

PENGEMBANGAN MEDIA ENSIKLOPEDIA MUSIK UNTUK MENINGKATKAN ASPEK KOGNITIF MATERI ALAT MUSIK NUSANTARA

Khadik Fatchur Rohman¹, Muflikhul Khaq², Titi Anjarini³
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar¹, Universitas Muhammadiyah
Purworejo², Jalan KH. Ahmad Dahlan 3 Purworejo, Jawa Tengah³
e-mail: rohmankhadik97111@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang layak digunakan dan mengetahui peningkatan aspek kognitif peserta didik dalam pembelajaran seni budaya dan prakarya pada peserta didik kelas IV SDN Kembangkuning. Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas IV yang berjumlah 10 siswa. Desain penelitian menggunakan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE dari Robert Maribe Branch. Pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, angket, Dokumentasi dan Tes. Instrument dalam penelitian ini antara lain: lembar validasi, angket respon siswa, dan lembar keterlaksanaan pembelajaran. Hasil Penelitian: (1) dihasilkan media ensiklopedia musik yang layak digunakan dari hasil validasi ahli media sebesar 3,66 dengan persentase 91%, hasil validasi materi sebesar 3,68 dengan persentase 92%, hasil validasi soal sebesar 3,6 dengan persentase 90%, (2) Hasil respon peserta didik terhadap media ensiklopedia diperoleh dengan persentase 93,25% dengan kategori "Sangat Baik", (3) Hasil keterlaksanaan pembelajaran 1 dan 2 diperoleh dengan persentase 100% dan 90% dengan kategori "Sangat Baik", (4) peningkatan aspek kognitif peserta didik terhadap media ensiklopedia hasil perhitungan *gain* skala terbatas diperoleh rata-rata *pre test* sebesar 53 dan rata-rata *post test* 84. Sehingga diperoleh *gain* 0,659 dan hasil perhitungan *gain* skala Luas diperoleh rata-rata *pre test* sebesar 53,5 dan rata-rata *post test* 84. Sehingga diperoleh *gain* 0,65. Artinya hasil mengalami peningkatan hasil belajar aspek kognitif peserta didik dengan kategori sedang karena memenuhi kategori $0,3 \leq N\text{-gain score} < 0,7$.

Kata Kunci: *Media Ensiklopedia Musik, Research and Development, Seni Budaya dan Prakarya, Kelas IV Sekolah Dasar.*

Abstract: *This study aims to produce learning media products that are suitable for use and determine the increase in cognitive aspects of students in learning cultural arts and crafts for fourth grade students of SDN Kembangkuning. The subjects in this study were 10 grade students. The research design used Research and Development (R&D) with the ADDIE model from Robert Maribe Branch. Collecting data using the method of observation, interviews, questionnaires, documentation and tests. The instruments in this study included: validation sheets, student response questionnaires, and learning implementation sheets. Research results: (1) produced media encyclopedia music that is suitable for use from the results of validation by media experts of 3.66 with a percentage of 91%, the results of material validation of 3.68 with a percentage of 92%, the results of question validation are 3.6 with a percentage of 90 %, (2) The results of students' responses to encyclopedia media were obtained with a percentage of 93.25% in the "Very Good" category, (3) The results of learning 1 and 2 were obtained with a percentage of 100% and 90% with the category "Very Good". , (4) the increase in the cognitive aspects of students to the encyclopedia media. The results of the calculation of limited scale gain obtained an average pre-test of 53 and an average of 84 posttests. Thus, a gain of 0.659 was obtained and the results of the calculation of gain on the Broad scale obtained an average pre-test of 53 , 5 and the average post test is 84. So*

that the gain is 0.65. This means that the results of experiencing an increase in the learning outcomes of the cognitive aspects of students are in the moderate category because it meets the category $0.3 \leq N\text{-gain score} < 0.7$.

Keywords: *Media Encyclopedia of Music, Research and Development, Cultural Arts and Crafts, Class IV Elementary School.*

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan sebuah negara besar yang memiliki banyak budaya dengan berbagai warisan budaya yang dapat dilestarikan. Indonesia mempunyai 34 provinsi yang tersebar dari berbagai pulau besar dan pulau kecil yang banyak kebudayaan dan peninggalan-peninggalan yang diturunkan oleh nenek moyang kita. Seiring dengan perkembangan zaman Indonesia rentan terhadap krisis budaya. Hal ini disebabkan oleh dampak pengaruh negatif budaya asing. Salah satu upaya yang bisa dilakukan untuk melestarikan budaya untuk melawan arus akulturasi budaya yaitu melalui pendidikan berbasis kebudayaan.

Dunia pendidikan khususnya pendidikan berbasis kebudayaan memiliki tugas yang tidak ringan dalam menghadapi era globalisasi sekarang ini. Pendidikan menjadi masalah yang sangat penting dalam pembangunan nasional yang dituntut adanya generasi yang lebih maju agar mempersiapkan peserta didik untuk menciptakan ilmu pengetahuan dan teknologi yang mampu meningkatkan keimanan ketakwaan terhadap Tuhan yang Maha Esa, peningkatan tersebut dilakukan untuk mengantisipasi dampak negatif dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada masa sekarang ini (Hakim, 2008:1). Sedangkan menurut Rohman (2019 : 1) Pendidikan adalah suatu proses membina dan mengembangkan kepribadian manusia untuk mewujudkan proses pembelajaran yang baik. Ki Hajar Dewantara (2017 : 163) berpendapat pendidikan yaitu tuntunan tubuh dan berkembangnya peserta didik yang dapat disimpulkan bahwa pendidikan itu menuntun diri setiap peserta didik agar dapat tumbuh dan berkembang sehingga mampu sebagai anggota masyarakat yang menciptakan keharmonisan dan kebahagiaan.

Pendidikan berbasis kebudayaan sebagai upaya pelestarian budaya telah diterapkan di jenjang pendidikan Sekolah Dasar dengan mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya. Secara umum mata pelajaran seni budaya dan prakarya di sekolah dasar bertujuan untuk memahami konsep dan pentingnya seni budaya dan ketrampilan dengan menumbuhkan kreativitas dan sikap apresiasi terhadap karya seni budaya dan ketrampilan. Penerapan pelajaran seni budaya dan prakarya di sekolah dasar khususnya seni musik dilakukan secara tematik dengan pelajaran lainnya dengan menyesuaikan tema dan subtema yang sudah ada. Pembelajaran seni musik di sekolah dasar masih menggunakan metode ceramah dengan terbatasan media pembelajaran, guru kesulitan dalam belajar mengajar dikelas yang hanya menggunakan metode ceramah.

SD Negeri Kembangkuning Purworejo adalah salah satu SD Negeri yang mengajarkan mata pelajaran seni budaya dan prakarya dilihat dari proses pembelajaran seni budaya dan prakarya khususnya seni musik masih kurang dikarenakan keterbatasan media pembelajaran yang berkaitan dengan materi alat musik di SD. Guru juga menjelaskan bahwa materi alat musik nusantara tersebut terdapat dalam mata pelajaran seni budaya dan prakarya kelas IV dan guru merasakan kesulitan dalam menjelaskan materi tentang alat musik nusantara sehingga guru memilih tema tersebut untuk membantu dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas.

Penulis melakukan Observasi di SD Negeri Kembangkuning Kelas IV telah ditemukan beberapa kendala, hal ini disebabkan kurangnya buku ensiklopedia yang ada di perpustakaan sekolah sangat terbatas jumlahnya pada waktu kegiatan belajar mengajar guru menyampaikan materi pelajaran seni budaya secara konvensional dengan metode ceramah,

pemberian tugas, latihan, dan kegiatan tanya jawab. Guru masih jarang menggunakan ensiklopedia dalam kegiatan pembelajaran karena ketersediaan ensiklopedia yang sangat terbatas dan guru kesulitan dalam menyesuaikan tema ensiklopedia dengan materi yang akan diajarkan di kelas kebanyakan ensiklopedia tentang sains, hewan, tumbuhan, luar angkasa dan cenderung membuat peserta didik jenuh dan bosan yang pada akhirnya menjadi pasif dalam menerima pelajaran. Mengacu pada permasalahan di atas perlu menjadi pertimbangan untuk menciptakan suatu media untuk menunjang aspek kognitif pada materi alat musik nusantara di SD Negeri Kembangkuning yaitu “Pembangan media Ensiklopedia musik pada materi alat musik nusantara”. Penulis mengembangkan ensiklopedia musik karena ketersediaan media ensiklopedia masih terbatas. Media pembelajaran yaitu sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari guru ke peserta didik pada materi pembelajaran sehingga mendapatkan perhatian, minat belajar, dan membuka pikiran peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran (Menurut alifah dalam Ibrahim, 2000 : 5). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2012 : 394) ensiklopedia adalah suatu karya yang berisi keterangan atau uraian ringkasan tentang berbagai hal ilmu pengetahuan yang disusun menurut abjad atau lingkungan ilmu. Ensiklopedia banyak mencakup berbagai bidang ilmu pengetahuan atau ensiklopedia dapat memfokuskan pada bidang studi tertentu seperti ilmu pengetahuan alam, geografis, kebudayaan, sejarah, dan disiplin akademis.

Ensiklopedia ini dikembangkan karena memberikan informasi tentang alat musik nusantara yang dibutuhkan pada pembelajaran seni budaya dan prakarya khususnya di seni musik SD dalam kegiatan pembelajaran di kelas dan melatih aspek kognitif peserta didik dalam pembelajaran. Aspek kognitif yaitu kemampuan untuk berpikir dengan mengembangkan keterampilan yang lebih kompleks serta melakukan penalaran dan daya ingat untuk mempermudah peserta didik dalam pembelajaran (Menurut lutfi dalam Yusuf, 2012: 10). Hal tersebut dapat dilihat dari materi kelas IV berdasarkan kurikulum 2013 pengembangan ini diharapkan dapat membantu peserta didik dan guru dalam memahami materi pelajaran tentang alat musik nusantara di dalam ensiklopedia penulis menjelaskan 34 alat musik nusantara yang berbeda dan terdiri beberapa keterangan dari nama alat musik, nama daerah alat musik dan cara memainkannya.

Pengembangan media ensiklopedia musik dan menggunakan gambar alat musik nusantara dalam bentuk nyata. Hal tersebut untuk menarik peserta didik dalam membaca dan belajar tentang alat musik nusantara. Ensiklopedia musik terdapat gambar didalamnya yang disertakan dengan keterangan seperti nama alat musik asal daerah dan cara memainkannya yang dapat memberikan pengetahuan dan informasi tentang alat musik di Indonesia. Penggunaan ensiklopedia musik ini untuk menarik peserta didik dan melatih perkembangan motorik peserta didik. Dengan adanya pengembangan ensiklopedia musik tentang materi alat musik nusantara diharapkan dapat membantu dan mempermudah peserta didik dalam kegiatan pembelajaran didalam kelas untuk lebih bisa mengenal dan mempelajari tentang warisan budaya di Indonesia khususnya alat musik nusantara. Peserta didik akan lebih mengenal dan mengetahui secara dalam tentang alat musik nusantara agar untuk meningkatkan aspek kognitif peserta didik dalam pelajaran seni budaya dan prakarya khususnya pada materi alat musik nusantara.

Berdasarkan uraian di atas maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui 1). Mendeskripsikan kelayakan produk Pengembangan media ensiklopedia musik untuk meningkatkan aspek kognitif pada materi alat musik nusantara di SD Negeri Kembangkuning. 2). Mengetahui keefektifan media ensiklopedia musik untuk meningkatkan aspek kognitif pada materi alat musik nusantara di SD Negeri Kembangkuning.

METODE

1. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medium* yang berarti perantara atau pendengar. Dalam proses komunikasi, media adalah alat apa saja yang dapat mengantarkan atau menghasilkan informasi ke penerima informasi. Pada proses belajar mengajar adalah proses menginformasikan isi atau bahan ajar yang disampaikan oleh guru ke peserta didik. Pengertian media pembelajaran banyak bervariasi adapun definisi-definisi ahli tentang media pembelajaran. Association For Education Communication and Technology (AECT) mendefinisikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk menyalurkan informasi. Menurut Rohman dalam Taruna Iswara (2015 :54) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi materi pembelajaran berupa buku, tape recorder, kaset, video kamera, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi dan komputer.

Simpulan dari beberapa pendapat tersebut, media pembelajaran adalah segala sesuatu komponen pembelajaran yang bertujuan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam proses pembelajaran.

2. Ensiklopedia Musik

Menurut Maryono dalam Lasa HS (2009 : 76), ensiklopedia berasal dari bahasa Inggris yang ditulis dengan *encycloprdia*, *cyclopeda*, *encyclopaedia*, dan *cyclopaedia*. Kata tersebut berasal dari bahasa Yunani *enkuklos* dan *paedia* yang mempunyai arti himpunan ilmu pengetahuan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2012 : 394) ensiklopedia adalah suatu karya yang berisi keterangan atau uraian ringkasan tentang berbagai hal ilmu pengetahuan yang disusun menurut abjad atau lingkungan ilmu. Ensiklopedia banyak mencakup berbagai bidang ilmu pengetahuan atau ensiklopedia dapat memfokuskan pada bidang studi tertentu seperti ilmu pengetahuan alam, geografis, kebudayaan, sejarah, dan disiplin akademis. Menurut Rohman dalam Chaer (2007 : 181), ensiklopedia adalah suatu kumpulan dari berbagai ilmu pengetahuan yang disusun secara sistematis, secara abjad dan menjelaskan ilmu pengetahuan yang jelas.

Kesimpulan dari beberapa pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa ensiklopedia yaitu kumpulan pengetahuan yang berisi penjelasan informasi secara komprehensif mengenai satu bahasan materi pembelajaran.

3. Alat Musik Nusantara

Musik berkaitan erat dengan adanya sumber bunyi. Sumber bunyi dapat dijumpai di lingkungan alam dan dimanfaatkan oleh manusia dibuat benda-benda untuk menyalurkan sumber bunyi benda-benda tersebut dinamakan alat musik. Menurut Widia (1990 : 124) Musik berasal dari bahasa Yunani yaitu *musikus*. Istilah *musikus* berkembang menjadi seni musik yang mempunyai arti bunyi nada dan suara indah yang dapat menghasilkan lagu yang berirama dan harmonis. Menurut Rohman dalam Irene (2017 : 203), Musik adalah sesuatu yang dapat dimainkan, tidak tampak, tidak dapat disentuh sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2011 : 987) Musik adalah cabang seni musik yang dapat menghasilkan keharmonisan Nada atau suara yang disusun menggunakan alat-alat yang dapat menghasilkan bunyi dengan mengandung irama, lagu, dan keharmonisan. Menurut Rohman dalam Suharto (2007 : 39) alat musik adalah alat yang sengaja diciptakan dengan tujuan untuk menghasilkan musik yang dapat diwariskan generasi ke generasi berikutnya secara turun temurun dengan mencakup nilai budaya yang meliputi adat istiadat, sistem kemasyarakatan, bahasa, kesenian dan kepercayaan.

Tradisional berasal dari kata *Traditio* (Latin) yang berarti kebiasaan yang sifatnya turun temurun. Kata tradisional itu sendiri adalah sifat yang berarti berpegang teguh

terhadap kebiasaan yang turun temurun (Salim dan Salim, 1991 : 1636). Tradisi berasal dari kata tradisi yang berarti sesuatu yang turun temurun (adat, kepercayaan, kebiasaan, ajaran) dari nenek moyang. Dengan kata lain, tradisi adalah kebiasaan yang diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya secara turun temurun. Menurut Esten (1993 : 11) bahwa tradisi adalah kebiasaan turun – temurun sekelompok masyarakat berdasarkan nilai – nilai budaya masyarakat yang bersangkutan. (Ensiklopedi Nasional Indonesia, 1990 : 141) mendefinisikan tradisi sebagai kebiasaan yang diwariskan dari suatu generasi ke generasi berikutnya secara turun temurun, Kebiasaan yang diwariskan mencakup berbagai nilai budaya, meliputi adat istiadat, sistem kemasyarakatan, sistem pengetahuan, bahasa, kesenian dan sistem kepercayaan.

Menurut Sedyawati (1992 : 23) musik tradisional adalah musik yang digunakan sebagai perwujudan dan nilai budaya yang sesuai dengan tradisi. Musik tradisional menurut Tumbijo (1977 : 13) adalah seni budaya yang sejak lama turun temurun telah hidup dan berkembang pada daerah tertentu. Maka dapat dijelaskan bahwa musik tradisional adalah musik masyarakat yang diwariskan secara turun – temurun dan berkelanjutan pada masyarakat suatu daerah. Kesenian tradisional pada umumnya juga tidak dapat diketahui secara pasti kapan dan siapa penciptanya. Hal ini dikarenakan kesenian tradisional atau kesenian rakyat bukan merupakan hasil kreatifitas individu tetapi tercipta secara anonim bersama kreatifitas masyarakat yang mendukungnya (Kayam, 2011 : 60).

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa musik tradisional adalah cetusan ekspresi perasaan melalui nada atau suara dari alat musik sehingga mengandung lagu atau irama yang diwariskan secara turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya.

4. Aspek Kognitif Pada Peserta Didik Sekolah Dasar

Aspek kognitif seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada peserta didik yang mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Menurut Muhibbin (2011: 10) Belajar kognitif yaitu hasil belajar yang ada kaitannya dengan ingatan, kemampuan berfikir atau intelektual. Istilah *cognitive* berasal dari kata *cognition*, yang berarti *knowing* atau mengetahui, yang dalam arti luas berarti perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan. Perkembangan kognitif pada seorang individu berpusat pada otak dalam perspektif psikologi kognitif otak adalah sumber sekaligus pengendali ranah-ranah kejiwaan seperti ranah afektif (rasa) dan ranah psikomotor (karsa). Tanpa ranah kognitif sulit dibayangkan seorang peserta didik dapat berfikir. Selanjutnya, tanpa berfikir mustahil peserta didik tersebut dapat memahami faedah materi-materi yang disajikan guru kepadanya. Kategori aspek kognitif terdiri dari enam tingkatan yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan (aplikasi), analisis, sintesis, evaluasi, dan kreativitas.

5. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *research and development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch (1974). Model ini terdiri dari 5 tahap pengembangan yaitu *analysis, design, develop, implementation, and evaluation* atau diadaptasikan menjadi model ADDIE yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Sugiyono, 2015 : 200). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri Kembangkuning berjumlah 10 peserta didik dengan menggunakan uji terbatas dan uji skala luas.

Teknik pengumpulan data dengan wawancara, observasi pelaksanaan pembelajaran, angket, tes dan dokumentasi. Analisis data kelayakan media ensiklopedia ini deitentukan dari hasil validasi oleh validator ahli media, validator ahli materi dan validator soal. Perhitungan skor pada lembar validasi dihitung menggunakan rumus yang diadaptasikan dari Eko Putro Widyoko (2009;242) sebagai berikut:

$$P_s = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P_s = Persentase

S = Jumlah jawaban yang diperoleh

N = Jumlah nilai yang diharapkan

Dari penilaian dari validator dianalisis berdasarkan tabel kategori kelayakan sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori Kelayakan Lembar Penilaian Validator

Skor rata-rata (100%)	kategori
0-25	Sangat tidak layak
26-50	Kurang layak
51-75	layak
76-100	Sangat layak

(Sumber: Eko Putro Widyoko,2009;242)

Observasi keterlaksanaan pembelajaran dalam menggunakan media ensiklopedia musik pada materi alat musik nusantara dibuat berdasarkan langkah-langkah yang dilakukan dalam proses pembelajaran dikelas berlangsung. Penilaian ini menggunakan skala *Likert*. Skala *likert* menggunakan skor 1-4. Dalam tahap ini digunakan empat kategori pilihan jawaban yaitu Sangat Baik, Baik, Cukup Baik dan Kurang Baik dengan menggunakan *Likert*. Perhitungan presentase skor pada lembar observasi keterlaksanaan dihitung menggunakan rumus yang diadaptasikan Listriana (2016 ; 9) sebagai berikut:

$$Persentase\ keterlaksanaan = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase keterlaksanaan

$\sum x$ =Jumlah skor yang diperoleh

N = Banyaknya butir pernyataan

Selanjutnya, untuk persentase keterlaksanaan yang sudah diperoleh kemudian dikonversikan menjadi nilai kualitatif dengan kriteria persentase sebagai berikut:

Tabel 2. Klasifikasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Rentang Persentase	Klasifikasi
$85 < p$	Sangat Baik
$70 < p \leq 85$	Baik
$50 \leq p \leq 70$	Cukup
$p \leq 50$	Kurang

(Sumber: Listriana, 2016 ; 9)

Analisis keefektifan menggunakan media ensiklopedia musik dapat dilihat dari peningkatan nilai *pre-test* ke *post-test*, tingkat ketuntasan aspek kognitif peserta didik pada nilai *post-test* dan respon peserta didik setelah menggunakan media ensiklopedia musik. Peningkatan aspek kognitif peserta didik pada nilai *pre-test* dan nilai *post-test* dihitung dengan rumus yang diadaptasikan dari Hake (1999: 1) sebagai berikut:

$$N - gain\ score = \frac{skor\ post\ test - pre\ test}{skor\ maksimum - pre\ test}$$

kriteria peningkatan kemampuan peserta didik aspek kognitif berdasarkan kriteria pada tabel.

Tabel 3. Kategori Peningkatan kemampuan aspek kognitif

Batasan	Kategori
N-gain score $\geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq$ N-gain score $< 0,7$	Sedang
N-gain score $< 0,3$	Rendah

(Sumber : Hake, 1999 : 1)

Respon peserta didik sebagai penilaian peserta didik terhadap media ensiklopedia musik yang dikembangkan. Data respon peserta didik diperoleh dianalisis menggunakan data kuantitatif, selanjutnya jawaban diukur menggunakan skala *likert*. Rumus yang digunakan untuk menganalisis data hasil respon peserta didik diadaptasikan dari Listriana (2016 ; 9) sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

NP = Nilai Persen yang diharapkan atau dicari

R = Nilai yang diperoleh

SM = Nilai maksimal ideal

Selanjutnya, untuk data kuantitatif yang sudah diperoleh kemudian diinterpretasikan menjadi nilai kuantitatif dengan kriteria skor sebagai berikut:

Tabel 4. Kriteria Skor Penilaian Respon Peserta didik

Skor	Klasifikasi Penilaian
75 - 100%	Sangat Baik
50 - 75%	Baik
25 - 50%	Cukup Baik
0 - 25%	Kurang

(Sumber; Listriana, 2016 ; 9)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dalam penelitian ini dibahas sebagai berikut (1) Kelayakan media ensiklopedia musik. (2) Keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media ensiklopedia musik. (3) Respon peserta didik setelah menggunakan media ensiklopedia musik. (4) Peningkatan aspek kognitif peserta didik.

A. Hasil Kelayakan Media Ensiklopedia Musik

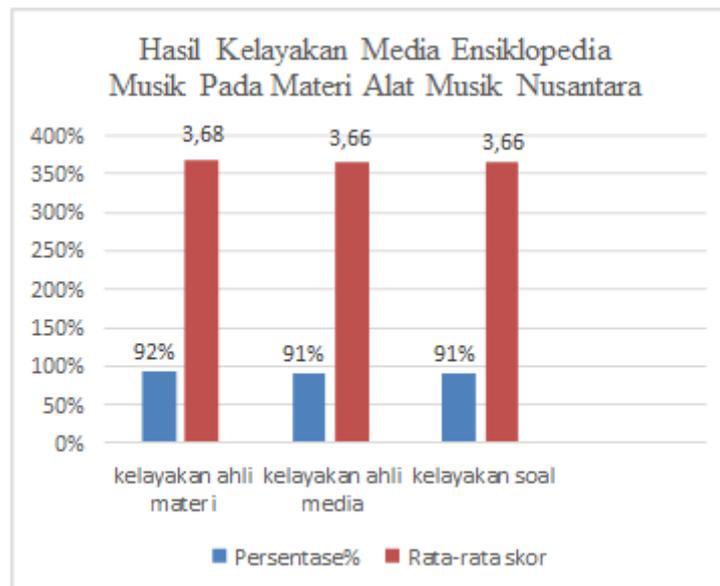
Media ensiklopedia musik pada materi alat musik nusantara layak. Hal ini dibuktikan dengan nilai kelayakan ahli media mendapatkan skor 44 dari total 48 skor

dengan persentase 91% yang dikonversikan pada kategori “Sangat Layak” untuk di uji cobakan ke peserta didik, nilai kelayakan ahli materi mendapatkan skor 59 dari total 64 skor dengan persentase 92% yang dikonversikan pada kategori “Sangat Layak” untuk di uji cobakan ke peserta didik sedangkan nilai kelayakan soal *pre test dan post test* mendapatkan skor 44 dari total 48 skor dengan persentase 91% yang dikonversikan pada kategori “Sangat Layak” untuk di uji cobakan ke peserta didik disajikan pada tabel 5.

Tabel 5. Data Hasil Kelayakan dari Validasimedia ensiklopedia

Validasi	Hasil
Ahli Media	91%
Ahli Materi	92%
Ahli Soal	91%

Berikut diagram hasil kelayakan media ensiklopedia musik pada materi alat musik nusantara:



Gambar 1. Diagram Hasil Kelayakan Media Ensiklopedia

B. Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media Ensiklopedia Musik.

Keterlaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media Ensiklopedia Musik efektif. Hal ini dibuktikan dengan nilai keterlaksanaan yang dilakukan sebanyak 2 kali dalam penelitian diperoleh dengan persentase 100% dan 90% dengan kategori “Sangat Baik” hasil tersebut didapat dari 3 aspek dalam keterlaksanaan pembelajaran yang terdiri dari pendahuluan, kegiatan inti dan penutup terlaksana semua dengan sangat baik maka dapat disimpulkan keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media ensiklopedia musik yang dilakukan berjalan dengan sangat baik sehingga dapat meningkatkan aspek kognitif peserta didik kelas IV di SDN Kembangkuning pada materi alat musik nusantara disajikan pada tabel 6.

Tabel 6. Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Observasi keterlaksanaan pembelajaran	Presentase
---------------------------------------	------------

Keterlaksanaan pembelajaran 1	90%
Keterlaksanaan pembelajaran 2	100%

Berikut diagram hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran media ensiklopedia musik pada materi alat musik nusantara:



Gambar 2. Diagram Hasil Keterlaksanaan pembelajaran

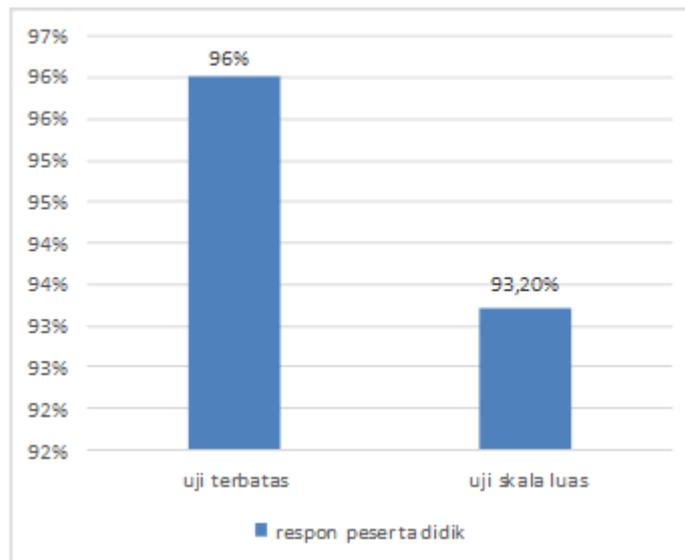
C. Hasil Respon Peserta Didik Setelah Menggunakan Media Ensiklopedia Musik

Respon Peserta Didik Setelah Menggunakan Media Ensiklopedia Musik. Hal ini dibuktikan dengan skor angket respon peserta didik mendapatkan diperoleh dengan persentase 96% dengan kateogre “sangat Baik” dan data hasil angket respon peserta didik uji coba terbatas yang dilakukan setelah tahap Implementasi diperoleh dengan persentase 93,25% dengan kategori “Sangat Baik” hasil tersebut didapat dari aspek kenyamanan, kelengkapan komponen, konsisten susunan, bahasa dan isi disajikan pada tabel 7.

Tabel 7. Data Respon Peserta didik

Respon peserta didik	skor
Uji terbatas	96%
Uji Skala Luas	93,2%

Berikut diagram keefektifan respon peserta didik:



Gambar 3. Diagram keefektifan respon peserta didik.

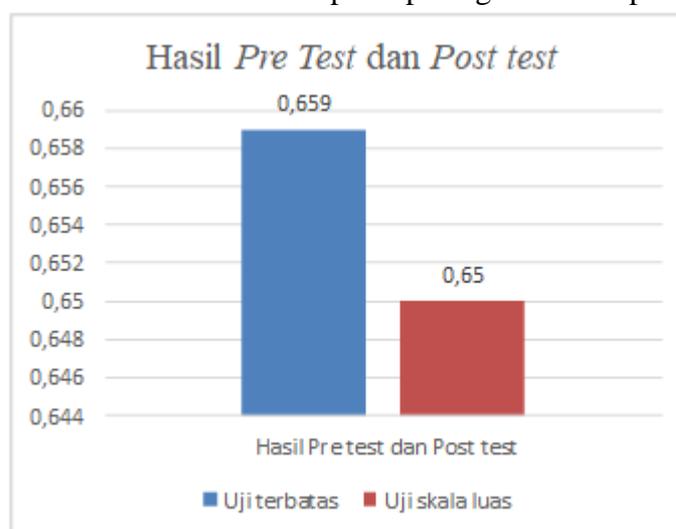
D. Peningkatan Aspek Kognitif Peserta Didik

Peningkatan aspek kognitif peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan gain terbatas diperoleh rata-rata pre test sebesar 53 dan rata-rata post test 84. Sehingga diperoleh gain 0,659. Hasil perhitungan gain Luas dari tabel 21, diperoleh rata-rata pre test sebesar 53,5 dan rata-rata post test 84. Sehingga diperoleh gain 0,65. Artinya hasil mengalami peningkatan hasil belajar aspek kognitif peserta didik dengan kategori sedang karena memenuhi kategori $0,3 \leq N\text{-gain score} < 0,7$. Dengan demikian hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran seni budaya kelas IV menggunakan media ensiklopedia pada materi alat musik nusantara telah memenuhi keefektifan disajikan pada tabel 8.

Tabel 8. Data N-Gain nilai *pre test* dan *post test*

N-Gain	Skor
Uji terbatas	0,659
Uji skala luas	0,65

Berikut diagram keefektifan media ensiklopedia peningkatan nilai pre-test dan post-test:



Gambar 4. Hasil Pre Test dan Post Test

PENUTUP

Hasil kelayakan dari validasi ahli media menggunakan skala 4 diperoleh jumlah skor 44 dengan rata-rata 3,66 dan persentase 91% menunjukkan kategori “Sangat layak”, sedangkan hasil validasi ahli materi menggunakan skala 4 diperoleh skor 59 dengan rata-rata 3,68 dan persentase 92% menunjukkan kategori “Sangat layak”, Hasil validasi soal *Post test* menggunakan skala 4 diperoleh jumlah skor 29 dengan rata-rata 3,6 dan persentase 90% menunjukkan kategori “Sangat Layak”. Respon peserta didik terhadap media ensiklopedia musik pada materi alat musik nusantara adalah senang dan sangat termotivasi untuk belajar tentang alat musik nusantara. Selain itu pelajaran lebih mudah, sehingga lebih cepat dipahami, dapat memberikan informasi yang banyak seputar materi tersebut. Hal ini menunjukkan dari hasil angket respon peserta didik dengan diperoleh skor 373 dengan rata-rata 3,73 dan persentase 93,25% menunjukkan kategori “Sangat Baik”. Hasil lembar keterlaksanaan pembelajaran 1 dan 2 diperoleh persentase 90% dan 100% menunjukkan kategori “Sangat Baik” dalam keterlaksanaan pembelajaran. Hasil peningkatan aspek kognitif pada pembelajaran seni budaya mengalami peningkatan, hal ini menunjukkan peningkatan aspek kognitif peserta didik, hasil perhitungan *gain* Terbatas diperoleh rata-rata *pre test* sebesar 53 dan rata-rata *post test* 84. Sehingga diperoleh *gain* 0,659. Hasil perhitungan *gain* Skala Luas diperoleh rata-rata *pre test* sebesar 53,5 dan rata-rata *post test* 84. Sehingga diperoleh *gain* 0,65. Artinya hasil mengalami peningkatan hasil belajar aspek kognitif peserta didik dengan kategori sedang karena memenuhi kategori $0,3 \leq N\text{-gain score} < 0,7$.

DAFTAR PUSTAKA

- AECT (Association for Educational Communication and Technology). 1976. Evaluating Media Program District and School. Washington, D.C : The Association.
- Af'idah, Alifah. 2013. Penerapan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Pada Pembelajaran IPA Terpadu Tema Korosi Besi Untuk Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Bungah Gresik. Jurnal Pendidikan Sains. FMIPA.UNESA. Vol.01.No.01 Tahun 2013.Hal. 66-70.
<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/pensa/article/view/1365> pada tanggal 01 Januari 2020
- Chaer, Abdul. 2007. Kajian Bahasa : Struktur Internal, Pemakaian dan Pembelajaran. Jakarta : Rineka Cipta.
- Hake dan Richard. R.1999 analyzing Change/ Gain Scores. Diunduh dari <https://www.physics.indiana.edu/sdi/AnalyzingChange-gain.pdf> pada tanggal 19 Juni 2020
- Iswara, Taruna. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran Instalasi Penghantar Listrik. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Keguruan. Pendidikan Teknik Elektro. FT. Universitas Medan. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/Pada Tanggal 12 Maret 2020>
- Maryono,dkk 2010. Ensiklopedi : Koleksi Rujukan Dengan Informasi Mendasar Dan Lengkap Soal Ilmu Pengetahuan. Hal.1-9. Diunduh dari <http://masyono.staff.ugm.ac.id/files/2017/10/Ensiklopedia-ok-.pdf> pada Tanggal 13 Maret 2020
- Sugiyono. 2006. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung : Alfabeta.
- Suharto. 2007. Pengembangan Materi Dan Kegiatan Pembelajarannya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Bidang Seni Musik. Harmonia: Journal Of Arts Research And Education. 8(3): 1-8.
<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/harmonia/article/view/780> Pada Tanggal 13

Agustus 2020