

## **Pengembangan Media Pembelajaran Notasi Balok Berbasis *Audio Visual* untuk Siswa SMA Negeri 2 Pringsewu**

**Sisilia Anggi Anista<sup>1)</sup>, Afrizal Yudha Setiawan<sup>1)</sup>, Agung Hero Hernanda<sup>1)</sup>**  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung<sup>1)</sup>  
Jl. Prof. Dr. Ir. Sumantri Brojonegoro, Gedong Meneng, Kec. Rajabasa, Kota  
Bandar Lampung, Lampung  
Email: Sesiliaanggi@gmail.com

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan suatu media pembelajaran notasi balok yang berbasis *audio visual*, dan menilai keefektifan serta kemenarikan suatu media yang telah dikembangkan oleh peneliti. Penggunaan metode pada penelitian ini yaitu *Research and Development* atau (*R&D*) dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Hasil dari penelitian ini yaitu produk media pembelajaran berbasis *audio visual* dengan materi pembelajaran tentang notasi balok. Pada penelitian ini, subjek penelitiannya yaitu ahli media yang bertugas untuk mengevaluasi media pembelajaran yang telah dikembangkan, ahli materi untuk mengevaluasi materi pada video pembelajaran. Subjek lainnya yaitu guru seni budaya SMAN 2 Pringsewu dan siswa-siswi ekstrakurikuler musik di SMAN 2 Pringsewu sebagai pengguna produk media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti. Media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria layak, mudah, dan menarik. Media pembelajaran notasi balok ini telah dilakukan penilaian oleh ahli sebelum disebarkan ke siswa. Penilaian media pembelajaran tersebut dilakukan oleh ahli media dan ahli materi dengan hasil skor dari ahli media yaitu 4,2 dan skor dari ahli materi sebesar 4,3. Kemenarikan serta kemudahan media pembelajaran tersebut dilakukan uji coba lapangan dengan melibatkan guru dengan hasil rata-rata skor 4 skor dengan kriteria sangat menarik dan mudah. Sedangkan rata-rata skor dari siswa yaitu 3,8 skor dengan kriteria sangat menarik dan mudah.

**Kata kunci** : media pembelajaran, *audio visual*, notasi balok.

### **Abstract**

*This research aims to create an audio-visual-based musical notation learning media and assess the effectiveness and attractiveness of the developed media by the researcher. The methodology employed in this research is the Research and Development (R&D) approach, utilizing the 4D development model (Define, Design, Develop, Disseminate). The result of this research is a product of audio-visual-based learning media containing instructional materials on sheet musical notation. In this research, the research subjects consisted of media experts, responsible for evaluating the developed learning media, and subject matter experts, tasked with evaluating the content presented in the instructional videos. Another group of subjects included in this research were the cultural arts teachers from SMAN 2 Pringsewu and the music extracurricular students at the same school, who served as users of the developed learning media product by the researcher. The developed learning media has fulfilled the criteria of being feasible, user-friendly, and engaging. This sheet musical notation learning media has undergone an assessment by experts before being disseminated to the students. The evaluation of the learning media was conducted by media experts and subject matter experts, resulting in a score of 4.2 from the media experts and a score of 4.3 from the subject matter experts. The*

*attractiveness and ease of use of the learning media were tested through a field trial involving teachers, yielding an average score of 4, indicating a very attractive and user-friendly criteria. Meanwhile, the average score from the students was 3.8, indicating a very attractive and user-friendly criteria.*

*Keywords: learning media, audio-visual, musical notation*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan yaitu upaya untuk mengoptimalkan kepribadian individu sesuai dengan nilai serta budaya yang di masyarakat (Djamaluddin, 2014: 130). Sedangkan (Arwudarachman, dkk 2015: 238) berpendapat bahwa pendidikan adalah suatu upaya mendidik generasi muda supaya memiliki ilmu pengetahuan dan kemampuan untuk membekali hidupnya di masyarakat. Dapat diartikan bahwa pendidikan yaitu segala proses pengalaman belajar atau proses pembelajaran yang berlangsung di keluarga, sekolah maupun masyarakat.

Pembelajaran yang ada di sekolah tidak hanya didapatkan di kelas saja, tetapi juga didapatkan di luar jam pelajaran di kelas seperti di ekstrakurikuler. Ekstrakurikuler yaitu suatu kegiatan yang dilaksanakan pada saat jam pembelajaran di kelas telah selesai (Sulistio, 2018: 1). Ekstrakurikuler dilakukan setelah jam pembelajaran di kelas selesai atau di luar hari pembelajaran di kelas. Ekstrakurikuler yang ada di sekolah biasanya beraneka ragam, seperti halnya yang ada di SMA Negeri 2 Pringsewu. Di SMA Negeri 2 Pringsewu ini terdapat beberapa ekstrakurikuler, salah satunya yaitu ekstrakurikuler seni.

Ekstrakurikuler musik di SMA Negeri 2 Pringsewu menjadi ekstrakurikuler yang banyak

digemari oleh siswa. Hal ini dapat dibuktikan dari anggota ekstrakurikuler musik yang saat ini berjumlah kurang lebih 40 anggota. Ekstrakurikuler musik yang ada di SMA Negeri 2 Pringsewu ini merupakan tempat penyaluran minat dan bakat serta mengasah kemampuan yang dimiliki oleh siswa-siswi yang bergabung dalam ekstrakurikuler ini. Oleh sebab itu anggota dari ekstrakurikuler musik ini adalah mereka yang hobi bermusik atau yang memiliki minat bermusik.

Pada saat ekstrakurikuler, peserta didik sangat berantusias dalam mengikuti kegiatan terlebih pada saat praktik memainkan alat musik. Namun banyak peserta didik yang belum faham bahkan tidak tahu dengan teori-teori tentang musik terlebih tentang membaca notasi balok. Hal ini dikarenakan pada saat ekstrakurikuler, peserta didik langsung diajarkan tentang praktik bermain alat musik dan tidak diajarkan tentang teori dasar dalam musik. Materi notasi balok hanya diajarkan pada saat pelajaran seni budaya di kelas.

Terbatasnya waktu pembelajaran di sekolah, tentunya guru harus berfikir kreatif untuk mengatasi kendala tersebut. Pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai adalah salah satu solusi untuk mengatasi terbatasnya waktu pembelajaran di dalam ruang kelas. Media pembelajaran yang ditetapkan yaitu

media yang dapat digunakan tanpa batasan waktu. Dengan adanya media pembelajaran diharapkan siswa dapat belajar tidak hanya di ruang kelas saja.

Media pembelajaran yaitu perangkat yang dimanfaatkan oleh pendidik guna menyampaikan materi kepada peserta didik, tujuannya untuk mendorong peserta didik dalam proses belajar (Tafonao, 2018: 103). Media pembelajaran yaitu perangkat yang digunakan untuk kegiatan belajar, sehingga guru dapat menyampaikan pesan secara jelas, efektif dan efisien (Nurrita, 2018: 174). Dari pendapat tersebut dapat diartikan bahwa alat atau sarana yang digunakan guru untuk penyampaian materi pembelajaran disebut media pembelajaran. Adapun berikut ini macam-macam media pembelajaran yaitu; gambar, peta, media audio, media visual, dan media audio visual.

Media audio visual adalah media penghubung untuk penyampaian materi yang memanfaatkan pendengaran dan pandangan sehingga peserta didik mampu memperoleh keterampilan, pemahaman, dan sikap (Sulfemi, 2018: 152). Media audio visual yaitu alat untuk menyampaikan pesan melalui pendengaran dan penglihatan (Rahman, 2021: 50). Sehingga dapat diartikan bahwa penyampaian materi dengan menggunakan alat pembelajaran biasanya dalam bentuk video pembelajaran disebut media audio visual. Media audio visual ini memiliki keunggulan dalam kemudahan penggunaan dan dapat diakses oleh peserta didik di berbagai tempat dan waktu. Media audio visual ini dapat diakses melalui *smartphone*. Hal tersebut sesuai

dengan perkembangan zaman, dimana manusia hidup berdampingan dengan *smartphone*.

Berdasarkan observasi dan permasalahan yang telah ditemukan, dalam pembelajaran musik masih diperlukan adanya pengembangan media untuk pembelajaran. Pengembangan tersebut diperlukan untuk membantu pendidik dalam proses pembelajaran, serta memudahkan peserta didik dalam belajar. Dengan adanya media audio visual peserta didik dapat mengatur waktu belajarnya. Pengembangan media yang dipilih dilakukan secara digital dengan bentuk video pembelajaran, agar media tersebut menjadi media yang menarik dan tidak membosankan. Berdasarkan pemaparan dari latar belakang pada penelitian ini, maka diperlukan adanya pengembangan media *audio visual* khususnya pada materi notasi balok. Pengembangan ini bertujuan untuk mempermudah proses pemahaman siswa terhadap materi notasi balok, khususnya pada ekstrakurikuler musik di SMA Negeri 2 Pringsewu.

#### **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode *Research and Development* atau biasa dikenal dengan *R&D*. Penelitian ini menghasilkan suatu produk tertentu. Hasil dari produk pada penelitian ini berupa video pembelajaran tentang membaca notasi balok yang digunakan di ekstrakurikuler musik SMA Negeri 2 Pringsewu. Tidak hanya itu, tujuan penelitian ini yaitu untuk menilai dan mengetahui keefektifan serta kemenarikan pengembangan media pembelajaran ini supaya dapat diterapkan kepada peserta didik.

Subjek penelitian ini yaitu Bapak Rangga Firdaus M.Kom. selaku ahli media pembelajaran, ahli materi yaitu Bapak Bian Pamungkas. M.Sn., pembina ekstrakurikuler musik yaitu Bapak Stefanus Pardiyanto, S.Pd., dan peserta ekstrakurikuler musik di SMA Negeri 2 Pringsewu. Ahli media dan ahli materi berperan untuk melakukan penilaian tentang kelayakan dari produk media yang akan dikembangkan. Sedangkan guru dan siswa sebagai pengguna produk dan menilai kemudahan dari produk media yang dikembangkan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Tahapan Pengembangan**

Pengembangan produk media pembelajaran notasi balok dilakukan dengan 4 tahapan yaitu: *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Tahapan-tahapan tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

#### **1. Define**

Tahap *Define* adalah tahapan awal dalam model pengembangan 4D. Pendefinisian merupakan tahap analisis dengan melakukan studi lapangan atau dapat disebut dengan analisis kebutuhan. Menurut Thiagarajan (1974: 6) tahap pendefinisian merupakan fase analisis. Tahap analisis tersebut dibagi menjadi 5 tahapan antara lain:

- 1) Analisis Front-end atau analisa awal. Pada tahap ini peneliti telah melakukan observasi dan wawancara dengan Bapak Stefanus Pardiyanto S.Pd selaku pembina ekstrakurikuler musik dan guru mata pelajaran seni budaya di SMA Negeri 2 Pringsewu. Berdasarkan hasil dari observasi dan wawancara

tersebut diperoleh data bahwa pembelajaran notasi balok memiliki keterbatasan waktu dalam pembelajaran di kelas maupun di ekstrakurikuler musik. Hal ini menjadi faktor peserta didik kurang paham tentang materi notasi balok.

#### **2) Analisis Pembelajar atau Siswa**

yaitu menganalisis kepribadian siswa dan menentukan desain pengembangan yang sesuai dengan karakter siswa. Menurut Zainab (2020: 144) siswa SMA berusia antara 16-18 tahun, dimana fase ini manusia memasuki masa usia remaja akhir atau dewasa awal. Menurut teori Piaget dalam Asih (2018: 16) pada masa SMA ini peserta didik telah berfikir secara abstrak dan deduktif. Pada usia ini peserta didik lebih sudah mampu meningkatkan daya analisis untuk pemecahan masalah dan menyelesaikan persoalan yang dihadapi.

Berdasarkan pemaparan tersebut, pengembangan media pembelajaran yang cenderung sesuai yaitu media pembelajaran berbasis *audio visual*. Menurut Santoso & Mudjihartono (2016: 44) penggunaan media *audio visual* berdampak positif bagi peserta didik diantaranya hasil belajar peserta didik lebih baik. Maka dari itu berdasarkan pendapat tersebut pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini yaitu

pengembangan media pembelajaran yang berbasis *audio visual*.

3) Analisis Tugas.

Menurut Thiagarajan (1974:15), analisis tugas adalah proses identifikasi keterampilan yang perlu dikuasai oleh peserta didik. Tujuan dari analisis tugas ini yaitu untuk menentukan materi yang nantinya dijelaskan dalam pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini. Pada penelitian pengembangan ini membahas materi notasi balok. Materi notasi balok yang dibahas pada media pembelajaran ini antara lain: Garis paranada, tanda kunci, tanda birama, tanda aksidental, harga not, tanda istirahat, letak nada, dan solmisasi.

4) Analisis Konsep.

2. **Design**

Tahap *design* atau tahap perancangan adalah tahap dimana peneliti merancang struktur dan isi materi pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini yaitu merancang bahan ajar yang akan disajikan pada video pembelajaran. Pemilihan media, format materi dan membuat produk awal merupakan aspek utama pada tahap *design* ini (Thiagarajan, 1974: 7). Sebelum melakukan tahap *design* ini, peneliti terlebih dahulu berkonsultasi kepada dosen pembimbing mengenai masalah yang ditemukan di

lapangan. Setelah berkonsultasi, peneliti kemudian membuat naskah video. Setelah naskah video dibuat, peneliti melakukan diskusi dengan guru dan dosen pembimbing mengenai produk yang akan dibuat.

Analisis konsep bertujuan untuk memastikan isi dari materi yang akan dibawakan dalam pengembangan produk. Pada penelitian ini, peneliti membagi materi notasi balok menjadi 4 video pembahasan. Pembahasan pada setiap video berbeda-beda sesuai dengan sub materi yang sebelumnya telah ditetapkan oleh peneliti.

5) Analisis Tujuan.

Pengembangan media pembelajaran ini berdasarkan pada kompetensi dasar yang ada di kelas. Kompetensi dasar yang digunakan guru untuk materi notasi balok yaitu KD 3.1 Memahami konsep musik Barat. Penelitian ini bertujuan untuk membuat pembelajaran notasi balok di SMA Negeri 2 Pringsewu khususnya di ekstrakurikuler musik menjadi lebih menarik.

3. **Develop**

Setelah membuat rancangan pengembangan media pembelajaran, langkah selanjutnya yaitu pengembangan. Pengembangan ini dilakukan untuk mengembangkan bahan materi yang sebelumnya telah disiapkan. Tujuan dari tahap ini yaitu membuat produk

baru dari hasil pengembangan yaitu berbentuk media pembelajaran berbasis audio visual. Adapun proses pengembangan produk yang dilakukan peneliti di tahap *Develop* sebagai berikut:

1) Pembuatan Media Pembelajaran  
Pembuatan media pembelajaran ini menggunakan *Powtoon*, aplikasi *Maestro*, *FL Studio* dan juga menggunakan aplikasi *Kinemaster* yang digunakan untuk mengedit video. Pembuatan media pembelajaran diawali dengan pembuatan notasi balok, pemilihan animasi pembelajaran, pembuatan video pembelajaran menggunakan *Powtoon*. Pada pembuatan video pembelajaran ini, peneliti membuat 4 video pembelajaran. Video pembelajaran ini masing-masing menjelaskan materi yang berbeda-beda, namun masih tetap membahas tentang notasi balok.

#### Penilaian Ahli Materi

Pada tahap ini peneliti mempresentasikan hasil produk kepada ahli materi. Ahli materi pada penelitian ini yaitu Bapak Bian

2) Setelah video pembelajaran selesai, langkah selanjutnya yaitu perekaman suara untuk mengisi audio di video pembelajaran. Suara atau audio hasil perekaman tersebut kemudian dilakukannya proses *audio processing*. Tahap *mixing audio* dilakukan di di *software FL Studio* atau *Fruity Loop Studio*.

3) Selanjutnya tahap akhir dalam pembuatan media pembelajaran ini yaitu penyuntingan video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Kinemaster*. Pada proses pengeditan video ini, peneliti menggabungkan audio yang telah direkam sebelumnya dengan *backsound* video pembelajaran. Setelah penyuntingan selesai, video pembelajaran kemudian diekspor dan di upload ke *Google Drive* untuk diserahkan kepada para ahli.

Pamungkas, M.Sn. Adapun presentasi yang dilakukan peneliti kepada ahli materi yaitu pada tanggal 13 Mei 2023.

**Tabel 1. Tabel Hasil Penilaian Ahli Materi**

No	Unsur Penilaian	Skor	Kriteria
1.	Materi yang disajikan dengan media video meningkatkan motivasi belajar siswa	3	Cukup baik
2.	Mendorong rasa ingin tahu siswa	3	Cukup baik

3.	Menambah pengetahuan siswa	5	Sangat baik
4.	Contoh-contoh latihan yang diberikan dalam penyajian materi	4	Baik
5.	Latihan mandiri sesuai dengan contoh yang diberikan	5	Sangat baik
6.	Kemampuan media untuk mempermudah siswa belajar	5	Sangat baik
7.	Kejelasan dalam penyampaian materi	5	Sangat baik
8.	Keefektifan materi terhadap pembelajaran	5	Sangat baik
9.	Keruntutan dalam penyampaian materi	5	Sangat baik
10.	Kelengkapan materi yang disajikan	5	Sangat baik
11.	Tingkat kemudahan materi untuk dipahami oleh siswa	3	Cukup baik
12.	Ketepatan gambar dan video dalam mendemonstrasikan materi yang dimaksud	5	Sangat baik
13.	Kualitas suara dalam memperkuat atau penyampaian materi	3	Cukup baik
14.	Bahasa yang digunakan dalam penyampaian materi mudah dipahami	4	Baik
15.	Kualitas penyajian gambar (foto) dalam memperkuat proses pemahaman	5	Sangat baik
	<b>Jumlah</b>	<b>65</b>	

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat 3 poin penilaian dinilai oleh ahli materi antara lain; kualitas pembelajaran, isi materi dan kualitas penyajian. Dari ketiga aspek tersebut terdapat 15 pertanyaan yang ada pada tahapan ini **Penilaian Ahli Media**

Pada tahap ini peneliti mempresentasikan hasil media yang telah dibuat kepada ahli media. Ahli media pada penelitian ini yaitu

menghasilkan rata-rata skor sebesar 4,3 skor. Dari hasil skor yang diperoleh maka produk media pembelajaran berbasis *audio visual* dikategori “Baik” dan layak diuji cobakan.

Bapak Rangga Firdaus M.Kom. Adapun presentasi yang dilakukan peneliti kepada ahli media yaitu pada tanggal 25 Mei 2023.

**Tabel 2. Tabel Hasil Penilaian Ahli Media**

No	Unsur Penilaian	Skor	Kriteria
1	Tampilan bagian pembukaan	4	Baik
2	Tampilan bagian isi	5	Sangat Baik
3	Tampilan penutup video	4	Baik
4	Kesesuaian antara warna teks dengan warna <i>background</i>	5	Sangat Baik
5	Kesesuaian komposisi warna pada tampilan layar	4	Baik
6	Kualitas kejelasan gambar/video	4	Baik
7	Kejelasan teks untuk dibaca	5	Sangat Baik

8	Kemenarikan musik latar	4	Baik
9	Kualitas dialog/ <i>audio</i>	4	Baik
10	Kejelasan suara narator	4	Baik
11	Kualitas <i>editing</i> dan <i>audio processing</i>	4	Baik
12	Kemenarikan keseluruhan media	4	Baik
13	Kemudahan mengakses media	4	Baik
14	Media dapat digunakan untuk semua kalangan	5	Sangat Baik
15	Media dapat merangsang rasa ingin tahu siswatentang materi yang disajikan	3	Cukup Baik
<b>Jumlah</b>		<b>63</b>	

Dari 15 pertanyaan yang diberikan, produk ini menghasilkan jumlah skor 63 dengan hasil rata-rata skor sebesar 4,2 skor. Dari hasil nilai yang didapatkan, maka produk media pembelajaran berbasis *audio visul* dikategori “Layak.

#### Penilaian dari Guru

Pada tanggal 29 Mei 2023 dilakukan penilaian oleh guru seni budaya SMA Negeri 2 Pringsewu yaitu Bapak Stefanus Pardiyanto, S.Pd.

SMA Negeri 2 Pringsewu. Terdapat 2 aspek yang dinilai oleh guru dari media pembelajaran ini, 2 aspek tersebut antara lain:

**Tabel 3. Penilaian Guru**

No	Unsur Penilaian	Nilai	Kriteria
1.	Kemenarikan tampilan produk secara keseluruhan	4	Baik
2.	Kejelasan gambar	4	Baik
3.	Kejelasan video	4	Baik
4.	Kemenarikan video yang dibuat	4	Baik
5.	Kemudahan mengakses media	4	Baik
6.	Kejelasan dan keterbacaan teks	4	Baik
7.	Kemenarikan musik latar yang digunakan	4	Baik
8.	Kejelasan suara pemateri	4	Baik
9.	Kesesuaian materi yang dijelaskan	4	Baik
10.	Materi yang dijelaskan sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	Baik
11.	Kemudahan penjabaran materi untuk dipahami	4	Baik
12.	Materi yang dijelaskan secara runtun	4	Baik
13.	Mendorong rasa ingin tahu siswa	4	Baik
14.	Produk yang telah dikembangkan menarik dan dapat membangkitkan motivasi belajar pada siswa	4	Baik
<b>Jumlah</b>		<b>56</b>	

Dari 14 pertanyaan yang diberikan, produk ini menghasilkan jumlah skor sebesar 56 skor, rata-rata skor yang diperoleh yaitu sebesar 4 skor. Dari hasil skor yang didapatkan, maka

produk media pembelajaran berbasis audio visul dapat dikategorikan “Mudah dan Menarik”.

#### Penilaian Oleh Siswa

Pada tahap ini, peneliti melakukan pengujian langsung ke siswa-siswi ekstrakurikuler musik SMA Negeri 2 Pringsewu yang berjumlah 21 siswa.

Pengujian ini dilakukan pada tanggal 5 Juni 2023 di SMA Negeri 2 Pringsewu.

**Tabel 4. Hasil Uji kepada Siswa**

No	Unsur Penilaian	Nilai	Kriteri
1	Kemenarikan tampilan secara keseluruhan	3,9	Cukup Baik
2	Kejelasan gambar	4,3	Baik
3	Kejelasan tampilan video	4,3	Baik
4	Video yang dibuat menarik	4,2	Baik
5	Kemudahan mengakses media	4,1	Baik
6	Kejelasan dan keterbatasan teks	4,1	Baik
7	Kejelasan suara narator	4,3	Baik
8	Kemenarikan produk untuk membangkitkan motivasi belajar siswa	4,2	Baik
9	Mendorong rasa ingin tahu siswa	4	Baik
10	Media pembelajaran yang dikembangkan dapat membantu belajar siswa	4,1	Baik
11	Kesesuaian materi yang dijelaskan	4,1	Baik
12	Kemudahan penjabaran materi untuk dipahami	4	Baik
13	Contoh-contoh latihan yang diberikan pada penyajian materi	3,8	Cukup Baik
14	Latihan mandiri sesuai dengan contoh yang diberikan	4	Baik
15	Video dan foto yang disajikan mempermudah belajar	4,4	Baik
<b>Jumlah</b>		57,8	
<b>Rata-Rata</b>		<b>3,8</b>	

Tahap ini diawali dengan peneliti mempresentasikan produk yang telah dikembangkan kepada siswa-siswi ekstrakurikuler musik SMA Negeri 2 Pringsewu. Setelah melakukan presentasi produk media pembelajaran, peneliti memberikan kuisisioner dengan 15 pertanyaan untuk dijawab oleh siswa. Pertanyaan-pertanyaan yang telah dijawab dan menghasilkan rata-rata skor akhir sebesar 3,8 skor. Berdasarkan hasil skor tersebut, maka produk media pembelajaran yang telah dikembangkan telah dinyatakan "Menarik serta Layak digunakan.

#### **4. Disseminate**

Tahap yang terakhir pada penelitian dan pengembangan model 4D ini yaitu *disseminate* atau tahap penyebaran. Tahap *Disseminate* ini dilakukan setelah produk dievaluasi oleh ahli media dan ahli materi dilakukan serta mendapat komentar yang positif (Thiagarajan, 1974: 9). Pada tahap ini, produk pembelajaran telah siap disebarkan ke siswa-siswi ekstrakurikuler musik SMA Negeri 2 Pringsewu dan guru. Adapun peneliti membuat akun *Youtube* khusus untuk mengunggah video pembelajaran notasi balok yang telah

dikembangkan. Nama akun tersebut yaitu BERTEMU atau Belajar Teori Musik. Berikut merupakan link media pembelajaran notasi balok yang telah dikembangkan oleh peneliti:

<https://youtube.com/playlist?list=PLUvntTq64pyrCqLWDhzwlGwDciWC4hodM>. Pengunggahan media pembelajaran ke Youtube ini dilakukan agar video pembelajaran yang telah dikembangkan dapat diakses oleh masyarakat luas dan dapat menjadi referensi belajar khususnya tentang notasi balok.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Penelitian ini merupakan pengembangan media pembelajaran notasi balok berbasis *audio visual* yang dipakai untuk membantu dan mempermudah kegiatan pembelajaran peserta didik. Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development (R&D)* dalam penelitiannya. Dalam metode *R&D* ini, peneliti menggunakan model 4-D oleh Thiagarajan. Model 4-D memiliki 4 tahapan yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Proses pengembangan produk telah menghasilkan sebuah media pembelajaran berbasis audio visual dalam bentuk video pembelajaran notasi balok. Video pembelajaran tersebut dapat digunakan untuk membantu mengatasi permasalahan di lapangan.

Video pembelajaran notasi balok ini sudah dinyatakan layak oleh ahli media dan ahli materi. Adapun skor kelayakan telah didapat dari masing-masing ahli yaitu 4,3 skor dari ahli materi dan 4,2 skor dari ahli media. Penilaian terhadap produk pengembangan ini melibatkan tidak hanya ahli materi dan ahli media,

tetapi juga melibatkan guru dalam menentukan aspek kelayakan. Hasil uji coba yang telah dilakukan di lapangan menghasilkan skor sebesar 3,8. Sedangkan skor yang didapatkan dari penilaian guru yaitu sebesar 4 skor. Berdasarkan seluruh hasil nilai yang telah didapatkan, video pembelajaran notasi balok dapat membantu mengatasi permasalahan yang ada di lapangan. Video pembelajaran notasi balok ini dapat dikatakan menarik untuk digunakan pada saat pembelajaran. Hal ini telah dibuktikan dari seluruh aspek penilaian yang telah dilakukan peneliti kepada siswa dan guru. Penggunaan video pembelajaran notasi balok ini dapat mengatasi permasalahan yang ada di lapangan.

### Saran

Pada penelitian dan pengembangan ini, materi yang dikembangkan tidak hanya materi notasi balok. Peneliti mungkin juga dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis audio visual dengan materi-materi lain terkait dengan pembelajaran seni budaya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arwudarachman, D., Setiadarma, W., & Marsudi. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Menggambar Bentuk Siswa Kelas XI Danizar . *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 03 Nomor 0, 237–243.
- Asih, T. (2018). Perkembangan Tingkat Kognitif Peserta Didik Di Kota Metro. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 2, 9–17.
- Djamaluddin, A. (2014). Filsafat Pendidikan. *Istiqra': Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran*

- Islam*, 1(2), 135.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Rahman, R. H. (2021). Penerapan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Akhlak Anak Sekolah Dasar Di Masa Pandemi. *Islamika : Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 21(01), 46–54.
- Sulfemi, W. B. (2018). Penggunaan Metode Demonstrasi Dan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ips. *Jurnal Pendas Mahakam*, 3(2), 151–158.
- Sulistio, A. (2018). Pengembangan Media Audio Visual Materi Notasi Balok di Ekstrakurikuler Seni Musik SMA Negeri 2 Mempawah Hilir. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7 (3), 1–9.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.
- Thiagarajan, S. (1974). Instructional development for training teachers of exceptional children. *A Sourcebook, Mc*, 195.
- Zainab, K.S. (2020). Desain Program Pembelajaran Perspektif Keberagaman Peserta Didik Sekolah Menengah Atas. *Attractive : Innovative Education Journal*. 2(2).