



Pengembangan Video Pembelajaran Lagu Dolanan Giat Nuswantara pada Ektrkurikuler Karawitan SDN Torongrejo 03 Kota Batu

Muhammad Aviv Farihin*, Munaisra Tri Tirtaningsih, Sukamti

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: muhammad.aviv.1701516@students.um.ac.id

Paper received: 4-2-2022; revised: 20-2-2022; accepted: 26-2-2022

Abstract

This research and development aims to produce a video media product for children's songs that can help make it easier to beat and speed up memorizing wilahan notation for students, especially at the elementary school level in extracurricular karawitan. This research and development model uses ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) steps. The data collection instrument in this study was a questionnaire validation of material experts, media experts, and users. The results of research and development of children's music video media that can help improve the ability to beat wilahan for students are said to be very feasible, practical and interesting.

Keywords: children's songs; wilahan; karawitan

Abstrak

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk media video lagu dolanan anak yang dapat membantu untuk memudahkan menabuh dan mempercepat menghafal notasi wilahan bagi peserta didik khususnya tingkat sekolah dasar pada ekstrakurikuler karawitan. Model penelitian dan pengembangan ini menggunakan langkah-langkah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini berupa angket validasi ahli materi, ahli media, dan pengguna Hasil penelitian dan pengembangan media video lagu dolanan anak yang dapat membantu meningkatkan kemampuan menabuh wilahan bagi peserta didik dikatakan sangat layak, praktis dan menarik.

Kata kunci: lagu dolanan; menabuh wilahan; karawitan

1. Pendahuluan

Karawitan diambil dari kata rawit yang artinya kecil, halus atau rumit (Raharja, 2014). Karawitan merupakan seni pertunjukan gamelan jawa dimana pemain gamelan memainkan alat musik seperti gendang, gong, saron dan lain-lain. Karawitan tidak hanya memainkan alat musik gamelan saja tetapi ada 3 jenis seni yang dapat dimainkan yaitu karawitan vocal, karawitan instrumental, dan karawitan vocal dan instrumental atau disebut campuran (Permana, 2011). Selain menjadi budaya yang memiliki nilai-nilai luhur, seni karawitan dapat juga digunakan sebagai media pendidikan. Dari sudut pandang cara membunyikannya dimana karawitan menjadi sajian seni musik yang enak didengar saat dimainkan bersama-sama. Hal ini mencerminkan bahwa kebersamaan menjadi satu aspek penting untuk mencapai hasil yang berkualitas.

Sekolah merupakan lembaga terdepan dalam melestarikan kebudayaan Indonesia agar generasi muda tidak melupakan budaya negara sendiri. Salah satu cara yang dilakukan sekolah untuk menjaga kebudayaan Indonesia dan memberikan kesempatan peserta didik secara langsung melakukan salah satu budaya Indonesia adalah diadakannya kegiatan

Ekstrakurikuler (Ekskul). Dalam kegiatan ekskul karawitan, peserta didik diberi kesempatan untuk lebih mengenal apa itu karawitan dan bagaimana cara memainkan alat musik gamelan jawa dalam karawitan. Sehingga melalui program tersebut peserta didik dapat turut serta dalam melestarikan budaya kearifan lokal

Pada kegiatan observasi, didapatkan bahwa pelatih ekstrakurikuler karawitan sangat jarang menggunakan media belajar selain papan tulis untuk menulis notasi dan lisan untuk memandu siswa belajar cara bermain karawitan. Hal tersebut cukup menguras energi bagi pelatih karawitan karena harus mengulang-ulang apa yang dikatakan dan ditulis oleh pelatih. Permasalahan lain yang dialami adalah kemampuan mengingat siswa dalam menghafal notasi pada wilahan gamelan karena sebagian besar peserta didik tingkat dasar baru mengenal karawitan saat mereka mengikuti ekskul karawitan tersebut dan masih membutuhkan penyesuaian diri dengan seni karawitan.

Penelitian ini bertujuan dapat menjadi solusi alternatif dalam mengajarkan budaya karawitan kepada peserta didik dengan cara yang mudah dan menyenangkan. Khususnya pada cara menabuh wilahan gamelan jawa sesuai notasi atau tangga nadanya. Serta bertujuan untuk menghasilkan produk media video lagu dolanan anak yang dapat membantu untuk memudahkan menabuh dan mempercepat menghafal notasi wilahan bagi peserta didik khususnya pada tingkat dasar.

2. Metode

Peneliti mengadaptasi model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*), Sugiyono (2015:200). Model ADDIE terdiri dari lima komponen yang saling berkaitan dan tersusun secara sistematis yang artinya dari tahap pertama sampai tahap terakhir dalam pengaplikasiannya harus sistematis dan tidak bisa dilakukan secara acak

Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini berupa angket validasi ahli materi, ahli media, dan pengguna. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil skor pengisian angket menggunakan *Skala Likert*. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari catatan berupa kritik dan saran dari validator ahli materi, ahli media, guru dan siswa.

Tabel 1. Skor Skala Likert

Kriteria validitas (Pencapaian skor)	Tingkat validitas
4	Sangat setuju
3	Setuju
2	Kurang setuju
1	Tidak setuju

Pengolahan data pada hasil validitas dan uji coba menggunakan rumus yang digunakan untuk menghitung hasil angket dari validator menurut Arikunto (2006:275) adalah sebagai berikut

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_1} \times 100\% \quad (1)$$

Dimana:

P = Presentase yang dicari

$\sum X$ = Jumlah nilai jawaban responden

$\sum X_1$ = Jumlah nilai ideal

Melalui hasil pengolahan data dari validasi ahli materi dan media dapat diketahui tingkat kelayakan produk berdasarkan kriteria sebagai berikut.

Tabel 2. Kriteria Tingkat Kevalidan dan Revisi Produk

Persentase (%)	Kriteria validasi
76 – 100	Valid
56 – 76	Cukup valid
40 – 55	Kurang valid
0 – 39	Tidak valid

Berdasarkan tingkat kelayakan produk di atas, bahwa media video lagu dolanan dapat digunakan apabila persentase validitas mencapai lebih dari 56%. Begitu pula sebaliknya apabila persentase dan validitas belum mencapai atau dibawah 56%, artinya masih perlu dilakukan revisi produk berdasarkan saran dan masukan para ahli dan pengguna.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Data Hasil Validasi Media

Validasi media meliputi aspek isi, kebahasaan, kegunaan, dan penyajian. Hasil validasi media diperoleh melalui pengisian angket yang telah dipersiapkan dengan menggunakan skala *likert* 1-4. Pada validasi media diperoleh hasil yaitu sebagai berikut

Tabel 3. Paparan Data Hasil Validasi Media

No	Aspek Penilaian	Skor Yang Didapatkan	Skor Maksimal	Persentase
1	Isi	7	8	87,5%
2	Kebahasaan	11	12	91,6%
3	Kegunaan	12	12	100%
4	Penyajian	7	8	87,5%
Skor Akhir				92,5%
$p = \frac{\sum X}{\sum X_1} \times 100\%$		$p = \frac{\sum X}{\sum X_1} \times 100\%$		
		$= \frac{37}{40} \times 100\%$		
		$= 92,5\%$		

Berdasarkan hasil validasi ahli media secara keseluruhan mendapatkan persentase 92,5% yang termasuk kategori sangat valid sehingga dapat digunakan dengan revisi sesuai saran. Selain itu juga diperoleh catatan berupa kritik dan saran yang didapatkan dari validator ahli media. Kritik dan saran tersebut yaitu perlunya penambahan lirik pada video lagu dolanan anak, peningkatan kejernihan suara pada video, perubahan tampilan video asli dengan menggunakan model penabuh ricikan saron.

3.2. 2. Data Hasil Validasi Materi

Hasil validasi materi diperoleh melalui pengisian angket yang telah dipersiapkan dengan menggunakan skala *likert* 1-4. Pada validasi materi diperoleh hasil yaitu sebagai berikut.

Tabel 4. Paparan Data Hasil Validasi Materi

No	Aspek Penilaian	Skor Yang Didapatkan	Skor Maksimal	Persentase
1	Isi	16	16	100%
2	Kebahasaan	12	12	100%
3	Kegunaan	7	8	87,5%
4	Pembelajaran	4	4	100%
Skor Akhir				97,5%
$p = \frac{\sum X}{\sum X_1} \times 100\% \quad p = \frac{\sum X}{\sum X_1} \times 100\%$ $= \frac{39}{40} \times 100\%$ $= 97,5\%$				

Berdasarkan hasil validasi media yang telah dipaparkan pada tabel 4.3 secara keseluruhan mendapatkan persentase 97,5% yang termasuk kategori sangat valid sehingga dapat digunakan dengan revisi sesuai saran. Selain itu juga diperoleh catatan berupa kritik dan saran yang didapatkan dari validator ahli media. Kritik dan saran tersebut yaitu warna pada notasi dan letak notasi pada media video (gambar gamelan) perlu diperbaiki, penyesuaian syair lagu dengan gatra (a,i), perlu untuk mencantumkan nama pencipta lagu.

3.3. Data Hasil Validasi Pengguna

Validasi pengguna meliputi aspek isi, kebahasaan, kegunaan, dan penyajian. Hasil validasi pengguna diperoleh melalui pengisian angket yang telah dipersiapkan dengan menggunakan skala *likert* 1-4. Pada validasi pengguna diperoleh hasil yaitu sebagai berikut.

Tabel 5. Paparan Data Hasil Validasi Pengguna

No	Aspek Penilaian	Skor Yang Didapatkan	Skor Maksimal	Persentase
1	Isi	8	8	100%
2	kebahasaan	11	12	91,6%
3	kegunaan	11	12	91,6%
4	penyajian	8	8	100%
Skor Akhir				95%
$p = \frac{\sum X}{\sum X_1} \times 100\% \quad p = \frac{\sum X}{\sum X_1} \times 100\%$ $= \frac{38}{40} \times 100\%$ $= 95\%$				

Berdasarkan hasil validasi media yang telah dipaparkan pada tabel 4.5 secara keseluruhan mendapatkan persentase 95% yang termasuk kategori sangat valid sehingga dapat digunakan dengan revisi sesuai saran. Selain itu juga diperoleh catatan berupa kritik dan saran yang didapatkan dari validator pengguna. Kritik dan saran tersebut yaitu tampilan pada

video dapat menggunakan animasi yang lebih menarik, Tampilan pada notasi dan lirik dapat dibuat secara berjalan dengan warna yang lebih kontras.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media video lagu dolanan anak, maka dapat disimpulkan bahwa media media video lagu dolanan sangat layak, praktis, dan menarik untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran ekstrakurikuler karawitan di sekolah dasar. Pengembangan produk lebih lanjut terkait dengan media *E-Book* dapat dilakukan dengan saran sebagai berikut. (1) Penerapan media video lagu dolanan anak dalam pembelajaran harus dilakukan bersamaan dengan praktek bermain gamelan agar lebih efektif, (2) Perlu adanya upaya untuk mengembangkan media dan menyebarkan inovasi kepada semua kalangan tidak hanya guru dan siswa yang berada di sekolah, (3) Menjadikan referensi untuk penelitian yang lebih lanjut tentang media pembelajaran.

Daftar Rujukan

- Akbar, S. (2016). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset Alfabeta.
- Arikunto, S. (2006). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Permana, R. (2011). *Kawih Dalam Seni Samrah Di Desa Jelegong Kecamatan Soreang Kabupaten Bandung*. (Online). http://file.upi.edu/Direktori/FPBS/JUR._PEND._BAHASA_DAERAH/195901011986011-RUSWENDI_PERMANA/KAWIH_SAMRAH.pdf, diakses 02 Februari 2021
- Raharja, B. (2014). Pengembangan Konstruk Instrumen Penilaian Hasil Pembelajaran Praktik Karawitan Jawa. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 18(2), 168-187. Dari: <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpep/article/view/2859>
- Siswadi. (2018). Musik karawitan untuk lagu dolanan anak. *Jurnal seni pertunjukan*, 19 (2), 83-88. Dari <http://journal.isi.ac.id/index.php/resital/article/view/3918>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung