

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN KERTAS
KARTON BERGAMBAR *TUTS* ALAT MUSIK KEYBOARD UNTUK
MEMFASILITASI BELAJAR SISWA KELAS X-1 DI SMAN 3 SURABAYA**

Aries Afandri¹, Atiqoh²
^{1,2}Universitas PGRI Adi Buana Surabaya
¹ariesafandri00@guru.sma.belajar.id

ABSTRACT

The aim of this research is to produce a product in the form of learning media to increase understanding and make it easier for students to play the keyboard and improve the overall quality of music learning at the school. This research uses a development method in the form of learning products, researchers use the Dick and Carey model development. This research was carried out at SMAN 3 Surabaya in class X. This is development research (Dick and Carey). The research objects were 18 students in class X-1. The product of this research is Cardboard Paper Learning Media with Keyboard Keys, with a percentage of feasibility Validation by Content Experts: The media is assessed as 100% appropriate based on 25 validation indicators which include aspects of introduction, content presentation, learning and evaluation. Design Expert: Media is assessed as 100% appropriate based on 18 validation indicators in aspects of appearance, suitability, content presentation, illustrations and media evaluation. Media Expert: Media is assessed as 100% appropriate based on 16 validation indicators related to media display, use and utilization. Trial on a large group of 18 students: The average indicator feasibility reached 99.12%, which proves the effectiveness of media in learning. The results of the researcher's findings are cardboard paper products with images of keyboard keys for learning. This product has high appeal, is easy to use, and really helps students in learning keyboard musical instruments, without the need to have an expensive physical keyboard. This media allows learning to be more interactive and fun.

Keywords: Keys, Keyboard Musical Instruments, Cardboard

ABSTRAK

Tujuan Penelitian ini untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan mempermudah siswa dalam bermain *keyboard* serta meningkatkan kualitas pembelajaran musik secara keseluruhan di sekolah tersebut. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan berupa produk pembelajaran, peneliti menggunakan pengembangan model *Dick and Carey*, Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 3 Surabaya di kelas X . Merupakan penelitian pengembangan (*Dick and Carey*). Obyek penelitian adalah 18 peserta didik kelas X-1. Produk penelitian ini adalah Media Pembelajaran Kertas Karton Bergambar *Tuts Keyboard*, dengan persentase kelayakan Validasi oleh Ahli Isi: Media dinilai 100% layak berdasarkan 25 indikator validasi yang mencakup aspek pendahuluan, penyajian isi, pembelajaran, dan evaluasi. Ahli Desain: Media dinilai 100% layak berdasarkan 18 indikator validasi pada aspek tampilan, kelayakan, penyajian isi, ilustrasi, dan evaluasi media. Ahli Media: Media dinilai 100% layak berdasarkan 16 indikator validasi terkait tampilan, penggunaan, dan pemanfaatan media. Uji Coba

pada Peserta Didik Kelompok Besar sebanyak 18 peserta didik : Rata-rata kelayakan indikator mencapai 99,12%, yang membuktikan efektivitas media dalam pembelajaran. Hasil Penemuan peneliti adalah produk kertas karton gambar bergambar *tuts keyboard* untuk pembelajaran, produk ini memiliki daya tarik tinggi, mudah digunakan, dan sangat membantu peserta didik dalam mempelajari alat musik *keyboard*, tanpa perlu memiliki *keyboard* fisik yang mahal. Media ini memungkinkan pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

Kata Kunci : Tuts, Alat Musik Keyboard, Kertas Karton

A. Pendahuluan

Alat musik *keyboard* merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran musik di sekolah. Penggunaan kertas karton bergambar *tuts* alat musik *keyboard* dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi peserta didik SMA kelas X. "Alat musik *keyboard* merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran musik di sekolah. Guru seni musik di sekolah menganggap kemampuan memainkan alat musik pengiring seperti *keyboard* sangat penting bagi para guru. Prioritas hasil belajar pembelajaran seni musik di sekolah juga menekankan pentingnya kemampuan memainkan alat musik, termasuk *keyboard*. Pembelajaran seni musik di sekolah dilakukan melalui pengalaman musik, termasuk kegiatan bermain alat musik seperti *keyboard*." (Nur, Izzati, 2019)(Utomo, Udi. 2013)..

Pada bagian ini jelaskanlah bagian dasar dari artikel yang ditulis,

yang mencakup uraian singkat tentang latar belakang, permasalahan penelitian, tujuan penelitian dan manfaat penelitian yang didalamnya mencakup mendeskripsikan fenomena permasalahan yang diamati, kondisi nyata yang diperoleh yang dapat ditunjang dengan beberapa teori. Bagian selanjutnya dapat dipaparkan data-data ataupun fakta-fakta yang mendukung penelitian maupun gagasan pemikiran. Kemudian dapat dipaparkan fokus permasalahan dan tujuan dilakukannya penelitian.

Bagian-bagian yang dimaksud di atas tidak harus diuraikan dalam bentuk poin-poin terpisah. Ketajaman bagian ini merupakan pondasi bagi reviewer untuk menilai naskah yang dikirim.

Dengan adanya pembelajaran *keyboard* yang interaktif dan menyenangkan, peserta didik akan semakin terlibat dan termotivasi dalam mempelajari seni musik. Mereka tidak hanya belajar secara teori, tetapi juga

langsung mencoba dan mengaplikasikan keterampilan musik yang telah dipelajari. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap struktur musik dan memperkaya pengalaman belajar mereka. Dengan begitu, diharapkan minat peserta didik terhadap seni musik akan terus tumbuh dan berdampak positif pada prestasi akademik mereka di masa depan. Mereka dapat menciptakan aransemen musik sendiri dan mengekspresikan emosi melalui alat musik tersebut. "Dengan adanya pembelajaran *keyboard* yang lebih interaktif, peserta didik dapat lebih mudah mengembangkan kreativitas dan ekspresi dalam bermusik." (Raharjo, Itot Bian.2021). Hal ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga meningkatkan kepercayaan diri peserta didik dalam berkomunikasi melalui musik.

Dengan begitu, pembelajaran *keyboard* bukan hanya memberikan manfaat dalam hal akademik, tetapi juga secara holistik bagi perkembangan peserta didik. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya musik dalam pendidikan untuk

memperkaya kehidupan peserta didik secara keseluruhan.

Rumusan Masalah

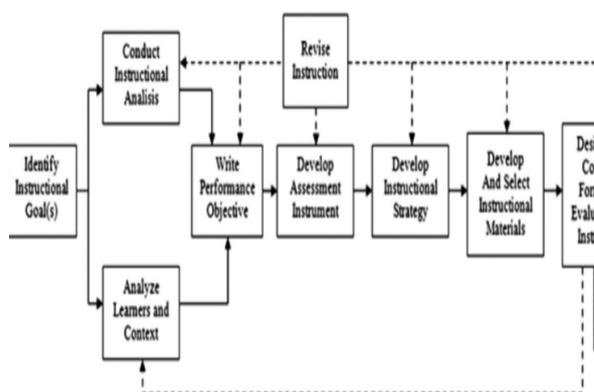
Kurangnya fasilitas dan peralatan yang memadai di SMA Negeri 3 Surabaya, untuk mendukung pembelajaran musik, oleh karena itu perlu adanya produk pengganti yang memadai agar pembelajaran *keyboard* dapat memberikan manfaat maksimal bagi perkembangan siswa, sehingga perlunya pembuatan produk kertas karton bergambar *tuts keyboard* untuk menunjang siswa dalam praktik memainkan alat musik *keyboard* pada materi alat musik harmonis khususnya untuk siswa SMA kelas X – 1 di SMA Negeri 3 Surabaya.

Tujuan Pengembangan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran berupa gambar *Tuts keyboard* diatas kertas karton untuk meningkatkan pemahaman dan mempermudah siswa dalam bermain *keyboard* serta meningkatkan kualitas pembelajaran musik secara keseluruhan di sekolah tersebut.

B. Metode Penelitian

Dalam pengembangan bahan ajar ini, Peneliti menggunakan pengembangan model *Dick and Carey*, yang merupakan pendekatan sistematis yang di gunakan dalam desain instruksional untuk mengembangkan materi atau media pembelajaran yang efektif dan efisien. Model ini sudah sering digunakan dalam mengembangkan materi pembelajaran yang berkualitas. Selain itu memiliki langkah – langkah yang lebih terstruktur dan berurutan untuk menghasilkan materi atau media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Harapan peneliti, dengan langkah – langkah dalam model *Dick and Carey* dapat menghasilkan produk atau bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Beberapa model pengembangan *Dick and Carey* yang digunakan untuk pengembangan desain pembelajaran sebagai berikut :



Model *Dick and Carey* dipilih untuk pengembangan pelajaran seni musik di SMA Negeri 3 Surabaya karena dinilai dapat memberikan panduan yang jelas dan sistematis dalam merancang pembelajaran interaktif. Tahapan-tahapan dalam model ini meliputi analisis kebutuhan, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Setiap tahapan akan dijelaskan secara detail dalam penelitian ini untuk memastikan bahwa proses pengembangan pembelajaran berjalan dengan baik dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Agar data dapat digunakan sesuai maksud penelitian, maka data kualitatif dikonversikan lebih dahulu berdasarkan bobot skor (satu, dua, tiga, empat dan lima). Data ini merupakan data kuantitatif selanjutnya dinalisis dengan statistik deskriptif. Pengukuran nilai variable yang diteliti dengan penggunaan instrumen haruslah memiliki skala sehingga menghasilkan data yang tepat. Untuk menganalisis data tentang kelayakan modul dilakukan dengan langkah-langkah Dengan ketentuan :

N O	Skor Penilaian	Kriteria	Tingkat Kelayakan
5	80% - 100%	Sangat Baik	Sangat Layak
4	60% - 79%	Baik	Layak
3	40% - 59%	Cukup	Cukup Layak
2	20% - 39%	Kurang	Kurang Layak
1	0% - 19%	Sangat Kurang	Tidak Layak

Kelayakan	Kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran	1
	Kemenarikan materi	1
	Kejelasan memberikan contoh	1
	Kemudahan pemahaman materi	1
	Tingkat kesulitan materi	1
	Kesesuaian dan kejelasan gambar dengan materi	1
	Jelas, lugas, dan mudah dipahami	1
	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan latihan soal	1
	Tingkat kesulitan latihan soal	1

Sumber (*Wijayanti, 2020*)

Dan rumus penilaian :

$$\text{Presentase} = \frac{P}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = jumlah

N = jumlah seluruh item angket

Dengan Kisi-kisi Angket Respon Siswa

Aspek	Indikator	Jumlah Butir Soal
Kemudahan	Gambar <i>tuts keyboard</i> mempermudah di pelajari	1
	Kesesuaian bahan yang di gunakan	1
	Mudah di bawa dan ringan	1
	Bahan untuk mudah di dapat	1
	Harga terjangkau	1

Dan kisi – kisi teman sejawat

Aspek	Indikator	Jumlah Butir Soal
-------	-----------	-------------------

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan, pengembangan media pembelajaran kertas karton bergambar *tuts keyboard* pada mata pelajaran seni musik pada materi pengenalan alat musik harmonis untuk peserta didik SMA kelas X-1 di SMAN 3 Surabaya memiliki daya tarik tersendiri, mudah digunakan, peserta didik sangat terbantu dalam mempelajari alat musik *keyboard*, dan tidak perlu memiliki *keyboard* dengan harga yang mahal untuk bisa belajar memainkan *keyboard*. Hal tersebut bisa di lihat dari hasil masing –

masing angket yang sudah disebar ke peserta didik, serta validasi dari para ahli materi, ahli desain dan ahli media, dan hasil hasil dari angket penelitiannya sebagai berikut :

1. Presentase dari Ahli Isi

Hasil Angket Validasi Ahli Isi

1. Jumlah Total Indikator

Indikator dimulai dari nomor 1 hingga 25.

Jumlah total indikator = 25

2. Jumlah Indikator dengan Nilai Kesesuaian

Semua indikator memiliki tanda centang (√) di kolom 4 dan keterangan **Layak**, sehingga: **Jumlah indikator dengan nilai kesesuaian = 25**

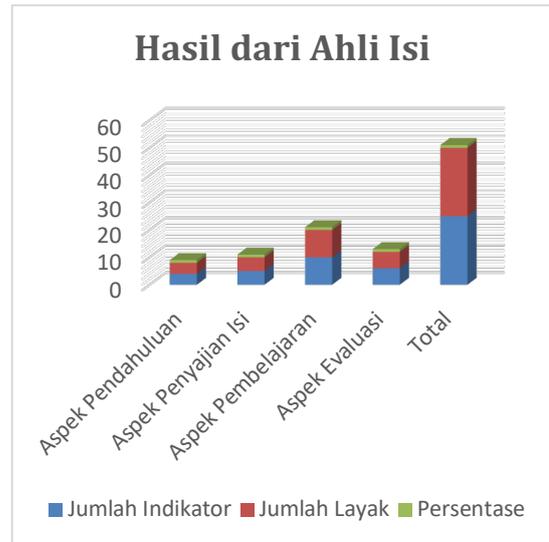
3. Perhitungan Persentase Nilai Kesesuaian

Rumus yang digunakan:

$$\text{Presentase} = \frac{(\text{Jumlah nilai kesesuaian})}{(\text{Jumlah total indikator})} \times 100\%$$

Substitusikan nilai:

$$\text{Presentase} = \frac{25}{25} \times 100\% = 100\%$$



Hasil Angket Validasi Ahli Desain

1. Jumlah Total Indikator

Indikator dimulai dari nomor 1 hingga 18 sehingga: **Jumlah total indikator = 18**

2. Jumlah Indikator dengan Nilai Kesesuaian

Setiap indikator memiliki tanda centang (√) di kolom 4 atau 5 dan keterangan **Layak**, sehingga: **Jumlah indikator dengan nilai kesesuaian = 18**

3. Perhitungan Persentase Nilai Kesesuaian

Rumus yang digunakan:

$$\text{Presentase} = \frac{(\text{Jumlah nilai kesesuaian})}{(\text{Jumlah total indikator})} \times 100\%$$

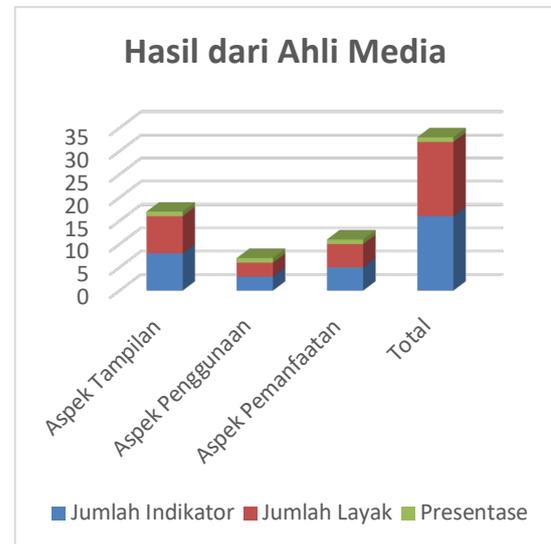
Substitusikan nilai:

$$\text{Presentase} = \frac{18}{18} \times 100\% = 100\%$$

18



$$\text{Presentase} = \frac{16}{16} \times 100\% = 100\%$$



Hasil Angket Validasi dari Ahli Media

1. Jumlah Total Indikator

Indikator dimulai dari nomor 1 hingga 16.

Jumlah total indikator = 16

2. Jumlah Indikator dengan Nilai Kesesuaian

Semua indikator memiliki tanda centang (✓) di kolom 4 atau 5 dan keterangan **Layak**, sehingga:

Jumlah indikator dengan nilai kesesuaian = 16

3. Perhitungan Persentase Nilai Kesesuaian

Rumus yang digunakan:

$$\text{Presentase} = \frac{(\text{Jumlah nilai kesesuaian})}{(\text{Jumlah total indikator})} \times 100\%$$

Substitusikan nilai:

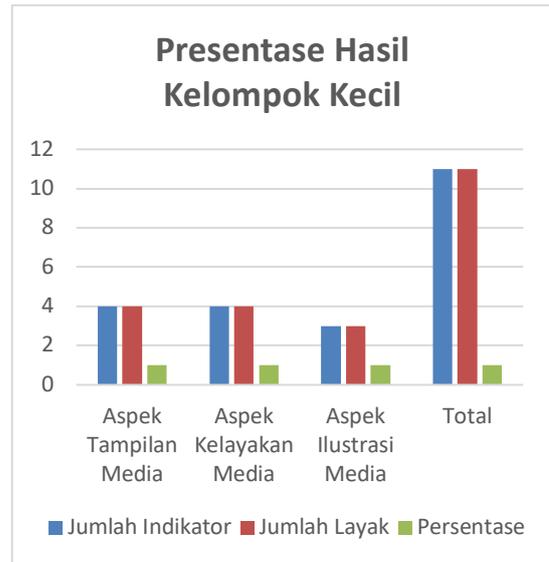
Presentasi Hasil Peserta didik Perorangan

Untuk membuat persentase dari data angket uji coba individu, kita dapat menggunakan rumus persentase yang telah dijelaskan sebelumnya. Berdasarkan data yang Anda berikan, seluruh indikator dalam angket perorangan memperoleh skor "5" yang berarti semua aspek dalam angket uji coba tersebut dinilai "Layak" dengan persentase 100%.

Jumlah Nilai Layak : 22 (semua indikator dinilai Layak)

Jumlah Total Indikator: 22

$$\text{Presentase} = \frac{22}{22} \times 100\% = 100\%$$



Presentase Hasil Kelompok Kecil

Deskripsi Data:

1. Data diambil dari 5 peserta didik di kelas X-1 SMAN 3 Surabaya.
2. Uji coba dilakukan untuk mengukur kualitas dan kelayakan media pembelajaran.
3. Media yang diuji: kertas karton bergambar *tuts keyboard*.
4. Tujuan: Mempermudah peserta didik mempelajari alat musik harmonis (*keyboard*).
5. Jumlah Nilai Layak : 11 (semua indikator dinilai Layak)
 Jumlah Total Indikator: 11

$$\text{Presentase} = \frac{11}{11} \times 100\% = 100\%$$

Presentase Hasil Kelompok Besar

Nilai Maksimum Per Indikator:

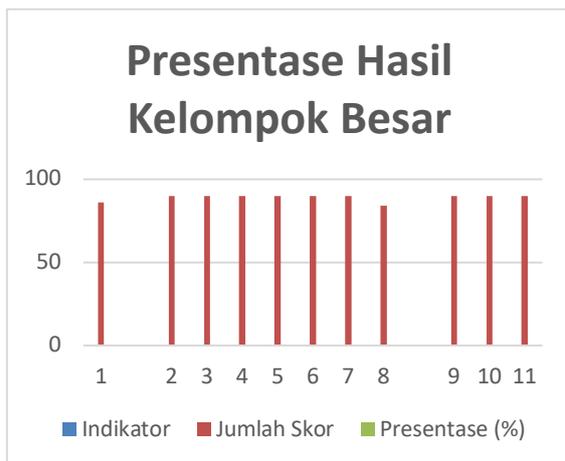
Setiap indikator memiliki 18 responden dengan skor maksimal 5. Jadi nilai maksimal untuk setiap indikator = $18 \times 5 = 90$.

Jumlah Skor Per Indikator:

Hitung jumlah skor yang diberikan oleh seluruh responden pada masing-masing indikator.

Hasil Rata-Rata:

$$\text{Presentase} = \frac{95.56 + 100 \times 9 + 93.33}{11} = 99.12\%$$



D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan media pembelajaran berupa produk kertas karton bergambar *tuts keyboard* untuk mata pelajaran seni musik untuk siswa kelas X-1 di SMAN 3 Surabaya terbukti sangat efektif, mudah digunakan, mudah di bawa dan layak digunakan. Siswa sangat terbantu dengan adanya produk kertas karton bergambar *tuts keyboard* untuk meningkatkan kemampuan bermain keyboard, dan siswa tidak harus membeli *keyboard* untuk bisa latihan teknik memainkan *keyboard*.

Media pembelajaran ini layak digunakan secara luas dalam proses pembelajaran seni musik untuk memperkenalkan dan melatih kemampuan bermain *keyboard* dengan efektif dan efisien..

1. Pemanfaatan

Media pembelajaran kertas karton bergambar *tuts keyboard* yang telah dikembangkan sebaiknya dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran Seni Musik, khususnya untuk materi bermain *keyboard*. Guru dapat menggunakan media ini sebagai alat bantu untuk melatih keterampilan dasar siswa, terutama di sekolah yang memiliki keterbatasan sarana, seperti jumlah *keyboard* yang terbatas. Selain itu, media ini juga dapat digunakan sebagai sarana evaluasi praktis untuk mengukur pemahaman siswa mengenai notasi musik dan posisi jari pada *tuts keyboard*.

2. Diseminasi

Produk ini memiliki potensi besar untuk disebarluaskan ke sekolah-sekolah lain, atau lewat MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran) Seni Budaya SMA Surabaya terutama yang menghadapi kendala serupa dalam pembelajaran musik. Diseminasi dapat dilakukan melalui pelatihan guru, seminar, atau lokakarya yang membahas implementasi media pembelajaran berbasis kreativitas. Selain itu, media

ini dapat dipublikasikan melalui jurnal pendidikan, media sosial, atau platform berbagi materi pembelajaran untuk menjangkau lebih banyak pendidik dan institusi pendidikan.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Untuk pengembangan produk lebih lanjut, media ini dapat dikombinasikan dengan teknologi digital, seperti aplikasi atau animasi interaktif yang membantu siswa memahami teori musik secara visual dan audio. Selain itu, variasi desain dan penambahan materi pendukung, seperti lagu-lagu populer dan latihan interaktif, dapat membuat media ini lebih menarik. Penelitian lebih lanjut juga dapat dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas media ini pada tingkat pendidikan yang berbeda atau pada kelompok siswa dengan kebutuhan khusus.

Dengan saran ini, diharapkan media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat memberikan dampak yang lebih luas dan mendalam bagi dunia pendidikan seni musik.

Nur, Izzati. (2019). "Eksplorasi etnomatematika pada corak alat musik kesenian marawis sebagai sumber belajar matematika. *Jurnal Gantang* 4 No. 1, pdfs.semanticscholar.org/bde7/53ad73195e49b087db4c7703dabf07764309.pdf.

Raharjo, Itot Bian. (2021). "Pengembangan dan Pemanfaatan Tema Pembelajaran dalam Penggubahan dan Penciptaan Lagu Anak Usia Dini. *Virtuoso Jurnal Pengkajian Dan Penciptaan Musik* 4 No.1, journal.unesa.ac.id/index.php/Virtuoso/article/view/12881.

Meyny, Kaunang, and Sunarmi. (2023). "Pembelajaran Keyboard Pada Siswa Kelas X. Di Smk Negeri 1. Langowan Sri. *Pembelajaran Keyboard Pada Siswa Kelas X Di Smk Negeri 1 Langowan*. 6, ejurnal.unima.ac.id/index.php/kompetensi/article/view/6281.

Yuni, Qonita Fitra. (2017). "Kreativitas dalam pembelajaran seni musik di sekolah dasar: Suatu tinjauan konseptual. *Elementary Islamic Teacher Journal* 4 No. 1, journal.iainkudus.ac.id/index.php/elementary/article/view/1980.

DAFTAR PUSTAKA