



## **Pengembangan Media Audio Visual Pada Pembelajaran PIP Gitar Elektrik di SMKN 7 Padang**

### **Development of Audio Visual Media on Electric Guitar PIP Learning at SMKN 7 Padang**

**Aditya Rahman<sup>1</sup>; Irdhan Epria Darma Putra<sup>2</sup>;**

<sup>1</sup>Prodi Pendidikan Musik, Universitas Negeri Padang, Indonesia.

<sup>2</sup>Prodi Pendidikan Musik, Universitas Negeri Padang, Indonesia.

(\*) (e-mail) [ayrrahman13@gmail.com](mailto:ayrrahman13@gmail.com)<sup>1</sup>, [irdhan@fbs.unp.ac.id](mailto:irdhan@fbs.unp.ac.id)<sup>2</sup>.

#### **Abstrak**

Fenomena kasus dalam konteks ini merupakan minimnya uraian ataupun pengalaman awal dalam bermain gitar, yang bisa membatasi keahlian siswa guna menguasai serta memahami lagu yang diberikan. Riset ini mempunyai tujuan meningkatkan Media Audio Visual pada pendidikan gitar di Sekolah Menengah Kejuruan(SMK) Negeri 7 Padang serta demi menemukan Validitas/kelayakan Media Audio Visual pada pendidikan gitar di Sekolah Menengah Kejuruan(SMK) Negeri 7 Padang. Riset ini memakai pendekatan kualitatif dengan tipe riset Riset and Development. Hasil riset mengatakan:( 1) Hasil validasi pakar media pendidikan dikategorikan“ Layak” digunakan dengan rata- rata validasi sebesar“ 94%”,( 2) Hasil validasi pakar modul pendidikan dikategorikan“ Sangat Layak” digunakan dengan rata- rata validasi sebesar“ 97%”,( 3) Hasil percobaan grup kecil dikategorikan“ Sangat Layak” dan validasi sebesar“ 86%”.

**Kata kunci:** Media Audio Visual, Pembelajaran PIP Gitar Elektrik

#### **Abstract**

The case phenomenon in this context is the lack of description or initial experience in playing the guitar, which can limit students' skills in mastering and understanding the songs given. This research aims to improve Audio Visual Media in guitar education at Padang 7 Vocational High School (SMK) and to find the validity/feasibility of Audio Visual Media in guitar education at Padang 7 Vocational High School (SMK). This research uses a qualitative approach with Research and Development research type. The results of the research said: (1) The results of the validation of educational media experts in the "Easy" category were used with an average validation of "94%", (2) The results of the validation of educational module experts in the "Very Eligible" category were used with an average validation of "97 %", (3) The results of the small group experiment were categorized as "Very Eligible" and the validation was "86%".

**Keywords:** Audio-Visual Media, Electric Guitar PIP Learning

## Pendahuluan

Pendidikan memiliki kedudukan yang sangat berarti dalam mempersiapkan generasi penerus bangsa yang mempunyai ilmu pengetahuan, kecerdasan emosional yang besar serta memiliki keahlian yang bermutu. Buat mewujudkan peranan berarti pembelajaran tersebut, pasti pula diperlukan kenaikan mutu ataupun kualitas penerapan pendidikan. Pembelajaran 4. 0 ialah pembelajaran yang dipengaruhi oleh revolusi industri 4. 0, dengan bercirikan pendidikan lebih memakai teknologi digital(cyber system) pada proses pembelajaran. Tantangan pendidikan di masa revolusi industri 4. 0 berupa pergantian dari tata cara belajar, pola berpikir serta tata cara berfungsi para partisipan didik dalam tingkatkan inovasi kreatif berbagai bidang(Lase, 2019)

Teknologi banyak mempengaruhi bagaimana proses pendidikan berjalan di masa yang berkaitan. Segala unsur yang ada atau terlibat didalamnya mempunyai tuntutan untuk mengiringi dan mengimbangnya, seperti tenaga pendidik, peserta didik, dan lain sebagainya. Tenaga pendidik harus memiliki pemahaman yang cukup dan dapat menyampaikan atau menggunakan teknologi sesuai dengan fungsinya agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dan tersampaikan dengan baik pada peserta didik.

Belajar ialah aktivitas yang dicoba dengan terencana ataupun tidak terencana oleh tiap orang, sehingga terjalin pergantian dari yang tidak ketahu jadi ketahu, dari yang tidak dapat berjalan jadi dapat berjalan, tidak dapat membaca jadi dapat membaca dan sebagainya.(Wahab & Rosnawati, 2021)

Pelaksanaan asas-asas belajar buat menolong peningkatan efesiensi belajar partisipan siswa memerlukan kesiapan serta usaha guru saat menyusun serta melakukan pedoman belajar yang diartikan saat proses pendidikan yang dikerjakannya. Oleh karena itu, capaian belajar partisipan didik di sekolah dipengaruhi oleh keahlian partisipan didik serta mutu guru. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Bloom yang berkata kalau terdapat tiga indikator penentu dalam teori belajar di sekolah, ialah ciri orang, mutu pengajaran, serta hasil belajar partisipan didik.(Toatubun, 2013)

Pendidikan didefinisikan selaku penciptaan keadaan sehingga proses belajar mengajar bisa berlangsung secara maksimal. Bersumber pada batas tersebut, pendidikan tidaklah penyajian data semata, proses pendidikan tidak lagi memakai paradigma pendidikan konvensional, kedudukan pendidik serta partisipan didik berganti. Paradigma pendidikan awalnya berpusat pada guru, berbasis mata pelajaran, disiplin based, hospital based, standardized diganti pada arah model spices, ialah student centered, problem-based, integrated, community oriented, electives, systematic, continuing(Depdiknas, 2007)

Kebutuhan demi peningkatan kualitas pembelajaran serta pendidikan dialami terus bertambah, menjajaki pertumbuhan ilmu pengetahuan serta teknologi. Riset serta pengembangan ataupun lebih kerap kita tahu dengan sebutan RnD, biasanya tertuju pada proses pengembangan serta validasi produk pembelajaran. Cocok dengan namanya Research and Development dimengerti selaku kehiatan riset yang diawali dengan research serta diteruskan dengan development. Aktivitas research dicoba buat memperoleh data tentang kebutuhan pengguna, sebaliknya aktivitas development dicoba buat menghasilkan fitur pendidikan(Permatasari, 2019)

Media pembelajaran merupakan salah satu contoh aspek eksternal yang dapat digunakan untuk meningkatkan efisiensi pembelajaran. Hal ini dapat dicapai karena media pendidikan dapat mengatasi berbagai kendala, antara lain: hambatan komunikasi, keterbatasan ruang kelas, perilaku siswa yang pasif, pengamatan siswa yang kurang seragam, ciri-ciri objek pembelajaran yang kurang khusus sehingga tidak memungkinkan pembelajaran tanpa media, tempat pembelajaran yang jauh. dan seterusnya.(Asmara, 2015)

Media pendidikan merupakan bagian dari sumber belajar yang merupakan gabungan antara fitur lunak (materi pembelajaran) dan fitur keras (alat pembelajaran) (Muhson, 2010). Association for Education and Communication Technology (AECT), mengartikan kata media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk mengolah informasi. National Education Association (NEA) mendefinisikan media sebagai segala sesuatu yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau didiskusikan beserta instrumen yang digunakan untuk kegiatan tersebut. Sebaliknya, Heinich, dkk (1982) mendefinisikan istilah media sebagai "istilah yang mengacu pada segala sesuatu yang membawa informasi antara sumber dan penerima".(Septiasari & Sumaryanti, 2022)

Manfaat media pembelajaran antara lain: meletakkan landasan berpikir yang konkrit, meningkatkan perhatian siswa, meningkatkan berpikir teratur dan berkesinambungan yang sangat penting melalui gambar hidup, dan membantu lebih efisiensi dan keberagaman dalam pembelajaran( Asmara, 2015). Salah satu media pendidikan merupakan media yang berupa audiovisual yang terkategori ke dalam multimedia. Multimedia tersebut berupa video. Media audiovisual ialah suatu perlengkapan praga yang bisa dipergunakan mengantarkan sesuatu ilham, gagasan ataupun komentar dengan menggunakan indera rungu serta penglihatan sehingga komentar, ilham serta gagasan yang di informasikan bisa tersalurkan dengan lebih baik. Media audiovisual menyajikan audio (suara/ bunyi) sertavideo yang membuat siswa lebih tertarik dalam mengikuti aktivitas pendidikan disebabkan modul disuguhkan secara langsung didalam kelas lewat proyektor. Multimedia berupa audiovisual saat ini ini telah lebih mencukupi, paling utama di sekolah- sekolah. Semacam proyektor LCD( Liquid Crystal Display) yang sudah disediakan di sekolah buat menolong proses belajar mengajar.(Ginting & Maestro, n.d.)

Sekolah menengah kejuruan (Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)) merupakan pembelajaran yang terletak pada tingkatan menengah yang memiliki tujuan ialah penguat dalam meningkatkan keahlian yang dipunyai oleh siswa. SMK Negeri 7 Padang memiliki beberapa jurusan diantaranya yaitu, jurusan seni karawitan, seni tari, seni drama atau teater, seni kecantikan kulit dan rambut, seni perfilman dan seni musik populer. Jurusan musik populer terdiri dari beberapa instrumen pokok pada mata pelajaran Penguasaan Instrumen Pokok (PIP) diantaranya Vocal, Bass Elektrik, Drum, Keyboard dan Gitar Elektrik.

Penguasaan Instrumen Pokok (PIP) ialah salah satu bagian dari mata pelajaran yang terdapat di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 7 Padang. Mata pelajaran ini menuntut siswa untuk menguasai satu atau beberapa instrumen, atau biasa dikenal dengan istilah "mayor". Dalam pelaksanaannya siswa diberikan materi lagu dan diinstruksikan untuk membawakan lagu tersebut secara bersama-sama, sesuai dengan pilihan mayor dari masing-masing siswa. Materi lagu yang diberikan berkaitan dengan silabus yang ada salah satu contohnya membawakan lagu bergenre tertentu yang populer ditahun tertentu.

Pembelajaran musik yaitu pola hubungan dua pihak yang terjalin antara guru dan siswa dalam suatu zona pembelajaran demi meningkatkan pengembangan keterampilan emosional, keindahan yang dimiliki siswa melalui pengalaman dan pendalaman musik.(Nasution, 2016).

Pembelajaran gitar elektrik merupakan pembelajaran individual yang memberikan tanggung jawab penuh terhadap siswa yang memilih instrumen terkait, segala bentuk penguasaan teknik, pemahaman teori, olah rasa dalam bermain yang cenderung banyak harus dieksplorasi dari siswa bersangkutan, tentunya ini sangat rentan berjalan dengan baik, karna akan banyak mengalami kendala dan tentunya terdapat berbagai macam faktor lain yang mempengaruhinya.

Pada pembelajaran PIP ini siswa diinstruksikan untuk dapat membawakan beberapa lagu di semester tersebut, dan akan beralih pada silabus berikutnya. Namun hingga di minggu ke-4 masih banyak siswa yang belum dapat membawakan atau menguasai lagu yang diberikan. Pada pelaksanaan proses mempelajari lagu yang diberikan, siswa masih tidak mengetahui nama chord dan tidak memahami pengetahuan atau teknik apa yang dibutuhkan untuk memainkannya, mereka masih sulit untuk mengendalikan jarinya dan tidak membunyikan not dengan benar. Pemahaman terhadap chord adalah suatu pondasi penting dalam mempelajari instrumen musik (Pratama & Ferdian, 2022) . Ini tentunya menjadi salah satu faktor menjadi lambatnya proses pembelajaran ini.

## Metode

Penelitian ini termasuk jenis penelitian *Riset and Development*. Dengan menggunakan prosedur yang sesuai dengan prosedur pengembangan yang dikemukakan Thiagarajan (1974) yaitu model pengembangan 4D. subjek uji coba pada riset pengembangan ini merupakan siswa gitar elektrik di SMKN 7 Padang dengan jumlah subjek sebanyak 6 siswa. Instrumen penelitian ini adalah Angket/kuesioner dengan bentuk angket yang digunakan meliputi: angket validasi pakar serta angket evaluasi/ asumsi uji coba produk. Informasi dianalisis dengan memakai analisis deskriptif dengan metode persentase kelayakan terhadap jenis skala evaluasi yang sudah ditetapkan.

Riset ini memandang pengembangan media ajar yang dibesarkan ialah keefektifan media pendidikan dilihat dari kemampuan media pendidikan buat mengaktifkan partisipan didik sehingga dapat mempermudah dalam menguasai sumber ilmu ataupun modul yang diberikan dalam pendidikan ialah pada aktivitas proses belajar mengajar.(Ferdiansyah; & Ambiyar;, 2020)

## Hasil dan Pembahasan

Media pembelajaran audio visual ini atau singkatnya dapat dikatakan sebagai sebuah video pembelajaran, dalam hal ini, biasanya dikatakan banyak orang sebuah video tutorial. Produk pembelajaran ini sesuai dengan silabus yang ada di SMKN 7 Padang seiring dengan paparan ahli materi melalui angket yang diisi. Penggunaan video sebagai media dapat mempermudah siswa dalam mengakses sebuah media pembelajaran. Produk ini didesain dengan format yang berbeda, yakni dengan menghadirkan pengantar sebagai

pengetahuan tambahan bagi siswa dalam berproses, sehingga sebagai siswa musik ini dapat membentuk siswa menjadi pemusik yang tidak hanya menguasai teknik bermain, namun juga memahami dan memiliki pengetahuan dalam wawasan musik terutama musik yang ia mainkan.

Produk ini juga berisi penjelasan tentang detail Teknik yang dimainkan dalam materi lagu, ini ditujukan agar selain dapat menguasai permainan dengan baik, siswa juga tau apa saja teori yang ada dalam permainan materi tersebut. Dengan produk ini siswa juga dapat mengembangkan permainan mereka dengan tersedianya tambahan materi yang berkaitan didalamnya, ini menjadi pengaruh besar dalam perkembangan permainan siswa musik di SMKN 7 Padang.

### Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran

Aspek penilaian ahli media pendidikan ditinjau dari aspek: (1) Komunikasi; (2) Desain Teknis; (3) Format Tampilan. Hasil validasi dan evaluasi ahli media pendidikan dalam hal ini dosen Jurusan Sendratasik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang dapat disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Penilaian Ahli Media Ajar

No	Aspek Penilaian	Skor Observasi	Skor yang diharapkan	Kelayakan
1	Komunikasi	14	15	93%
2	Desain Teknis	24	25	96%
3	Format Tampilan	9	10	90%
Jumlah		47	50	94%

Dari tabel di atas disimpulkan kalau hasil kelayakan media ajar yang telah divalidasi oleh pakar media pembelajaran, hingga bisa dilihat rata-rata validasi terhadap media ajar sebesar 94% dikategorikan "valid" ataupun layak digunakan buat pengembangan terhadap media pembelajaran audio visual ini.

### Hasil Validasi Ahli Materi Pembelajaran

Aspek evaluasi buat pakar modul pendidikan ditinjau dari aspek: (1) Isi modul serta (2) Strategi Pendidikan. Hasil validasi serta evaluasi pakar modul pendidikan dalam perihal ini guru jurusan seni musik terkenal di SMKN 7 Padang bisa disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2. Penilaian Ahli Materi Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Skor Observasi	Skor yang diharapkan	Kelayakan
1	Isi Materi	24	25	96%
2	Strategi Pembelajaran	10	10	100%
Jumlah		34	35	97%

Berdasarkan tabel 2 diatas, rata-rata total penilaian dari ahli materi pembelajaran tentang Pengembangan Media Audio Visual pada Pembelajaran PIP di SMKN 7 Padang utamanya adalah sebesar 97%, hasil tersebut masuk dalam kategori sangat layak.

### Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Aspek evaluasi uji coba kelompok kecil buat siswa ditinjau dari aspek:( 1) Strategi Pendidikan;( 2) Desain Teknis;( 3) Komunikasi. Uji coba kelompok kecil ini dicoba buat memperoleh masukan serta anjuran dari calon pengguna. Responden uji coba kelompok kecil ini merupakan 6( 6) orang siswa mayor gitar elektrik di SMKN 7 Padang. Persentase informasi evaluasi uji coba kelompok kecil ini disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3. Tabel Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek Penilaian	Skor Observasi	Skor yang diharapkan	Kelayakan
1	Strategi Pembelajaran	82	90	94%
2	Desain Teknis	75	90	83%
3	Komunikasi	50	60	83%
Jumlah		207	240	86%

Berdasarkan tabel 3 di atas, rata-rata total penilaian uji coba kelompok kecil terhadap media pembelajaran audio visual pada pembelajaran PIP di SMKN 7 Padang utamanya adalah sebesar 86%, hasil ini masuk dalam kategori sangat layak.

### Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran audio visual di SMKN 7 Padang utamanya layak digunakan guna menunjang pendidikan mata pelajaran Praktek Instrumen Pokok, sebab sudah diuji kelayakannya oleh pakar media pembelajaran dengan hasil layak, dengan persentase kelayakan sebesar 94%. Uji kelayakan oleh pakar modul pendidikan dinyatakan layak dengan persentase sebesar 97%. Pada pelaksanaan uji coba kelompok kecil, media pendidikan ini dinyatakan layak dengan persentase sebesar 86%.

Pendidikan dengan memakai media pendidikan audio visual ini sanggup tingkatkan pencapaian hasil belajar dibanding dengan pendidikan yang memakai media lebih dahulu dipakai. Pencapaian hasil pendidikan dengan memakai media pendidikan video merupakan sebesar 82%. Sedangkan itu pencapaian hasil pendidikan secara konvensional merupakan sebesar 58%. Bersumber pada informasi ini bisa disimpulkan kalau pendidikan PIP memakai media audio visual sanggup tingkatkan hasil belajar siswa.

## Referensi

- Asmara, A. P. (2015). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUDIO VISUAL TENTANG PEMBUATAN KOLOID. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 15(2), 156. <https://doi.org/10.22373/jid.v15i2.578>
- Depdiknas. (2007). *Permainan Berhitung Permulaan*. 47.
- Ferdiansyah, & Ambiyar; (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis E Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Matakuliah Media Pembelajaran Musik. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Seni*, 21(1), 1–11.
- Ginting, E., & Maestro, E. (n.d.). *Penggunaan Media Audiovisual dalam Melatih Teknik Pernapasan Siswa pada Ekstrakurikuler Paduan Suara The Use of Audiovisual Media in Training Student Breathing Techniques in Choir Extracurricular*. <https://doi.org/10.24036/Edumusika.vxix.xx>
- Lase, D. (2019). Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0. *SUNDERMANN: Jurnal Ilmiah Teologi, Pendidikan, Sains, Humaniora Dan Kebudayaan*, 12(2), 28–43. <https://doi.org/10.36588/sundermann.v1i1.18>
- Nasution, R. A. (2016). Pembelajaran Seni Musik bagi Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Keguruan UIN Sumatera Utara*, 4, 11–21.
- Permatasari, Y. (2019). Pengembangan LKPD Elektronik Dengan 3G Pageflip Professional Berbasis Literasi Sains Pada Materi Gelombang Bunyi. *UIN RIL*, 561(3), S2–S3.
- Pratama, O. Y., & Ferdian, R. (2022). *Penerapan Primary Chord dan Secondary Chord dengan Pendekatan Primary Beat pada Mata Kuliah Harmoni Manual Application of Primary Chord and Secondary Chord with Primary Beat Approach in Manual Harmony Course*. 11, 423–433.
- Septiasari, E. A., & Sumaryanti, S. (2022). Pengembangan tes kebugaran jasmani untuk anak tunanetra menggunakan modifikasi harvard step test tingkat sekolah dasar. *Jurnal Pedagogi Olahraga Dan Kesehatan*, 3(1), 55–64. <https://doi.org/10.21831/jpok.v3i1.18003>
- Toatubun, F. A. (2013). Teori Belajar dan Pembelajaran (Peserta Didik dalam Teori Nativisme, Empirisme, Konvergensi dan Fitrah). *Horizon Pendidikan*, 8(1).
- Wahab, G., & Rosnawati. (2021). Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran. In *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* (Vol. 3, Issue April).