat berbasis website dengan lebih mengutamakan menjadi bahan ajar yang interaktif, mempunyai fleksibilitas agar minat siswa dalam belajar semakin tinggi.

ABSTRACT

Jihad M Marauna, 2020. Website-based Music Art Teaching Materials Design for Class VIII Students at SMP Negeri 1 Bangkala, Jeneponto Regency.

Thesis Education Study Program Sendratasik, Faculty of Art and Design, Makassar State University. This study aims to analyze the needs of students and the process of designing teaching materials in Class VIII at SMP Negeri 1 Bangkala, Jeneponto Regency. The main problems in this research are: (1) How is the needs analysis for the design of website-based music teaching materials. (2) What is the process of designing web-based art teaching materials. The method used in this thesis is qualitative research, conceptualization, categorization, and descriptions which are developed on the basis of "events" obtained during field activities. Hence, the activities between data and data analysis are unlikely to fit into each other and this is the focus on teachers and students. Data collection was carried out through literature study techniques, observation, location, population, samples, interviews and documentation. The results showed that: (1) In analyzing the need for teaching materials, the teaching materials used were not helpful in improving learning. The teacher's lack of knowledge in senior music is a safety factor when providing practice and also the teaching materials used are less interactive in supporting learning. (2) The process of designing web-based teaching materials is made in stages following the learning design and the reference sources are also taken from the open print used in the school. Teaching materials that are made based on websites with an emphasis on being interactive teaching materials have the competence to increase student interest in learning.

PENDAHULUAN

Keberhasilan pendidikan dalam menghadapi revolusi 4.0 turut ditentukan oleh kualitas dari pendidik. Para guru dituntut menguasai keahlian, kemampuan beradaptasi dengan teknologi baru dan tantangan global. Dalam situasi ini, setiap lembaga pendidikan harus mempersiapkan orientasi dan literasi baru dalam bidang pendidikan. Literasi lama yang mengandalkan baca, tulis dan matematika harus diperkuat dengan mempersiapkan literasi baru yaitu literasi data, teknologi dan sumber daya manusia. Literasi data adalah kemampuan untuk membaca, analisa dan menggunakan informasi dari data dalam dunia digital.

Kemudian literasi teknologi adalah kemampuan untuk memahami sistem mekanika dan teknologi dalam dunia kerja. Sedangkan literasi sumber daya manusia yakni kemampuan berinteraksi dengan baik, tidak kaku, dan berkarakter. Untuk menghadapi era revolusi 4.0 diperlukan pendidikan yang dapat membentuk generasi kreatif, inovatif, serta kompetitif. Hal tersebut dapat dicapai salah satunya dengan cara mengoptimalkan penggunaan teknologi sebagai alat bantu pendidikan yang diharapkan mampu

menghasilkan output yang dapat mengikuti atau mengubah zaman menjadi lebih baik.

Pendidik harus memainkan peran untuk mendukung transisi dan tidak menganggapnya sebagai ancaman bagi pengajaran konvensional. Ini merupakan tantangan yang menggairahkan, merangsang untuk bertindak, dan masif. Adaptasi terhadap tren pendidikan ini memberi garansi bagi individu dan masyarakat untuk mengembangkan serangkaian kompetensi, keterampilan, dan pengetahuan yang lebih lengkap dan mengeluarkan seluruh potensi kreatif mereka. (Harjanto. 2003)

Mata pelajaran seni budaya bertujuan mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memahami seni dalam konteks ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni serta berperan dalam perkembangan sejarah peradaban dan kebudayaan, baik dalam tingkat lokal, nasional, regional, maupun global. Pembelajaran seni di tingkat pendidikan dasar dan menengah bertujuan mengembangkan kesadaran seni dan keindahan dalam arti umum, baik dalam domain konsepsi, apresiasi, kreasi, penyajian, maupun tujuan-

tujuan psikologis-edukatif untuk pengembangan kepribadian peserta didik secara positif.

Berdasarkan observasi berkaitan dengan proses pembelajaran seni budaya terdapat permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut: Guru mampu mengajarkan siswa dalam hal teori, tetapi kurang mampu memberikan materi peraktek kepada siswa untuk mata pelajaran seni budaya terkhusus pada materi musik. Alasan ini dikarenakan guru tersebut kurang ahli pada bidang musik. Dengan demikian guru hanya mampu memberikan pengetahuan yang sangat terbatas. Padahal jika kita mengacu pada silabus dan juga rpp semester genap yang terdapat pada sekolah tersebut, seharusnya para siswa dapat pembelajaran praktekan alat musik tradisional, dapat memainkan alat musik tradisional per orang maupun kelompok, dan juga dapat mengidentifikasi alat musik tradisional.

Hal Ini bisa berdampak terhadap pengetahuan seorang siswa tentang alat musik tradisional secara umum ataupun alat musik tradisional setempat. Berikutnya terdapat permasalahan lain yaitu kurangnya alokasi waktu dalam mata pelajaran praktekan musik seni budaya. Guru merasa kurangnya waktu untuk memberikan praktekan kepada siswa. Dengan demikian guru bersangkutan merasa kurang efisien bukan hanya dalam memberikan teori, tapi juga dalam praktekan untuk mengajarkan dasar-dasar dalam memainkan alat musik sehingga siswa dapat memainkan alat musik tersebut. Terdapat 28 siswa yang mempunyai daya tangkap yang berbeda-beda dalam hal belajar. Dengan alasan tersebut guru berpendapat jika siswa kurang mampu mengulangi materi ajar yang sudah di berikan untuk mempelajari kembali di rumah.

Observasi selanjutnya terdapat masalah lain yaitu dimana guru sekolah tersebut tidak mampu memberikan bahan ajar teori maupun praktekan untuk aspek musik. Dengan demikian, materi ajar yang seharusnya mengacu pada silabus dan rpp sekolah tersebut yang berisikan teori maupun praktekan musik di alokasikan ke mata pelajaran seni budaya aspek seni rupa. Hal ini berdampak terhadap pengetahuan para siswa dan juga ujian tengah semester para siswa. Kesenjangan ini

terjadi ketika ujian tengah semester terdapat 20 butir soal musik, namun para siswa tidak mampu menjawab dengan benar butiran soal tersebut. Akhirnya berbeperuh terhadap nilai yang di harapkan.

Guru mengemban tugas penting yang harus secara terus-menerus berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran. Inovasi dalam pengembangan media pembelajaran pada masa kemajuan teknologi informasi dan komunikasi secara nyata mendorong lahirnya konsep dan mekanisme pembelajaran berbasis TIK. Konsep yang kemudian dikenal sebagai E-Learning ini telah mengubah cara belajar mengajar tradisional. Tentu kehadiran E-Learning menjanjikan harapan baru sebagai solusi alternatif bagi permasalahan pendidikan dan pembelajaran. Implementasinya, E-Learning dapat disesuaikan fungsinya dengan kebutuhan, dapat sebagai suplemen, serta sebagai substitusi kegiatan pembelajaran di kelas.

Di masa datang penerapan teknologi internet di bidang pendidikan dan pelatihan akan sangat dibutuhkan dalam rangka peningkatan kualitas dan pemerataan layanan pendidikan, Sehingga diperlukan solusi yang tepat dalam mengatasi berbagai masalah yang berkaitan dengan mutu pendidikan serta upaya untuk merealisasikan pemerataan perolahan layanan pendidikan sebagaimana yang diamanatkan oleh undang undang.

Dari pemaparan di atas, penulis tertarik membuat E-Learning berbasis *website* untuk membantu guru dalam mengajar dan juga sebagai media bantu dalam memberikan materi teori dan praktekan musik yang di sesuaikan dengan materi ajar. E-Learning memberikan solusi alternatif bagi permasalahan pendidikan, dengan fungsi yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan, dapat dilihat kembali isi materi maupun peraktekan secara berulang kapan dan dimana pun berada, dan juga sebagai suplemen serta substitusi untuk kegiatan pembelajaran pada guru dan siswa.

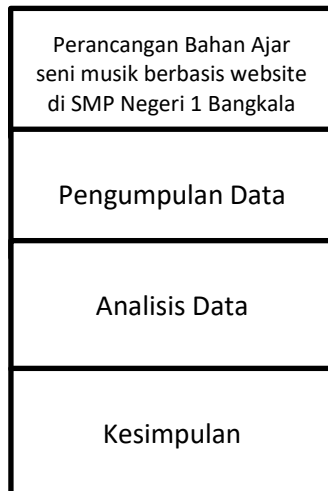
METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Dalam penelitian kualitatif, konseptualisasi, kategorisasi, dan deskripsi dikembangkan atas dasar “kejadian” yang diperoleh ketika kegiatan lapangan berlangsung. Karenanya, antara kegiatan pengumpulan data dan analisis data tidak mungkin dipisahkan satu sama lain. Keduanya berlangsung secara simultan, prosesnya berbentuk interaktif, bukan linier. Hasil reduksi data diolah sedemikian rupa supaya terlihat sosoknya secara lebih utuh. Ia boleh berbentuk sketsa, sinopsis, matriks, dan bentuk lainnya; itu sangat diperlukan untuk memudahkan pemaparan dan penegasan kesimpulan. Prosesnya, tidak sekali jadi, melainkan berinteraksi secara bolak balik. Seberapa kali bolak balik terjadi dalam penelitian? Tentu, sangat tergantung pada kompleksitas permasalahan yang hendak dijawab dan ketajaman daya lacak si peneliti dalam melakukan komparasi ketika proses pengumpulan data (Ahmad Rijali, 2018)

B. Desain Penelitian

Pada hakikatnya merupakan strategi untuk mengatur ruang atau teknis penelitian agar mempermudah memperoleh data atau kesimpulan dalam penelitian. Adapun desain Penelitian ini digambarkan sebagai berikut:



C. Variabel Penelitian

Variabel Penelitian adalah suatu atribut, nilai/ sifat dari objek, individu/kegiatan yang mempunyai banyak variasi tertentu antara satu dan lainnya yang telah ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan dicari informasinya serta ditarik kesimpulannya.

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu: variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*):

1) Variabel Independen

Variabel ini sering disebut variabel stimulus, prediktor, antecedent. Dalam bahasa indonesia disebut sebagai variabel bebas. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel ini biasa disebut juga variabel eksogen.

2) Variabel Dependen

Variabel dependen disebut juga variabel output, kriteria, konsekuen. Dalam bahasa indonesia disebut variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat disebut juga variabel endogen. (Nikmatur Ridha, 2017)

D. Teknik Pengumpulan Data

1) Studi Pustaka

Teknik ini merupakan teknik yang digunakan untuk memperoleh data dengan membaca berbagai literatur tentang materi penelitian, dan juga dapat diperoleh melalui tinjauan pustaka.

2) Observasi

Peneliti tersebut terlibat langsung dalam meneliti obojek atau proses pembelajaran yang akan menjadi objek penelitian. Observasi juga dapat di artikan sebagai teknik pengumpulan data yang dilakukan secara sistematis dan disengaja melalui pengamatan dan pencatatan terhadap gejala yang di selididki.

3) Lokasi, Populasi dan Sampel

Peneliti akan meneliti objek Dari populasi dan kemudian Populasi dan sampel penelitian ini merupakan guru dan murid SMP Negeri 1 di kecamatan bangkala kabupaten jenepoto. Pemilihan populasi ini dikarenakan representatif untuk dijadikan sampel karena adanya keterbatasan sarana, waktu, dan biaya sehingga peneliti tidak mampu menjangkau itu semua.

4) Wawancara

Metode ini dilakukan dengan cara tanya jawab langsung dengan beberapa responden terhadap guru dan siswa yang menjadi objek penelitian.

5) Dokumentasi

Dalam penelitian ini dokumentasi berguna sebagai bukti bahwa penelitian benar-benar dilakukan. Dokumentasi bisa berupa foto, video serta dilihat dari catatan keseharian guru, foto bisa berupa kegiatan yang menyangkut dari penelitian.

E. Setting Penelitian

Dalam menentukan dasar situasi atau keadaan, penelitian kualitatif ini menggunakan sampel non-probability yaitu untuk memilih populasi dalam studinya, sampel dipilih dengan sengaja untuk merefleksikan fakta-fakta atau fenomena yang diutamakan dari sebuah kelompok. Pemilihan dari partisipasi dalam penelitian, pengaturan dari unit sampling adalah standar yang berdasarkan tujuan (*criterion based on purposive*) (Sugiyono, 2010: 16).

1. Lokasi Penelitian

Lokasi yang dipilih untuk melakukan penelitian adalah SMP Negeri 1 Bangkala.

2. Waktu Penelitian

Adapun penelitian ini dilaksanakan selama kurang lebih empat bulan.

F. Teknik Analisis Data

Pengumpulan data di lapangan tentu berkaitan dengan teknik penggalan data, dan ia berkaitan pula dengan sumber dan jenis data, setidaknya sumber data dalam penelitian kualitatif berupa kata-kata dan

tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen atau sumber data tertulis, foto, dan statistik. Kata-kata dan tindakan orang-orang yang diamati atau diwawancarai merupakan sumber data utama. Sumber data utama dicatat melalui catatan tertulis atau melalui perekaman video/audio tapes, ataupun pengambilan foto. (Ahmad Rijali, 2018)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Analisis kebutuhan terhadap perancangan bahan ajar berbasis website di SMP Negeri 1 Bangkala

Dalam hal ini peneliti menganalisis 2 kebutuhan terhadap perancangan bahan ajar yaitu menganalisis bahan ajar yang sedang di gunakan dan menganalisis kebutuhan siswa di SMP Negeri 1 Bangkala. Dengan menganalisis 2 unsur tersebut, mudah bagi peneliti untuk merancang bahan ajar berbasis website sesuai dengan kebutuhan para siswa.

a) Analisis Bahan Ajar

Hasil dari wawancara terhadap Fadli Kamal S.Pd selaku guru seni budaya kelas VIII bahan ajar yang digunakan berupa power point dan buku cetak.

1. Buku cetak

Buku cetak yang digunakan tidak dapat membantu murid dalam pelajaran praktek karena guru seni budaya tidak menguasai banyak materi praktek dalam seni budaya aspek musik. Tidak ada contoh langsung dari setiap penjelasan agar murid bisa memahami secara nyata bukan hanya menerka-nerka dari hasil imajinasi murid itu sendiri.

2. Power Point

- a. Susunan sub dalam bahan ajar power point tidak sesuai dengan buku cetak seni budaya kurikulum 13 edisi revisi 2017 yang digunakan dalam proses mengajar. Guru pengganti akan bingung jika menggunakan bahan ajar tersebut

- dikarenakan penempatan sub yang tidak sistematis.
- b. Setiap materi untuk contoh lagu - lagu daerah hanya bisa menampilkan judul dari tiap-tiap lagu daerah yang ada di Indonesia tanpa bisa menampilkan video contoh dari lagu daerah tersebut.
 - c. Setiap sub bagian hanya bisa memberi penjelasan secara singkat tanpa memberikan penjelasan secara mendetail. Contohnya: “pengertian musik nusantara adalah musik yang muncul dan disebarkan secara turun temurun”. Ketika guru seni budaya tidak ahli di bidang aspek musik, bahan ajar yang digunakan sekarang tidak dapat membantu menginterpretasikan secara detail. Murid hanya bisa menerka sesuai dengan bayangan mereka masing-masing.
 - d. Bahan ajar power point yang digunakan tidak mengusung sifat *stand alone* yang artinya tidak dapat digunakan secara tunggal dan harus mempunyai bahan ajar yang lain untuk menunjang bahan ajar power point yang digunakan sekarang ini.
 - e. Tampilan dari power point tidak mengusung media interaktif dikarenakan hanya bermuatan teks tanpa ada visual ilustrasi, audio dan video. Perlunya bahan ajar yang dapat menyampaikan informasi secara komplit agar minat siswa dalam belajar semakin tinggi.
 - f. Bahan ajar yang digunakan sekarang tidak *adaptive*. Yang artinya penyesuaian perkembangan ilmu dan teknologi yang harus di tuntut bukan hanya bahan ajar yang hanya bisa digunakan oleh guru, tapi bisa di akses secara *real time* oleh murid. Bahan ajar yang digunakan sekarang tidak bisa memenuhi kriteria tersebut.
 - g. Bahan ajar power point yang digunakan sekarang tidak dapat menyesuaikan kecepatan penangkapan setiap murid yang berbeda-beda dalam mempelajari isi materi dari bahan ajar. Dengan demikian guru harus menunggu murid yang daya tangkap dalam belajar lebih lambat dan yang cepat akan menunggu.
 - h. Bahan ajar yang digunakan tidak fleksibel dan mobile learning menurut sifatnya. Guru membutuhkan proyektor dan leptop agar bisa mengakses bahan ajar tersebut.
 - i. Bahan ajar yang digunakan sekarang tidak dapat memecahkan masalah untuk pelajaran praktek dikarenakan hanya mengusung teks penjelasan tanpa ada akses video yang dapat di contoh atau di tiru.
- b) Analisis Kebutuhan Siswa
- Dalam hal ini untuk menganalisis kebutuhan siswa peneliti melakukan tes kuisioner dan wawancara terhadap murid dan guru untuk mendapatkan hasil kebutuhan siswa akan bahan ajar seni musik berbasis website di SMP Negeri 1 Bangkala.
- Berdasarkan hasil yang di peroleh dari data analisis kebutuhan siswa terhadap bahan ajar yang digunakan sekarang dan juga kebutuhan akan bahan ajar yang baru di SMP Negeri 1 Bangkala sebanyak 30 responden sebagai berikut:
1. Kesulitan siswa dalam menerima materi menggunakan bahan ajar yang digunakan sekarang dengan persentasi menunjukan di angka 80%. Hal ini dikarenakan siswa hanya menerima materi tanpa ada contoh gambar dalam bentuk ilustrasi ataupun video untuk menunjukan bentuk dari kesenian tersebut.
 2. Pada aspek kedua, terdapat 20 dari 30 siswa yang susah memahami gaya bahasa yang di gunakan dalam bahan ajar sekarang. Penjelasan dari isi materi ajar terlalu singkat tanpa ada penjelasan lebih jauh dari guru untuk siswa bisa lebih memahami setiap point ringkasan

- dari bahan ajar yang digunakan sekarang.
3. Hampir 80% dari pilihan siswa memilih tidak menyukai tampilan bahan ajar yang digunakan. Ini dikarenakan bahan ajar yang digunakan hanya berupa tulisan. Untuk seni budaya aspek musik diperlukan bahan ajar yang bisa menampilkan sebuah contoh dalam bentuk visual agar mereka bisa mempraktekan isi dari materi yang diberikan. Karena seni musik bukan hanya mempelajari teori saja, namun juga praktek dalam bermusik.
 4. Aspek ke 4 menyatakan bahwa bahan ajar yang digunakan kurang dapat membantu menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Ini dikarenakan peralihan dari sub materi 1 ke berikutnya tidak sesuai dengan latihan soal yang diberikan melalui buku cetak yang digunakan sekolah tersebut. Penyusunan bahan ajar harus di perhitungkan dari segi materi dan latihan soal ataupun uji kompetensi setiap bab nya agar murid tidak bingung untuk mempelajari latihan soal yang diberikan.
 5. Hampir 90% dari siswa tidak memiliki buku cetak. Bahan ajar yang digunakan sekarang kurang mampu dalam membantu kegiatan belajar siswa dirumah ini dikarenakan banyak siswa belum bisa mengoperasikan perangkat lunak microsoft power point.
 6. Terdapat 22 dari 30 siswa yang membutuhkan bahan ajar yang dapat memberikan contoh dalam bentuk video maupun gambar saat pembelajaran seni musik. Hal ini dikarenakan siswa membutuhkan contoh yang dapat mereka tiru dan memberikan pandangan dalam hal bermusik ataupun kegiatan budaya lainnya.
 7. 80% murid membutuhkan tampilan visual dalam bentuk video. Hal ini juga dapat membantu guru dalam pembelajaran praktek seni musik
 8. 26 siswa memilih “ya” untuk media penunjang pembelajaran seni musik diluar sekolah. Hal ini dikarenakan kurangnya buku cetak dalam mengingat kembali isi materi seni musik.
 9. Pada aspek ke 9, banyaknya siswa membutuhkan substitusi bahan ajar untuk menggantikan buku cetak. Ini dikarenakan era yang berkembang semakin lebih dinamis dan fleksibel untuk mengakses semuanya termasuk dalam hal belajar dan pembelajaran.
 10. Rata-rata siswa di SMP Negeri 1 Bangka menyatakan dapat mengakses internet dan hanya 2 murid saja yang belum bisa dikarenakan daerah tempat tinggal mereka koneksi yang belum memadai. Hal ini perlu di observasi dikarenakan kebutuhan dari pengembangan bahan ajar berbasis website memerlukan jaringan koneksi.
- Adapun hasil wawancara Bersama Fadli Kamal S.Pd selaku guru seni budaya kelas VIII untuk menganalisis kebutuhan siswa terhadap rancangan bahan ajar seni budaya untuk memenuhi kebutuhan siswa. kemampuan serta inovasi guru dan juga fasilitas sekolah adalah kunci utama dalam memaksimalkan proses belajar mengajar. Berikut hasil wawancara dari narasumber:
- 1) Kendala yang dihadapi ketika proses mengajar teori dilaksanakan adalah kurangnya ketersediaan buku cetak seni budaya. Ketika menyampaikan teori, para siswa hanya bisa membayangkan dengan gambaran yang di buat oleh guru di papan tulis. Contohnya ketika teori tentang jenis alat musik tradisional, guru hanya bisa menjelaskan bentuk fisik dan perumpamaan bunyi yang di hasilkan dari alat musik tersebut. Terkadang guru hanya bisa mencari gambar di google sebagai contoh dan para murid satu persatu maju untuk melihat foto/ gambar.
- Dari hasil wawancara telah tersampaikan bahwa ketersediaan buku sebagai penunjang belajar mengajar masih sangat terbatas. Dengan kata lain,

sarana pengganti alat bantu mengajar untuk memaksimalkan proses belajar teori pun masih minim.

- 2) Kendala pada saat pelajaran praktek adalah tidak tersedianya alat musik. Dengan demikian guru hanya bisa memutar video menggunakan smartphone yang terkadang video musik yang di pertontonkan kepada murid belum tepat sasaran. Kurangnya pengetahuan bermain musik juga menjadi salah satu faktor terhambatnya proses belajar. Dan ini berdampak terhadap murid atas pengetahuan prakteknya dikarenakan guru kurang praktisi di bidangnya.

Dengan demikian, bahwa murid membutuhkan media bantu sebagai substitusi ketika alat praktek musik tidak tersedia. Setidaknya media bantu tersebut bisa memberikan pengetahuan cara bermain musik (Tutorial) bersama teknik bermain musik yang mudah di pahami oleh siswa.

- 3) Faktor lain yang mempengaruhi kurang maksimal nya pembelajaran seni budaya di SMP Negeri 1 Bangkala adalah alokasi waktu yang sangat terbatas antara teori maupun praktek. Peran guru dalam membagi waktu antara teori maupun praktek terkendala di karenakan hanya terfokus di teori saja, Padahal di dalam satu bab tersebut terdapat preraktek yang harus di praktekkan langsung oleh guru dan di mainkan oleh murid dari apa yang sudah di ajarkan. durasi waktu tersita hanya untuk mendiktekan para murid untuk disalin ke dalam buku catatan masing-masing.

Permasalahan ini dapat terselesaikan ketika buku cetak seni budaya tersedia untuk para murid. Selain buku cetak, alat bantu bahan mengajar pun bisa jadi solusi untuk memaksimalkan waktu, dengan begitu guru tidak perlu lagi repot dalam mendiktekan seluruh hal penting dalam buku agar bisa di catat para murid. Alat bantu yang di maksud adalah sumber

pembelajaran dalam bentuk digital yang telah di kemas mengikuti rpp dan referensi dari buku cetak yang digunakan sekolah tersebut dan bisa di tampilkan dengan seksama mengunakan proyektor.

- 4) Terdapat 3 guru seni budaya di sekolah tersebut. 2 di antaranya bukan ahli di bidangnya, dengan kata lain hanya 1 guru yang memang lulusan dari seni budaya dan 2 di antaranya adalah guru IPA dan IPS. Bersamaan dengan pernyataan tersebut, kendala yang sedang dihadapi pada guru yang bukan ahli di bidangnya adalah minimnya pengetahuan teori maupun praktek. Guru tersebut mengeluhkan bahwa susah untuk menafsirkan kepada murid apa yang sudah tercantum di buku cetak. Bahkan karena minimnya pengetahuan musik, guru tersebut mengalokasikan materi ajar yang seharusnya seni musik menjadi seni rupa. Hal ini sudah tidak sejalan lagi dengan rancangan pembelajaran dan juga berdampak terhadap pengetahuan siswa.

Kesenjangan ini terlihat ketika ujian tengah semester. Terdapat 20 butir soal seni musik namun para siswa tidak mampu menjawab dengan benar butiran soal tersebut dan akhirnya berpengaruh terhadap pencapaian nilai yang di harapkan.

- 5) Karena kurangnya ketersediaan bahan ajar seni budaya, murid susah mengingat kembali apa yang telah di berikan guru ketika mereka mengulangi mata pelajaran di rumah masing-masing. Apalagi untuk mata pelajaran praktek. Guru hanya bisa memberikan contoh ataupun gambaran hanya di sekolah saja, tetapi para murid harus mengulangi latihan dirumah tanpa adanya alat bantu yang tersedia. Kurangnya fasilitas tersebut mempengaruhi minat belajar siswa untuk mempelajari kembali dirumah.

Dari semua analisis yang telah di paparkan ditemukan bahwa Siswa

membutuhkan bahan ajar alternatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran yang dapat menunjang kebutuhan siswa. Bahan ajar alternatif yang dapat digunakan adalah bahan ajar berbasis gambar pada materi seni musik yang bertujuan untuk memperjelas isi materi teori maupun praktek, maka perlu diilustrasikan dalam bentuk nyata yaitu berupa tampilan gambar, agar siswa dapat menerima informasi dengan jelas. Bahan ajar yang memiliki unsur gambar akan memiliki daya tarik tersendiri bagi siswa, adanya gambar dapat menjadi pusat perhatian siswa dan mendorong minat untuk membaca, mempelajari materi teori maupun praktek, dan tidak menimbulkan kebosanan serta mempermudah memahami materi adapun gambar yang dicantumkan sesuai dengan isi materi. Hal ini sejalan dengan pendapat bahwa gambar ataupun video dapat menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan minat belajar dan memperjelas isi materi dan dapat memperkuat daya ingatan. Oleh sebab itu Pembelajaran seni budaya aspek musik membutuhkan visualisasi untuk meningkatkan pemahaman siswa.

2. Proses Perancangan Bahan Ajar Seni Musik Berbasis Website di SMP Negeri 1 Bangkala

a) Pemilihan Materi

Adapun isi materi ajar yang digunakan adalah rangkuman buku cetak pada semester ganjil bab 3 yaitu Gaya Bernyanyi Lagu Daerah dan bab 4 yaitu Alat Musik Tradisional yang mana setiap aspek dijelaskan lebih mendetail di banding bahan ajar yang sebelumnya di gunakan. Setiap bab nya di rangkum dengan penjelasan menyeluruh dari setiap materi, miliki contoh gambar, video, latihan soal, pengamatan, dan juga uji kompetensi di akhir bab. Sehingga bahan ajar tersebut dapat digunakan secara multi fungsi baik untuk guru dan juga siswa.

b) Perancangan Website, Mapping Header dan Konten/Isi.

Untuk dapat Merancang sebuah website dibutuhkan aplikasi yang bisa digunakan untuk menyusun semua kebutuhan menu dalam perancangan bahan ajar berbasis website. Aplikasi yang digunakan adalah word press yang mana aplikasi tersebut dapat digunakan ketika kita berlangganan berbayar. Setelah berlangganan, semua fitur yang ada di dalamnya dapat di akses termasuk pemilihan nama situs yang digunakan sebagai alamat bahan ajar. Sebelum masuk ke kolom penamaan situs, terdapat sebuah perintah untuk mengisi nama id dan password. Tujuannya adalah agar admin dapat login secara privasi tanpa bisa di akses orang lain dan data tetap terjaga. Site wordpress dapat di *surfing* secara langsung dengan menggunakan segala macam browser baik itu google, mozilla, microsoft edge, opera dan perangkat yang dapat mengaksesnya adalah smartphone, smarbox, laptop, pc dan segala jenis smart gadget. Merancang bahan ajar berbasis website kita perlu memberikan nama yang disebut domain agar guru dan siswa bisa mengakses situs tersebut. Nama dari situs tersebut adalah www.pbsm.domainweb.id

Setelah masuk di tahap pemberian nama website, fitur editing website dapat di akses guna membentuk suatu bagan website yang dimulai dari header dan konten/isi. Untuk tahap berlangganan cukup hanya sekali di akses dan akan di perpanjang ketika masa berlangganan telah mencapai batas.

Berikutnya pembentukan situs yang di mulai dari bagian header. Pada bagian header website terdapat menu yang berisikan Istilah Musik, RPP, Silabus, Soal BAB III dan Soal BAB IV. Proses perancangan dapat di audit dengan cara mengaksesnya di menu *dashboard* kemudian pada sub menu dashboard admin mengakses sub menu *page* kemudian add *new page*. Pada sub menu inilah di bentuk menu *header* juga beserta isi materi. Untuk menu musik berisikan istilah musik yang digunakan dalam materi ajar, menu RPP dan silabus Terdapat file download yang dapat di unduh secara *realtime*, menu soal BAB III

dan VI terdapat latihan soal dari materi ajar tiap bab nya.

Pembahasan

1. Menganalisis kebutuhan terhadap perancangan bahan ajar seni musik berbasis website di SMP Negeri 1 Bangkala

Rendahnya hasil belajar siswa merupakan tanggung jawab besar bagi pendidik. Permasalahan diatas dibutuhkan pengembangan bahan ajar yang inovatif untuk menunjang proses belajar dengan baik. Memotivasi atau memberikan dorongan agar siswa mau melakukan kegiatan yang menjadi tujuan dalam pembelajaran, maka perlu diciptakan pembelajaran yang menarik, menarik dalam arti siswa senang dan memperhatikan (Khanifatul, 2013). dengan kata lain pembelajaran yang menarik adalah pembelajaran yang dapat membuat hati siswa senang dengan cara melihat kemampuan mereka dalam merespon pembelajaran yang di berikan oleh pengajar.

Hal ini didukung juga dengan hasil wawancara juga menunjukkan bahwa guru dan siswa memerlukan adanya bahan ajar yang inovatif sesuai dengan kondisi lingkungan. Karena pada realita pelaksanaan pembelajaran di SMP Negeri 1 Bangkala proses pembelajaran sudah berlangsung dengan cukup baik, namun ada beberapa masalah yang muncul.

Pengumpulan data di lapangan tentu berkaitan dengan teknik penggalan data, dan berkaitan pula dengan sumber dan jenis data, setidaknya sumber data dalam penelitian kualitatif berupa: (1) kata-kata dan (2) tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen atau sumber data tertulis, foto, dan statistik. Kata-kata dan tindakan orang-orang yang diamati atau diwawancarai merupakan sumber data utama. Sumber data utama dicatat melalui catatan tertulis atau melalui perekaman video/audio tapes, pengambilan foto, atau film. Sedangkan sumber data tambahan yang berasal dari sumber tertulis dapat dibagi atas sumber buku dan majalah ilmiah, sumber

dari arsip, dokumen pribadi, dan dokumen resmi (Moleong, 2000:112- 113).

Dari pernyataan di atas, bahwa hasil wawancara dengan nara sumber yang bersangkutan di temukan bahwa permasalahan yang di hadapai guru dan juga kebutuhan-kebutuhan siswa akan proses belajar telah di paparkan dari oleh guru pengajar yang bersangkutan. Dengan mewawancarai guru yang bersangkutan, kita dapat menyimpulkan kebutuhan siswa untuk membantu proses pembelajaran dirumah maupun di sekolah.

2. Proses Perancangan Bahan Ajar Seni Musik Berbasis Website di SMP Negeri 1 Bangkala

Menurut Prastowo (2013: 306) “bahan ajar dibagi berdasarkan bentuk, cara kerja, sifat, dan substansi (isi materi). Di dalam bentuk terdapat bahan ajar interaktif (*interactive teaching materials*), yaitu: kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, dan video) yang oleh penggunaanya dimanipulasi atau diberi perlakuan untuk mengendalikan suatu perintah dan atau perilaku alami dari presentasi. Dari pernyataan diatas peneliti menggunakan bahan ajar berdasarkan bentuk interaktif agar para murid bisa dengan mudah belajar seni budaya aspek musik yang mana dalam belajar seni musik bukan hanya teori saja yang di pelajari akan tetapi contoh dari teori yang diberikan dalam bentuk gambar dan audio visual.

Kemudian menurut cara kerja bahan ajar, terdapat poin yang mana bahan ajar yang dapat di proyeksikan. Bahan ajar yang diproyeksikan adalah bahan ajar yang memerlukan proyektor agar bisa dimanfaatkan dan atau dipelajari siswa. Contoh: *slide, filmstrips, overhead transparencies* (OHP), dan proyeksi komputer. Terdapat pula menurut cara kerja bahan ajar menggunakan bahan media komputer yang artinya berbagai jenis bahan ajar non cetak yang menggunakan komputer untuk menayangkan sesuatu pembelajaran. Dari pernyataan tersebut diketahui bahwa cara kerja bahan ajar yang di proyeksikan

dan menggunakan bahan media komputer menjadi satu alternatif untuk mempermudah siswa dalam menerima materi ajar. Inilah yang di ambil oleh peneliti guna sebagai metode bahan ajar di kelas agar efisiensi alokasi waktu bisa di maksimalkan dengan memproyeksikan bahan ajar menggunakan proyektor dan akses melalui komputer guna menampilkan isi materi yang akan di pelajari oleh siswa.

Berikutnya bahan ajar menurut sifat. Jika dilihat dari sifatnya menurut Prastowo (2013: 308) maka bahan ajar dapat dikelompokkan menjadi empat macam dan salah satunya adalah Bahan ajar yang dibutuhkan untuk keperluan interaksi manusia (terutama untuk keperluan pendidikan jarak jauh). Contoh: telepon, *handphone*, *video conferencing*, dan lain sebagainya. Dari pemaparan tersebut telah tersampaikan bahwa bahan ajar kebutuhan interaksi manusia dapat di akses bukan hanya menggunakan media komputer yang ada di dalam kelas, akan tetapi penggunaan *handphone* untuk pembelajaran jarak jauh menjadi alternatif pembelajaran di rumah. Peneliti merancang bahan ajar yang mana dapat di akses di sekolah maupun di rumah agar fleksibilitas bahan ajar tersebut bukan hanya digunakan oleh guru, tapi murid bisa memanfaatkannya sebagai pengganti buku cetak dalam pembelajaran konvensional.

Perancangan bahan ajar menjadi faktor yang penting dalam proses belajar di sekolah. Ketika bahan ajar di kembangkan, pengembangan itu harus mampu meningkatkan efektivitas penggunaannya. Widodo dalam Lestari (2013: 2) “mengungkapkan ada lima karakteristik bahan ajar yaitu (1) *self instructional*, (2) *self contained*, (3) *stand alone*, (4) adaptif, dan (5) *user friendly*.

1) *Self Instructional*

Menurut Widodo dalam Lestari (2013:2) maksud dari *self instructional* ini tidak lain adalah seperangkat bahan ajar yang berbentuk cetak maupun online harus dapat bermanfaat dan digunakan oleh siswa secara individual. Setiap siswa tentunya memiliki kebutuhan akan buku pelajaran

sebagai penunjang atau media yang dapat memudahkan pelaksanaan pembelajaran itu berlangsung. Memiliki bahan ajar mandiri dapat meningkatkan kesadaran seseorang untuk mau mencoba menyelesaikan tugasnya secara mandiri tanpa melihat hasil kerja orang lain. Bahan ajar akan memudahkan siswa yang seringkali mengalami kesulitan ketika hendak menyelesaikan tugas, bahan ajar juga dapat membantu siswa menghadapi ujian.

2) *Self Contained*

Menurut Widodo dalam Lestari (2013:2) *self contained* merupakan suatu bentuk informasi cetak dan tertulis yang sengaja disajikan untuk dipelajari oleh siswa yang berisikan semua materi atau teori pelajaran, dan dikelompokkan dalam satu halaman atau satu unit kompetensi dan juga disertai dengan sub kompetensi. Siswa dapat mempelajari semua ilmu pengetahuan yang perlu dipelajari setelah itu siswa dapat mencoba untuk menjawab berbagai pertanyaan yang diajukan di setiap babnya dengan tujuan untuk mempertajam pengetahuan serta penguasaan ilmu yang telah dipelajarinya dari bahaj ajar tersebut.

3) *Stand Alone*

Menurut Widodo dalam Lestari (2013:2) dikatakan bahan ajar jikalau dia bisa bertahan sendiri, yakni tidak membutuhkan bantuan dari bahan ajar lainnya. Bahan ajar yang baik sudah mencakup segala materi pelajaran sehingga tidak membutuhkan bahan ajar lain untuk melengkapinya. Apabila peserta didik masih menggunakan dan bergantung pada bahan ajar lain selain bahan ajar yang digunakan tersebut, maka bahan ajar tersebut tidak dikategorikan sebagai bahan ajar yang berdiri sendiri.

4) *Adaptif*

Menurut Widodo dalam Lestari (2013:2) bahan ajar yang baik tidak hanya bisa bertahan sendiri, namun juga bisa mengikuti perkembangan teknologi. Dikatakan adaptif jika bahan ajar tersebut dapat menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, fleksibel digunakan di berbagai tempat, serta isi

materi pembelajaran dan perangkat lunaknya dapat digunakan sampai kurun waktu tertentu. Bahan ajar yang baik, bukan hanya berisi akan sumber ilmu saja, melainkan juga diciptakan dengan cara yang lebih tinggi kualitasnya.

5) *User Friendly*

Menurut Widodo dalam Lestari (2013:2) bahan ajar yang sempurna seharusnya dapat memudahkan penggunaannya ketika hendak memakainya. Setiap instruksi dan paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan. Penggunaan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, serta menggunakan istilah yang umum digunakan merupakan salah satu bentuk *user friendly*.

Dari 5 karakteristik tersebut dapat di simpulkan bahwa untuk merancang suatu bahan ajar yang dapat di gunakan oleh guru dan murid, perancangan meliputi fleksibilitas untuk penggunaannya, dapat menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, memiliki semua materi atau teori pembelajaran, memudahkan siswa yang seringkali mengalami kesulitan ketika hendak menyelesaikan tugas, serta Penggunaan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti. Dalam hal ini peneliti merangkum dalam satu bentuk produk yang berbasis website guna memudahkan akses ke dalam satu bahan ajar yang multi fungsi.

Web Page Anatomy

Dalam merancang *website* terdapat batasan-batasan yang menyebabkan beberapa rancangan dan kaidah secara struktur dapat muncul seperti *header*, *navigation*, *content area* dan *sidebar*, *footer* dan terkadang *background* (Miller, 2013). Sedangkan Beairad (2010) menyimpulkan bahwa meskipun terdapat beberapa blok, ukuran dan judul *website*, namun sebagian besar *website* memiliki komponen yakni *container*, *logo*, *navigation*, *content*, *footer*, dan *whitespace*.

Emphasis

Penekanan (*Emphasis*) adalah tentang bagaimana membuat fitur tertentu untuk menarik perhatian pengguna (Beaird, 2010). *Emphasis* dimaksudkan untuk menarik perhatian pembaca atau orang yang melihat desain *website*, penekanan disitilahkan juga sebagai COI (*center of interest*) (Telkom University, 2016). Prinsipnya bisa dilakukan dengan cara: penempatan (*placement*), berkelanjutan (*continuance*), isolasi (*isolation*), kontras (*contrast*), proporsi dan (*proportion*) (Beaird, 2010). Pada *website* dapat diterapkan dengan cara pembuatan kotak raster atau *keynote* dengan *border*, ukuran *font* yang cukup mencolok, serta pembuatan kontras pada tekstur, warna, garis, ruang, dan pada bentuk atau motif.

Activity Diagram

Menurut Nugroho (2009) “ *Activity diagram* bahwa diagram tersebut lebih mudah dipahami dibandingkan skenario”. Sedangkan Menurut Rosa A.S. M.Shalahuddin (2011) “*Activity Diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis”. Dapat disimpulkan bahwa *activity diagram* merupakan teknik dalam menggambarkan aktivitas ataupun proses perancangan dan peneliti menerapkan untuk menjelaskan proses perancangan bahan ajar berbasis website.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Nugroho., 2009. *Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML dan Java*. Yogyakarta : CV ANDI OFFSET.
- Andi Prastowo. (2013). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press
- Desyandri, D. (2015). *Peran Seni Musik Dalam Pendidikan Multikultural. Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*
- Fadhli, M. (2017). Manajemen peningkatan mutu pendidikan. *Tadbir: Jurnal Studi Manajemen Pendidikan*, 1(2), 215-240.
- Harjanto. 2003. *Perencanaan Pengajaran*. Rineka Cipta.
- Hasugian, P. S. (2018). Perancangan Website Sebagai Media Promosi Dan Informasi. *Journal Of Informatic Pelita Nusantara*, 3(1).
- Hartanto, W. (2016). Penggunaan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi dan Ilmu Sosial*.
- Khanifatul (2013). *Pembelajaran Inovatif*. Ar-ruzz (media:Yogjakarta)
- Lestari, Ika. (2013) *Pengembangan bahan ajar berbasis kompetensi*. Padang: Akademia Permata.
- Mulyatiningsih, E. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran. Diakses dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endangmulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf> pada September.
- Palupi, R., & Syah, M. F. J. (2019). *Penerapan Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2017 Pada Pembelajaran Ekonomi Kelas X Di SMA Muhammadiyah 1 Surakarta* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Rijali, A. (2019). Analisis data kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81-95
- Ridha, N. (2017). Proses Penelitian, Masalah, Variabel Dan Paradigma Penelitian. *Hikmah*, 14(1), 9
- Rosa A.S dan M. Shalahuddin., 2011. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung : INFORMATIKA.
- Widhyatama, S. (2012). Pola imbal gamelan bali dalam kelompok musik perkusi Cooperland di kota Semarang. *Jurnal seni musik*, 1(1).
- Sofyan, A., & Susetyo, B. (2017). *Penanaman Nilai Karakter Melalui Pembelajaran Seni Musik di SMP Negeri 2 Semarang*. Jurnal Seni Musik.
- Sinaga, S. S. (2017). *Pemanfaatan Pemutaran Musik Terhadap Psikologis Pasien Pada Klinik Ellena Skin Care di Kota Surakarta*. Jurnal Musik Seni.
- Sugiyono, H. (2016). *Metode kualitatif dan kuantitatif*. Cetakan ke-23. Alfabeta, Bandung.
- Widodo, C. dan Jasmadi. (2008). *Buku Panduan Menyusun Bahan Ajar*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Yazdi, M. (2012). E-learning sebagai media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi. *Jurnal Ilmiah Foristek*