



PERANCANGAN MATERI AJAR AUDIO VISUAL TABUHAN GANRANG BANTAENG PADA SISWA KELAS XI DI SMA NEGERI 4 BANTAENG

Ahmad Abian Arif¹, Sukasman Dg Nambung², Andi Ihsan³

Universitas Negeri Makassar

ahmadabianarif@gmail.com¹, sukasmandgnambung@unm.ac.id², andisahleo@yahoo.com³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang materi ajar audio visual tabuhan ganrang Bantaeng dan mendeskripsikan proses rancangan materi ajar tabuhan ganrang Bantaeng serta mendeskripsikan hasil rancangan materi ajar audio visual tabuhan ganrang Bantaeng pada siswa kelas XI di SMA Negeri 4 Bantaeng, jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian R & D (research & Development) atau penelitian dan pengembangan serta menghasilkan produk, metode kualitatif merupakan metode yang digunakan pada penelitian ini dan deskriptif dikembangkan atas dasar kejadian yang diperoleh ketika kegiatan berlangsung dilapangan, analisis data dilakukan melalui pengumpulan data melalui beberapa narasumber diantaranya, penabuh ganrang Bantaeng, siswa dan guru SMA Negeri 4 Bantaeng yang dalam hal ini dikumpulkan melalui teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Proses perancangan materi ajar tabuhan Ganrang Bantaeng melalui beberapa tahap (1) Analisis Kebutuhan Guru dan Siswa dalam proses belajar mengajar (2) Mencari Sumber data yang valid tentang Ganrang Bantaeng Melalui penabuh Ganrang Bantaeng.(3)Merancang Simbol Simbol Tabuhan Ganrang Bantaeng. (4) Merancang Materi ajar Audio Visual, Tabuhan Ganrang Bantaeng.setelah peneliti menempuh tahap tahap tersebut kemudian peneliti merancang materi ajar audio visual tabuhan ganrang Bantaeng. skema hasil rancangan materi ajar audio visual tabuhan ganrang Bantaeng,(1) pembuka dan pengantar pemateri, (2) pengenalan struktur dan teknik menabuh ganrang Bantaeng, (3) rancangan simbol simbol tabuhan ganrang Bantaeng, kemudian materi ajar audio visual tabuhan ganrang Bantaeng ini di validasi oleh beberapa validator yakni (1) Ahli audio visual (2) Ahli Etnomusikologi (3) ahli pemaparan materi ajar, setelah melalui tahap validasi peneliti menempuh tahap pengembangan dan penyempurnaan produk.,hasil rancangan materi ajar audio visual tabuhan ganrang Bantaeng di terapkan pada siswa kelas XI di SMA Negeri 4 Bantaeng kemudian menguji keefektifan materi ajar. Melalui uji keektifan materi ajar audio visual tabuhan ganrang Bantaeng ini, materi ajar dirumuskan efektif di laksanakan pada proses belajar mengajar.

Kata Kunci : Materi ajar, Audio Visual, Ganrang Bantaeng.

Ahmad Abian Arif, Sukasman dg Nambung, Andi Ihsan

Perancangan materi ajar audio visual tabuhan ganrang Bantaeng pada siswa kelas XI di SMA negeri 4 Bantaeng.

ABSTRACT

Thesis for the Sendratasik Education Study Program, Faculty of Art and Design, Makassar State University, this study aims to describe the process of designing wasp teaching materials ganrang Bantaeng and describes the results of the design of the audio-visual teaching material for the wasp of Bantaeng ganrang for class XI students at SMA Negeri 4 Bantaeng, the type of research used in this research is R & D (research & development) or research and development and produce products, qualitative methods is the method used in this study and is descriptive developed on the basis of events obtained when activities take place in the field, data analysis is carried out through data collection through several sources including, Bantaeng ganrang musicians, students and teachers of SMA Negeri 4 Bantaeng which in this case are collected through techniques k observations, interviews and documentation. The process of designing teaching materials for Ganrang Bantaeng wasp through several stages (1) Analysis of Teacher and Student Needs in the teaching and learning process (2) Searching for valid data sources about Ganrang Bantaeng Through the musicians of Ganrang Bantaeng. (3) Designing Ganrang Bantaeng Wasp Symbols. (4) Designing Audio Visual teaching materials, Bantaeng Ganrang Tabuhan. schematic results of the design of Bantaeng ganrang ganrang audio-visual teaching materials, (1) opening and introductory speakers, (2) introduction to the structure and techniques of Bantaeng ganrang beating, (3) design of Bantaeng ganrang wasp symbols, then audio-visual teaching material for Bantaeng ganrang wasp validation by several validators, namely (1) audio-visual expert (2) ethnomusicologist (3) teaching material exposure expert, after going through the validation stage the researcher goes through the product development and refinement stages. class XI at SMA Negeri 4 Bantaeng then tested the effectiveness of the teaching materials. Through testing the effectiveness of the audio-visual teaching materials of the Bantaeng ganrang wasp, the teaching materials are formulated to be effectively carried out in the teaching and learning process.

Keywords: *Teaching materials, Audio Visual, Ganrang Bantaeng*

1. PENDAHULUAN

Indonesia tanah yang memiliki beragam budaya dan tradisi yang terus dilestarikan oleh masyarakat, 38 provinsi terbentang dari sabang sampai merauke menjadi satu kesatuan yang utuh namun di setiap daerah memiliki tradisi yang berbeda beda, perbedaan inilah yang menjadikan Indonesia menjadi semakin lebih erat, sesuai dengan semboyan bhineka tunggal ika “berbeda beda tetapi tetap satu”.

Tradisi merupakan hal yang terus dilakukan dari generasi ke generasi dalam suatu masyarakat, dan menjadi ciri khas dalam masyarakat tersebut, serta tradisi juga dapat menjadi wadah bagi masyarakat dalam mengembangkan pribadi masyarakat, misalnya dalam pengembangan sikap dan perilaku dalam bermasyarakat. Namun terkadang tradisi di anggap kuno oleh sebagian masyarakat, hal inilah yang membuat tradisi ini kadang terlupakan dan menjadi pemicu sehingga semakin membuat minat masyarakat terhadap tradisi itu berkurang khususnya masyarakat milenial yang menjadi generasi penerus dimasa yang akan datang.

Kabupaten Bantaeng sebuah tanah yang dijuluki dengan Butta Toa atau tanah tua yang saat ini sudah berusia 767 tahun, kabupaten Bantaeng berdiri sejak tahun 1254, ini yang menjadi gambaran bahwa masyarakat Bantaeng telah mempunyai petuah-petuah atau nenek moyang pada zaman dahulu yang menciptakan tradisi untuk menjadi wadah dalam pengembangan diri masyarakat dalam menjalani hidup dan kehidupan, terbentang sepanjang 395,8 km yang artinya Kabupaten ini cukup kecil namun memiliki potensi yang sangat luar biasa terkhusus dalam bidang tradisi dan budaya yang menjadi cerminan dan kebiasaan masyarakat Bantaeng. di antaranya “Ganrang Bantaeng”. Ganrang Bantaeng merupakan tradisi lokal kabupaten Bantaeng khususnya dalam bidang musik yang dulunya

di dimainkan pada saat-saat tertentu salah satunya pada prosesi upacara pelantikan karaeng, ganrang Bantaeng dimainkan dengan sepasang gendang yang di ikuti dengan iringan iringan ana’ bacing, serta gong, namun saat ini penabuhan ganrang Bantaeng sering dimainkan hanya dengan satu buah gendang yang di ikuti dengan permainan gong atau masyarakat Bantaeng menyebut dengan dengking. Seiring dengan perkembangan zaman, saat ini ganrang Bantaeng dapat kita temui pada prosesi-prosesi ritual adat, misalnya pada prosesi adat pernikahan. Namun “paganrang” (sebutan bagi penabuh gendang) ganrang Bantaeng saat ini masih berasal dari kalangan orang tua, maka dari itu pelestarian ganrang Bantaeng ini perlu di lakukan agar tradisi ganrang Bantaeng ini tetap ada dan terus berkembang.

Generasi penerus menjadi kunci dalam pelestarian tradisi, yang dalam hal ini generasi inilah yang akan menerima tradisi tersebut dari nenek moyang baik secara lisan maupun tulisan, maka dari itu peran generasi penerus sangat di perlukan dalam pelestarian tradisi sehingga tradisi ini tidak punah, dan tetap terjaga kearifan lokalnya. Siswa yang sedang menempuh pendidikan saat ini, merupakan generasi penerus yang dapat menjadi pondasi dalam pelestarian tradisi dan budaya.

SMA Negeri 4 Bantaeng atau yang akrab di sebut dengan “SMAPAT” salah satu sekolah unggulan di kabupaten Bantaeng, menorehkan prestasi di segala bidang baik itu dalam bidang akademik maupun non- akademik, SMA Negeri 4 Bantaeng ini merupakan sekolah yang senantiasa mendukung siswa siswi untuk terus berprestasi salah satunya di bidang seni musik, tak jarang smapat ini memboyong juara baik itu di tingkat kabupaten, provinsi hingga ke nasional sekalipun. namun beberapa waktu terakhir ini siswa siswi smapat ini lebih tertarik dalam bidang musik yang berbau modern atau kekinian, sangat kurang siswa di SMA Negeri

4 Bantaeng yang tertarik untuk mempelajari music tradisi, dan masih banyak siswa yang belum mengetahui tradisi dan budaya sendiri, ini disebabkan oleh perkembangan siswa siswi saat ini yang semakin tertarik dengan hal yang berbau teknologi yang kekinian.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar. Pendidik dituntut agar mampu menggunakan alat alat yang disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Keterampilan dalam membuat materi ajar yang di sampaikan agar terlihat lebih menarik agar siswa lebih dapat menerima materi dengan efektif juga menjadi sebuah hal yang dinilai efisien dalam proses belajar mengajar, Sebagai pengguna teknologi di era globalisasi, pemanfaatan teknologi dapat menjadi wadah dan peluang, terkhusus juga pada Lembaga Pendidikan, dalam hal ini pemanfaatan teknologi dapat menjadi penunjang dalam keberhasilan proses belajar mengajar, Inovasi yang menyesuaikan zaman dapat menjadi peluang dalam melestarikan tradisi khususnya kepada siswa siswi yang menjadi pondasi dalam pelestarian tradisi dimasa yang akan datang. inovasi berbasis teknologi dapat menjadi salah satu pilihan dalam pelestarian tradisi di era saat ini.

Materi ajar yang di sampaikan sangat menentukan keberhasilan peserta didik dalam menuntut ilmu, media sebagai cara atau jalan yang dilalui untuk mencapai tujuan tertentu. Di dalam proses belajar mengajar, pendidik harus memiliki strategi, agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien, media pembelajaran digunakan untuk memotivasi siswa agar mampu menerima materi dengan media pembelajaran inilah yang merangsang siswa siswi dalam menerima materi yang disampaikan, terkhusus pada materi yang menyangkut tentang muatan lokal, yang dalam

hal ini minat siswa siswi dalam materi tentang muatan lokal itu sangat kurang, media pembelajaran inilah yang menjadi teknik agar siswa mampu dan tertarik untuk menambah pengetahuan khususnya yang menyangkut tentang muatan lokal.

Pembelajaran yang dapat dilihat dan di dengarkan adalah hal yang saat ini banyak diminati oleh siswa karena pembelajaran ini dinilai menyenangkan serta dapat dipahami dengan baik Maka dari itu perlu penyesuaian antara perkembangan siswa dalam penyampaian materi pembelajaran, Materi ajar yang disampaikan secara Audio Visual merupakan materi ajar yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar yang dinilai mampu membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan membuat lebih menarik dalam proses belajar mengajar karena ini dapat lebih merangsang siswa dalam hal pendengaran serta penglihatan karena di sampaikan secara visual dan audio. Maka dari itu sesuai dengan problematika yang ada bahwa siswa siswi saat ini kurang berminat dalam proses belajar mengajar terkhusus pada materi yang menyangkut tentang muatan lokal dikarenakan metode penyampaian yang kurang efisien, materi ajar melalui audio visual dinilai mampu memberikan pembelajaran yang lebih efisien dengan menyesuaikan dengan perkembangan siswa siswi saat ini yang lebih tertarik dengan hal-hal yang berbasis teknologi.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan oleh peneliti, peneliti akan merancang materi ajar yang berbasis pemanfaatan teknologi melalui penelitian yang berjudul ***“Perancangan materi ajar audio visual tabuhan ganrang Bantaeng pada siswa kelas XI di SMA Negeri 4 Bantaeng”*** sehingga media pembelajaran yang berbasis teknologi ini yang menyampaikan pembelajaran secara video dan audio diharapkan mampu memberikan pembelajaran yang lebih efektif.

2. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif yakni metode pengumpulan data yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis proses dan makna lebih di tonjolkan dalam penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan metode-metode untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang oleh sejumlah individu atau kelompok orang yang dianggap berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan. Proses penelitian kualitatif ini melibatkan upaya-upaya penting, seperti mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan prosedur-prosedur, mengumpulkan data yang spesifik dari para partisipan, menganalisis data secara induktif mulai dari tema-tema khusus ke tema-tema umum, dan menafsirkan makna data, laporan akhir untuk penelitian ini memiliki struktur atau kerangka yang fleksibel (umrati hengki Wijaya:2020 :7)

Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian *research & development* (R & D) atau yang biasa disebut penelitian dan pengembangan merupakan jenis penelitian yang digunakan untuk membuat produk dan menguji keefektifan dari hasil produk tersebut. Dengan model ADDIE, rancangan instruksional ADDIE ini muncul pertama kali pada tahun 1975, ADDIE dikembangkan oleh pusat teknologi pembelajaran di universitas florida untuk dinas militer amerika serikat, mnemonik dari ADDIE ini sendiri adalah *analysis, design, development, implementation* dan *evaluation*. (Yudi Hari Rayanto : 2020 : 28)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Proses perancangan materi ajar audio visual tabuhan ganrang Bantaeng.

Perancangan materi ajar audio visual tabuhan ganrang Bantaeng, Dalam hal ini melalui beberapa tahapan proses, yaitu

- a. Analisis Kebutuhan Guru dan Siswa dalam proses belajar mengajar
- b. Mencari Sumber data yang valid tentang Ganrang Bantaeng Melalui penabuh Ganrang Bantaeng.
- c. Merancang Simbol Simbol Tabuhan Ganrang Bantaeng.
- d. Merancang Materi ajar Audio Visual Tabuhan Ganrang Bantaeng.

Beberapa proses di atas merupakan proses yang di tempuh peneliti Untuk merancang materi ajar audio visual Tabuhan Ganrang Bantaeng, Maka dari itu setelah peneliti menempuh proses tersebut, maka peneliti dapat merumuskan sebagai berikut

a. Analisis kebutuhan guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.

Tahap ini merupakan tahap awal dan menjadi dasar perancangan Tabuhan ganrang Bantaeng, pada tahap ini peneliti lebih awal menganalisis kebutuhan guru dan siswa, khususnya menyangkut tentang bahan ajar yang sedang digunakan saat ini serta analisis kebutuhan siswa tentang metode pembelajaran apa yang diminati siswa saat ini dan efektif dalam melaksanakan pembelajaran.

Sebelum merancang materi ajar audio visual tabuhan ganrang Bantaeng peneliti lebih awal berkonsultasi bersama pihak sekolah dan guru seni budaya di SMA Negeri 4 Bantaeng mengenai inovasi perancangan materi ajar audio visual tabuhan Ganrang Bantaeng ini, setelah peneliti berkonsultasi bersama pihak sekolah dan guru seni budaya di SMA Negeri 4 Bantaeng, inovasi ini mendapat respon yang positif di anggap mampu menambah pengetahuan siswa di bidang seni budaya khususnya tentang budaya lokal di kabupaten Bantaeng.

Kemudian peneliti mengobservasi siswa SMA Negeri 4 Bantaeng dalam hal mata pelajaran seni budaya, peneliti melakukan observasi dalam 20 orang sampel siswa kelas XI di SMA Negeri 4 Bantaeng 20 tersebut terdiri dari 10 orang pria dan 10 orang wanita yang menjadi perwakilan dari kelas XI SMA Negeri 4 Bantaeng dengan memberikan angket angket yang berisi pertanyaan pertanyaan.

Beberapa hasil pengamatan peneliti, peneliti dapat merumuskan bahwa, minat siswa terhadap mata pelajaran seni budaya cukup tinggi, dan banyak siswa yang mudah memahami pembelajaran dengan media audio visual, dan masih banyak siswa yang kurang tahu tentang tradisi ganrang Bantaeng, serta banyak siswa yang butuh dengan penunjang pembelajaran seni musik dan butuh materi ajar selain dari materi ajar yang di ajarkan saat ini. Berdasarkan hasil pengamatan tersebut, beberapa hasil pengamatan tersebut menjadi acuan peneliti dalam merancang materi ajar tabuhan ganrang Bantaeng pada kelas XI di SMA Negeri 4 Bantaeng.

b. Mencari Sumber data yang valid tentang Ganrang Bantaeng melalui penabuh ganrang Bantaeng.

Ganrang Bantaeng di era saat ini sudah sangat jarang terlihat, tersisa hanya beberapa penabuh Ganrang Bantaeng, maka dari itu peneliti menempuh proses ini untuk merancang materi ajar tabuhan Ganrang Bantaeng, mencari sumber data yang valid tentang tabuhan Ganrang Bantaeng.

Bapak Syarifuddin Daeng Aco, beliau ini merupakan sang penabuh ganrang Bantaeng, Daeng Aco saat ini berkedianan di kampung allu kabupaten Bantaeng, saat ini Daeng aco hidup bersama keluarga kecilnya di karuniai 4 anak, dan sehari hari berprofesi sebagai petani, Daeng Aco menabuh ganrang Bantaeng sejak usia kanak kanak, Daeng Aco mendapat ilmu menabuh ganrang dari bapak beliau yang dikenal dengan bapak Laba',

Daeng Aco merupakan generasi dari penabuh ganrang Bantaeng, yang dahulunya di mainkan oleh kakek beliau kemudian di teruskan ke bapak beliau hingga pada zaman sekarang di mainkan oleh daeng aco.

Melalui daeng aco ini, peneliti mengumpulkan data terkait tentang tabuhan ganrang Bantaeng, sehingga materi ajar yang disampaikan kepada siswa mempunyai data yang valid.

c. Merancang simbol simbol tabuhan Ganrang Bantaeng

Simbol bisa disebut juga dengan tanda notasi, tujuannya untuk mempermudah seseorang mempelajari suatu musik atau lagu, mengetahui tangga nada dan lain sebagainya.

Pada perancangan materi ajar audio visual tabuhan Ganrang Bantaeng ini peneliti juga merancang simbol simbol khusus untuk menjadi penunjang dalam pemaparan materi ajar tabuhan ganrang Bantaeng.

The ethnomusicologist: New Edition sebuah buku yang di terbitkan oleh *the kent state university (1971)* buku ini menuliskan tentang penggunaan simbol simbol musik tradisi yang ada di beberapa Negara diantaranya musik tradisional jepang, Indonesia, afrika, dan musik musik tradisional barat, Buku ini menjadi dasar peneliti untuk merancang simbol simbol tabuhan Ganrang Bantaeng,

d. Merancang materi ajar audio visual tabuhan ganrang Bantaeng.

Merancang materi ajar audio visual tabuhan Ganraeng Bantaeng yang dalam hal ini merancang materi ajar berbasis audio dan visual tentunya membutuhkan perangkat pendukung perangkat pendukung untuk merancang materi ajar audio visual sehingga hasil dari materi ajar ini menjadi lebih maksimal, beberapa perangkat pendukung perancangan di antaranya ialah :

1) Perangkat Audio

Media audio yang menggabungkan dengan penggunaan visual memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya, salah satu pekerjaan penting dalam yang diperlukan dalam media audio visual adalah penulisan naskah dan storyboard yang memerlukan persiapan yang banyak, perancangan, dan penelitian.

Naskah yang menjadi bagian dari narasi disaring dari isi pelajaran yang kemudian disintesis kedalam apa yang ditunjukkan dan dikatakan, narasi ini merupakan penuntun bagi tim produksi untuk memikirkan bagaimana video menggambarkan atau visualisasi materi pelajaran. (azhar arsyad 2016: 91) pada materi ajar audio visual ini peneliti menggunakan beberapa perangkat untuk mendukung audio dari materi ajar ini perangkat tersebut ialah.

a) Smartphone Vivo Y35

Smartphone Vivo Y35 menjadi salah satu perangkat pendukung materi ajar audio visual tabuhan ganrang Bantaeng ini, khususnya pada aspek audio dari materi ajar, smartphone ini digunakan untuk merekam beberapa part dalam materi ajar misalnya pada tahap pengenalan pemateri dan background suara pemateri.

b) Mic External

Mic External juga digunakan pada perancangan Materi ajar audio visual tabuhan Ganrang Bantaeng ini, perangkat ini digunakan untuk mendukung penangkapan suara dari smartphone, system penggunaan mic external ini yakni dengan menyambungkan mic ke smartphone sehingga penangkapan suara menjadi lebih baik.

2) Perangkat Visual

Visualisasi pesan, informasi, atau konsep yang ingin disampaikan kepada siswa dapat di kembangkan dalam berbagai bentuk, seperti, foto, gambar/ilustrasi, sketsa/gambar

garis, grafik,bagan,chart, dan gabungan dari dua bentuk atau lebih. Foto menghadirkan ilustrasi melalui gambar yang hampir kenyataan dari sesuatu objek atau situasi. Sementara itu grafik merupakan representasi simbolis dan artistic sesuatu objek atau situasi.

Keberhasilan penggunaan media berbasis visual ditentukan oleh kualitas dan efektivitas bahan visual dan grafik itu. Hal ini hanya dapat di capai dengan mengatur dan mengorganisasikan gagasan gagasan yang timbul, merencanakannya dengan seksama dan menggunakan teknik teknik dasar visualisasi objek, konsep, informasi atau situasi, meskipun perancang media pembelajaran bukan seorang pelukis dengan latar belakang profesional ia sebaiknya mengetahui beberapa prinsip dasar dan penutun dalam rangka memenuhi kebutuhan penggunaan media berbasis visual. (Azhar Arsyad 2016: 102)

Maka dari itu untuk mendukung perancangan materi ajar tabuhan ganrang Bantaeng pada sisi visual, maka peneliti menggunakan beberapa perangkat sebagai berikut.

a) Smartphone Iphone XIII

Materi ajar audio visual ini di dukung oleh perangkat penangkap gambar yaitu dengan menggunakan smartphone iphone 13, smartphone ini merupakan smartphone yang diluncurkan pada tahun 2021, smartphone ini sangat baik digunakan untuk pengambilan gambar karena smartphone ini mempunyai kamera beresolusi tinggi, yakni beresolusi 12+12 MP, sehingga penangkapan gambar menjadi lebih maksimal.

b) Smartphone Iphone XI

Perancangan materi ajar ini juga di dukung oleh penggunaan smartphone iphone XI, smartphone ini juga sering digunakan dikalangan masyarakat atau pun yang bergerak dalam bidang konten kreator, smartphone ini sangat baik digunakan dalam pengambilan

gambar Karena memiliki system kamer yang beresolusi tinggi, yakni 12 mp dengan teknologi wide dan ultrawide sehingga pengambilan gambar menjadi lebih efektif

3) Penggunaan aplikasi

Penggabungan antara audio dan visual tentunya membutuhkan alat bantu untuk menggabungkan keduanya, maka dari itu penggunaan aplikasi diperlukan untuk merancang materi ajar audio visual tabuhan Ganrang Bantaeng ini, maka dari itu pada perancangan audio visual ini menggunakan aplikasi yang bernama “cap cut”

Aplikasi cap cut adalah aplikasi untuk mengedit video di android yang dikembangkan , oleh bytendance pte, ltd. Capcut menjadi aplikasi favorit bagi banyak orang, karena menawarkan berbagai fitur gratis, termasuk beragam effect, sehingga konten yang dihasilkan lebih bagus dan menarik.

3.2 Hasil rancangan materi ajar audio visual tabuhan ganrang Bantaeng.

a. Pembuka dan Pengantar Pemateri.

Materi ajar audio visual diawali dengan pembuka oleh pemateri tentang materi apa yang akan diajarkan, kemudian tahap ini juga mengawali materi ajar dengan gambaran umum Kabupaten Bantaeng dan pengenalan sejarah ganrang Bantaeng.

b. Pengenalan struktur ganrang Bantaeng dan teknik menabuh ganrang Bantaeng.

Part 2 materi ajar audio visual tabuhan ganrang Bantaeng berisi tentang materi pengenalan struktur ganrang Bantaeng dan teknik menabuh dari ganrang Bantaeng.

Pengumpulan data melalui bapak Syarifuddin daeng Aco maka peneliti mengumpulkan data data sebagai berikut

a. Struktur Ganrang Bantaeng

Ganrang Bantaeng merupakan jenis alat musik yang dimainkan dengan cara ditabuh, ganrang Bantaeng berbentuk tabung yang bagian utamanya terbuat dari kayu, terdiri dari dua sisi tabuh yakni sisi kanan dan sisi kiri yang terbuat dari kulit kambing, di masing masing sisi memiliki jenis kulit kambing yang berbeda, di sisi kanan terbuat dari kulit kambing jantan sedangkan sisi kiri terbuat dari kulit kambing betina, hal ini menyimbolkan keharmonisan dan keseimbangan, sama halnya di dunia ini semua diciptakan secara berpasangan. Kemudian keduanya ini di eratkan dengan rotan yang saling terhubung antara kiri dan kanan yang berguna untuk menguatkan ganrang.

b. Teknik menabuh Ganrang Bantaeng

Ganrang Bantaeng dimainkan dengan teknik menabuh, sama halnya dengan gendang pada umumnya, tabuhan ganrang Bantaeng antara sisi kanan dan sisi kiri itu berbeda, di sisi kanan dimainkan dengan menggunakan stik atau (ba'bala), ba'bala ini merupakan nama untuk alat yang digunakan untuk menabuh yang terbuat dari kayu, teknik menggunakan ba'bala juga terdiri atas dua, yakni “ni tunrung” dan “ni le'rasaki”, teknik ini digunakan untuk ketukan ketukan tertentu. Sedangkan disisi kiri ditabuh dengan menggunakan tangan terbuka, yang disebut dengan teknik “ni tempa”.

c. Pemaparan rancangan simbol simbol tabuhan Ganrang Bantaeng.

Part 3 Materi Ajar Audio visual tabuhan ganrang Bantaeng berisi tentang materi rancangan simbol simbol tabuhan ganrang Bantaeng dan penggunaan rancangan simbol simbol tabuhan Ganrang Bantaeng pada pola tabuhan Ganrang Bantaeng.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti melalui penabuh ganrang Bantaeng tentang struktur ganrang Bantaeng dan teknik menabuh

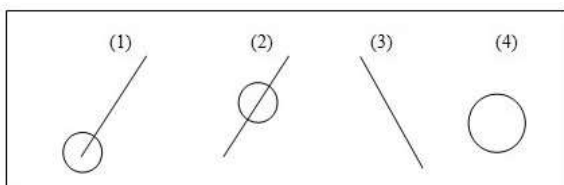
ganrang Bantaeng maka peneliti kemudian merancang simbol simbol tabuhan ganrang Bantaeng untuk menunjangan keefektifan materi ajar tabuhan Ganrang Bantaeng,

maka dari itu peneliti merancang simbol simbol sebagai berikut :

/ = simbol garis miring ke kanan menunjukkan sisi kanan gendang.

\ = Simbol garis miring ke kiri menunjukan sisi kiri gendang.

Berikut perancangan dan penggunaan simbol tabuhan ganrang Bantaeng:



Gambar 3.1 : Simbol tabuhan ganrang Bantaeng

Keterangan :

Pada simbol nomor (1) diatas simbol garis miring ke kanan, serta di ujung bawah garis terdapat lingkaran yang menyimbolkan bahwa lingkaran tersebut merupakan titik untuk memegang ba'bala, simbol tersebut menyimbolkan tabuhan ganrang Bantaeng dengan teknik “ni le’rasaki”, teknik ni le’rasaki menabuh ganrang Bantaeng dengan adanya penekanan saat menabuh.

Pada simbol nomor (2) simbol garis miring ke kanan dengan sebuah lingkaran yang tepat berada di tengah garis, lingkaran ini menunjukkan posisi untuk memegang ba'bala yang di pegang pada bagian tengah ba'bala, menyimbolkan tabuhan ganrang Bantaeng dengan teknik “ni tunrung”, teknik ni tunrung di tabuh dengan lebih lembut di banding dengan teknik ni tunrung.

Pada simbol nomor (3) dengan simbol garis miring ke kiri menyimbolkan tabuhan

ganrang Bantaeng yang di tabuh pada sisi kiri, dan di tabuh tanpa menggunakan ba'bala. Di sebut dengan teknik ni tempa.

Pada simbol nomor (4) menyimbolkan alat musik gong (dengkang), Ganrang Bantaeng juga dimainkan secara beriringan dengan gong atau masyarakat Bantaeng menyebutnya dengan nama “dengkang”. Dengkang ini merupakan alat musik yang terbuat dari baja, yang berbentuk bulat dengan tonjolan tepat berada di tengah tengah, dengkang ini di mainkan dengan cara di ketuk, dan di ketuk tepat pada bagian tengah tengah dengkang.

d. Hasil Validasi Materi Ajar Audio Visual Tabuhan Ganrang Bantaeng

Tahap validasi di laksanakan oleh peneliti untuk untuk memeriksa suatu produk, layanan, atau sistem memenuhi persyaratan dan spesifikasi serta memenuhi tujuan yang di maksudkan, dalam hal ini peneliti memvalidasi materi ajar audio visual tabuhan ganrang Bantaeng pada beberapa ahli, yakni ahli etnomusikologi, ahli pemaparan materi ajar, ahli audio visual.

Beberapa ahli yang menjadi vaidator tersebut di antaranya ialah.

1) Ahli Pemaparan Materi Ajar

Rancangan Materi ajar audio visual tabuhan Ganrang Bantaeng pada aspek materi ajar di validasi oleh bapak Sukasman Dg Nambung, Bapak Sukasman Dg Nambung merupakan dosen fakultas seni dan desain universitas negeri Makassar, yang sudah sangat berpengalaman dalam memaparkan materi ajar.

2) Ahli Etnomusikologi

Materi ajar audio visual tabuhan ganrang Bantaeng pada aspek Etnomusikologi di validasi oleh bapak khaeruddin. S.Sn M.Pd, beliau merupakan dosen fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar khususnya musik tradisi. Beliau banyak

berkecimpung di dunia musik tradisi dan menghasilkan karya karya di bidang musik tradisi.

3) Ahli audio visual

Materi ajar audio visual tabuhan Ganrang Bantaeng pada aspek audio visual di validasi oleh bapak irfan Arifin, beliau merupakan Dosen program studi Desain komunikasi visual, fakultas seni dan desain universitas negeri Makassar

4. Pembahasan

4.1 Proses perancangan materi ajar audio visual tabuhan ganrang Bantaeng

Proses perancangan yang merupakan tahapan tahapan umum teknik perancangan dikenal dengan sebutan NIDA yang merupakan kepanjangan dari need, idea, decision dan action, artinya tahap pertama seorang perancang menetapkan dan mengidentifikasi kebutuhan (need), sehubungan dengan alat atau produk yang harus dirancang, kemudian dilanjutkan dengan pengembangan ide ide (idea) yang akan melahirkan berbagai alternatif untuk memenuhi kebutuhan tadi dilakukan suatu penilaian dan penganalisaan terhadap alternatif yang ada, sehingga perancang akan dapat memutuskan (decision) suatu alternative yang terbaik dan pada akhirnya dilakukan suatu proses pembuatan atau (action).

Belajar aktif tidak akan berjalan dengan baik tanpa pengayaan sumber sumber belajar, yakni meliputi pesan, orang, bahan, alat teknik dan lingkungan yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa, dengan demikian, belajar aktif memerlukan dukungan sarana diluar manusia yang dapat membantu proses aktivitas belajar siswa, diantara sarana tersebut adalah bahan bahan yang harus disiapkan dan disediakan oleh guru dalam bentuk bahan cetakan atau bahan digital yang disediakan dalam komputer, dengan

demikian belajar aktif yang kini dikembangkan dalam paradigma constructivism memerlukan dukungan sumber belajar yang lebih lengkap, tidak saja buku buku teks yang mereka baca, tetapi juga berbagai bahan yang disediakan oleh guru sebagai sumber belajar mereka. Dengan kata lain, bahwa belajar aktif memerlukan dukungan media yang dapat mengantarkan percepatan siswa terhadap bahan ajar yang mereka pelajari. (Azhar Arsyad 2016 : 1)

Materi ajar adalah segala bentuk materi yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Materi yang dimaksud bisa berupa materi tertulis, maupun materi tidak tertulis. Materi ajar merupakan informasi alat, dan teks yang diperlukan guru untuk perencanaan dan peolaahan implementasi pembelajaran, materi jar paling tidak di kelompokkan menjadi empat, yaitu materi cetak, materi ajar dengar, materi ajar pandang dengar, serta materi ajar interaktif.

Materi ajar bertujuan untuk membantu siswa dalam mempelajari sesuatu, menyediakan berbagai jenis pilihan materi ajar, memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran, serta agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik. ([rumah raden.wordpress.com](http://rumahraden.wordpress.com))

tenaga pengajar, guru, mentor, dosen, dan pelatih merupakan mediator utama dalam proses tranformasi pembelajaran, proses pembelajaran tersebut dapat lebih dinamis dan akan mencapai sasaran yang diinginkan jika ditambahkan alat bantu atau media lain, seperti media audio visual, cetak, proyektor, film, permainan dan lain lain.

a. Materi ajar audio visual

Media audio dan visual merupakan bentuk media pembelajaran yang murah dan terjangkau, sekali kita membeli tape recorder, hampir tidak diperlukan lagi biaya tambahan karena tape recorder dapat dihapus setelah

digunakan dan pesan baru dapat direkam kembali, disamping itu, tersedia pula materi audio yang dapat digunakan dan dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa.

Media berbasis visual (image atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan, visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata, agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (image) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi.

Bentuk visual bisa berupa (a) gambar representasi seperti gambar, lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya suatu benda; (b) diagram yang melukiskan hubungan hubungan konsep, organisasi dan struktur isi material; (c) peta yang menunjukkan hubungan hubungan ruang antara unsur unsur dalam isi materi; (d) grafik seperti table grafik dan chart bagan yang menyajikan gambaran (kecenderungan) data atau antahubungan seperangkat gambar atau angka angka. (azhar arsyad 2016 : 89)

b. Tabuhan Ganrang Bantaeng

Tabuhan ganrang Bantaeng, merupakan tradisi khas dari kabupaten Bantaeng khususnya dibidang seni musik yang ada sejak zaman kerajaan bantaeng terdahulu, pada zaman dahulu ganrang Bantaeng dimainkan pada saat upacara upacara kerajaan, pelantikan raja raja, dan pesta adat. Saat ini Bantaeng sudah berusia 768 tahun, tentunya dengan usia yang sudah ratusan tahun kabupaten Bantaeng mempunyai tradisi tradisi nenek moyang ganrang Bantaeng misalnya, yang masih ada hingga saat ini.

Bapak syarifuddin atau biasa di sapa dengan daeng aco, sang pelestari dan penerus tabuhan Ganrang Bantaeng, daeng aco ini memainkan Ganrang Bantaeng sejak usia kanak kanak, disaat itu daeng aco ikut bersama bapak beliau yang merupakan keturunan penabuh Ganrang Bantaeng, yang dalam hal ini ganrang Bantaeng terdahulu dimainkan oleh kakek beliau kemudian diturunkan ke bapak beliau hingga akhirnya saat ini dimainkan oleh daeng aco.

c. Simbol tabuhan Ganrang Bantaeng

Musik seperti halnya cabang seni lain sangat erat dengan simbol simbol tertentu yang berhubungan erat dengan makna tertentu dalam kehidupan masyarakat pendukungnya. Simbol simbol tersebut nampak pada karakter bunyi yang dihasilkan oleh instrument musik maupun vokal/suara manusia, secara musikal, simbol simbol tersebut tampak pada elemen elemen di dalamnya, seperti bentuk notasi, baik melodi maupun ritme, tinggi rendahnya nada, dinamika, tempo dan sebagainya. (jelly eko 2021 : 26)

Perancangan simbol simbol tabuhan ganrang Bantaeng di rancang khusus oleh peneliti guna menunjang pemaparan materi ajar audio visual tabuhan ganrang Bantaeng, perancangan simbol simbol ini berdasar pada buku *“the ethnomusicologist : new edition”* yang diterbitkan oleh the kent university, buku ini banyak membahas tentang simbol simbol musik tradisional yang ada di dunia misalnya jepang, china, afrika dan Indonesia.

4.2 Hasil Rancangan materi ajar audio visual tabuhan ganrang Bantaeng.

Hasil perancangan yang dibuat dituntut dapat memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi si pemakai. Oleh karena itu rancangan yang di buat harus memperhatikan faktor manusia sebagai pemakainya, kemudian setelah menemukan hasil perancangan, juga perlunya pengembangan produk,

pengembangan produk merupakan usaha untuk meningkatkan mutu dari barang atau jasa dan penemuan barang atau jasa baru yang akan menambah kepuasan konsumen, dari pengertian pengembangan produk tersebut tampak sekali bahwa segala bentuk barang dan jasa yang dihasilkan selalu berkaitan dengan kepuasan konsumen.

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat sangat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran, kedua aspek ini saling berkaitan, pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan memengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan, dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon siswa yang diharapkan siswa kuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa, meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Perancangan materi ajar tabuhan ganrang Bantaeng dinilai dapat menjadi sebuah inovasi pembelajaran yang mengangkat materi tentang tradisi lokal yakni Tradisi Ganrang Bantaeng melalui audio visual, yang telah di rancang, perancangan materi aja audio visual ini berisikan tentang sejarah ganrang Bantaeng, struktur bagian bagian dari ganrang Bantaeng pola tabuhan ganrang Bantaeng, serta perancangan simbol simbol tabuhan ganrang Bantaeng yang di rancang khusus untuk menjadi penunjang pemaparan materi ajar tabuhan ganrang Bantaeng. simbol simbol tabuhan ganrang Bantaeng dirancang dengan menyesuaikan teknik teknik menabuh yang ada pada ganrang Bantaeng

5. SIMPULAN DAN SARAN

a. Kesimpulan

a. Proses perancangan materi ajar audio visual tabuhan ganrang Bantaeng

Proses perancangan materi ajar audio visual tabuhan ganrang di Bantaeng melalui beberapa tahap yang telah di tempuh oleh peneliti, perancangan materi ajar audio visual tabuhan ganrang Bantaeng di rancang berdasarkan fenomena yang ada yakni di awali dengan minat siswa yang saat ini senang dengan pembelajaran yang dapat di lihat dan di dengarkan, kemudian melihat fenomena yang ada bahwa saat ini banyak siswa siswi yang kurang mengetahui tentang tradisi lokal Bantaeng yakni Ganrang Bantaeng, yang kemudian peneliti merancang materi ajar audio visual ini bersama penabuh ganrang Bantaeng yang menjadi narasumber peneliti dalam mengumpulkan data data tentang Ganrang Bantaeng sehingga data data dari ganrang Bantaeng akurat, maka dari itu berdasarkan fenomena fenomena tersebut dan proses yang telah ditempuh, rancangan materi ajar audio visual tabuhan ganrang Bantaeng ini tercipta, dengan yang menjadi salah satu tujuan adalah, mengangkat kembali tradisi tradisi kabupaten Bantaeng yang mulai tergerus oleh zaman keberadaannya.

b. Hasil rancangan materi ajar audio visual tabuhan ganrang Bantaeng

Proses belajar mengajar tentunya perlu perangkat penunjang agar penyampaian materi ajar dapat menjadi lebih efektif, materi jar berbasis audio visual dinilai efektif dalam pembelajaran, maka dari itu pada penelitian ini materi ajar audio visual diangkat sebagai materi ajar yang kemudian dihubungkan dengan tradisi lokal Bantaeng yakni tradisi Ganrang Bantaeng, sehingga menghasilkan sebuah materi ajar, yakni materi ajar audio visual tabuhan Ganrang Bantaeng yang di terapkan pada siswa kelas XI di SMA Negeri 4 Bantaeng. berdasarkan hasil penelitian, peneliti menemukan hal positif dari hasil rancangan materi ajar audio visual tabuhan ganrang

Bantaeng ini, yakni siswa menilai materi ajar tabuhan ganrang Bantaeng melalui media audio visual itu sangat baik dan mudah di pahami. Dan penggunaan simbol simbol tabuhan Ganrang Bantaeng yang dirancang khusus pada penelitian ini juga mudah dipahami oleh siswa siswi. Maka dari itu berdasarkan penelitian yang telah di tempuh materi ajar tabuhan ganrang Bantaeng melalui media audio visual terdapat pengaruh yang signifikan dalam pemaparan materi ajar melalui audio visual dan efektif dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan dan kesimpulan yang telah diperoleh maka beberapa saran sebagai berikut

1. Untuk siswa, diharapkan mampu meningkatkan minat belajar khususnya belajar tentang kesenian dan kebudayaan, dan lebih banyak lagi belajar tentang kebudayaan lokal
2. Untuk guru, di harapkan agar lebih banyak memaparkan materi ajar melalui media audio visual, dikarenakan banyak siswa yang senang akan metode pembelajaran berbasis media audio visual.

Didalam peneltian ini tentunya memiliki kekurangan, sehingga peneliti akan berusaha untuk terus mengembangkan materi ajar ini.

6. DAFTAR RUJUKAN

Sumber Tercetak :

- Abd. Rahman Rahim. 2020. Cara Praktis Penulisan Karya Ilmiah. Yogyakarta: Zahir Publishing.
- Azhar Arsyad. 2016. Media Pembelajaran, Jakarta ; Raja grafindo persada
- Defina.2021:21.BIPA dan MKWK Bahasa Indonesia : Penelitian dan

Pengembangan Materi Ajar di *IPB*.Bogor : IPB Press

Dyah Afifah andari. 2021. Media Pembelajaran ict, Blitar : Guepedia

E.Kosasih 2020 : Pengembangan bahan ajar. Jakarta : Bumi Aksara

Fandi wosi sarwo edi. 2016. Tes Wawancara Psikodiasnotik. Yogyakarta : leutika pro

Jelly Eko Purnomo. 2021. Buku Seni Budaya kelas X SMA/MA, Jakarta : Kompas Media

Loekman mohamadi. 2017. Mengenal Elemen Dalam Perancangan Tata Ruang. Semarang : Yayasan Kita Menulis.

Machmud,M (2016) Tuntutan Penulisan Tugas Akhir Berdasarkan Prinsip Dasar penelitian ilmiah. Reseach Report

Mantle hood. (1971). The Etnomusicologist : New Edition. Kent : The Kane State University

Mustofa abi hamid dkk. 2020. Media Pembelajaran. Semarang : Yayasan kita menulis.

Ni'matuzahroh. 2018. Observasi: Teori dan Aplikasi dalam Psikologi. Malang : UMM Press

Nova nevila rodhi. 2022. Metodologi Penelitian. Bandung Jawa Barat : media sains Indonesia

Priyatmo Sudibyo. 2006. Teknik Praktis Bermain Organ dan Keyboard Tunggal, Jakarta : Puspa Swara

Razak amir dan Ferdinand. 2019. Eksotisme Musik Tradisional Dayak kanayatn. Selonding 15

Rusdi nur dan Muhammad Nursayuti. 2018.
Perancangan Mesin Industri Jakarta :
Balai Pustaka

Suyahman. 2021. Media Belajar ppkn SD.
Boyolali.jawa tengah : Lakeisha

Yudi Hari Rayanto. 2020. Penelitian
Pengembangan Model ADDIE dan R2D2

Teori dan Praktek. Pasuruan : Lembaga
academic & research institute

Sumber Tidak Tercetak

<https://id.m.wikipedia.org/wiki/rekayasa> di
akses pada 20 agustus 2022 pukul 15.45

<https://id.m.wikipedia.org/wiki/audiovisual> di
akses pada 20 agustus 2022 pukul 16.00

<https://rumahraden.wordpress.com/materi-ajar/>
di akses pada 25 januari 2022 19.51

Frederika.A. (2010 : 14) Analisis percepatan
pelaksanaan dengan menambah jam
kerja optimum pada proyek konstruksi.
Jurnal ilmiah Teknik sipil,

Multi Jum Asri (2016 : 4) Pola Tabuhan
Kesenian Beregung Pada Masyarakat
Dayak Paus di Kecamatan Sekayam
Kabupaten Sanggau. Jurnal ilmiah seni
tari dan music FKIP untan

Irsandi (2018) “Ganrang tallua di kampung allu
kecamatan Bantaeng, Kabupaten
Bantaeng,