

PENGEMBANGAN BUKU PANDUAN ALAT MUSIK *RECORDER* PADA PEMBELAJARAN SENI MUSIK KELAS V SDN 01 PERMANU

Andika Gutama¹, Cicilia Ika Rahayu Nita², Ruth Natalia Damayanti³
^{1,2,3}PGSD FIP Universitas PGRI Kanjuruhan Malang
andika@unikama.ac.id

ABSTRACT

There are three branches of arts education at SDN 01 Permanu, namely visual arts, music, and dance. Although all three are taught, the school tends to focus more on visual arts education because it is considered easier to implement and supported by the availability of adequate tools and materials. Meanwhile, music education still faces challenges, particularly with the recorder instrument material, as students struggle with properly placing their fingers on the recorder holes, blowing with the correct technique, and reading musical notation. This study aims to determine the process, feasibility, practicality, and effectiveness of the recorder instrument guidebook. This development research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects in this study included media experts, subject matter experts, and language experts for feasibility testing, as well as teachers and students for practicality testing through limited field testing involving 3 students and extensive field testing involving 5 students. The feasibility test results showed a 95.45% approval rate by media experts, 95% by subject matter experts, and 90% by language experts, categorizing the guidebook as "Highly Feasible." The practicality test by teachers yielded a percentage of 79.16%, which can be categorized as "Very Practical." The practicality percentage by students in the limited field test was 99.16%, and by students in the extensive field test was 79%, both falling under the "Very Practical" category. The effectiveness test on the skill aspect using a questionnaire yielded a percentage of 83.43%, categorized as "Very Effective." Based on the research results, it can be concluded that the music recorder playing guidebook is categorized as suitable, practical, and effective for use in music education at elementary schools.

Keywords: *recorder musical instruments, guide books, music art learning*

ABSTRAK

Terdapat tiga cabang pembelajaran seni di SDN 01 Permanu yaitu seni rupa, seni musik, dan seni tari. Meskipun ketiganya diajarkan, sekolah lebih condong pada pembelajaran seni rupa karena dianggap lebih mudah dilaksanakan dan didukung oleh ketersediaan alat dan bahan yang memadai. Sementara itu, pembelajaran seni

musik masih mengalami kendala terutama pada materi alat musik *recorder* dikarenakan siswa kesulitan pada peletakan jari pada lubang *recorder* secara tepat, meniup dengan teknik yang benar dan membaca notasi musik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses, kelayakan, kepraktisan dan keefektifan buku panduan alat musik *recorder*. Penelitian pengembangan ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan menggunakan model *ADDIE, analysis, design, development, implementation dan evaluation*. Subjek dalam penelitian ini melibatkan ahli media, ahli materi dan ahli bahasa untuk uji kelayakan serta guru dan siswa untuk uji kepraktisan melalui uji lapangan terbatas melibatkan 3 siswa dan uji lapangan luas melibatkan 5 siswa. Hasil uji kelayakan dengan presentase 95,45% oleh ahli media, 95% oleh ahli materi dan 90% oleh ahli bahasa dari ketiga ahli tersebut dapat dikategorikan “Sangat Layak”. Uji kepraktisan oleh guru diperoleh presentase sebesar 79,16% dapat dikategorikan “Sangat Praktis”. Presentase kepraktisan oleh siswa uji lapangan terbatas sebanyak 99,16% dan siswa uji lapangan luas sebanyak 79% termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”. Kemudian uji keefektifan pada aspek keterampilan dengan angket mendapatkan hasil presentase sebesar 83,43% memperoleh kategori “Sangat Efektif”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media buku panduan bermain alat musik *recorder* dikategorikan layak, praktis dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran seni musik di sekolah dasar.

Kata Kunci: alat musik *recorder*, buku panduan, pembelajaran seni musik

A. Pendahuluan

Seni Musik adalah karya seni yang diciptakan oleh manusia sebagai sarana untuk mengekspresikan perasaan melalui rangkaian bunyi atau suara yang tersusun secara teratur, disertai irama, melodi, dan harmoni yang mampu menimbulkan kesan mendalam bagi pendengarnya. Musik juga dapat dipahami sebagai keindahan nada yang memanjakan pendengaran dengan nilai-nilai estetika. Namun tidak semua suara atau bunyi dapat disebut seni musik, melainkan hanya suara yang indah,

merdu, dan harmonis dengan frekuensi yang dapat diterima oleh pendengar (Listari, 2022). Dalam bidang pendidikan, musik termasuk dalam kategori mata pelajaran seni budaya yang kurikulumnya ditetapkan oleh pemerintah dan dikembangkan oleh masing-masing sekolah. Dalam Kurikulum Merdeka, mata pelajaran seni budaya untuk tingkat SD mencakup empat cabang materi, yaitu seni rupa, seni musik, seni tari, dan seni drama (Gutama, 2022). Pada pembelajaran seni budaya dalam cabang Seni Musik memuat capaian pembelajaran yakni

siswa mampu menjalani kebiasaan praktik musik yang baik dan rutin dalam melakukan praktik musik mulai dari persiapan, penyajian, hingga setelah musik selesai di sajikan dengan elemen “berpikir dan bekerja secara artistik”.

Pembelajaran Seni Musik juga diterapkan dan dimaknai sebagai proses belajar yang mendorong anak untuk menjadi kreatif serta mampu mengekspresikan diri sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Secara umum, tujuan pendidikan musik pada semua jenjang pendidikan sama. Pembelajaran musik di sekolah memiliki tujuan untuk menumbuhkan apresiasi seni dalam diri setiap siswa. Tujuan ini dicapai melalui pengembangan kesadaran musikal, kemampuan merespons musik, serta keterampilan dalam mengekspresikan diri melalui media musik. Dengan demikian, siswa diharapkan mampu mengembangkan kepekaan terhadap lingkungan sekitarnya, serta meningkatkan kemampuan dalam mengevaluasi musik secara intelektual dan artistik, selaras dengan budaya bangsa. Seluruh proses ini diharapkan menjadi landasan yang kuat bagi mereka untuk melanjutkan study ke jenjang pendidikan musik yang lebih tinggi

(Maisarah, 2023). Pembelajaran seni musik di sekolah dasar dapat mengembangkan potensi dan membentuk perkembangan karakter pada siswa melalui pengalaman dan penghayatan musik. Hal ini selaras dengan pendapat Irawana (2019:224) “Pembelajaran seni musik dapat memberikan kontribusi dalam membentuk karakter peserta didik, yaitu dapat membentuk disiplin, toleransi, sosialisasi dan sikap demokrasi yang meliputi kepekaan terhadap lingkungan”. Siswa harus memiliki sikap dan perilaku yang mencerminkan budaya dan karakter bangsa (Haifa, 2023). Tujuan pendidikan musik di sekolah dasar adalah untuk membentuk dan membina kepribadian siswa. Kepekaan estetis dan nilai-nilai positif dari kegiatan bermusik diharapkan dapat membina perilaku, sikap dan watak siswa (Maisarah, 2023).

Proses belajar mengajar musik di sekolah, siswa harus memperoleh pengalaman bermusik, yaitu melalui kegiatan mendengarkan, bermain musik, bernyanyi, membaca musik, dan bergerak mengikuti musik, sehingga siswa dapat memperoleh gambaran yang utuh dan menyeluruh tentang ungkapan lagu tersebut. Melalui

pemahaman siswa terhadap unsur-unsur atau elemen-elemen musik seperti irama, melodi, harmoni, bentuk dan gaya musik, serta ekspresi sebagai bagian dari pengalaman bermusik, maka menanamkan pula kesadaran adanya kebutuhan musik dan bermusik bagi kehidupan siswa (Yuni, 2017).

Pembelajaran seni musik dapat menghasilkan pengalaman bermusik untuk siswa adalah kegiatan bermain musik. Bermain musik merupakan cara positif untuk berekspresi dan berkomunikasi melalui bahasa bunyi, di mana pemain musik menyampaikan gagasan atau isi hati melalui permainan alat musik. Kegiatan ini dapat dilakukan sendiri maupun secara bersama-sama dalam bentuk musik ansambel, yaitu bermain musik secara bersama-sama menggunakan beberapa alat musik dengan aransemen tertentu untuk menghasilkan harmonisasi suara. Alat musik yang biasa digunakan dalam pembelajaran Seni Musik di tingkat sekolah dasar biasanya dimulai dengan alat musik yang sederhana, salah satunya adalah alat musik *recorder*. Alat musik *recorder* dipilih karena dianggap mudah, praktis untuk dibawa, dan mudah dimainkan oleh para siswa. *recorder*

adalah alat musik melodis yang menghasilkan suara melalui tekanan udara (aerophone) dan dimainkan dengan cara ditiup. Belajar memainkan *recorder* memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengenal dunia musik. Oleh karena itu, *recorder* sangat cocok digunakan dalam pembelajaran musik di sekolah dasar. Jenis *recorder* yang digunakan di sekolah *recorder* sopran, *recorder* bass, *recorder* alto, *recorder* tenor, *recorder* treble, dan *recorder* konser flute (Khusairi, 2019; Purnomo, 2009).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan salah satu guru di SDN 01 Permanu pada bulan September 2024 menunjukkan bahwa sekolah telah mengimplementasikan Kurikulum Merdeka untuk mata pelajaran seni, yang mencakup seni rupa, seni musik, dan seni tari. Dalam pelaksanaannya, terdapat kecenderungan fokus pada seni rupa karena dukungan yang lebih memadai dari segi ketersediaan alat dan bahan. Sementara itu, pembelajaran seni musik menghadapi sejumlah tantangan metode pembelajaran dan sumber daya. Sekolah telah dilengkapi dengan berbagai alat musik seperti gitar, drum, pianika, *recorder*, terompet, dan marching bell. Meskipun

demikian, proses pengajaran di kelas masih sangat bergantung pada demonstrasi guru dan minim ruang untuk eksplorasi inovasi, sementara sumber belajar utama tetap terfokus pada buku paket. Selain itu, belum ketersediaan media pembelajaran khusus yang menunjang praktik keterampilan memainkan alat musik *recorder* menjadi kendala signifikan dalam penyampaian materi musik. Kondisi ini berpengaruh terhadap pencapaian keterampilan siswa, khususnya dalam memainkan alat musik tiup, yaitu *recorder*. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam menguasai teknik dasar, seperti pengendalian tiupan yang benar, penutupan lubang nada secara akurat, dan pemahaman notasi musik dasar. Hal ini menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam mengembangkan keterampilan musiknya secara optimal.

Kesulitan memainkan alat musik khususnya *recorder* juga diperkuat dari penelitian Mega Harumawati & Yermiandhoko, (2018), peneliti melakukan penelitian keterampilan bermain *recorder* siswa kelas VI SDN Wringinanom 2 Gresik. Penelitian tersebut menemukan permasalahan

kesulitan dalam pembelajaran seni musik dikarenakan guru tidak mengajarkan instrumen musik kepada siswa. Guru tidak memiliki pengetahuan musik sehingga tidak mampu dan memahami cara memainkan alat musik sederhana. Sehingga pembelajaran seni budaya dan keterampilan khususnya seni musik tidak tercapai dengan baik. Karena kurangnya pemahaman, siswa tidak dapat mengembangkan kemampuan bermusik mereka. Sehingga siswa yang memiliki bakat serta potensi bermusik juga tidak terfasilitasi dengan baik. Kesulitan dalam pembelajaran seni musik juga di paparkan oleh penelien Listari, (2022). Terdapat dua kendala yang dihadapi guru saat melaksanakan pembelajaran seni musik di kelas, yaitu kendala dari sumber daya manusia dan keterbatasan fasilitas yang tersedia. Sumber daya manusia tersebut mencakup guru dan siswa. Kendala dari pihak guru terletak pada penguasaan materi seni musik yang masih belum mencapai target pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh latar belakang pendidikan guru yang bukan berasal dari bidang pendidikan musik, sehingga materi yang diajarkan hanya terbatas pada apa yang

dikuasainya. Sementara itu, hambatan dari pihak siswa berkaitan dengan perbedaan tingkat pemahaman terhadap materi pelajaran yang di mana sebagian siswa mampu menangkap materi dengan cepat sedangkan yang lainnya memerlukan waktu lebih lama untuk memahami. Akan tetapi, karena kesulitan belajar pada siswa yang lamban tidak segera ditangani oleh guru, maka proses mengajar berlangsung tanpa memperhatikan kondisi individual siswa. Selain itu, hambatan lain juga muncul dari aspek sarana dan prasarana yang masih belum memadai dalam menunjang proses pembelajaran. Kesulitan lain yaitu pada teknik memainkan alat musik gitar, keyboard dan *recorder* (Susanto, 2019).

Berdasarkan hasil observasi penelitian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa banyak permasalahan dalam implementasi pembelajaran seni musik khususnya di sekolah dasar. Kesulitan yang dialami diantara lain yaitu guru kurang memiliki pengetahuan musik yang lebih luas sehingga siswa tidak memiliki kemampuan bermusik dengan baik, kemampuan siswa dalam memahami pelajaran beragam seperti sebagian siswa

cepat memahami sedangkan sebagian lainnya lambat dalam menangkap materi, hambatan sarana dan prasarana tidak mendukung dan yang terakhir adalah teknik memainkan alat musik yang sulit. Dari beberapa hal tersebut, melalui penelitian ini akan memberikan kontribusi untuk mengatasi kesulitan dalam pembelajaran seni musik.

Untuk membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran, diperlukan media yang mendukung penyampaian materi, khususnya dalam pembelajaran alat musik *recorder*. Salah satu media yang dianggap tepat untuk mempelajari teknik dasar memainkan *recorder* adalah buku panduan. Buku panduan ini merupakan media cetak berukuran 21 cm x 29,7 cm yang dicetak menggunakan kertas art/matte paper, sehingga tampilan isinya jelas dan mudah dibaca. Buku ini terdiri atas enam bab, yaitu: (1) pengertian musik, (2) pengenalan alat musik *recorder*, (3) teknik dasar bermain *recorder*, (4) membaca notasi musik, (5) pemeliharaan dan perawatan *recorder*, serta (6) praktik lagu. Selain materi pembelajaran, buku ini dilengkapi dengan gambar, notasi lagu daerah dan nasional yang telah

disesuaikan dengan alat musik *recorder*, serta panduan teknis memainkan alat tersebut. Salah satu keterbatasan buku ini adalah adanya fitur barcode yang dapat dipindai untuk mengakses video praktik langsung, yang menjadi nilai tambah dari segi inovasi. Isi buku ini difokuskan pada mata pelajaran seni musik, terutama pada topik alat musik *recorder* dan disajikan dengan cara yang mudah dipahami oleh siswa. Tampilan buku didesain dengan warna-warna cerah dan menarik untuk menghindari kesan monoton dan menambah daya tarik visual. Hal ini menjadi latar belakang bagi peneliti untuk mengembangkan buku panduan bermain *recorder* bagi siswa sekolah dasar. Diharapkan, buku ini mampu meningkatkan minat serta mempermudah siswa dalam mempelajari alat musik *recorder* secara mandiri, baik di dalam maupun di luar kelas. Pengembangan buku panduan ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi berarti bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pembelajaran seni musik di tingkat sekolah dasar.

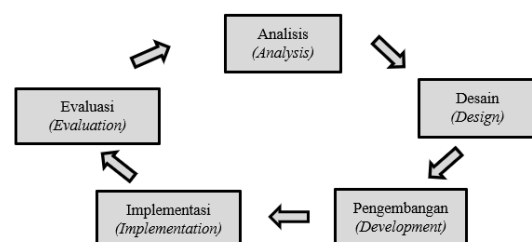
B. Metode Penelitian

Penelitian pengembangan ini menggunakan metode Research and

Development (R&D) dengan model ADDIE yaitu *analysis, design, development, implementation dan evaluation*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tahapan pengembangan, kelayakan, kepraktisan dan keefektifan pengembangan buku panduan alat musik *recorder*. Instrumen penilaian terdiri dari angket validasi untuk menilai kelayakan media, angket uji kepraktisan, dan angket untuk menilai keefektifan melalui hasil keterampilan memainkan alat musik *recorder*. Tahap analisis dilakukan untuk melihat kebutuhan guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar dengan mengidentifikasi masalah yang ada di sekolah dasar, seperti perkembangan kurikulum, karakteristik peserta didik dan kebutuhan media dalam pembelajaran. Tahap desain dilakukan dengan menggunakan aplikasi canva untuk merancang tampilan buku panduan bermain alat musik *recorder* dan juga memperhatikan komponen dalam tampilan buku panduan yaitu materi, gambar, not lagu, dan scan barcode yang memuat video praktek. Tahap pengembangan dilakukan dengan mengembangkan rancangan media pembelajaran menjadi produk asli dan

dilakukan uji validasi kelayakan. Validasi ini melibatkan 3 dosen yang bertindak sebagai validator untuk menilai kelayakan media oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Instrumen yang digunakan oleh ahli media berupa angket yang mengukur 5 aspek yakni desain tampilan media buku panduan, kejelasan media visual, fungsi media, interaktivitas, dan keberlanjutan desain. Aspek-aspek ini kemudian dikembangkan menjadi 11 butir pernyataan. Instrumen yang digunakan oleh ahli materi berupa angket yang mengukur 2 aspek yakni kelayakan kesesuaian isi materi dan penyajian materi. Aspek-aspek ini kemudian dikembangkan menjadi 10 butir pernyataan. Instrumen yang digunakan oleh ahli bahasa berupa angket yang mengukur 3 aspek yakni bahasa, penulisan, dan kesesuaian dengan tujuan. Aspek-aspek ini kemudian dikembangkan menjadi 10 butir pernyataan. Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba penerapan hasil produk dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan subjek penelitian 1 guru dan 8 siswa. Pada tahap ini siswa merupakan subjek penelitian untuk melihat efektivitas media dalam implementasi pembelajaran di kelas yang akan diberikan

angket. Angket digunakan untuk melihat kepraktisan media, dimana guru menilai aspek komponen cakupan materi, komponen pada bahasa, motivasi dan desain visual sedangkan siswa menilai aspek ketertarikan, materi, dan bahasa. Penilaian hasil belajar siswa dilakukan dengan menilai keterampilan mereka dalam memainkan alat musik *recorder* melalui penyajian salah satu lagu yang telah mereka kuasai. Aspek yang diukur antara lain adalah posisi tubuh dan tangan, teknik meniup, posisi jari, membaca notasi, ketepatan nada, tempo dan ritme, dinamika, kebersihan suara, kesiapan alat dan penampilan, serta sikap saat tampil. Tahap terakhir yakni tahap evaluasi untuk menilai efektivitas produk yang telah dikembangkan melalui umpan balik dari pengguna. Pada tahap ini, peneliti menilai sejauh mana tujuan pengembangan produk telah tercapai melalui tes keterampilan memainkan alat musik *recorder*.



Gambar 1. Tahap Pengembangan Model ADDIE (Wibowo, 2021)

Analisis data dilakukan dengan menghitung persentase skor kemudian mengkategorikan skor yang diperoleh berdasarkan kriteria yang telah dikembangkan oleh peneliti sebelumnya.

Tabel 1. Skala Penilaian Instrumen Kelayakan

Skor Penilaian Nilai	Kategori
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup
1	Kurang

Sumber: (Ulfa, 2021)

Guna menilai kelayakan produk yang dikembangkan, dilakukan validasi oleh para ahli menggunakan skala Likert pada aspek media, bahasa, dan materi. Selanjutnya, skor yang diperoleh dari hasil validasi tersebut dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase kelayakan} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Sumber: (Baharudin 2021)

Setelah mengetahui nilai persentase kelayakan, langkah selanjutnya yaitu mengetahui tingkat kelayakan buku panduan alat musik *recorder*.

Tabel 2. Kriteria Interpretasi Kelayakan

Persentase	Kriteria
86% - 100%	Sangat Layak
71% - 85%	Layak
50% - 70%	Kurang Layak
0% - 49%	Tidak Layak

Sumber: (Badriyah, 2022)

Tabel 3. Skala Penilaian Instrumen Kepraktisan

Skor Penilaian Nilai	Kategori
4	Sangat Setuju
3	Setuju
2	Kurang Setuju
1	Tidak Setuju

Sumber: Sugiyono dalam (Imani, 2020)

Selanjutnya, untuk memperoleh persentase kriteria kepraktisan buku panduan alat musik *recorder*, dilakukan analisis terhadap lembar angket respon siswa dan guru pada seluruh aspek yang diperoleh dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Persentase kepraktisan} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Sumber: (Baharudin 2021)

Setelah memperoleh nilai persentase, langkah berikutnya menentukan tingkat kepraktisan buku panduan alat musik *recorder*.

Tabel 4. Kriteria Interpretasi Kepraktisan

Persentase	Kriteria
76% - 100%	Sangat Praktis
51% - 75%	Praktis
26% - 50%	Kurang Praktis
≤ 25%	Tidak Praktis

Sumber: (Sahida, 2018)

Untuk mengetahui keefektifan produk yang dikembangkan, penilaian dilakukan berdasarkan keterampilan atau praktik siswa dalam memainkan alat music *recorder* dengan menggunakan penilaian khusus.

Tabel 5. Skala Penilaian Instrumen Keefektifan Melalui Keterampilan Memainkan Alat Musik R recorder

Skor Penilaian Nilai	Kategori
----------------------	----------

4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup
1	Kurang

Sumber: (Ulfa, 2021)

Selanjutnya, untuk mengetahui persentase kriteria keefektifan buku panduan alat musik *recorder*, dilakukan analisis terhadap lembar penilaian praktik keterampilan memainkan *recorder* pada seluruh aspek yang ada, dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Presentase keefektifan keterampilan} = \frac{\sum F}{(N \times I \times R)} \times 100\%$$

Sumber: (Fikran, 2025)

Keterangan :

- $\sum F$ = Jumlah skor dari keseluruhan siswa
- N = Jumlah siswa
- I = Skor maksimal
- R = Jumlah indikator

Setelah persentase diketahui, langkah berikutnya bertujuan menentukan tingkat keefektifan buku panduan alat musik *recorder*.

Tabel 6. Kriteria Interpretasi Keefektifan

Persentase	Kriteria
80% - 100%	sangat Efektif
60% - 79%	Efektif
40% - 59%	Cukup Efektif
20% - 39%	Kurang Efektif
0% - 19%	Tidak Efektif

Sumber: Modifikasi Farida & Ratnawuri (2020)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Model Penelitian dan pengembangan ADDIE melalui tahap analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Pada tahap analisis ada tiga tahapan yang dilakukan yaitu analisis perkembangan kurikulum, analisis karakteristik peserta didik serta kebutuhan media dan pemanfaatannya dalam pembelajaran. Pada tahap analisis perkembangan kurikulum yang digunakan di sekolah tersebut adalah Kurikulum Merdeka. Pada analisis karakteristik siswa, siswa memiliki antusiasme yang besar terhadap pembelajaran seni. Namun, untuk pembelajaran seni musik, siswa mengalami kendala dalam praktik penggunaan alat musik, khususnya alat musik *recorder*. Kesulitan spesifik yang teridentifikasi berdasarkan observasi awal meliputi pengendalian tiupan yang belum tepat, penutupan lubang nada yang kurang akurat, dan pemahaman notasi musik dasar yang minim. Kondisi ini menghambat siswa dalam mengembangkan keterampilan musiknya secara optimal. Hasil analisis menunjukkan bahwa meskipun sekolah telah dilengkapi dengan berbagai alat musik seperti

gitar, drum, pianika, *recorder*, terompet, dan marching bell, proses pembelajaran di kelas masih sangat bergantung pada demonstrasi guru dan sumber belajar utama terfokus pada buku paket atau buku guru. Hal ini menyebabkan minimnya ruang bagi siswa untuk eksplorasi inovasi dan praktik. Selain itu, di sekolah belum tersedia media pembelajaran yang secara khusus mendukung pembelajaran seni musik, terutama pada alat musik *recorder*. Hal itu menjadi tantangan bagi guru agar siswa mampu memainkan alat musik *recorder* dengan baik dan benar. Diperlukan fasilitas berupa media yang dapat menunjang pembelajaran dan keberhasilan siswa dalam meningkatkan keterampilan bermusik. Pada analisis kebutuhan media dan pemanfaatannya, tidak adanya penggunaan media pembelajaran ketika proses belajar mengajar. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan ketiadaan media pembelajaran khusus untuk menunjang keterampilan bermain *recorder*, maka langkah selanjutnya adalah perancangan desain media. Media yang dikembangkan berupa buku panduan alat musik *recorder* yang dicetak dalam bentuk buku

konkret. Desain isi buku panduan ini dirancang secara komprehensif, mencakup: *cover* depan, pendahuluan, daftar isi, definisi musik, pengenalan alat musik *recorder*, teknik dasar bermain *recorder*, membaca notasi musik, pemeliharaan dan perawatan *recorder*, praktik lagu, dan daftar pustaka. Untuk memfasilitasi praktik mandiri dan visualisasi yang lebih jelas, buku ini juga dirancang untuk dilengkapi dengan scan barcode yang akan terhubung langsung menuju video praktik langsung yang tersedia di platform *Youtube*.

Setelah desain media buku panduan alat musik *recorder* diselesaikan, tahap pengembangan dimulai dengan melakukan revisi dan validasi ahli untuk memastikan kelayakan dan kualitas produk. Peneliti melakukan validasi desain kepada ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk menguji kelayakan media. Proses ini bertujuan untuk memperoleh masukan dan saran perbaikan, yang kemudian akan menghasilkan data kelayakan media seperti berikut:

**Tabel 7. Hasil Penilaian Validator Ahli
Media, Materi, Bahasa**

No.	Validator	Persentase	Keterangan
-----	-----------	------------	------------

1	Ahli Media	95.45%	Sangat Layak
2	Ahli Materi	95%	Sangat Layak
3	Ahli Bahasa	90%	Sangat Layak
Rata-rata persentase keseluruhan		93,48%	Sangat Layak

Uji kelayakan media Buku Panduan Alat Musik *Recorder* dilakukan melalui validasi ahli (media, materi, dan bahasa). Hasil validasi menunjukkan konsensus tinggi bahwa media termasuk kategori "Sangat Layak", dengan persentase skor ahli media 95,45%, ahli materi 95%, dan ahli bahasa 90%. Berdasarkan validasi tersebut, media direvisi dengan fokus pada beberapa aspek kunci, termasuk penambahan ilustrasi prosedur (*recorder*), perbaikan tata bahasa dan ejaan, serta penyesuaian sistematika penulisan agar sesuai dengan kebutuhan siswa dan standar Kurikulum Merdeka.

Hasil Pengembangan Produk

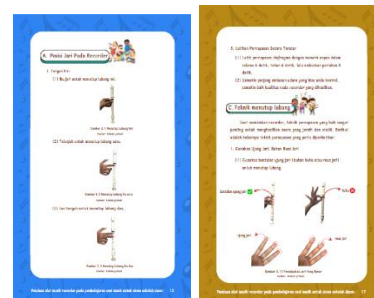
Produk yang dikembangkan telah diwujudkan dalam bentuk buku nyata. Desain pada media buku panduan alat musik *recorder* juga telah disesuaikan berdasarkan masukan dari para validator ahli,

sehingga menghasilkan bentuk akhir sebagai berikut:

Cover



Tampilan Media



Tabel 9. Hasil uji kepraktisan

Aspek	Guru	Siswa Terbatas	Siswa Luas
Nilai	76,16%	99,16%	79%
Kategori	Sangat Praktis	Sangat Praktis	Sangat Praktis

Tabel 10. Hasil uji keefektifan

Aspek	Angket
Nilai	83,43%
Kategori	Sangat Efektif

Pembahasan

Media Buku Panduan Alat Musik *recorder* telah melalui tahap validasi produk oleh para ahli untuk mengetahui kelayakan media yang dikem-

bangkan peneliti. Uji validasi dilakukan kepada dosen ahli materi. Dosen ahli materi dan ahli bahasa. Berdasarkan validasi ahli media diperoleh data 95,45% maka buku panduan alat musik *recorder* termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Hal ini dikarenakan media efektif dan mudah digunakan, dapat digunakan untuk siswa belajar secara mandiri, desain visual buku panduan alat musik *recorder* menarik dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Hasil validasi ahli materi diperoleh data 95% dalam kategori "Sangat Layak". Hal ini dikarenakan materi sesuai tingkat kognitif, menunjang pencapaian tujuan pembelajaran seni musik *recorder* dan kesesuaian dengan kurikulum yang diterapkan. Hasil validasi ahli bahasa diperoleh data 90% dalam kategori "Sangat Layak". Hal ini dikarenakan kesesuaian bahasa terhadap tingkat kognitif siswa, kalimat disusun dengan singkat dan padat dan istilah yang digunakan sesuai dengan pemahaman siswa. Pengembangan buku panduan menjadi media yang layak digunakan dalam pembelajaran seni musik dikarenakan materi, bahasa, dan media mudah dan efisien (Savitri & Setiawan, 2018).

Hasil persentase kepraktisan penggunaan buku panduan alat musik *recorder* menunjukkan angka yang tinggi. Pada uji coba lapangan terbatas, diperoleh kepraktisan sebesar 99,16%, sedangkan pada uji coba lapangan luas, kepraktisan mencapai 79%. Kedua hasil tersebut termasuk dalam kategori "Sangat Praktis". Selain itu, uji kepraktisan yang dilakukan oleh guru kelas V menunjukkan hasil 79,16%, yang juga masuk dalam kategori "Sangat Praktis". Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan buku panduan alat musik *recorder* sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran seni musik, khususnya pada materi alat musik *recorder* di kelas V SDN 01 Permanu. Buku panduan ini membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan mempermudah siswa dalam memainkan alat musik *recorder*. Hal ini didukung oleh adanya petunjuk, ilustrasi gambar, serta tautan video praktik penggunaan alat musik tersebut dalam buku panduan (Christananda, 2020).

Hasil uji keefektifan produk menunjukkan peningkatan keterampilan siswa yang signifikan dalam me-

mainkan alat musik *recorder*, mencapai presentase sebesar 83,43% dan tergolong dalam kategori "Sangat Efektif". Peningkatan keterampilan siswa dalam memainkan alat musik *recorder* diukur menggunakan tes praktik yang dilaksanakan setelah siswa menggunakan buku panduan. Penilaian praktik ini didasarkan pada instrumen rubrik penilaian yang dikembangkan secara khusus. Rubrik tersebut mencakup kriteria penting dalam teknik bermain *recorder*, yaitu: pengendalian tiupan yang benar, penutupan lubang nada secara akurat, ketepatan ritme, dan pemahaman notasi musik dasar yang mana aspek-aspek ini sebelumnya diidentifikasi sebagai kendala. Buku panduan ini terbukti mampu meningkatkan keterampilan siswa secara signifikan karena memuat petunjuk dan kegiatan yang terstruktur yang dirancang khusus untuk melatih dan mengembangkan koordinasi gerak tangan dan teknik dasar. Keefektifan ini didukung oleh karakteristik buku yang merupakan media interaktif karena berisikan: (1) Langkah-langkah panduan dan teknik bermain *recorder* yang detail, didukung oleh gambar ilustrasi yang jelas, (2) Notasi lagu latihan yang ber-

jenjang dan sesuai dengan kemampuan *recorder* siswa, diambil langsung dari materi dalam buku, (3) Video praktik memainkan alat musik *recorder* yang dapat diakses secara mandiri melalui scan barcode pada buku. Hal tersebut sangatlah efektif untuk diterapkan di dalam kelas maupun diluar kelas dan sangat membantu mempermudah proses belajar mengajar (Agustini, 2025).

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan buku panduan bermain alat musik *recorder* untuk siswa kelas V di SDN 01 Permanu dilakukan secara sistematis dan terencana, dimulai dari tahap analisis kebutuhan, perancangan, validasi, hingga uji coba di lapangan. Buku panduan ini telah melalui proses penilaian kelayakan oleh para ahli, yaitu ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi yang seluruhnya memberikan hasil dalam kategori sangat layak. Dari sisi kepraktisan, tanggapan guru dan siswa terhadap penggunaan buku ini juga menunjukkan hasil yang sangat positif, yang mengindikasikan bahwa panduan tersebut mudah digunakan dan dipahami. Sementara

itu, dari aspek keefektifan kemampuan siswa dalam memainkan alat musik *recorder* setelah menggunakan buku panduan ini juga mengalami peningkatan yang signifikan sehingga dikategorikan sangat efektif. Oleh karena itu, buku panduan ini terbukti layak, praktis, dan efektif untuk dijadikan media pembelajaran seni musik di jenjang sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Sulaimany, L. I. (2020). Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik Berorientasi Metode Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 8(5), 872–881.
- Agustini, A., Yaqin, F. A., & Amalia, N. F. (2025). Analisis penerapan media interaktif terhadap peningkatan minat dan motivasi belajar yang baik untuk siswa mi miftahul jannah. *ilmiah pendidikan: DIDAKTIKA DWIJA INDRIA*, 13(2), 156–161.
- Aidil Fikran, Suhardiman, J. (2025). Pengembangan E-modul berbasis Flipbook pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual Kelas X DKV SMKN 2 Bone Aidil Fikran 1, Suhardiman 2, Jusman 3. *Jurnal Mandalika*, 6(1), 13–23.
- Andika Gutama, Cicilia Ika Rahayu Nita, R. L. (2022). PENGEMBANGAN VIDEO STOP MOTION MUSIK ANSAMBEL PENTATONIS PADA MATA PELAJARAN SBdP UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR. *MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 5(2), 84–95. <http://www.e-jurnal.unisda.ac.id/index.php/mida/article/view/2956%0Ahttp://www.e-jurnal.unisda.ac.id/index.php/mida/article/download/2956/1904>
- Badriyah, B., Bakti, I., & Almubarak, A. (2022). Pengembangan Media Electronic Chemistry Pocket Book (E-Cpb) Terintegrasi Mind Mapping Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Koloid Berkonten Lahan Basah. *JCAE (Journal of Chemistry And Education)*, 6(2), 98–108. <https://doi.org/10.20527/jcae.v6i2.1772>
- Baharudin, R. Y., & Cholikh, M. (2021). Pengembangan media Pembelajaran Pocket Book Berbasis Android Pada Mata Pembelajaran Gambar Teknik Di SMK Negeri 1 Sidoarjo. *Jptm*, 11(1), 133–138.
- Christananda, S. R. A., Aprinastuti, C., & Mayasari, E. D. (2020). Pengembangan buku panduan permainan tradisional sebagai media pembelajaran matematika kelas II sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 1(2), 130–141. <https://doi.org/10.22219/jppg.v1i2.13468>
- Febriyanti, I. K., Wardhana, M. I., & Sutrisno, A. (2021). Perancangan Buku Cerita Bergambar untuk Anak tentang Pentingnya Pendidikan Karakter dalam Kegiatan

- Sehari-hari. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(9), 1291–1309. <https://doi.org/10.17977/um064v1i92021p1291-1309>
- Haifa, H. N. S., Khaleda Nurmeta, I., & Hamdani Maula, L. (2023). Analisis Karakter Kerjasama Ekstrakurikuler Angklung Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 2877–2889. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8106>
- Listari, A., Imansyah, F., & Marleni, M. (2022). Analisis Peran Guru Dalam Pembelajaran Seni Musik di Sekolah Dasar Terhadap Siswa Kelas V Tahun 2021. *Indonesian Research Journal On Education*, 2(2), 451–460. <https://doi.org/10.31004/irje.v2i2.285>
- Maisarah, F. (2023). Pembelajaran Seni Musik dan Lirik Lagu Dalam Upaya Peningkatan Vocabulary Berbahasa Inggris. *Jurnal Sitakara*, 8(2), 232–240. <https://doi.org/10.31851/sitakara.v8i2.12848>
- Mega Harumawati, D., & Yermi-andhoko, Y. (2018). Efektivitas Media Video Tutorial Recorder Terhadap Keterampilan Bermain Recorder Siswa Kelas Vi Sdn Wringinanom 2 Gresik. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(10), 1759–1768.
- Sahida, D. (2018). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Problem Based Learning Berbantuan Komik untuk Meningkatkan Creative Thinking Skill Peserta Didik pada Materi Gerak Lurus. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 2(1), 9. <https://doi.org/10.24036/jep/vol2-iss1/145>
- Savitri, F. A., & Setiawan, D. (2018). Pengembangan Buku Menggambar Ilustrasi. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 9(1), 58–63.
- Susanto, I. (2019). Perangkat Ajar Pengenalan Chord Pada Alat Musik Gitar, Keyboard Dan Recorder. *Jurnal Digit: Digital of Information Technology*, 7(2), 169–179. <http://jurnaldigit.org/index.php/DIGIT/article/view/94%0Ahttps://jurnaldigit.org/index.php/DIGIT/article/view-File/94/68>
- Ulfa, L., Friansyah, D., & Hajani, T. J. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif pada Materi Peredaran Darah Kelas V SDN Rejosari. *Journal of Elementary School (JOES)*, 4(2), 106–117. <https://doi.org/10.31539/joes.v4i2.3126>
- Wibowo, T., & Kurniadi, A. D. (2021). Perancangan dan Pembuatan Video Promosi Wisata Kota Bengkulu Menggunakan metode ADDIE. *Conference on Business, Social Sciences and Technology (CoNeSciNTech)*, 1(1), 365–374. <https://journal.uib.ac.id/index.php/conescintech>
- Yuni, Q. F. (2017). Kreativitas Dalam Pembelajaran Seni Musik Di Sekolah Dasar: Suatu Tinjauan

Konseptual. ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal, 4(1).
<https://doi.org/10.21043/elementary.v4i1.1980>