

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBAHAN DASAR BARANG BEKAS UNTUK KETERAMPILAN ANSAMBEL DRUM BAND SISWA KELAS VIII SMP CITRA BAKTI

¹⁾Fidelis Ture, ²⁾Ferdinandus Bate Dopo, ³⁾Kanzul Fikri
¹²³Program Studi Pendidikan Musik

STKIP Citra Bakti

¹⁾ferdinbate@gmail.com, ²⁾kanzulfikri91@gmail.com, ³⁾delisture@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk :(1) menghasilkan produk media pembelajaran berbahan dasar barang bekas untuk keterampilan ansambel drum band siswa kelas VIII SMP Citra Bakti,2.Untuk mengetahui kelayakan atau kualitas dari hasil uji coba pengembangan media pembelajaran berbahan dasar barang bekas untuk keterampilan ansambel drum band.subjek dalam uji coba penelitian ini yaitu, ahli materi atau konten,ahli media dan ahli desain. Pengembangan ini didasarkan pada model allesi dan trollip yang terdiri dari tiga tahap yaitu,*plaaning, design, dan development*. Hasil pengembangan media pembelajaran berbahan dasar barang bekas untuk keterampilan ansambel *drum band* berdasarkan hasil uci coba alpha dan uji beta. uji coba alpha yang terdiri dari uji ahli materi/konten mendapatkan nilai 80% dengan kriteria valid, kemudian uji coba ahli media mendapatkan nilai 88%dengan kriteri sangat valid,dan uji coba ahli desain mendapatkan nilai 93,3% dengan kriteria sangat valid. Kemudian dilanjutkan dengan uji beta yang terdiri dari uji perseorang mendapatkan nilai 85%,dan uji kelompok kecil mendapatkan nilai 88,5%.Berdasarkan hasil uji coba dapat disimpulkan media pembelajaran berbahan dasar barang bekas layak untuk digunakan.

Abstract

This study aims to: (1) produce learning media products made from used goods for drum band ensemble skills for class VIII SMP Citra Bakti students, 2. drum band. The subjects in this research trial are material or content experts, media experts and design experts. This development is based on the allesi and trollip model which consists of three stages, namely, planning, design, and development. The results of the development of learning media made from used goods for drum band ensemble skills based on the results of alpha trials and beta tests. the alpha test consisting of the material/content expert test got a score of 80% with valid criteria, then the media expert test got a score of 88% with very valid criteria, and the design expert test got a value of 93.3% with very valid criteria. Then it was continued with a beta test which consisted of an individual test getting a score of 85%, and a small group test getting a score of 88.5%.

Sejarah Artikel

Diterima: 03-12-2021

Direview: 14-02-2022

Disetujui: 30-04-2022

Kata Kunci

Media, pembelajaran, barang bekas, ansambel, *drum band*.

Article History

Received: 03-12-2022

Reviewed: 14-02-2022

Published: 30-04-2022

Key Words

Media, learning, used goods, ensemble, drum band

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Menurut Asmani (2011: 5), pembelajaran merupakan pusat kegiatan belajar mengajar, yang terdiri dari guru dan siswa, yang bermuara pada pematangan intelektual, kedewasaan emosional, ketinggian spiritual, kecakapan hidup, dan keagungan moral. Disisi lain, pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, tetapi sebenarnya mempunyai konotasi yang berbeda. UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyebutkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dalam konteks pembelajaran, guru mengajar agar peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat mempengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seorang peserta didik. Pembelajaran yang baik harus ditunjang dengan adanya pengajaran yang mampu memfasilitasi, memotivasi dan menyiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam pembelajaran.

Salah satu pembelajaran yang diterapkan di Sekolah Menengah Pertama ialah pembelajaran seni budaya. Menurut Purnomo dkk (2017: 1), pembelajaran seni budaya merupakan kegiatan belajar yang menampilkan karya seni estetis, artistik, dan kreatif yang berakar pada norma, nilai, perilaku, dan produk seni budaya bangsa melalui aktivitas berkesenian. Pembelajaran seni budaya merupakan pembelajaran yang mencakup semua aspek pembelajaran, mulai dari pengembangan kemampuan (psikomotor), memperoleh pengetahuan (kognitif), sampai dengan perubahan sikap (afektif). Pelajaran seni budaya memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat dalam berbagai pengalaman apresiasi maupun pengalaman berkreasi untuk menghasilkan sesuatu produk berupa benda nyata yang bermanfaat langsung bagi kehidupan peserta didik. Seni budaya terbagi atas beberapa bagian diantaranya adalah seni musik. Ruang lingkup isi pembelajaran seni musik mencakup apresiasi karya seni musik dan mengapresiasi diri melalui karya seni musik. Jamalus (1988) menyebutkan bahwa seni musik adalah sesuatu yang membuahkan hasil karya seni, berupa bunyi berbentuk lagu atau komposisi yang mengungkapkan fikiran serta perasaan penciptanya lewat unsur- unsur pokok musik yakni irama, melodi, harmoni, serta bentuk atau susunan lagu dan ekspresi sebagai satu kesatuan. Oleh karena itu, guru harus memiliki wawasan umum yang luas tentang musik dan bagaimana mengembangkan materi, sehingga akan membantu guru dalam melaksanakan pencapaian kompetensi dasar seni musik.

Pembelajaran musik di sekolah senantiasa diselenggarakan dengan merujuk pada keunikan peranannya yang terletak pada pemberian pengalaman estetika dalam bentuk kegiatan berkreasi dan berapresiasi. Salah satu pembelajaran seni musik yang dapat

meningkatkan kreasi dan apresiasi peserta didik adalah pembelajaran ansambel. Pembelajaran ansambel musik sangat bermanfaat bagi siswa karena dalam pembelajaran ansambel siswa dilatih untuk bertanggung jawab, berdisiplin, serta bekerja sama dalam kelompok. *Drum band* termasuk dalam pembelajaran ansambel sejenis karena dalam pembelajaran *drum band* menggunakan satu jenis alat musik saja yaitu ansambel perkusi. Melalui materi pembelajaran ansambel *drum band* dalam pembelajaran seni musik apresiasi musik siswa dapat ditingkatkan dan dikembangkan melalui pengetahuan dan dibangun melalui kreativitas siswa. Pembelajaran *drum band* termasuk menjadi pilihan utama dalam pembelajaran musik untuk siswa, dikarenakan dalam *drum band* anak dapat memperoleh berbagai pelajaran antara lain, pengetahuan tentang alat musik, pengetahuan tentang cara memainkan musik ansambel (*drum band*) serta yang terpenting adalah anak secara langsung mendapa pembelajaran tentang kekompakan, bekerja sama dan bersosialisasi.

Namun kenyataan yang ditemukan peneliti di lapangan selama kegiatan PLP II di SMP Citra Bakti bahwa kegiatan pembelajaran ansambel belum dilaksanakan secara efektif, Hal ini dilihat dalam kegitan pembelajaran guru masih monoton dengan memberikan teori ansambel secara umum, Belum melaksanakan kegiatan pembelajaran ansambel sebagai pembelajaran yang menyenangkan, di mana dalam pembelajaran ini siswa harus dilatih untuk mengasah kemampuan kognitif dan juga keterampilannya. Namun ada hal mendasar yang melatarbelakangi sehingga kegiatan pembelajaran ansambel *drum band* tidak difokuskan yaitu kekurangan fasilitas *drum band*. Setiap sekolah berkeinginan untuk memiliki *drum band* namun karena kekurangan anggaran dan juga alat musik *drum band* memiliki harga yang sangat mahal sehingga sekolah tidak bisa memiliki alat musik *drum band*.

Dengan melihat keterbatasan dan masalah tersebut di atas, maka solusi yang bisa ditawarkan untuk mengatasi masalah di atas yaitu dengan memanfaatkan media barang bekas dalam pembelajaran ansambel (*drum band*). Secara umum media bisa di pahami sebagai perantara dari suatu informasi yang berasal dari sumber informasi untuk diterima oleh penerima. Informasi tersebut bias berupa apapun, baik yang bermuatan pendidikan, politik, teknologi, maupun informasi atau yang biasa disebut dengan berita Suryani dkk (2018:2). Jadi media adalah alat bantu atau pengentara yang membantu agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Barang bekas bisa dijadikan alat untuk permainan musik ansambel *drum band* karena tersedia di lingkungan sekitar kita. Menurut Handayani (2013:2) menjelaskan bahwa, barang bekas adalah barang yang tidak dipakai lagi (sisa), yang memiliki kegunaan tidak sama seperti benda yang baru. Bahan bekas dapat dimanfaatkan sebagai media dalam belajar karena disekitar kita banyak sekali terdapat barang- barang bekas yang tidak terpakai. Namun, barang bekas itu masih masih kita

gunakan lagi ,diantaranya kita ubah fungsi barang bekas itu sebagai alat peraga/media pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan *design & development research*. pengembangan ini didasarkan pada model alési dan trollip. Tiga tahap yang selalu ada dalam model pengembangan tersebut adalah *plaaaning, design, dan development*, sedangkan komponen atribut yang mencakup standar (*standars*), evaluasi berkelanjutan (*ongoing evaluation*), dan manajemen proyek (*project management*) yang menjadi pelengkap dan bahan pertimbangan dalam mengembangkan produk. Tahap analisis ini peneliti menganalisis berbagai pengembangan bahan ajar agar dapat menganalisis kelayakan serta syarat syarat pengembangan

1) Analisis Ruang Lingkup

Pada tahap ini peneliti akan mengkaji kurikulum yang digunakan dalam pembelajaran seni budaya di SMP Citra Bakti pada kelas VIII. Pada pelaksanaannya, penggunaan kurikulum yang digunakan pendidik belum terealisasi dengan seutuhnya, Karena ketidaksesuaian dengan kebutuhan peserta didik. Hal ini dilatarbelakangi pendidik seni budaya di SMP Citra Bakti berpatokan pada kurikulum (RPP) yang ditetapkan oleh kementerian pendidikan dan kebudayaan yakni kurikulum 2013. Hal ini menjadi acuan bagi peneliti untuk menganalisis dan mengembangkan rencana kegiatan pembelajaran yakni RPP, dengan mengkaji penyusunan rencana pembelajaran Ansambel seperti memetakan kompetensi, Materi, Strategi dan Evaluasi hasil pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik

2) Analisis Karakteristik Peserta Didik

Analisis ini dibuat untuk mengetahui kondisi peserta didik dalam pembelajaran Seni Budaya dengan materi pembelajaran Ansambel. Pembelajaran ansambel sangat penting dikembangkan karena dapat meningkatkan kerja sama, kekompakan, serta bersosialisasi dalam kelompok. Namun kenyataannya ditemukan di sekolah selama kegiatan PLP II bahawa pembelajaran ansambel belum dilaksanakan secara efektif, hal ini dilihat dalam proses pembelajaran guru masih monoton dengan memberikan teori secara umum. Namun hal ini juga di dukung dengan kekurangan fasilitas *drum band*, kekurangan fasilitas ini dikarenakan harga drum band yang sangat mahal sehingga sekolah tidak bisa memiliki alat *drum band*. Dengan keterbatasan ini menjadi acuan bagi peneliti dalam menyusun serta mengembangkan Media pembelajaran ansambel (*drum band*) dengan menggunakan media barang bekas.

3) Mengidentifikasi sumber daya pendukung

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah mengidentifikasi sumber daya pendukung yang dimiliki oleh sekolah, tentunya hal ini diamati oleh peneliti selama kegiatan PLP II di

SMP Citra Bakti terkait dengan fasilitas dalam pembelajaran ansambel. Bahwa fasilitas dan juga media yang digunakan tidak memadai sehingga pembelajaran tersebut tidak bisa berjalan dengan efektif, dan juga dalam kegiatan pembelajaran belum memanfaatkan media yang ada disekitar seperti barang- barang bekas dalam pembelajaran.

1) Menentukan skenario pembelajaran

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah menentukan kompetensi yang sesuai untuk proses pembelajaran. Di antaranya dengan menetapkan kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran Indikator serta metode dalam pencapaian kompetensi yang sesuai, untuk tercapainya tujuan pembelajaran Ansambel (*drum band*).

2) Mengumpulkan sumber-sumber materi atau konten

Pada tahap ini yang akan dilakukan peneliti yaitu mengkaji dan mengumpulkan sumber-sumber dan materi dalam pembelajaran ansambel (*drum band*). Selanjutnya peneliti akan memilih teori-teori serta metode yang dipakai atau digunakan dalam pembelajaran ansambel.

3) Membuat *flow chart* pengembangan

Pembuatan *flow chart* di awali menentukan media yang dipakai dalam pembelajaran ansambel (*drum band*) yakni menggunakan media barang bekas. Selanjutnya menganalisis model alur berpikir atau desain alur kerja proses pelaksanaan pengembangan media pembelajaran ansambel (*drum band*) dari barang bekas sebagai petunjuk bagi peneliti. Berikut gambar bagan *flow chart* pengembangan media

Produk yang sudah dirancang atau di desain berdasarkan analisis kebutuhan pengembangan. Tahap pengembangan produk di awali dengan membangun konten yakni menganalisis konsep atau alur pelaksanaan, membuat kerangka tampilan sebagai gambaran dasar produk, mengumpulkan materi yang akan disusun secara sistematis. Dalam produk awal validasi terdapat tiga ahli yang dapat mengukur produk pengembangan media pembelajaran ansambel *drum band* dari barang bekas yaitu ahli materi, ahli desain, dan ahli media.

Tahap ini merupakan tahap awal produk yang divalidasi oleh ahli materi (dosen), ahli media dan ahli desain setelah produk dibuat. Output produk ini berupa komentar validasi berupa komentar dan masukan yang dijadikan sebagai dasar untuk melakukan revisi 1 terhadap produk yang dikembangkan. Tahap 1 produk direvisi dilakukan menurut komentar, saran dan masukan dari ahli validasi. Pada uji alpa ini, ahli materi memberikan penilaian dari segi pembelajaran dan isi dengan tujuan untuk mengantisipasi kesalahan materi, kekurangan materi dan kesalahan isi pada pembelajaran ansambel (*drum band*) dari barang bekas yang dikembangkan. Penilaian , komentar, dan saran dari ahli materi sangat diperlukan sebaagai bahan untuk melakukan revisi sehingga produk yang dikembangkan benar-benar teruji dari segi materi. Adapun dari ahli media memberikan penilaian dari segi

tampilan produk yang dikembangkan.apakah produk yang dikembangkan layak dan menajadi media yang membantu siswa dalam peroses pembelajaran,untuk itu penilaian , komentar, dan saran dari ahli media juga sangat diperlukan sebagai bahan revisi sehingga produk pengembangan dari segi media telah teruji.

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu membuat revisi yang pertama terhadap produk yang telah divalidasi oleh ahli materi materi,ahli media dan ahli desain. Dalam tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah uji beta. Uji beta terdiri dari uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.Peneliti melakukan uji coba perorangan terhadap media pembelajaran *drum band* dari barang bekas dengan materi seni musik (Ansambel) berdasarkan hasil yang telah dikembangkan dan divalidasi ahli.

Setelah diuji coba perorangan, selanjutnya dilakukan uji coba kelompok kecil yang terdiri maksimal 10 orang peserta didik kelas VIII SMP Citra Bakti. Hasil tersebut kemudian di Revisi yang dilakukan setelah hasil uji coba kelompok kecil dan menjadi tahapan revisi tahap II. Melakukan analisi terhadap tanggapan pesereta didik tentang produk *drum band* dari barang bekas selanjutnya melakukan revisi akhir produk. Analisis berupa angket sikap, wawancara, maupun m engamati hasil belajar siswa dengan menggunakan

Dalam penelitian ini data dikumpulkan berupa data kualitatif dan data kuantitatif antara lain:1.) Data Kualitatif yaitu data tentang pengembangan media pembelajaran *drum band* dari barang bekas pada materi seni musik (Ansambel) yang berupa kritik dan saran dari ahli media, ahli desain pembelajaran dan ahli materi/konten, angket peserta didik. 2.) Data Kuantitatif merupakan data pokok dalam penelitian yang berupa data penilaian tentang media pembelajaran *drum band* dari barang bekas materi seni musik (Ansambel) dari lembar validasi media, lembar observasi peserta didik kelas VIII SMP Citra Bakti dan dalam kursorioner

Teknik dan Instrumen PengumpulanData

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini meliputi:1.) Angket, angket merupakan alat yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data berupa daftar pertanyaan yang disampaikan kepada peserta didik setelah menggunakan media dan dijawab secara tertulis. Adapun angket tersebut juga diberikan kepada Ahli materi, ahli desain, ahli media berupa list pertanyaan yang selanjutnya diberi skor yang dilanjutkan dengan komentar dan saran. Angket digunakan untuk mengetahui respon mengenai pengembangan media pembelajaran serta untuk mengetahui kelayakan produk sebagai dasar untuk mengevaluasi produk. Instrumen penelitian dapat menggunakan skala pemberian skor yaitu: 1) Sangat tidak setuju, 2) Tidak setuju, 3) Cukup, 4) Setuju, 5) Sangat setuju, Observasi Tahapan observasi yang menjadi pusat penelitian yaitu peserta didik. 2.)Observasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran pada saat digunakan dalam proses pembelajaran dengan cara

mengidentifikasi hasil uji coba produk,3.) Dokumentasi, dokumentasi juga merupakan pengumpulan data mengenai hal-hal yang berhubungan dengan variabel yang berupa lembar kerja anak, hasil karya anak, RPP, silabus, foto, lembar penilaian, buku penghubung. Dokumentasi dilakukan karena hasilnya dapat dijadikan sebagai bukti pelaksanaan kegiatan. Dokumentasi menjadi alat bantu untuk memperoleh data yang berbentuk catatan dan dokumen.

Pedoman dokumentasi yang digunakan adalah sebagai berikut: Keadaan peserta didik, Dokumentasi kegiatan yang dilaksanakan di SMP Citra bakti, Perangkat pembelajaran

Teknik dan Analisis Data Penelitian

Data yang sudah didapat dari ahli materi, ahli media, ahli desain, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil melalui angket, kemudian dilakukan analisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan teknik analisis statistik deskriptif kuantitatif.

Pengembangan media pembelajaran *drum band* dari barang bekas materi seni musik (Ansambel) menggunakan media barang bekas layak apabila memenuhi dengan kriteria konten sesuai dengan kelayakan keefektifan. Teknik analisis deskriptif kualitatif, Teknik ini digunakan untuk merevisi produk media pembelajaran yang sudah dikembangkan. Dasar revisi ini adalah dari masukan, saran dari beberapa ahli isi, ahli media, ahli desain pembelajaran dan Teknik analisis deskriptif kuantitatif, teknik ini digunakan untuk mengolah data yang berasal dari angket dalam bentuk deskriptif persentase.

Rumus yang digunakan adalah rumus untuk mengolah data per item

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\% \text{ (Sumber pedoman penulisan skripsi STKIP Citra Bakti,2020)}$$

Keterangan :

P = Prosentase

$\sum x$ = Jawaban responden dalam satu item

$\sum xi$ = Jumlah nilai ideal dalam satu item

100% = Konstansta

1) Rumus untuk mengolah data per kelompok dan keseluruhan

$$P = \frac{\sum X}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Prosentase

$\sum X$ = Jawaban responden dalam satu item

$\sum X_i$ = Jumlah nilai ideal dalam satu item

100% = Konstansta

2) Tabel tingkat validasi Untuk menemukan kesimpulan yang telah tercapai maka ditetapkan kriteria sesuai tabel tingkat validasi adalah sebagai berikut

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil dari uji kelayakan oleh ahli materi dari 9 kriteria penilaian mendapatkan skor 36 dengan persentasi 80% dan termasuk pada kriteria “**valid**”. Uji kelayakan oleh ahli media dari 5 kriteria penilaian mendapatkan skor 22 dengan persentasi 88% dengan kriteria “**sangat valid**”. Uji kelayakan oleh ahli desain dari 6 butir kriteria penilaian mendapatkan skor 28 dengan persentasinya 93,3% dengan kriteria “**sangat valid**”. Kemudian dilanjutkan dengan uji beta, yakni uji perseorangan dan kelompok kecil. Uji perseorangan dengan hasil penyajian dengan jawaban ya 17, dan jawaban tidak 3 dari 1 indikator. maka hasil kakulasi diatas adalah 85%. Hasil tersebut berada pada kualifikasi “**sangat valid**” sehingga media pembelajaran berbahan dasar barang bekas layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Sedangkan uji kelayakan kelompok kecil dengan hasil penyajian dengan jawaban ya 31 dan jawaban tidak 4 dari 1 indikator, maka hasil kakulasi diatas adalah 88,5%, Hasil tersebut berada pada kualifikasi “**sangat valid**” sehingga media pembelajaran berbahan dasar barang bekas layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Pembahasan

Berdasarkan uraian hasil penelitian diatas, maka tabel rekapitulasi hasil uji coba produk dari uji alfha dan beta adalah sebagai berikut:

Tabel 1.data hasil uji coba alfha dari ketiga ahli

No	Ahli yang Menilai	Jml Skor	Rata-Rata Skor	Kriteria
1	Ahli konten/materi	36	80	Valid
2	Ahli media	22	88	Sangat valid
3	Ahli desain	28	93,3	Sangat valid

Sesuai dengan hasil analisis data dari ahli konten/materi jumlah skor 36 dari 9 kriteria penilaian yang didapatkan 80% dengan kriteria valid dan direvisi sesuai saran ahli materi/konten.Skor tertinggi yang diperoleh dari ahli materi/konten dari setiap kriteria adalah 4dari 9 kriteria penilaian dengan indikator penilaiannya: Kesesuaian materi dengan rencana

pelaksanaan pembelajaran yang dibuat, materi relevan dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian materi yang dimuat dalam media pembelajaransesuai dengan standar kompetensi, kesesuaian materi dengan kompetensi dasar, Ketepatan materi yang dimuat dalam media pembelajaran yang dikembangkan, Urutan materi yang dimuat dalam media pembelajaran , materi disusun secara sistematis serta spesifikasi materi ditulis menggunakan bahasa yang baku. Sedangkan hasil validasi dari ahli media memperoleh data jumlah skor 22 dari 5 butir kriteria penilaian yang didapatkan 88% dengan kriteria sangat valid dan direvisi sesuai saran ahli media. Skor tertinggi yang diperoleh ukuran media dari ahli media yaitu nilai 5 sebanyak 2 butir dan nilai 4 sebanyak 3 butir. Indikator penilaian yang mendapat skor 5 yaitu komposisi warna yang ada dalam media drum band, Keawetan dan ketahanan media barang bekas, sedangkan indikator penilaian yang mendapatkan skor 4 yakni meningkatkan keterampilan dan kreatifitas siswa, jenis bahan dan ukuran media yang digunakan lebih praktis,media barang bekas dilengkapi dengan buku panduan. Hasil validasi dari ahli desain dengan jumlah skor 28 dari 6 butir kriteria penilaian yang diperoleh 93,3% dengan kriteria sangat valid dan direvisi sesuai saran. Skor tertinggi adalah 5 pada 4 butir kriteria penilaian dengan indikator instrumennya yaitu kelengkapan elemen dengan RPP, Ketepatan memilih KI dan KD terkait dengan media yang dikembangkan, Ketepatan rumusan indikator, kesesuaian materi dengan komposisi dengan kriteria sangat baik, sedangkan skor tertinggi 4 pada 2 butir kriteria penilaian dengan indikator instrumennya kesesuaian-kesesuaian langkah- langkah kegiatan pembelajaran ansambel *drum band* dengan kompotensi, kesesuaian penilaian dengan kompetensi dengan kriteria baik.

Tabel 2. Data hasil uji coba Beta.Uji perseorangan dan uji kelompok kecil

No	Yang di uji coba	Jumlah skor	Rata rata skor	Kriteria
1.	Perseorangan	17	85%	Sangat Valid
2.	Kelompok kecil	31	88,5 %	Sangat Valid

Hasil uji coba yang dilakukan perseorangan telah dijabarkan pada table 4.4. Adapun indikator instrumen yang mendapat opsi ya yaitu 17 dari 5 kriteria yang dinilai dari 4 orang peserta didik, dan yang menjawab tidak 3 dari 1 indikator. indikator yang mendapat opsi ya yaitu: Apakah media *drum band* dari barang bekas kelihatan menarik, apakah kalian senang

dengan media *drum band* dari barang bekas, apakah media *drum band* dari barang bekas bermanfaat bagi anda dalam belajar musik, apakah media *drum band* dari barang bekas mendorong semangat belajar anda dalam bermusik. Sedangkan indikator untuk opsi tidak Apakah kalian suka dengan media *drum band* dari barang bekas .jadi kesimpulannya media ini layak untuk digunakan. Sedangkan untuk uji kelompok kecil Hasil uji coba yang dilakukan kelompok kecil telah dijabarkan pada tabel 4.5. Adapun indikator instrumen yang mendapat opsi ya yaitu 31 dari 5 kriteria yang dinilai dari 7 orang peserta didik dan yang menjawab tidak 4 dari 1 indikator. indikator yang mendapat opsi ya yaitu: Apakah media *drum band* dari barang bekas kelihatan menarik, Apakah kalian suka dengan media *drum band* dari barang bekas apakah media *drum band* dari barang bekas bermanfaat bagi anda dalam belajar musik, apakah media *drum band* dari barang bekas mendorong semangat belajar anda dalam bermusik. Sedangkan indikator untuk opsi tidak 1 apakah kalian senang dengan media *drum band* dari barang bekas, jadi kesimpulannya media ini layak untuk digunakan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan di SMP Citra Bakti kelas VIII dapat disimpulkan beberapa hal, antara lain: Penelitian telah menghasilkan sebuah produk berupa media *drum band* berbahan dasar barang bekas, untuk pembelajaran ansambel drum band di sekolah dengan sangat efisiensi karena tidak membuang waktu dan juga biaya yang mahal, Untuk media *drum band* yang telah dihasilkan telah dibuat semenarik mungkin dan menjadi daya tarik bagi peserta didik dalam pembelajaran ansambel *drum band*.

Saran

Berdasarkan hasil pemaparan dan temuan pada penelitian, penulis dapat memberikan saran yaitu sebagai berikut:

- 1) Perlu adanya penelitian lanjutan mengenai media *drum band* berbahan dasar barang bekas.
- 2) Alat musik ini dapat dijadikan referensi atau sumber belajar dalam memperkaya ilmu pengetahuan alat musik.
- 3) Perlu adanya kreativitas dalam mengemas barang bekas menjadi sebuah media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmani.(2011) *7 Tips Aplikasi Pakem (Pembelajaran Aktif,Kreatif,Efektif, dan Menyenangkan)* (Diva prees)
- Banoë. (2003). *Kamus Musik*. Yogyakarta : Kanisius
- Depdiknas. (2003). *Undang-undang RI NO.2o tahun 2003.tentang system pendidikan nasional*
- Handayani, dkk. (2013/2014).*Penggunaan Media Bahan Bekas Untuk Meningkatkan Keterampilan Meronce Pada Siswa Kelas V SDN Ori Tahun 2013/2014*:FKIP PGSD Universitas Sebelas Maret
- Istiqlal.(2018) *Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Dan Mengajar Mahasiswa Di Perguruan Tinggi*:Dosen Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Ahlussunnah
- Jamalus. (1988). *Panduan Pengajaran Buku Pengajaran Musik Melalui Pengalaman Musik*. Jakarta: Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan.
- Kirnadi.(2004).*Dunia Marching Band*.Jakarta:Eksatama Pertiwi
- Purnomo dkk.(2017) *Buku Guru Seni Budaya :Pusat kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kendikbud*
- Suryani ,dkk. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembanganya*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Solin.B.S dkk (2017) *Pengaruh Permainan Drum Band Dari Bahan Bekas Terhadap Kecerdasan Musikal Anak Usia 5- 6 Tahun Di Tk Ummi Erni*: Piaud Uin Sumatera Utara