



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MUSIKALISASI PUISI
UNTUK SISWA KELAS IX BERBASIS *MACROMEDIA FLASH PLAYER***

SKRIPSI

Oleh

Nur Fajri As-shodiqi

NIM 120210402068

Dosen Pembimbing I : Dr. Arju Muti'ah, M.Pd.

Dosen Pembimbing II : Furoidatul Husniah, S.S., M.Pd.

Dosen Pembahas I : Dr. Sukatman, M. Pd.

Dosen Pembahas II : Dr. Muji, M. Pd.

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER**

2017



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MUSIKALISASI PUISI
UNTUK SISWA KELAS IX BERBASIS *MACROMEDIA FLASH PLAYER***

SKRIPSI

Oleh

Nur Fajri As-shodiqi

NIM 120210402068

Dosen Pembimbing I : Dr. Arju Muti'ah, M.Pd.

Dosen Pembimbing II : Furoidatul Husniah, S.S., M.Pd.

Dosen Pembahas I : Dr. Sukatman, M. Pd.

Dosen Pembahas II : Dr. Muji, M. Pd.

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA

JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS JEMBER

2017

ii



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MUSIKALISASI PUISI
UNTUK SISWA KELAS IX BERBASIS *MACROMEDIA FLASH PLAYER***

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (S1) dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Nur Fajri As-shodiqi

NIM 120210402068

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER**

2017

iii

HALAMAN PENGAJUAN

**PEGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MUSIKALISASI PUISI
UNTUK SISWA KELAS IX BERBASIS *MACROMEDIA FLASH PLAYER***

SKRIPSI

Diajukan guna dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Pendidikan Sarjana Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni dengan Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Oleh :

Nama Mahasiswa : Nur Fajri As-shodiqi
Nim : 120210402068
Angkatan Tahun : 2012
Daerah Asal : Situbondo
Tempat, Tanggal Lahir : Situbondo, 02 Agustus 1994
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
Program : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Disetujui oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing II

Dr. Arju Muti'ah, M.Pd
NIP. 19600312 198601 2 001

Furoidatul Husniah, M.Pd
NIP. 19790207 200812 2 002

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini merupakan sebuah karya ilmiah berharga yang tidak lepas dari kuasa Allah SWT dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan kerendahan hati dan rasa syukur mengucapkan Alhamdulillah, saya persembahkan skripsi ini kepada:

- 1) Orangtua, Ibunda Sitiwintiyah dan Ayah Mohammad Jali S.Pd yang selalu saya hormati dan saya sayangi. Terimakasih atas doa, dukungan, dan motivasi yang diberikan kepada saya selama ini.
- 2) Saudara kandung, Rozy Davis El-Fajari, Ahmad Fityan Al-Wudji, Mummad Ridho Aminullah, dan Feri Maulidan Abrori yang selalu saya sayangi dan saya banggakan. Terimakasih atas dukungan dan doanya.
- 3) Guru-guru sejak sebelum sekolah sampai dengan Perguruan Tinggi yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Terimakasih atas segala ilmu, keterampilan, bimbingan, serta doa yang diberikan.
- 4) Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang saya banggakan.

MOTTO

Al-Qur'an ditentukan penuh dengan seni bahasa (Sastra) yang sangat tinggi tidak satu makhlukpun yang bisa menandingi seni bahasa Al – Qur'an, orang jahiliyah yang dikenal memiliki nilai kesusastraan yang sangat tinggi, tidak mampu menandingi seni yang terkandung dalam Al –Qur'an (Asyurra' : 227)

“ kecuali sastrawan –sastrawan yang beriman dan beramal sholeh, dan banyak menyebut asma Alla serta mendapatkan kemenangan sesudah mendapatkan kezoliman.....”

“Bila aku memiliki kesempatan hidup sekali lagi, aku akan menyusun jadwal untuk... mendengar musik paling tidak sekali setiap minggu; agar bagian dari otakku yang mengalami atrophia dapat selalu diaktifkan”

¹
(Charles Darwin)

¹
<http://www.lemka.net/2011/01/hukum-seni-sastra-dan-seni-musik.html>

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nur Fajri As-shodiqi

NIM : 120210402068

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul **Pengembangan Media Pembelajaran Musikalisasi Puisi untuk Siswa Kelas IX Berbasis *Macromedia Flash Player*** adalah benar-benar karya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan substansi disebutkan sumbernya, dan belum pernah diajukan pada instansi manapun, serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas kebenaran isinya, sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 24 Mei 2017

Yang menyatakan,

Nur Fajri As-shodiqi

NIM 120210402068

HALAMAN PEMBIMBINGAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MUSIKALISASI PUISI
UNTUK SISWA KELAS IX BERBASIS *MACROMEDIA FLASH PLAYER***

SKRIPSI

Oleh:

Nur Fajri As-shodiqi

NIM 120210402068

Pembimbing:

Pembimbing 1 : Dr. Arju Muti'ah, M.Pd

Pembimbing 2 : Furoidatul Husniah, M.Pd

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Musikalisasi Puisi untuk Siswa Kelas IX Berbasis *Macromedia Flash Player* telah diuji dan disahkan pada:

Hari, tanggal : Jumat, 16 Juni 2017

Pukul : 08-50-10.30

Tempat :

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Dr. Arju Muti'ah, M.Pd
NIP. 19600312 198601 2 001

Furoidatul Husniah, S.S., M.Pd
NIP. 19790207 200812 2 002

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prof. Drs. Dafik, M.Sc., P.hD.
NIP. 19680802 199303 1 004

RINGKASAN

Pengembangan Media Pembelajaran Musikalisasi Puisi untuk Kelas IX Berbasis *Macromedia Flash Player*; Nur Fajri As-shodiqi; 120210402068; 98 halaman; Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Pengembangan media pembelajaran musikalisasi puisi untuk kelas IX berbasis *macromedia flash player* adalah proses menciptakan atau mengembangkan media yang dapat digunakan siswa kelas IX Sekolah Menengah Pertama (SMP) atau sederajat untuk menyanyikan puisi yang sudah dimusikalisasi puisi. Pengembangan media pembelajaran musikalisasi puisi dibutuhkan karena berangkat dari studi pendahuluan diketahui beberapa kendala: 1) kurangnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam materi musikalisasi puisi, 2) kurangnya ragam contoh musikalisasi puisi yang disajikan oleh guru, 3) sebagian guru tidak menggunakan media dalam pembelajaran sehingga membuat pembelajaran menjadi abstrak, dan 4) media yang disajikan oleh guru memiliki kualitas kurang baik dari segi gambar dan suara. Pengembangan media pembelajaran musikalisasi puisi juga menampilkan video menyanyikan musikalisasi puisi dengan menggunakan alat-alat sederhana. Hal ini sebagai upaya untuk mengubah pandangan tentang musikalisasi puisi yang dianggap sulit dan mampu untuk menjadi inspirasi siswa dalam meningkatkan kreativitas tentang musikalisasi puisi. Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini mencakup: 1) proses pengembangan media musikalisasi puisi berbasis *macromedia flash player*, 2) validitas media pembelajaran musikalisasi puisi oleh ahli isi materi, ahli perancang media, ahli musik, dan guru mata pelajaran bahasa Indonesia, dan 3) respon siswa terhadap penggunaan musikalisasi puisi berbasis *macromedia flash player* dalam pembelajaran musikalisasi puisi.

Model penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model R&D (*Research and Development*) yang disederhanakan menjadi 3 tahap, yakni: *Define* (Penetapan), *Design* (Perancangan), dan *Develop* (Pengembangan).

Hasil penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut. *Pertama*, pengembangan produk dilakukan dengan langkah 1) analisis tujuan yang meliputi analisis kelas, telaah kurikulum, dan telaah buku teks, 2) spesifikasi produk yang meliputi pemilihan media musikalisasi puisi berbasis *macromedia flash player*, proses pembuatan media musikalisasi puisi berbasis *macromedia flash player*, dan instrumen penelitian angket penilaian media, dan 3) validitas yang dilakukan oleh ahli isi materi, ahli perancang media, ahli musik dan guru praktisi. Berikut hasil dari validitas oleh ahli dan guru praktisi: a) presentase validasi oleh ahli materi sebesar 92%, b) presentase validasi oleh ahli perancang media sebesar 92%, c) presentase validasi oleh ahli musik sebesar 89%, dan d) presentase oleh guru praktisi sebesar 95%. Berdasarkan hasil validitas, media pembelajaran musikalisasi puisi berbasis *macromedia flash player* dinyatakan layak.

Hasil penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran musikalisasi puisi untuk kelas IX berbasis *macromedia flash player* dapat disarankan sebagai berikut: 1) siswa, melalui media pembelajaran musikalisasi puisi berbasis *flash* ini disarankan siswa menjadi lebih kreatif dan lebih semangat dalam membuat musikalisasi puisi, serta siswa tidak ragu-ragu dalam berekspresi untuk menyajikan musikalisasi puisi dengan menggunakan alat-alat yang sederhana, 2) guru, melalui media pembelajaran musikalisasi puisi berbasis *flash* guru disarankan untuk lebih mudah dalam menyampaikan materi musikalisasi puisi dan dapat memberikan peluang bagi siswa untuk lebih kreatif dalam membuat musikalisasi puisi, 3) peneliti sebidang ilmu dapat membuat media yang baik sesuai dengan prosedur yang sudah dijelaskan dalam media ini, 4) industri media, disarankan untuk memperbanyak dan

dijual atau mencari sponsor untuk menyebarkan ke sekolah dalam bentuk produk media pembelajaran berbentuk CD pembelajaran.



PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kemudahan, kesehatan, serta kekuatan sehingga skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Musikalisasi Puisi untuk Siswa Kelas IX Berbasis *Macromedia Flash Player*” dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati disampaikan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini sebagai berikut:

- 1) Drs. Moh. Hasan, M.Sc., Ph.D., selaku Rektor Universitas Jember;
- 2) Prof. Drs. Dafik., M.Sc., P.hD., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
- 3) Dr. Arju Muti'ah, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni sekaligus dosen pembimbing utama dan Furoidatul Husniah, S.S., M.Pd., selaku Ketua Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia sekaligus dosen pembimbingan anggota, terima kasih telah memberikan bimbingan dan pengarahan dengan dengan penuh kesabaran, serta semangat dan motivasi yang tidak bosan-bosannya dalam penyusunan skripsi ini;
- 4) Anita Widjajanti S.S., M.Hum., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing selama penulis menjadi mahasiswa;
- 5) Dr. Sukatman, M.Pd., dan Dr. Muji, M.Pd., selaku Dosen Penguji Utama dan Dosen Penguji Anggota, terima kasih telah meluangkan waktu dan pikiran, guna memberikan saran dan masukan dalam penulisan skripsi ini;
- 6) Seluruh dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan khususnya Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan ilmu kepada penulis sampai akhir penyelesaian skripsi ini;
- 7) Orangtuaku, Ibu Sitiwintiyah dan Ayah Moh. Jali S.Pd, terima kasih atas doa, dukungan, dan motivasi tiada henti yang diberikan kepada penulis selama ini;

- 8) Saudara kandungku, Rozy Davis El-Fajari, Ahmad Fityan Al-Wudji, Muhammad Ridho Aminullah, dan Feri Maulidan Abrori, terima kasih atas doa, dukungan, dan semangat yang telah diberikan;
- 9) Siswanto, S.Pd., M.A dan Ahmad Syukron, M.Pd., terima kasih telah menjadi pembimbing ke tiga dan pembimbing ke empat.
- 10) Yuristika Febrianti, S.Pd., Wahyu Ayu Ningsih, S.Pd., Sutrisno Gustiraja Alfarizi., dan Rio Adhi Irwanto, terima kasih telah menjadi teman diskusi yang baik dan sabar.
- 11) Teman-teman angkatan 2012 Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, teman-teman KK-MT SMPN 14 Jember, teman-teman pengurus HMP IMABINA, Teater Tiang FKIP Universitas Situbondo, dan UKM Kesenian Pusat, wabil khusus grup musikalisasi puisi “Selimut Dingin”, adik-adik angkatan wabil khusus grup musikalisasi “Simulacra”, terima kasih telah memberikan ilmu, pengalaman, semangat, doa, dan banyak warna indah dalam hidup penulis;
- 12) Keluarga besar 4 SKS ++, Muhammad Nasiruddin Timbul Jaya, Ababal Ghussoh, Jatmiko Hadi Susanto, dan Muhammad Nurul Hidayah, terima kasih telah menjadi tumpuan cerita, dorongan semangat, dan doanya;
- 13) LOA Kopi, Wanijima Rizki, Bos Riadi, Mas Mada, Kang Lukman, Bos Arif, dan lainnya yang tidak bisa disebut satu persatu, terima kasih atas semangat, doa, dan dukungannya;
- 14) Seluruh keluarga besar SMAN 2 Situbondo dan seluruh keluarga besar SMAN 5 Jember, terima kasih atas dukungan, doa, dan semangat yang telah diberikan;
- 15) Teman-teman ngamen, Lambahyong, terimakasih atas dukungan, doa, semangat, pengalaman, dan warna indah dalam hidup ini.
- 16) Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terimakasih telah membantu dan mendukung penyelesaian skripsi ini.

Semoga Allah SWT senantiasa membalas semua kebaikan yang telah kalian berikan dengan kebahagiaan yang lebih. Penulis merasa skripsi ini jauh dari

kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran dari semua pihak sangat diharapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua.

Jember, 16 Juni 2017

Penulis



DAFTAR ISI

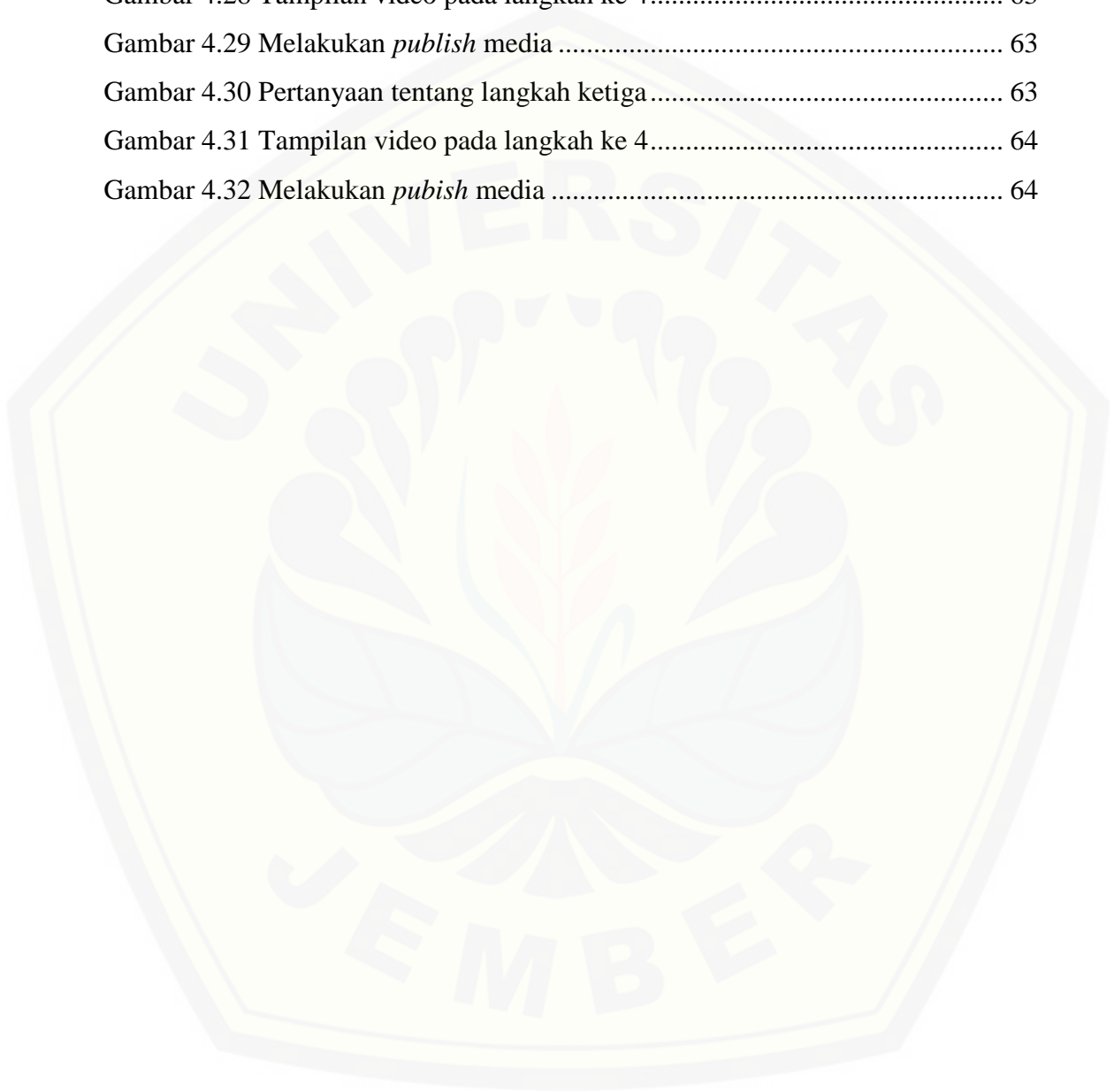
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGAJUAN	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
MOTTO	iii
HALAMAN PEMBIMBINGAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
RINGKASAN	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	iii
DAFTAR TABEL	v
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	5
1.3. Tujuan Pengembangan.....	6
1.4. Manfaat Pengembangan.....	6
1.5. Definisi Operasional.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Media Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	8
2.1.1 Pengertian dan Fungsi Media Pembelajaran	8
2.1.2 Peran Media dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia	9
2.2 Macromedia Flash.....	10
2.2.1 Keunggulan Macromedia Flash.....	11
2.3 Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi (TI)	13
2.4 Media Pembelajaran Berbasis TI dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	14
2.5 Musikalisasi Puisi	15
2.5.1. Kriteria Musikalisasi Puisi.....	17
2.5.2. Langkah-langkah Musikalisasi Puisi.....	18
2.5.3. Ragam Musikalisasi Puisi di Indonesia.....	21
2.5.4. Metode, Teknik dan Gaya dalam Musikalisasi Puisi.....	23
2.6 Penelitian yang Relevan.....	25
BAB 3 METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	27
3.1 Jenis dan Rancangan Penelitian	27
3.2 Model Penelitian dan Pengembangan	33

3.3	Data dan Sumber Data	33
3.1.1	Data.....	32
3.1.2	Sumber Data.....	32
3.4	Instrumen Pengumpulan Data.....	33
3.5	Teknik Analisis Data.....	34
3.6	Prosedur Penelitian.....	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN		39
4.1	Proses Pengembangan Bahan Ajar	39
4.1.1	<i>Define</i> (Penetapan).....	39
4.1.2	Scene Satu.....	41
4.1.3	Scene Dua.....	52
4.2	Pembahasan Uji Validitas	66
4.2.1	Validitas Ahli Materi.....	66
4.2.2	Validitas Ahli Perancang Media.....	69
4.2.3	Guru Praktisi.....	71
4.2.4	Ahli Musik dan Seni.....	75
4.2.5	Siswa (Kelompok Kecil).....	78
4.3	Respon Pengguna Media Pembelajaran Musikalisasi Puisi.....	83
4.4.1	Aktivitas Proses Pembelajaran.....	84
BAB V PENUTUP.....		87
5.1	Kesimpulan	87
5.2	Saran.....	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Adaptasi Model Pengembangan 4-D (Thiagarajan dkk, 1974).....	28
Gambar 4.1 Persiapan file yang digunakan untuk membuat video.....	42
Gambar 4.2 Persiapan file video yang digunakan untuk membuat media.....	42
Gambar 4.3 Tampilan awal <i>macromedia flash player</i>	43
Gambar 4.4 Tampilan dalam <i>layer</i>	43
Gambar 4.5 Tampilan <i>import</i> gambar.....	44
Gambar 4.6 Menambahkan <i>text</i> dalam halaman kerja.....	45
Gambar 4.7 Membuat animasi di <i>layer</i> 1 dan 2.....	46
Gambar 4.8 Mengganti <i>color</i> menjadi <i>alpha 0%</i>	46
Gambar 4.9 Tampilan membuat <i>symbol</i>	47
Gambar 4.10 Menambahkan <i>action</i> pada <i>frame</i>	48
Gambar 4.11 Mengisikan identitas diri dan identitas Universitas.....	48
Gambar 4.12 Memasukkan video ke dalam <i>macromedia flash player</i>	50
Gambar 4.13 Mengisikan teks pertanyaan apresiai.....	51
Gambar 4.14 Menambahkan <i>Scene</i> pada <i>macromedia flash player</i>	52
Gambar 4.15 Memasukkan <i>background</i> dalam tombol-tombol.....	52
Gambar 4.16 Memasukkan teks yang akan diubah menjadi tombol.....	53
Gambar 4.17 Memasukkan teks SK/KD.....	53
Gambar 4.18 Memberikan nama <i>frame</i>	54
Gambar 4.19 Memasukkan tombol-tombol dan memberikan animasi pada tiap tombol	54
Gambar 4.20 Tampilan video materi musikalisasi puisi.....	58
Gambar 4.21 Tampilan pertanyaan materi perngertian musikalisasi puisi.....	59
Gambar 4.22 Tampilan pengertian musikalisasi puisi.....	59
Gambar 4.23 Tampilan materi ragam musikalisasi puisi.....	60
Gambar 4.24 Tampilan evaluasi.....	60
Gambar 4.25 Pertanyaan tentang langkah pertama.....	61

Gambar 4.26 Pertanyaan tentang langkah kedua	61
Gambar 4.27 Pertanyaan tentang langkah ketiga	62
Gambar 4.28 Tampilan video pada langkah ke 4.....	63
Gambar 4.29 Melakukan <i>publish</i> media	63
Gambar 4.30 Pertanyaan tentang langkah ketiga	63
Gambar 4.31 Tampilan video pada langkah ke 4.....	64
Gambar 4.32 Melakukan <i>pubish</i> media	64



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis dan ualifikasi Produk	35
Tabel 4.1 Hasil Validitas Ahli dan Guru.....	68
Tabel 4.2 Ahli Pembelajaran.....	68
Tabel 4.3 Ahli Perancang Media Pembelajaran.....	70
Tabel 4.4 Ahli Pembelajaran.....	73
Tabel 4.5 Ahli Musik	79
Tabel 4.6 Angket Uji Coba Produk (Kelompok Kecil) SMPN 14 Jember	78
Tabel 4.7 Angket Uji Coba Produk (Kelompok Kecil) SMPN 1 Jember	80
Tabel 4.8 Angket Uji Cob Siswa (Kelompok Besar) SMPN 1 Jember	85
Tabel 4.9 Angket Uji Cob Siswa (Kelompok Besar) SMPN 14 Jember	88

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini dipaparkan mengenai beberapa hal yaitu: (1) latar belakang belakang, (2) rumusan masalah, (3) tujuan penelitian dan pengembangan, (4) manfaat penelitian dan pengembangan, dan (5) definisi operasional.

1.1.Latar Belakang

Puisi adalah sebuah karya sastra yang menggunakan kata-kata indah dan memiliki makna yang dalam. Kosasih (2012:97) menyatakan bahwa keindahan puisi disebabkan oleh diksi, majas, rima, dan irama. Keindahan yang terdapat dalam puisi akan melahirkan makna tertentu. Selanjutnya, makna tersebut dapat memberi manfaat tertentu kepada pembacanya. Oleh karena itu, puisi sebagai karya sastra memiliki manfaat terhadap pembaca dan pendengarnya.

Manfaat yang dapat diperoleh pembaca puisi beragam. Tjahjono (2011:19) menyatakan bahwa manfaat puisi bagi pembaca dan pendengarnya yakni, (1) mampu menghibur diri, (2) mampu menghadirkan suasana jiwa yang nyaman dan (3) bahkan dengan puisi seseorang mampu membangun tali silaturahmi dengan orang lain. Sejalan dengan pendapat tersebut, Ismail dalam Tjahjono (2011:19) menyatakan bahwa puisi dapat dipakai untuk mengungkapkan segala pikiran dan perasaan orang: cinta, benci, keragaman, syukur, doa, dan sebagainya. Manfaat-manfaat tersebut menggambarkan fungsi puisi bagi pembaca.

Fungsi-fungsi dalam puisi beragam, bergantung pada manfaat yang ingin disampaikan kepada pembaca. Kosasih (2012:1) menyatakan bahawa fungsi puisi sebagai sebuah karya sastra, yakni: (1) fungsi kreatif, (2) fungsi didaktif, (3) fungsi estetis, (4) fungsi moralitas, dan (5) fungsi religiusitas. Fungsi kreatif berarti puisi dapat memberikan hiburan tersendiri bagi penulis, pembaca, dan pendengarnya. Fungsi dedaktif berarti puisi dapat mendidik melalui nilai-nilai. Fungsi estetis dapat memberikan nilai-nilai. Fungsi moralitas berarti dapat memberikan nilai moral yang

baik kepada pembaca dan pendengar. Fungsi religius berarti puisi dapat mengandung ajaran agama yang tentunya baik untuk pembaca dan pendengarnya.

Fungsi dan manfaat puisi dapat dirasakan jika makna dari puisi dapat tersampaikan dengan baik. Salad (2014:77) menyatakan bahwa makna dari puisi dapat tersampaikan melalui dua cara yakni, *poetry reading* (pembacaan puisi) dan *poetry staging* (penampilan puisi). Pembacaan puisi dilakukan dengan deklamasi atau seni membawakan sajak melalui suara dan gerak, sementara pemanggungan puisi dilakukan dengan musikalisasi puisi.

Musikalisasi puisi adalah penggabungan antara seni puisi dan seni musik. Salad (2015:112) menyatakan bahwa musikalisasi puisi adalah sebuah usaha kreatif untuk mengeluarkan, menyusun, atau membunyikan unsur irama dalam puisi melalui instrumen musik. Inti dari musikalisasi puisi adalah puisi. Musikalisasi puisi dibuat berdasarkan puisi yang kemudian dikolaborasikan dengan musik, sehingga makna dari puisi dapat tersampaikan dengan baik. Melalui musikalisasi puisi, makna puisi dapat lebih dirasakan oleh pendengarnya.

Pentingnya musikalisasi puisi telah diakomodasi oleh Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Secara spesifik kompetensi musikalisasi puisi terdapat pada standar isi (Permendiknas Nomor 22/2006) nomor (5) dan (6) untuk jenjang Sekolah Menengah Pertama kelas IX semester satu. Standar isi nomor (5) memaparkan tentang menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperluas budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa. Standar isi nomor (6) memaparkan tentang menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia.

Sesuai dengan KTSP dan standar isi nomor (5) dan (6), materi musikalisasi puisi termasuk dalam aspek berbicara dan termuat dalam Standar Kompetensi (SK) nomor 6 dan Kompetensi Dasar (KD) nomor 6.2. SK nomor 6 berisi tentang mengungkapkan kembali cerpen dan puisi dalam bentuk lain. Selanjutnya KD 6.2 berisi tentang menyanyikan puisi yang sudah dimusikalisasi dengan berpedoman

pada kesesuaian isi puisi dan suasana atau rima yang dibangun. Materi musikalisasi puisi diajarkan dengan alokasi waktu 6 x 40 menit.

Pembelajaran musikalisasi puisi dapat menjadi sarana untuk mengembangkan wawasan siswa tentang kehidupan yang beraneka ragam. Melalui mendengar, menyaksikan, mengapresiasi, dan mengekspresikan musikalisasi puisi. Siswa dapat pula mengembangkan sikap yang lebih baik kepada teman, guru, dan lingkungan.

Materi musikalisasi puisi perlu diajarkan dengan tepat, sehingga kegiatan belajar mengajar dapat mengarah pada terwujudnya kompetensi. Media pembelajaran yang tepat dipandang perlu untuk mendukung proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan media berfungsi sebagai penghubung antara guru, siswa dan materi, sehingga pembelajaran tidak akan sempurna tanpa adanya media. Pribadi (dalam Musfiqon, 2012:33) membagi fungsi media sebagai berikut: (1) membantu memudahkan siswa untuk belajar dan memudahkan proses pembelajaran bagi guru; (2) memberikan pengalaman lebih nyata (abstrak menjadi konkrit); (3) menarik perhatian siswa lebih besar (jalannya pembelajaran tidak membosankan); (4) semua indera siswa dapat diaktifkan; dan (5) dapat membangkitkan dunia teori dengan realitanya.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Tuhusetya (2010) berjudul “Musikalisasi Puisi dan Pemberdayaan MGMP” mengungkapkan bahwa fenomena yang terjadi dalam pembelajaran musikalisasi puisi adalah keterbatasan media. Hal ini membuat penyajian materi musikalisasi puisi menjadi monoton dan membosankan. Selain itu, siswa juga tidak mendapatkan penyajian materi yang rekreatif dan apresiatif tentang musikalisasi puisi. Oleh karena itu, siswa tidak dapat menyerap materi dengan baik dan tujuan dari pembelajaran musikalisasi puisi kurang tercapai. Selain itu, materi musikalisasi puisi cenderung tidak disajikan kepada peserta didik.

Fenomena di atas juga terjadi pada beberapa sekolah di Kabupaten Jember. Berdasarkan studi pendahuluan di SMPN 14 Jember diperoleh informasi sebagai berikut: (1) kurangnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam materi musikalisasi

puisi, (2) kurangnya ragam contoh musikalisasi puisi yang disajikan oleh guru, (3) sebagian guru tidak menggunakan media dalam pembelajaran sehingga membuat pembelajaran menjadi abstrak, dan (4) media yang disajikan oleh guru memiliki kualitas kurang baik dari segi suara dan gambar.

Salah satu solusi untuk mengatasi fenomena yang terjadi yakni dengan melakukan pengembangan media pembelajaran musikalisasi puisi. Media pembelajaran musikalisasi puisi terdiri atas tiga bagian utama, yakni: (1) pendahuluan, (2) isi, dan (3) penutup. Bagian pendahuluan memuat SK, KD, dan tujuan pembelajaran. bagian isi memuat ringkasan materi, contoh video musikalisasi puisi dan video langkah-langkah membuat musikalisasi puisi. Bagian penutup berisi tentang evaluasi terhadap pembelajaran yang telah berlangsung.

Pengembangan media pembelajaran musikalisasi ini menggunakan *software macromedia flash player*. *Macromedia flash player* dapat digunakan untuk menyajikan tampilan materi yang menarik dan menampilkan video musikalisasi dengan kualitas suara dan gambar yang lebih baik, sehingga siswa dapat fokus pada pembelajaran. Sejalan dengan pendapat tersebut, Rismiati (dalam Nasution, 2014:6) menyatakan bahwa *macromedia flash player* cukup *fleksibel* dan lebih unggul dibandingkan *software* lainnya.

Penelitian pengembangan media pembelajaran ini bukanlah yang pertama kali. Seperti yang dilakukan Rina Setyani (2015), Dwi Fikriyah (2014) dan Yusrizal Novwaril Huda (2015). Hal yang menjadi persamaan dalam 3 penelitian ini adalah pemanfaatan *software flash* dalam pengembangan media pembelajaran. Hal yang menjadi pembeda adalah objek penelitiannya yang berbeda, dalam penelitiannya Rina menggunakan *adobe flash CS5*, Fikriyah menggunakan *flash* dan Yusrizal menggunakan *adobe flash CS6*, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan *adobe flash CS8*, namun tetap dalam satu *software*. Hal yang menjadi pembeda adalah kecanggihan *software* yang telah di *update* dalam *adobe flash CS 8* pula dalam media ini, akan terdapat video tentang musikalisasi yang akan memberikan contoh nyata

tentang musikalisasi puisi. Terdapat 3 video contoh musikalisasi puisi yang berbeda. Selain itu, pada salah satu contoh video adalah video musikalisasi puisi dari Program Studi Bahasa Indonesia Universitas Jember. Dalam hal ini peneliti juga ingin mendapatkan masukan dan saran dari validator apakah video atau musikalisasi puisi yang ditampilkan layak atau tidaknya untuk pembelajaran musikalisasi puisi.

Berdasarkan paparan di atas, diharapkan pengembangan media pembelajaran musikalisasi puisi berbasis *macromedia flash player* dapat menjadi pemecah masalah yang terjadi. Selain itu, media ini juga dapat mempermudah guru dalam pembelajaran musikalisasi puisi baik dari segi materi dan contoh tentang musikalisasi puisi, sehingga siswa mampu menyerap dan memahami materi musikalisasi puisi dengan lebih mudah.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media musikalisasi puisi berbasis *macromedia flash player* untuk pembelajaran musikalisasi puisi di kelas IX SMP. Oleh sebab itu, judul penelitian ini yakni, *Pengembangan Media Pembelajaran Musikalisasi Puisi untuk Siswa Kelas IX Berbasis Macromedia Flash Player.*

1.2.Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut.

- a. Bagaimanakah proses pengembangan media pembelajaran musikalisasi puisi berbasis *macromedia flash player* dalam pembelajaran musikalisasi puisi?
- b. Bagaimanakah validitas media musikalisasi puisi berbasis *macromedia flash player* dalam pembelajaran musikalisasi puisi oleh ahli isi materi, ahli perancang dan media, ahli musik, serta guru mata pelajaran bahasa Indonesia?
- c. Bagaimanakah respon siswa terhadap penggunaan media musikalisasi puisi berbasis *macromedia flash player* dalam pembelajaran apresiasi musikalisasi puisi?

1.3. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Mendeskripsikan pengembangan media musikalisasi berbasis *macromedia flash player* dalam pembelajaran musikalisasi puisi.
- b. Mendeskripsikan validitas media musikalisasi puisi berbasis *macromedia flash player* dalam pembelajaran musikalisasi puisi oleh ahli isi materi, ahli perancang dan media, ahli musik, serta guru mata pelajaran bahasa Indonesia.
- c. Mendeskripsikan respon siswa terhadap penggunaan media musikalisasi puisi berbasis *macromedia flash player* dalam pembelajaran musikalisasi puisi.

1.4. Manfaat Penelitian dan Pengembangan

Manfaat yang diharapkan dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

- a. Manfaat teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah koleksi media pembelajaran berupa media pembelajaran musikalisasi puisi berbasis *macromedia flash player*.
- b. Manfaat praktis, penelitian ini sebagai berikut.
 - 1) Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyajikan pembelajaran musikalisasi puisi yang efektif dan kreatif.
 - 2) Bagi siswa, hasil penelitian ini diharapkan mampu membuat siswa lebih aktif dan kreatif terhadap proses pembelajaran musikalisasi puisi. Siswa juga lebih mudah menyerap dan memahami materi musikalisasi puisi.
 - 3) Bagi calon peneliti selanjutnya yang sebidang ilmu, khususnya mahasiswa Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan bacaan untuk melakukan penelitian dalam bidang pembelajaran dengan topik-topik lain.

1.5. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman atau persepsi dalam menafsirkan pengertian yang terkandung dalam judul, maka peneliti memberikan beberapa definisi istilah di bawah ini.

- a. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dari pendidik kepada peserta didik yang berupa media *macromedia flash player* untuk pembelajaran musikalisasi puisi.
- b. *Macromedia flash player* merupakan *software* yang digunakan untuk membuat animasi menarik dengan memasukkan video ke dalam *software* dan ditampilkan dengan kualitas suara dan gambar yang lebih baik serta dalam penyimpanan media dengan ukuran *file* yang kecil, sehingga efektif untuk pembelajaran.
- c. Musikalisasi puisi adalah kegiatan mengkolaborasikan pembacaan puisi dengan iringan musik agar penghayatan dan pemaknaan puisi dapat tersampaikan dengan baik.

BAB 2 KAJIAN PUSTAKA

Kajian teori yang mendasari permasalahan dalam penelitian ini meliputi pembahasan tentang: 1) media pembelajaran bahasa Indonesia, 2) pengembangan media pembelajaran, 3) *macromedia flash*, 4) pengembangan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi (TI), 5) media pembelajaran berbasis TI dalam pembelajaran bahasa Indonesia, 6) musikalisasi puisi, dan 7) penelitian yang relevan.

2.1 Media Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembahasan media pembelajaran bahasa Indonesia mencakup tentang: (1) pengertian dan fungsi media pembelajaran, dan (2) peran media dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

2.1.1 Pengertian dan Fungsi Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari kata Latin, merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang berarti perantara atau sesuatu yang dipakai untuk menghantarkan, menyampaikan, atau membawa sesuatu (Munir, 2013:2). Aqib, (2014:50) mengatakan bahwa media adalah perantara, pengantar. Media berasal dari bahasa dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” yang secara harfiah berarti “*perantara*” yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*) (Susilana dan Riyana, 2007:6-7). Berdasarkan referensi yang telah dipaparkan dapat disimpulkan media pembelajaran adalah sebuah perantara atau alat saluran komunikasi yang disampaikan oleh perantara pesan (*a resource*) dan diterima oleh penerima pesan (*a receiver*).

Media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal. Materi pembelajaran akan lebih mudah dan jelas jika dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran (Musfiqon, 2012:28). Akan tetapi, menurut

Arsyad (2013:29), media pembelajaran tidak sekadar menjadi alat bantu pembelajaran, melainkan juga merupakan suatu strategi dalam pembelajaran. Tentunya media memiliki banyak fungsi, fungsi media pembelajaran, dapat juga dilihat dari segi perkembangan media itu sendiri.

Secara lebih rinci dan utuh Musfiqon (2012:35) memaparkan fungsi media pembelajaran sebagai berikut:

- a. meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran.
- b. meningkatkan gairah belajar siswa.
- c. meningkatkan minat dan motivasi belajar.
- d. menjadikan siswa berinteraksi langsung dengan kenyataan.
- e. mengatasi modalitas belajar siswa yang beragam.
- f. mengefektifkan proses komunikasi dalam pembelajaran.
- g. meningkatkan kualitas pembelajaran.

Tujuan akhir dari fungsi media adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, membuat suasana pembelajaran lebih interaktif dan dapat meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran serta dapat membuat suasana pembelajaran agar lebih aktif dan kreatif.

2.1.2 Peran Media dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi antara guru dan siswa (Asyhar, 2012:27). Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang mengajarkan tentang cara berkomunikasi, penggunaan, dan penempatan kata yang benar. Dalam proses pembelajaran tak jarang seorang guru mengalami hambatan untuk menyampaikan media pembelajaran memiliki peranan yang penting untuk mengatasi hambatan tersebut dan menjadi jembatan komunikasi antara guru dan siswa. Sesuai dengan pendapat Ashyar (2012:28) yakni bahwa banyaknya hambatan dapat dieliminasi dengan menggunakan media.

Menurut Rohani (dalam Rya, 2011) peran media dalam pembelajaran bahasa Indonesia yakni:

- a. Mengatasi perbedaan pengalaman pribadi peserta didik.
- b. Mengatasi batas-batas ruang kelas.
- c. Mengatasi kesulitan apabila suatu benda yang diamati terlalu kecil.
- d. Mengatasi gerak benda secara cepat atau lambat.
- e. Mengatasi hal-hal yang terlalu kompleks untuk dipisahkan.
- f. Mengatasi suara yang terlalu halus untuk didengar.
- g. Mengatasi peristiwa-peristiwa alam.
- h. Memungkinkan terjadinya kontak langsung dengan masyarakat atau alam.
- i. Memungkinkan terjadinya kesamaan dalam pengamatan

Dari berbagai peran di atas dapat disimpulkan bahwa peran utama dari media pembelajaran bahasa Indonesia adalah untuk menjadi jembatan antara guru, siswa, dan materi pembelajaran serta memberikan pembelajaran yang nyata.

2.2 Macromedia Flash

Media tentunya beragam dan memiliki jenis dan ciri yang berbeda pula tergantung dari tujuan penggunaan media tersebut. Penggunaan media juga melihat dari siswa yang artinya siswa dengan media tersebut mampu menangkap isi dan memahami media tersebut. Oleh karena itu, Musfiqon (2012:102) menguraikan jenis media menjadi dua. Pertama, media proyeksi yang menggunakan *viewer*, *sound*, kabel, dan lainnya. Kedua, media nonproyeksi yakni media yang berupa papan tulis.

Pada era teknologi saat ini, media pembelajaran mengalami banyak perkembangan, terutama untuk media pembelajaran proyeksi. Hal ini disebabkan oleh media proyeksi memiliki lebih banyak keunggulan dari pada media nonproyeksi. Selain menarik, menyenangkan, dan memberikan pembelajaran yang lebih nyata, media pembelajaran proyeksi juga dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran karena mudah dioperasikan. Keunggulan tersebut juga memengaruhi

tingkat konsentrasi dan daya tangkap siswa dalam memahami materi. Tidak hanya menarik namun siswa akan merasa senang dengan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran. Salah satu media proyeksi yang sering digunakan guru adalah menggunakan media berbasis *Macromedia Flash*.

Menurut Andi (dalam Anggraeni, 2013:32) *macromedia flash* merupakan standar profesional untuk pembuatan animasi yang memiliki kemampuan pengolahan grafis, audio, dan video dan mampu mengakomodasi semuanya dalam suatu animasi yang disebut *movie*.

Emut (Tanpa Tahun:16) mengatakan bahwa *Macromedia Flash 8* merupakan versi terbaru yang merupakan pengembangan dari *Macromedia Flash MX 2004*. Animasi yang dihasilkan *Macromedia Flash 8* adalah animasi berupa *file movie*. *Movie* yang dihasilkan dapat berupa grafik atau teks, mengimpor *file* suara, video, maupun *file* gambar dari aplikasi lain. Animasi *Flash Profesional 8*, mampu membuat tampilan *website* dan presentasi menjadi unik dan menarik, dilengkapi dengan gambar kreatif dan video.

2.2.1 Keunggulan Macromedia Flash

Adriyanto (2010:11) menyatakan bahwa banyak media unik yang dibuat oleh guru dengan menggunakan *software Flash 8*. Penggunaan *Flash 8* untuk animasi atau pembuatan bahan ajar interaktif tidaklah sulit, *tooltool* yang tersedia cukup mudah digunakan, beberapa *template* dan *component* juga sudah disediakan siap digunakan. Menurut Andi (dalam Anggraeni, 2013:33) “Media pembelajaran *macromedia flash* mempunyai keunggulan sebagai berikut:

- 1) Hasil akhir *file flash* memiliki ukuran yang lebih kecil (setelah dipublish)
- 2) *Flash* mampu mengimpor hampir semua *file* gambar dan *file-file* audio sehingga presentasi dengan *flash* dapat hidup.
- 3) Animasi dapat dibentuk, dijaankan dan dikontrol.

- 4) Flash membuat file executable (exe) sehingga dapat dijalankan pada PC atau komputer manapun tanpa batas harus menginstal dahulu program flash.
- 5) Font tidak akan berubah meskipun PC/komputer yang digunakan tidak memiliki font tersebut.
- 6) Gambar flash merupakan gambar vektor sehingga tidak akan pernah pecah meskipun di zoom beratus kali.
- 7) Flash mampu dijalankan pada sistem operasi Windows maupun Macintosh.
- 8) Hasil akhir dapat disimpan dalam berbagai macam bentuk, seperti *seperti .avi, *.gif, *.mov, ataupun file dengan format yang lain.”

Ramadianto (dalam Emut) menyatakan bahwa *Macromedia Flash 8* memiliki keunggulan dibandingkan program lain yang sejenis, antara lain, misalnya:

- 1) seorang pemula yang masih awam terhadap dunia desain dan animasi dapat mempelajari dan memahami *Macromedia Flash*. Selain itu banyak tersedia tutorial untuk pembuatan media sederhana dari *software* ini.
- 2) penggunaan program yang mudah dalam *Macromedia Flash* memudahkan dan membebaskan kita untuk berkreasi membuat animasi yang diinginkan.
- 3) *Macromedia Flash* ini dapat menghasilkan file dengan ukuran kecil. Hal ini dikarenakan *Flash*, menggunakan animasi dengan basis vektor, dan juga ukuran file *Flash* yang kecil ini dapat digunakan pada halaman web tanpa membutuhkan waktu loading yang lama untuk membukanya.
- 4) *Macromedia Flash* menghasilkan file bertipe (ekstensi). FLA yang bersifat fleksibel, karena dapat dikonversikan menjadi file bertipe *swf*, *.html*, *.gif*, *.jpg*, *.png*, *.exe*, *.mov*. Hal ini memungkinkan pengguna program *Macromedia Flash* untuk berbagai keperluan yang kita inginkan.

Selain itu, Jubandi (dalam Nasution 2014:6) memaparkan keunggulan dari media *flash* dibanding media yang lain antara lain :

- 1) Dapat membuat perubahan animasi dari satu bentuk ke bentuk lain, sehingga siswa dapat lebih memahami pelajaran yang diajarkan melalui animasi yang dibuat.
- 2) Dapat membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, pelajaran yang diajarkan guru dapat diajarkan secara bertahap dan berurutan.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa *Macromedia Flash 8* merupakan *software* yang mudah dipelajari dan mampu menghasilkan media presentasi, *game*, film, CD interaktif, maupun CD pembelajaran, serta untuk membuat situs web yang interaktif, menarik, dan dinamis. Dari uraian di atas, maka *Macromedia Flash 8* dipandang tepat digunakan sebagai alat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia untuk materi musikalisasi puisi.

2.3 Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi (TI)

Memasuki era teknologi yang semakin canggih sekarang ini, teknologi sudah mulai memasuki seluruh bidang ilmu, termasuk pendidikan. Hal ini membuat perubahan dalam proses pembelajaran khususnya terhadap media pembelajaran. Seperti yang tercantum dalam prinsip-prinsip KTSP pada poin (a) yang berbunyi “berpusat pada potensi, perkembangan, kebutuhan, dan kepentingan peserta didik dan lingkungannya”. Media yang digunakan dituntut agar lebih interaktif dan semakin membuat pembelajaran menjadi lebih jelas dan tentunya dapat menarik minat siswa, hal ini yang menyebabkan media berbasis TI menjadi pilihan utama. Rusman, dkk (2011:74) mengatakan “perkembangan TI telah memberikan kontribusi terhadap terjadinya revolusi dalam berbagai bidang, termasuk bidang pendidikan terutama dalam hal pengembangan media pembelajaran”.

Pengembangan media pembelajaran adalah suatu usaha penyusunan program media pembelajaran yang lebih tertuju pada perencanaan media (Musfiqon, 2012:162). Pengembangan media pembelajaran merupakan kegiatan yang terintegrasi dengan penyusunan dokumen pembelajaran lainnya, seperti kurikulum, silabus, dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), dan lain-lain (Asyhar, 2012:94). Salah satu kriteria yang sebaiknya digunakan dalam pemilihan media adalah dukungan terhadap isi bahan pelajaran dan kemudahan memperolehnya (Arsyad, 2014:101). Jadi, pengembangan media pembelajaran adalah suatu usaha penyusunan program media pembelajaran yang terintegrasi pada penyusunan dokumen pembelajaran.

2.4 Media Pembelajaran Berbasis TI dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan pembelajaran bahasa dan sastra yang bertujuan untuk berkomunikasi dan mengapresiasi sastra yang di dalamnya berisi tentang kemanusiaan, nilai, karakter, dan budaya bangsa. Tentunya menjadi suatu hal yang penting penggunaan media pembelajaran untuk menjadi jembatan antara guru, siswa, dan materi pelajaran.

Dalam pengembangan media pembelajaran terdapat banyak macamnya, namun yang lebih populer digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah media pembelajaran berbasis multimedia presentasi. Menurut Hfstteter (dalam Rusman, dkk, 2011:296) multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai untuk melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi dengan mudah serta pencapaian tujuan dapat tercapai. Hal ini sudah dimuat dalam multimedia presentasi.

Para pengembang termasuk guru sering kali dituntut melakukan kegiatan yang berhubungan dengan pengembangan media, atau lebih dikenal dengan produksi guna mendukung proses pembelajarannya. Dalam pengembangan media pembelajaran,

terdapat prosedur yang harus diikuti. Setyosari (2013:235) membagi prosedur pengembangan media menjadi delapan. Adapun penjelasan rincinya sebagai berikut:

- 1) Melakukan suatu analisis kebutuhan, atau analisis konteks.
- 2) Merumuskan tujuan khusus, yaitu tujuan yang ingin dicapai terkait dengan produksi tersebut.
- 3) Mengembangkan bahan atau materi, yaitu bahan yang terkait dengan media yang akan kita kembangkan.
- 4) Mengembangkan instrumen atau alat ukur, yaitu instrumen untuk mengukur atau menentukan tingkat kelayakan media yang akan dipakai.
- 5) Mengembangkan dan menyusun naskah media, yaitu naskah media yang akan diproduksi.
- 6) Melakukan uji coba, yaitu uji coba terhadap media yang telah diproduksi berdasarkan naskah yang telah dikembangkan.
- 7) Melakukan revisi, setelah pengembang melakukan serangkaian uji coba atau evaluasi formatif maka akan diperoleh informasi apakah media perlu dilakukan perbaikan atau tidak.
- 8) Produksi, yaitu tahap akhir yang ditempuh oleh pengembang untuk memproduksi media yang telah diperoleh masukan dari hasil uji coba tersebut.

Langkah-langkah yang telah dipaparkan dapat diterapkan untuk membuat pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya untuk materi musikalisasi puisi. Melalui langkah-langkah pengembangan membuat pengembang lebih mudah untuk melakukan pengembangan media pembelajaran yang terstruktur.

2.5 Musikalisasi Puisi

Pemahaman mengenai arti dari musikalisasi puisi tidak lepas dari referensi para *pemerhati* (akademisi, guru, pendamping), *pelaku* (penyair, pemusik, pemain *group* atau kelompok) dan *penikmat* (*audiens*, pecinta, pendukung) musikalisasi

puisi, khususnya di Indonesia (Salad, 2015:163). Perdebatan tentang istilah musikalisasi sering kali menuntut adanya penjelasan yang bersifat lengkap dan menyeluruh (Salad, 2014:94). Beberapa pengertian puisi menurut Salad (2015:163-171) berikut ini, merupakan definisi yang paling sering dikutip, dirujuk dan dijadikan referensi dalam berbagai tulisan dan makalah, dalam forum diskusi maupun workshop dan bahkan dijadikan acuan proses kreatif oleh sebagian kelompok/group musikalisasi puisi di berbagai kota di Indonesia.

- 1) Musikalisasi puisi adalah upaya untuk menampilkan puisi dengan jalan memasukkan unsur-unsur musik secara dominan.
- 2) Musikalisasi puisi adalah upaya seorang seniman untuk menyampaikan isi dan pesan-pesan puisi kepada *audiens* melalui musik.
- 3) Musikalisasi puisi adalah pemberian notasi pada puisi, untuk kemudian dilagukan atau dinyanyikan, sehingga puisi tersebut hanya disampaikan melalui lagu.
- 4) Musikalisasi puisi adalah puisi yang digubah menjadi lagu atas dasar kemauan puisi dan bukan kemauan musik.
- 5) Musikalisasi puisi adalah suatu upaya untuk mentransformasikan unsur musik yang terkandung dalam puisi ke dalam bentuk yang lebih konkret, dengan nyanyian.
- 6) Musikalisasi puisi adalah upaya untuk memasukkan unsur-unsur musik (melodi, irama/ritme, harmoni, yang diwujudkan dalam bentuk lembaran musik atau partitur) ke dalam puisi secara dominan, sehingga puisi tersebut dapat dinyanyikan atau dilagukan secara senergis dengan aransemen musik.
- 7) Musikalisasi puisi merupakan sarana komunikasi yang terjalin antara penyair dan pemusik untuk menyampaikan isi puisi melalui media musik.
- 8) Musikalisasi puisi memiliki pengertian sebagai perihal pemusikan puisi atau hal menjadikan puisi ke dalam bentuk ekspresi yang bersifat musik.

Dari paparan ulasan mengenai definisi musikalisasi puisi di atas, ada tiga unsur pokok yang perlu dipahami secara utuh, yaitu; kedudukan puisi sebagai teks sastra, alih wahana puisi ke dalam seni musik, serta unsur-unsur estetik musikalisasi puisi (Salad, 2015:173). Berdasarkan referensi yang telah dipaparkan dapat disimpulkan musikalisasi puisi adalah kegiatan mengkolaborasikan pembacaan puisi dengan diiringi musik yang bertujuan untuk memberikan penghayatan secara mendalam terhadap puisi yang disajikan.

2.5.1. Kriteria Musikalisasi Puisi

Sebagai khazanah sastra yang mengajarkan tentang kekayaan bangsa dan nilai-nilai yang berbudi luhur, puisi memiliki kriteria-kriteria yang melekat pada dirinya. Kriteria yang dimaksud dapat dirujuk melalui unsur-unsur kedalaman (*intencity*), keutuhan (*unity*), keterkaitan (*coherency*), keserasian (*harmony*), keaslian (*otenticyty*) dan kebaruan (*novelity*) (Salad, 2015:181). Kriteria-kriteria puisi di atas terasa rumit dipahami dan tidak mudah diterapkan dalam proses musikalisasi puisi. Oleh karena itu, dipandang perlu mencari dan menemukan kriteria-kriteria lain yang masih tercakup dalam kajian sastra, Salad (2015:181-182) menawarkan kriteria-kriteria puisi yang dapat juga didekati melalui unsur-unsur berikut ini;

1) Unsur Estetis

Unsur estetis karya puisi dapat dilihat melalui kritik sastra. Bahwa puisi itu bisa disebut karya seni jika telah diuji kualitas keindahannya dan atau pernah dikaji secara mendalam oleh kritikus, peneliti atau pengamat sastra, sehingga kajian itu menunjuk objektivitasnya sebagai karya puisi agung, puisi bagus dan memesona, baik itu merupakan karya asli maupun karya terjemahan.

2) Unsur Historis

Unsur historis memiliki kaitan dengan asal usul, autentisitas dan orisinalitas karya puisi.

3) Unsur Idealis.

Unsur idealis dalam karya puisi menyiratkan adanya keindahan susunan kata sekaligus juga mengandung pesan yang bermanfaat bagi pembacanya.

Selain itu Salad (2015:184-185) juga menjelaskan bahwa ada unsur lain, yakni unsur pokok dan unsur pendukung.

1) Unsur-unsur pokok musikalisasi puisi

- a) Adanya teks puisi yang dipilih dan dijadikan materi.
- b) Adanya susunan bunyi dan suara yang bersifat musikal, baik yang diwujudkan melalui instrument musik maupun melalui alat-alat lain yang dapat menghasilkan unsur musik.
- c) Adanya keterpaduan atau keterkaitan antara teks puisi dan unsur yang diekspresikan dalam kesatuan ruang dan waktu.

2) Unsur-unsur pendukung

- a) Adanya kemungkinan untuk memanfaatkan atau menggunakan alat-alat musik dan pemain musik yang berbeda-beda.
- b) Adanya kemungkinan untuk diwujudkan atau ditampilkan melalui media komunikasi massa yang disesuaikan.
- c) Adanya kemungkinan untuk melengkapi, memilih dan melibatkan unsur-unsur seni lain yang sesuai.

2.5.2. Langkah-langkah Musikalisasi Puisi

Seperti yang dijelaskan dalam sub pengertian musikalisasi puisi bahwa musikalisasi puisi adalah proses penggabungan antara seni musik dan puisi. Dalam pembuatan puisi menjadi musikalisasi puisi tentunya terdapat langkah-langkah yang perlu dilakukan. Tjahjono (2011:171—176) membagi menjadi 3 langkah, yakni:

a. Memilih Puisi

Puisi yang dipilih adalah puisi yang memiliki pola persajakan yang relatif konsisten. Puisi-puisi lirik memang akan lebih bagus jika dimusikalisasikan.

b. Menyusun Partitur Musikalisasi Puisi

Partitur musik adalah teks lagu yang berisikan puisi-puisi yang diaransemen ke dalam bentuk lembaran musik yang berupa melodi, irama/ritme, dan harmoni. Agar dapat menyusun partitur musikalisasi puisi secara tepat, perlu menguasai unsur-unsur musik secara umum. Unsur-unsur musik yang dimaksud adalah: nada, melodi, irama, harmoni, serta unsur pendukung lain seperti ekspresi, dinamika, serta bentuk lagu.

1) Nada

Nada merupakan bagian terkecil sebuah lagu dan unsur dasar musikalisasi puisi.

2) Melodi

Nada-nada akan bermakna jika disusun secara horizontal dengan interval tertentu. Hal tersebut yang dinamakan melodi.

3) Irama

Irama adalah jiwa dari puisi yang dimusikalisasikan. Irama memengaruhi bentuk lagu. Apakah lagu itu dibuat lembut, keras, agung, dan sebagainya bergantung pada iramanya.

4) Tangga nada

Di dalam musik dikenal tangga nada diatonic dan pentatonic. Tangga nada ditatonik terdiri atas 7 nada pokok dan 5 nada sisipan merupakan tangga nada yang banyak dipakai dalam musikalisasi puisi, sedangkan tangga nada pentatonik lebih banyak dipakai dalam seni musik tradisional, misalnya Jawa, Sunda, Bali, dan lain-lain.

5) Tempo

Tempo menentukan karakter lagu. Tempo secara umum adalah sesuatu yang berhubungan dengan cepat lambatnya lagu dinyanyikan (musik dimainkan).

6) Dinamika

Sebuah lagu acapkali dinyanyikan dengan sangat lembut pada bagian awal, berangsur-angsur keras, mencapai puncak, lalu melembut pada bagian tertentu, kemudian mengeras atau melembut pada bagian akhir.

Keras lembutnya lagu ini ditandai dengan rambu-rambu dinamik. Rambu-rambu dinamik itu ditulis di bagian-bagian lagu yang memerlukan perubahan dinamika tersebut. Ada dua jenis dinamik dalam lagu yakni: tanda dinamik keras ($f = forte$, berarti keras, $ff = fortissimo$, berarti sangat keras, $fff = fortissimo assai$, berarti sekeras-kerasnya, dan $mf = mezzoforte$, setengah keras) serta tanda dinamik lembut ($p = piano$, berarti lembut, $pp = piannissimo$, berarti sangat lembut, $ppp = piannissimo possibile$, berarti selembut-lembutnya, dan $mp = mezzopiano$, setengah lembut).

7) Ekspresi

Ekspresi sangatlah penting dalam penyajian sebuah lagu. Ekspresi dapat bersifat internal, yakni berdasarkan penafsiran sang penyanyi secara pribadi dan eksternal melalui panduan tanda yang pada umumnya ditulis pada bagian awal lagu setelah tanda birama.

8) Harmoni

Harmoni berarti keselarasan dan kepaduan seluruh unsur pembangun musikalitas puisi. Unsur tersebut meliputi lagu, alat musik sebagai pengiring, dan penyanyi. Pengiring dan penyanyi harus

pandai memadukan unsur melodi, ritme, tempo, dinamik, serta ekspresi lagu.

Pembelajaran musikalisasi puisi untuk jenjang pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) tangga, dinamika, dan melodi tidak perlu diajarkan terlalu dalam, sebab memerlukan pengalaman lebih dan waktu yang lama agar paham benar tentang hal tersebut.

c. Menyajikan Musikalisasi Puisi

Berbicara tentang penyajian musikalisasi puisi tentu persoalan hokum panggung. Tjahjono (2011:176) membagi persoalan hukum panggung menjadi: tata panggung, tata cahaya, tata busana, tata vokal (termasuk pemakaian alat penguat suara) harus disiapkan secara matang. Seluruh unsur tersebut harus padu, kompak, dan harmonis.

Melalui tiga langkah dalam pembuatan musikalisasi puisi diharapkan siswa nantinya dapat membuat musikalisasi puisi yang baik, karena tiga langkah inilah yang mudah diajarkan dan dapat dijadikan pedoman bagi siswa yang memiliki pengetahuan awam tentang musikalisasi puisi.

2.5.3. Ragam Musikalisasi Puisi di Indonesia

Istilah musikalisasi puisi belum menemukan unsur teoritik maupun identifikasi estetikanya hingga kini. Oleh karena itu, hampir setiap kelompok memiliki definisinya sendiri sesuai dengan kemampuan dan kebutuhannya. Hal ini dapat dikatakan bahwa perkembangan musikalisasi masih terus berkembang dan beraneka ragam. Berikut ini adalah ragam musikalisasi puisi di Indonesia menurut Salad (2014:103-119):

1) *Poetry Singing*: Laguisasi Puisi

Dalam perkembangan awalnya, musikalisasi puisi lebih didekati atau dikenali bentuk ekspresinya sebagai *Poetry Singing*. Dengan sendirinya, pengertian *poetry singing* dapat diarahkan proses kreatifnya pada bentuk-

bentuk ekspresi musik yang disebut – laguisasi puisi. Dalam hal ini puisi yang dipilih diubah menjadi lagu yang dimana tidak terdapat pembacaan puisi sama sekali.

2) *Rock Poetry: Metalisasi Puisi*

Di samping laguisasi puisi yang di kemudian hari telah melahirkan kecenderungan melodi yang lebih mengacu pada genre musik balada, *country* dan *folksong*, model serupa juga merasuk dalam proses penggarapan lagu-lagu oleh kelompok band kontemporer Indonesia yang beraliran *trash metal*, musik cadas atau *pop rock*.

3) *Poetry Instrument: Instrumentalisasi Puisi*

Sebagaimana sering dipraktikkan di atas panggung pertunjukan, penafsiran ini memiliki kecenderungan proses kreatif yang lebih mudah dilaksanakan. Di mana seseorang membacakan puisi dan orang lain mengiringinya dengan membunyikan instrumen musik baik dalam bentuk komposisi tertentu atau bersifat improvisasi dengan cara memetik gitar, menabuh drum, gamelan, memencet piano dan lain sebagainya.

4) *Spoke Sound, Sound of Poem: Puisi Bunyi*

Puisi bunyi merupakan proses transformasi total teks puisi ke dalam bentuk komposisi musik.

5) *Digital Petry, Musical Poetry: Puisi Digital*

Secara literal, makna digital berhubungan dengan fungsi jari, komputer dan mesin elektronik yang mempergunakan angka-angka untuk menyusun, emnghitung dan memadukan system-sistem angka untuk mencapai hasil tertentu yang diinginkan. Baik itu berkaitan dengan bidang ilmu dan pengetahuan maupun dalam bidang teknologi dan kesenian, khususnya seni musik.

Musikalisasi puisi terus berkembang hingga saat ini yang melahirkan genre musik baru. Hal ini disebabkan oleh seni musik yang memiliki berbagai macam genre

sehingga melahirkan musikalisasi puisi yang memiliki genre *jazz, reggae, rock, etnic*, dan sebagainya.

2.5.4. Metode, Teknik dan Gaya dalam Musikalisasi Puisi

Dalam bermusikalisasi puisi tidak terlepas dari bagaimana cara menampilkan dan pengemasannya dalam pentas atau panggung. Penampilan yang baik dan tentunya menjadi hal wajib. Hal ini juga dirasa perlu bagi seorang guru atau juri dalam menentukan juara untuk penampilan musikalisasi puisi yang paling baik. Oleh karena itu kita harus mengetahui aspek-aspek yang perlu diperhatikan dalam bermusikalisasi puisi. Berdasarkan adanya aspek-aspek teoritik yang berupa metode, teknik dan gaya, ekspresi musikalisasi puisi dapat diarahkan, dipelajari dan diajarkan sebagai wacana budaya yang bersifat estetis sekaligus juga pragmatis. Salad (2015:187-194) menjelaskan aspek-aspek teoritik tersebut sebagai berikut:

a. Metode: interpretasi dan Kontekstualisasi

Metode berasal dari kata *methodos*, yang berarti cara atau jalan untuk mencapai tujuan. Dalam konteks bahasan ini, metode diartikan sebagai jalan untuk mengetahui dan memahami objek yang menjadi sasaran dalam musikalisasi puisi. Sedangkan jalan untuk mengidentifikasi makna puisi dapat ditempuh melalui disiplin ilmu berkaitan. Secara otomatis, jalan dimaksud mesti berkaitan dengan kajian ilmu yang disebut proses interpretasi dan kontekstualisasi.

b. Interpretasi

Dalam kajian ilmu sastra, porses interpretasi puisi dapat dilakukan melalui cara yang berbeda-beda. Perbedaan itu antara lain disebabkan oleh tidak adanya kaidah-kaidah pokok yang dapat dijadikan patokan dan disepakati bersama oleh para ahli sastra.

c. Kontekstualisasi

Proses interpretasi lebih lanjut dapat ditempuh melalui dua cara, yakni: penafsiran dan penghayatan. Penafsiran berkaitan dengan kemampuan individu (komposer) untuk mengerti dan memahami unsur-unsur tematik, ide dan gagasan pokok dari sebuah teks puisi.

1) Teknik: Vokalisasi dan Instrumenstalisasi

Teknik berasal dari kata *techne*, yang berarti kemampuan untuk membuat atau mengerjakan sesuatu yang disertai dengan pengertian dan pemahaman terhadap prinsip-prinsip dasarnya. Dalam musikalisasi puisi, teknik berarti kemampuan untuk mengolah dan menentukan kualitas bunyi dan suara, melodi dan irama, serta unsur-unsur musik lainnya yang dapat dipahami oleh para pelaku dan audiensnya. Dengan kata lain, tanpa mengenal dan menguasai adanya teknik berkaitan, seseorang tidak mungkin dapat mewujudkan musikalisasi puisi dengan sempurna. Penggunaan teknik dapat dikenali melalui bentuk vokalisasi dan instrumentasi.

a) Vokalisasi

Vokalisasi dapat diartikan sebagai bentuk pengucapan, pelisanaan atau pelafalan huruf dan kata-kata melalui gerak mulut dan pita suara.

b) Instrumentalisasi

Sedangkan instrumentalisasi mengandung ekspresi tertentu yang berkaitan dengan unsur-unsur musik. Instrumentalisasi menunjuk pada harmoni susunan bunyi dan suara yang diwujudkan melalui nada, irama dan melodi.

2) Gaya: Representasi dan Aksentuasi

Gaya memiliki arti yang sama dengan *style* atau perwujudan menyeluruh dari bentuk ekspresi musikalisasi baik yang dilaksanakan di

atas panggung pertunjukan maupun melalui media komunikasi lainnya. Gaya dalam musikalisasi puisi dapat didekati melalui tanda-tanda yang mencuat dari hasil representasi dan aksentuasi.

a) Representasi

dalam konteks musikalisasi puisi, representasi berarti menghadirkan serangkaian ekspresi yang mewakili makna puisi, serta dapat dilihat, didengar atau dinikmati oleh audiensnya.

b) Aksentuasi

Gaya dalam musikalisasi puisi dapat didekati unsur-unsur ekspresi verbal maupun non-verbal yang diwujudkan melalui melalui aksi, eksen, atau aksentuasi. Aksentuasi dapat dicari dan ditemukan melalui alat-alat musik yang digunakan, jumlah dan potensi pelaku yang dilibatkan, atau perlengkapan dan peralatan artistik yang diambil dari unsur seni lain yang telah disesuaikan dengan unsur pokok musikalisasi puisi

Pada akhirnya, bahasan mengenai metode, teknik dan gaya sebagaimana terurai di atas bukanlah satu-satunya cara untuk mendekati aspek teoritik musikalisasi puisi (Salad, 2015:194).

2.6 Penelitian yang Relevan

Kajian yang membahas tentang pengembangan media pembelajaran menggunakan *flash* merupakan kajian yang menarik. Hal ini terbukti dengan ditemukannya beberapa penelitian yang mengkaji tentang pengembangan media pembelajaran menggunakan *flash*. Adapun penelitian terdahulu yang khusus mengkaji pengembangan pembelajaran menggunakan *flash* yaitu terdapat pada skripsi karya Rina Setyani (2015) yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Mengapresiasi Teks Cerita Pendek Berbasis Adobe Flash Cs5 untuk Kelas XI SMA*”. Penelitian Rina tersebut menggunakan media *adobe flash CS5* untuk

materi teks cerpen. Kemudian, skripsi karya Dwi Fikriyah (2014) yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Flash pada Apresiasi Drama Siswa Kelas VIII SMP*”. Selanjutnya, skripsi karya Yusrizal Novwaril Huda (2015) yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia pada Materi Memproduksi Pementasan Drama untuk Kelas XI SMA*”. Penelitian Yusrizal ini menggunakan media *adobe flash CS6* untuk materi apresiasi drama.

Hal yang menjadi persamaan pada 3 penelitian ini adalah pemanfaatan *software flash* dalam pengembangan media pembelajaran. Hal yang menjadi pembeda adalah materi yang dimuat dalam media, yakni musikalisasi puisi. Selain itu penggunaan *software flash* juga berbeda versi. Rina menggunakan *adobe flash CS5*, Fikriyah menggunakan *flash* dan Yusrizal menggunakan *adobe flash CS 6*. *Software* yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran musikalisasi ini merupakan keluaran baru atau versi terbaru dari *flash* yakni *macromedia flash player*, tentunya *software* ini memiliki banyak fitur yang lebih baik dan lebih menarik daripada sebelumnya.

Terakhir, skripsi karya Eka Kirti Anindita (2014) yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran Membacakan Berita Berbahasa Indonesia Siswa Kelas XI SMA Berbasis Multimedia*”. Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama menggunakan video namun berbeda *software*. Eka menggunakan aplikasi *Cyberlink Power Director* sedangkan penulis menggunakan *Macro Media Flash Player*. Kelemahan dari *Cyberlink Power Director* antara lain : tingginya biaya pengadaan dan pengembangan program komputer, terutama yang dirancang khusus untuk tujuan pembelajaran, serta pembuatan multimedia ini memerlukan waktu, biaya, dan tenaga yang tidak sedikit.

BAB 3. METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Pada metode penelitian dan pengembangan dipaparkan tentang: (1) jenis dan rancangan penelitian, (2) model penelitian dan pengembangan, (3) data dan sumber data, (4) instrumen pengumpulan data, (5) teknik analisis data, dan (6) prosedur penelitian dan pengembangan.

3.1 Jenis dan Rancangan Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development/R & D*). Penelitian pengembangan memfokuskan pada bidang kajian desain atau rancangan baik berupa desain bahan ajar, media pembelajaran dan juga proses (rancangan pembelajaran). Pada penelitian pengembangan ini akan dilakukan pengembangan produk berupa media *flash* untuk pembelajaran musikalisis puisi kelas IX SMP. Penelitian ini akan dilaksanakan di SMPN 1 Jember dan SMPN 14 Jember.

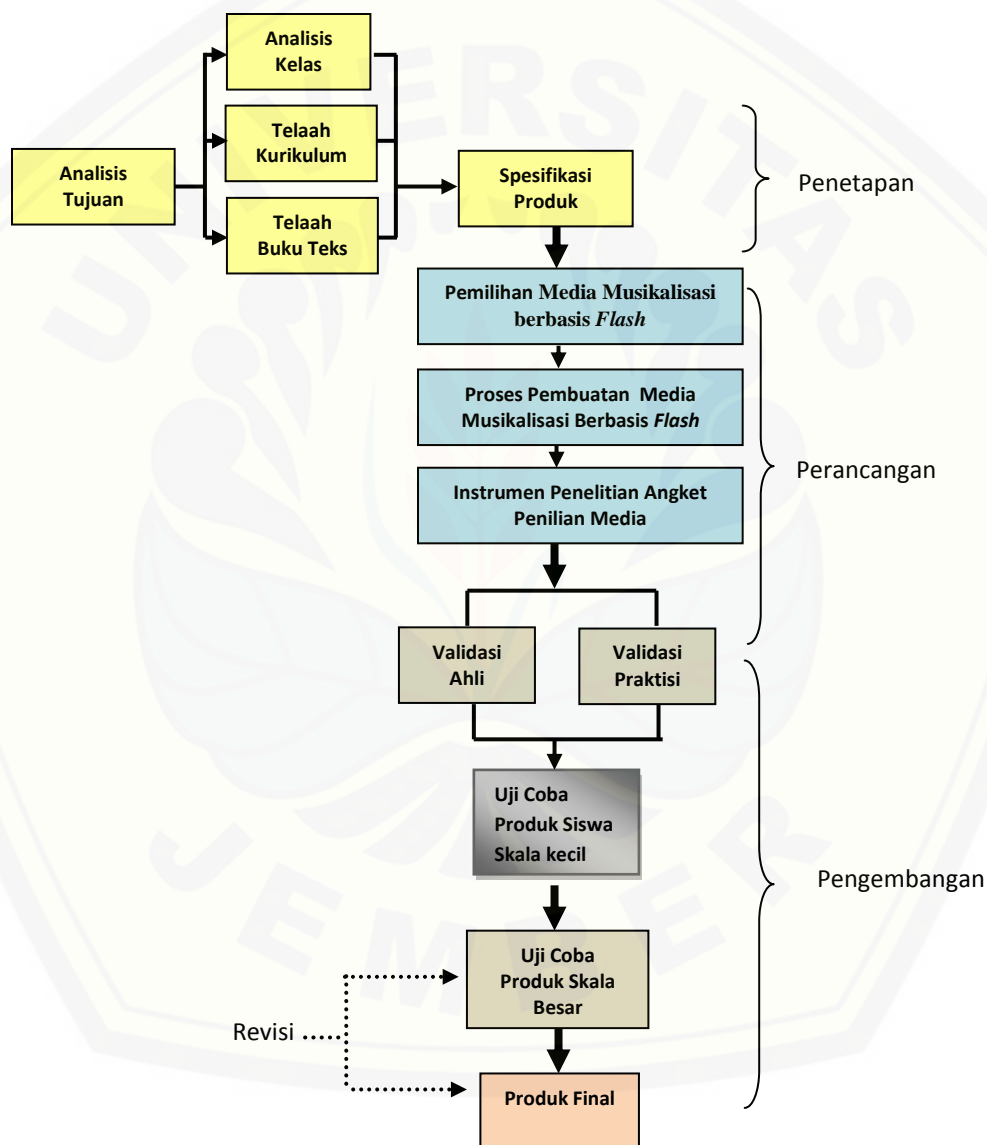
Sesuai dengan objek pengembangan yang berupa media yang digunakan untuk desain pembelajaran kelompok, maka dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D. Model 4-D terdiri atas empat tahap yaitu: (1) *Define* (Penetapan), (2) *Design* (Perancangan), (3) *Develop* (Pengembangan), dan (4) *Desseminate* (Penyebaran) yang telah disederhanakan sampai pada tahap ke tiga saja, yakni tahap *develop* (pengembangan). Pemilihan model ini relative sederhana dan dapat digunakan sebagai panduan untuk menghasilkan produk media yang sesuai dengan pembelajaran.

3.2 Model Penelitian dan Pengembangan

Sesuai dengan objek pengembangan yang berupa media, maka dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D. Model 4-D terdiri atas empat tahap yaitu: (1) *Define* (Penetapan), (2) *Design* (Perancangan), (3) *Develop* (Pengembangan yang telah disederhanakan sampai pada tahap ke tiga saja, yakni tahap *develop* (pengembangan). Pemilihan model ini karena model pengembangan ini

secara khusus dirancang untuk mengembangkan komponen pembelajaran (media pembelajaran). Model ini menjadi panduan yang prosedural untuk menghasilkan produk media pembelajaran musikalisi puisi untuk kelas IX berbasis *macromedia flash player*.

Lihatlah pada gambar berikut:



Gambar 3.1 Adaptasi Model Pengembangan 4-D (Thiagarajan dkk, 1974)

Berdasarkan pemaparan gambar di atas, prosedur penelitian yang akan dilakukan sebagai berikut:

a. *Define* (Penetapan)

Tujuan tahap ini adalah untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat dalam pembuatan media pembelajaran musikalisasi puisi menggunakan *flash*, kegiatan diawali dengan analisis tujuan dan batasan materi yang dikembangkan perangkatnya. Tahap ini meliputi empat langkah pokok, yaitu:

1) Analisis kelas

Analisis kelas ini bertujuan untuk memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran, sehingga diperlukan suatu pengembangan media pembelajaran. Dengan analisis ini peneliti akan mendapatkan gambaran fakta, harapan, dan alternatif penyelesaian masalah dasar, yang kemudian dapat memudahkan dalam penentuan atau pemilihan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Penentuan masalah mendasar berkaitan dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap awal yang dimiliki siswa. Untuk memperoleh data kebutuhan dan gaya mengajar guru, maka dilakukan dengan cara melakukan wawancara bersama guru bahasa Indonesia.

2) Telaah kurikulum

Tahap telaah kurikulum merupakan kegiatan melakukan kajian terhadap Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), mata pelajaran bahasa Indonesia untuk SMP kelas IX pada materi musikalisasi puisi. Adapun KD yang telah ditelaah yakni, KD 6.2 berisi tentang menyanyikan puisi yang sudah dimusikalisasi.

3) Telaah buku teks

Sebagai acuan untuk mengembangkan media pembelajaran musikalisasi puisi berbasis *macromedia flash player* untuk SMP di Jember, dilakukan telaah terhadap materi teks deskripsi dalam buku bahasa Indonesia kelas IX yang disusun oleh Kemendikbud. Terdapat kurangnya materi agar siswa dapat lebih memahami tentang materi musikalisasi puisi.

b. *Design* (Tahap Perencanaan)

Tujuan tahap ini adalah untuk menyiapkan *prototype* media pembelajaran. Tahap ini terdiri dari empat langkah, yaitu:

1) Pemilihan media

Kegiatan ini dilakukan untuk menentukan media yang tepat untuk materi pembelajaran. Proses pemilihan media disesuaikan dengan analisis materi. Penelitian ini menggunakan media yang berisi materi musikalisasi puisi, berupa media pembelajaran musikalisasi puisi berbasis *flash*.

2) Proses pembuatan musikalisasi puisi berbasis *macromedia flash*

Memaparkan langkah-langkah pembuatan media pembelajaran musikalisasi puisi berbasis *macromedia flash player*.

3) Penyusunan tes acuan

Tes disusun untuk penilaian kebenaran pemilihan media dan kebenaran format media musikalisasi berbasis *flash*. Tes acuan yang disusun berupa lembar validasi untuk ahli materi, ahli perancang media, ahli musik, praktisi, dan angket uji coba produk untuk siswa.

4) Rancangan awal

Rancangan awal (draft awal) merupakan rancangan seluruh media pembelajaran yang harus dikerjakan sebelum uji coba dilaksanakan. Hal ini juga meliputi dari kualitas video musikalisasi puisi, materi, tujuan pembelajaran, dan lainnya.

5) *Develop* (Tahap Pengembangan)

Tujuan tahap ini adalah menyiapkan perangkat pengembangan media pembelajaran. Tahap ini terdiri dari dua kegiatan yaitu tahap validasi dan uji coba produk. Adapun penjelasannya sebagai berikut.

a. Tahap validasi

Dari awal media pembelajaran musikalisasi puisi menggunakan *flash* yang divalidasi oleh ahli dan praktisi.

- 1) Ahli materi dan pembelajaran menjadi validator produk pengembangan adalah salah satu orang dosen ahli dalam bidang sastra. Kriteria dosen ahli harus memiliki latar belakang sastra atau menjadi dosen pengampuh dari mata kuliah sastra.
- 2) Satu orang ahli perancang media. Kriteria dari ahli perancang media ialah setidaknya memiliki kemampuan yang ahli dalam banyak *software* dan berpendidikan setidaknya S1.
- 3) Ahli musik. Kriteria dari ahli musik setidaknya dia menjadi guru seni disebuah sekolah atau tempat kursus seni.
- 4) Praktisi adalah guru Bahasa Indonesia kelas IX yang memiliki riwayat pendidikan sesuai dengan bidang yang diampu.

b. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba terdiri dari dua kelompok yakni, kelompok kecil dan kelompok besar. Adapun penjelasannya sebagai berikut.

1) Kelompok kecil

Kelompok kecil yang menilai merupakan sasaran pengguna yaitu siswa kelas IX SMPN 1 Jember dan siswa kelas IX SMPN 14 Jember sebanyak 10 siswa setiap sekolah. 10 siswa ini dinilai lebih unggul dalam musikalisasi puisi dibandingkan teman-temannya

2) Kelompok besar

Kelompok besar yang menilai merupakan sasaran pengguna yaitu siswa kelas IX SMPN 1 Jember dan siswa kelas IX SMPN 14 Jember sebanyak 1 kelas siswa pada setiap sekolah.

3.3 Data dan Sumber Data

Dalam sub bab ini akan dijelaskan tentang data dan sumber data penelitian dan pengembangan.

3.3.1 Data

Adapun data dalam penelitian dan pengembangan ini berkaitan dengan rumusan masalah sebagai berikut.

- a. Dalam proses pengembangan media pembelajaran data berupa: buku teks pembelajaran dan referensi lain tentang konsep musikalisasi puisi dan video musikalisasi puisi.
- b. Dalam tahap validasi, data berupa komentar dan saran dari validator ahli dan validator praktisi, serta hasil kuantifikasi terhadap lembar validasi yang diberikan kepada validator ahli dan praktisi.
- c. Respon siswa
Respon siswa terhadap media pembelajaran ini menghasilkan data berupa hasil kuantifikasi terhadap angket uji coba dan komentar serta saran yang diberikan oleh siswa.

3.3.2 Sumber Data

Adapun sumber data dalam penelitian dan pengembangan ini berkaitan dengan rumusan masalah sebagai berikut.

- a. Dalam proses pengembangan data bersumber dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, buku teks pembelajaran dan referensi lain tentang musikalisasi puisi, serta guru dan siswa yang diwawancarai.

- b. Dalam tahap validasi, sumber data bersumber dari lembar validasi ahli dan lembar validasi praktisi.
- c. Dalam mengetahui respon siswa, sumber data bersumber dari hasil observasi selama pelaksanaan uji coba produk dan angket uji coba produk.

3.4 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini adalah lembar validasi dan lembar angket. Lembar validasi dan lembar angket tersebut memuat informasi berbagai aspek yang dirancang untuk mengetahui validitas media. Lembar angket diberikan kepada siswa yang nantinya akan digunakan untuk menilai media yang telah dikembangkan. Lembar validasi diberikan kepada ahli isi materi, ahli rancangan media pembelajaran, ahli musikalisasi puisi dan guru praktisi. Berikut adalah penjelasan dari lembar validasi dan lembar angket.

- a. Lembar untuk ahli materi pelajaran

Pada lembar validasi untuk ahli materi mata pelajaran musikalisasi terdapat dua aspek yang berhubungan dengan materi musikalisasi puisi. Pertama, aspek pembelajaran yang berisikan tentang kesesuaian pemilihan kata, kejelasan materi, dan kejelasan petunjuk pembelajaran. Kedua, aspek isi yang berisikan tentang kejelasan materi, kemudahan dalam pemahaman materi, dan kejelasan contoh materi musikalisasi puisi. Berikut kisi-kisi instrument untuk ahli materi pelajaran yang terdapat pada Tabel 3.1 Kisi-kisi untuk ahli materi (lampiran)

- b. Lembar untuk ahli rancangan media pembelajaran

Pada lembar validasi ini berisikan aspek-aspek yang berhubungan dengan rancangan dan desain media yang terbagi menjadi dua angket. Pertama, tentang aspek tampilan media yang berisikan tentang keserasian antara desain warna, tulisan, materi, dan tampilan video. Kedua, tentang aspek pemrograman produk yang berisikan tentang kejelasan dan kemudahan

penggunaan media. Berikut kisi-kisi instrumen untuk ahli rancangan media pembelajaran yang terdapat pada Tabel 3.2 ahli perancang media (lampiran)

c. Lembar untuk ahli musikalisasi puisi

Pada lembar validasi untuk ahli musikalisasi berisikan poin untuk aspek-aspek yang berhubungan dengan penampilan video musikalisasi puisi dalam media pembelajaran. Berikut kisi-kisi untuk instrument untuk ahli musikalisasi puisi yang terdapat pada Tabel 3.3 Ahli Musik dan Seni (lampiran).

d. Lembar untuk angket siswa

Angket yang diberikan kepada siswa terdiri atas dua angket, yaitu angket kepraktisan media dan angket respon siswa terhadap penggunaan media. Pada instrumen ini ditinjau dari aspek strategi pembelajaran, komunikasi dan format tampilan. Sedangkan angket respon siswa untuk mengetahui sikap siswa terhadap penggunaan media. Berikut kisi-kisi instrumen kepraktisan media untuk siswa yang terdapat pada Tabel 3.4 Angket Siswa (lampiran)

e. Lembar untuk praktisi

Pada instrumen validasi untuk praktisi berisikan tentang kesesuaian media dengan Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, Tujuan Pembelajaran. Berikut kisi-kisi instrument untuk praktisi yang terdapat pada Tabel 3.5 Kisi-kisi untuk Praktisi (lampiran).

3.5 Teknik Analisis Data

Analisis data untuk data verbal yang didapatkan dari kegiatan wawancara dan komentar yang tertulis di dalam lembar validasi dilakukan dengan cara mencatat poin-poin dari hasil kegiatan wawancara dan komentar yang terdapat dalam angket. Setelah itu, mengevaluasi poin-poin penting tersebut dan dijadikan sebagai acuan untuk merevisi produk.

Selanjutnya, untuk data numeral digunakan analisis kuantitatif pada data yang diperoleh dari lembar validasi ahli dan lembar validasi praktisi, serta angket uji coba produk.

Data yang didapatkan dari lembar (validasi dan uji coba) dianalisis dengan rumus dan konversi tingkat skala 4 milik Arikunto (1996:244) seperti tampak pada rumus dan tabel berikut.

- a. Rumus untuk mengolah data per item

$$P_i = \frac{x}{x_i} \times 100\%$$

Ket :

P_i = Persentase kelayakan per item

x = Jawaban responden dalam satu item

x_i = Nilai maksimum dalam satu item

- b. Rumus untuk mengolah data secara keseluruhan item

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Ket :

P = Persentase kelayakan produk

$\sum x$ = Jumlah keseluruhan jawaban responden dalam seluruh item

$\sum x_i$ = Jumlah keseluruhan skor maksimum dalam satu item

Nilai persentase (P) keseluruhan kemudian diinterpretasikan. Berikut ini adalah pedoman interpretasi beserta kriterianya.

Tabel 3.1 Analisis dan Kualifikasi Produk

Persentase	Kualifikasi	Tindak Lanjut
85%-100%	Sangat layak	Implementasi
75%-84%	Layak	Implementasi
55%-74%	Cukup layak	Revisi
<55%	Kurang layak	Diganti

Keterangan :

- 1) Dalam rentang persentase 85% — 100%, bahan ajar tergolong kualifikasi sangat layak dan dapat diimplementasikan.
- 2) Dalam rentang persentase 75% < 85%, bahan ajar tergolong kualifikasi layak dan dapat diimplementasikan
- 3) Dalam rentang persentase 55% < 75%, bahan ajar tergolong kualifikasi cukup layak dan harus direvisi.
- 4) Dalam rentang persentase <55%, bahan ajar tergolong kualifikasi kurang layak dan harus diganti.

3.6 Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian dilakukan agar cara kerja dalam penelitian dapat terarah. Sebuah penelitian harus dilakukan dengan sistematis agar mendapatkan hasil yang maksimal. Prosedur penelitian ini dibagi menjadi tiga tahap yaitu tahap pelaksanaan, dan tahap penyelesaian. Berikut penjelasannya.

a. Tahap Persiapan

1) Pemilihan dan Pengesahan Judul Penelitian

Usulan judul penelitian disetujui oleh tim Komisi Bimbingan. Judul penelitian yang telah disetujui tersebut dikonsultasikan kepada dosen pembimbing utama dan dosen pembimbing anggota, lalu menyusun bab 1.

2) Penelusuran Kajian Pustaka

Penelusuran tinjauan pustaka berkaitan dengan teori-teori yang dijadikan dasar atau acuan dalam penyusunan penelitian ini. Tinjauan pustaka disusun setelah penyusunan bab 1 dan dikonsultasikan kepada dosen pembimbing utama dan dosen pembimbing anggota.

3) Penetapan dan Pelaksanaan Metode

Penyusunan metode penelitian berkaitan dengan tahapan-tahapan dalam mengerjakan penelitian ini. Metode penelitian disusun setelah penyusunan

bab 2 dan dikonsultasikan kepada dosen pembimbing utama dan dosen pembimbing anggota.

b. Tahap Pelaksanaan

1) Pengumpulan Data

Pengumpulan data berkaitan dengan tahapan-tahapan dalam pengumpulan data penelitian beserta sumber-sumber informasi yang relevan dengan objek penelitian. Data kurikulum di dapat melalui mengunduh di salah satu web internet. Data kerangka pembuatan media diperoleh melalui pembuat media saat proses pembuatan media. Data wawancara didapat saat melakukan wawancara dengan guru bahasa Indonesia. Data lembar validasi didapat setelah validator melihat produk media. data lembar angket siswa didapat setelah siswa melakukan pembelajaran melalui media pembelajaran musikalisasi puisi. Data materi musikalisasi puisi didapat dari buku tentang puisi dan musikalisasi puisi.

2) Analisis Data

Analisis data berkaitan dengan tahapan-tahapan dalam menganalisis data sesuai teori yang telah ditentukan. Data kurikulum, hasil wawancara tidak berstruktur dan materi digunakan untuk penyusunan produk media pembelajaran. Produk media yang telah dibuat kemudian divalidasi oleh validator dengan menggunakan lembar validasi dan guru praktisi. Data yang dari validator dan guru praktisi digunakan untuk menyempurnakan media pembelajaran. media pembelajaran diujicobakan kepada siswa dengan memberikan lembar angket siswa. Data dari lembar angket siswa digunakan untuk menyempurnakan media pembelajaran.

3) Penyimpulan Hasil Penelitian

Penyimpulan hasil penelitian dilakukan berdasarkan rumusan masalah dan dipaparkan pada bab 4 dan bab 5. Pada bab 4 dipaparkan tentang pembuatan media pembelajaran melalui kerangka pembuatan media pembelajaran.

Selanjutnya, dipaparkan hasil dari uji validasi, guru praktisi dan siswa. Pada bab 5 penyimpulan hasil dari pengembangan media pembelajaran.

c. Tahap Penyelesaian

1) Penyusunan Laporan Penelitian

Penyusunan laporan penelitian bertujuan untuk menyampaikan tujuan dan hasil penelitian yang telah dicapai dalam bentuk tulisan. Setelah laporan ini disusun, kemudian laporan diajukan kepada tim penguji.

2) Revisi Laporan Penelitian

Revisi laporan penelitian wajib dilakukan apabila ditemukan kesalahan pada laporan yang telah diuji oleh tim penguji.

3) Penyusunan Jurnal Penelitian

Penyusunan jurnal penelitian dilakukan setelah revisi laporan penelitian yang telah diuji oleh tim penguji.

4) Penggandaan Laporan Penelitian

Penggandaan laporan penelitian dilakukan setelah revisi laporan penelitian dan pembuatan jurnal penelitian telah selesai dikerjakan.

BAB 5. PENUTUP

Pada bab penutup akan dipaparkan tentang kesimpulan dan saran.

5.1 Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran musikalisasi puisi berbasis *macromedia flash player* untuk siswa kelas IX SMP ini melalui tiga tahap yakni (1) penetapan, (2) perancangan dan (3) pengembangan produk.

Tahap pertama, melakukan analisis produk yang akan dikembangkan meliputi, dalam hal ini berupa analisis tujuan yang terbagi menjadi 3 bagian yakni, (a) analisis kelas, (b) telaah kurikulum dan (c) telaah buku teks. Berdasarkan hasil analisis kelas ditemukan beberapa kendala dalam pembelajaran musikalisasi puisi yakni, kurangnya pemahaman tentang musikalisasi puisi, tidak adanya media pembelajaran musikalisasi puisi, kurangnya kualitas media baik video dan penampilan materi dalam media pembelajaran musikalisasi puisi serta yang paling parah bahwa materi pembelajaran musikalisasi puisi sering kali tidak diajarkan dalam pembelajaran. Hasil telaah buku teks didapati kurangnya materi tentang pembelajaran musikalisasi puisi. Berdasarkan analisis kelas, telaah kurikulum dan telaah buku teks telah ditetapkan media pembelajaran musikalisasi puisi sebagai solusi dari kendala yang ada dan dapat memudahkan guru dalam pembelajaran musikalisasi.

Tahap kedua, pemilihan media pembelajaran dilakukan berdasarkan data dari tahap pertama. Media pembelajaran musikalisasi puisi berbasis *macromedia flash player* menjadi pilihan. Media ini memiliki kualitas video dan suara yang lebih jernih, mudahnya pengaplikasian, kecilnya ukuran media serta pemutaran media tanpa adanya aplikasi lain. Dalam media ini akan menampilkan tentang SK, KD, indikator, materi musikalisasi puisi yang lebih lengkap dengan penggunaan bahasa yang mudah dimengerti oleh siswa, proses pembuatan musikalisasi puisi lengkap dengan beserta

video peraganya dan video contoh musikalisasi puisi dari penggunaan alat sederhana hingga yang mewah, tentunya dengan kualitas gambar dan suara yang jelas. Adanya video motivasi dan testimoni akan melengkapi media ini.

Tahap ketiga adalah pengembangan yang terbagi menjadi dua kegiatan yakni validitas dan uji coba produk media pembelajaran musikalisasi puisi. Validitas dilakukan oleh tiga validator dan satu guru praktisi. (1) validator ahli materi, (2) validator ahli perancang media, validator musik dan seni, serta (4) guru praktisi dalam hal ini adalah guru pembelajar bahasa Indonesia Sekolah Menengah Pertama. Berdasarkan hasil dari validitas untuk media pembelajaran musikalisasi puisi dapat dikemukakan bahwa media ini layak atau valid. Hal ini dikarenakan hasil dari validasi oleh ahli materi mendapatkan presentase 92%, hasil dari validasi oleh ahli perancang media mendapatkan presentase 92%, hasil dari validasi oleh ahli musik dan seni mendapatkan presentase 89%, dan hasil dari validasi oleh Guru praktisi mendapatkan presentase 95%.

Uji coba produk dilakukan pada dua sekolah yakni SMPN 1 Jember sebagai sekolah maju dan SMPN 14 Jember sebagai sekolah berkembang. Uji coba produk terbagi menjadi dua tahap yakni, uji coba produk siswa kelompok kecil dan uji coba produk siswa kelompok besar. Uji coba produk siswa kelompok kecil di SMPN 1 Jember mendapatkan hasil presentase 92% dan uji coba produk siswa kelompok kecil di SMPN 14 Jember mendapatkan hasil presentase 93%. Uji coba produk siswa kelompok besar di SMPN 1 Jember mendapatkan hasil presentase 87% dan uji coba produk siswa kelompok besar di SMPN 14 Jember mendapatkan hasil presentase 91%.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dan pembahasan mengenai pengembangan media pembelajaran musikalisasi yang telah dipaparkan pada bab 4, berikut ini dikemukakan saran untuk pemanfaatan dan pengembangan produk media lebih lanjut.

1) Saran kepada siswa

Melalui media pembelajaran musikalisasi puisi berbasis *macromedia flash player* ini disarankan siswa menjadi lebih kreatif dan lebih semangat serta lebih berani dalam membuat musikalisasi puisi dengan menggunakan alat-alat yang sederhana.

2) Saran kepada Guru Bahasa Indonesia

Melalui media pembelajaran yang memiliki materi dan contoh musikalisasi yang cukup dan baik, guru disarankan memanfaatkan produk media pembelajaran musikalisasi puisi berbasis *macromedia flash player* ini sebagai media pembelajaran materi musikalisasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia dan guru dapat memberikan peluang kepada siswa untuk kreatif dan lebih berkreasi dalam bermusikalisasi puisi.

3) Saran kepada peneliti selanjutnya yang sebidang ilmu

Bagi peneliti sebidang ilmu disarankan untuk mengembangkan konsep serupa untuk K13. Media pembelajaran musikalisasi puisi berbasis *macromedia flash player* ini masih berfokus pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), meskipun dapat pula digunakan dalam pembelajaran yang menggunakan K13.

4) Saran kepada ekstrakurikuler sastra di sekolah

Media pembelajaran musikalisasi puisi ini dapat dijadikan referensi untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan tentang musikalisasi puisi.

5) Saran kepada industri media

Bagi industri media disarankan untuk memperbanyak dan menjual media pembelajaran musikalisasi puisi berbasis *macromedia flash player* ini atau dapat pula melalui sponsor agar dapat disebar luaskan ke sekolah sebagai media pembelajaran dalam produk kaset.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriyanto, Bambang. 2010. Pembuatan Animasi Dengan Macromedia Flash 8. Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan Kementerian Pendidikan Nasional 2010.
- Arsyad, Azhar. 2014. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ashyar, Rayanda. 2012. Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Refensi Jakarta.
- Aqib, Zainal. 2014. Model-model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif). Bandung: Yrama Widya.
- Dwi Arum, Anggraeni. Penerapan. 2013. *Media Berbasis Macromedia Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Diklat Kearsipan Kelas XII Administrasi Perkantoran SMK YOS Sudarso Rembang*. Universitas Negeri Malang.
- Fadli. 2012. *Model Pengembangan Pembelajaran* [Serial Online].
<https://fadlibae.wordpress.com/2012/01/31/model-pengembangan-pembelajaran/> [15 Juni 2016]
- Sabakalek. 2013. *Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia* [Serial Online].
<http://kalias-sabakalek.blogspot.co.id/2013/03/tujuan-pembelajaran-bahasa-indonesia.html> [06 April 2016]
- Sawali. 2010. *Musikalisasi puisi dan pemberdayaan MGMP* [Serial Online].
<http://sawali.info/2010/10/22/musikalisasi-puisi-dan-pemberdayaan-mgmp/> [27 Januari 2016]
- Universitas Negeri Yogyakarta. 2016. *Mengajar Matematika dengan Menggunakan Media Berbasis Macromedia Flash*. [Serial Online].
<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/tmp/mengajar%20matematika%20denga>

[n%20menggunakan%20media%20berbasis%20Macromedia%20Flash_0.pdf](#)
[11 April 2016].

Rya. 2016. *Peran dan Fungsi Media dalam Pembelajaran*. [Serial Online].
<http://youngbloodjogja.blogspot.co.id/2011/06/peran-dan-fungsi-media-dalam.html> [06 April 2016].

Kosasih, E. 2012. *Dasar-dasar Keterampilan Bersastra*. Bandung: Yrama Widya.

Musfiqon. HM. 2015. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.

Munir. 2013. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Nasution, Nurhamidah. 2014. *Pengaruh Penerapan Pembelajaran Inquiry Terbimbing Menggunakan Macromedia Flash Player Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Struktur Atom*. Medan: Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan: UNIMED.

Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Salad, Hamdy. 2014. *Panduan Wacana & Apresiasi Seni Baca Puisi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Salad, Hamdy. 2015. *Panduan Wacana & Apresiasi Musikalisasi Puisi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Suliyana, Rudi dan Cepi Riyana. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: Bumi Rancaekek Kencana.

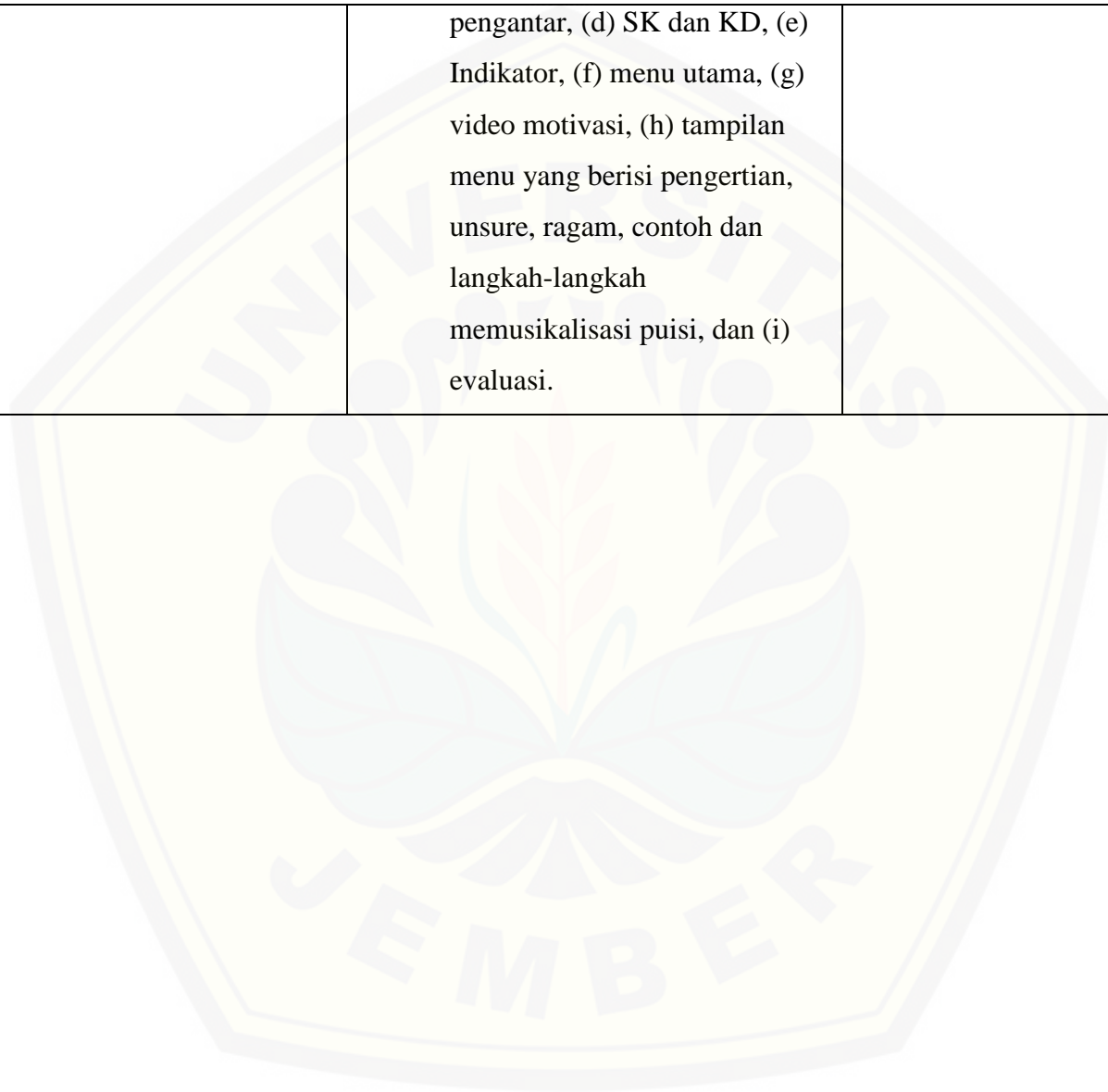
Setyosar, Punaji. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

Tjahjono, Tengsoe. 2011. *Mendaki Gunung Puisi Ke Arah Kegiatan Apresiasi*. Malang: Banyumedia Publishing.

**LAMPIRAN A. MATRIK PENELITIAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MUSIKALISASI
PUIISI UNTUK KELAS IX BERBASIS *MACROMEDIA FLASH PLAYER***

Tujuan	Spesifikasi Produk	Model Pengembangan
<p>Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran musikalisasi berbasis <i>macromedia flash player</i> yang memiliki validitas yang baik. Validitas dinilai dari segi: substansi/isi/kualitas gambar dan video, kebahasaan, dan kegrafikan yang baik</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Produk media yang dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis <i>macromedia flash player</i>. 2) Produk media mengajarkan siswa untuk mengetahui materi musikalisasi puisi dan bagaimana menyajikan musikalisasi puisi dengan baik dan benar dan menggunakan alat-alat yang sederhana. 3) Secara umum, produk media pembelajaran musikalisasi puisi berbasis <i>macromedia flash player</i> ini berisi: (a) judul, (b) profil peneliti, (c) video 	<p>Penelitian ini menggunakan model pengembangan dari Thiagarajan dkk (1974) yang diadaptasi menjadi tiga tahap yakni:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) <i>Define</i> (Penetapan) 2) <i>Design</i> (Perancangan) 3) <i>Develop</i> (Pengembangan)

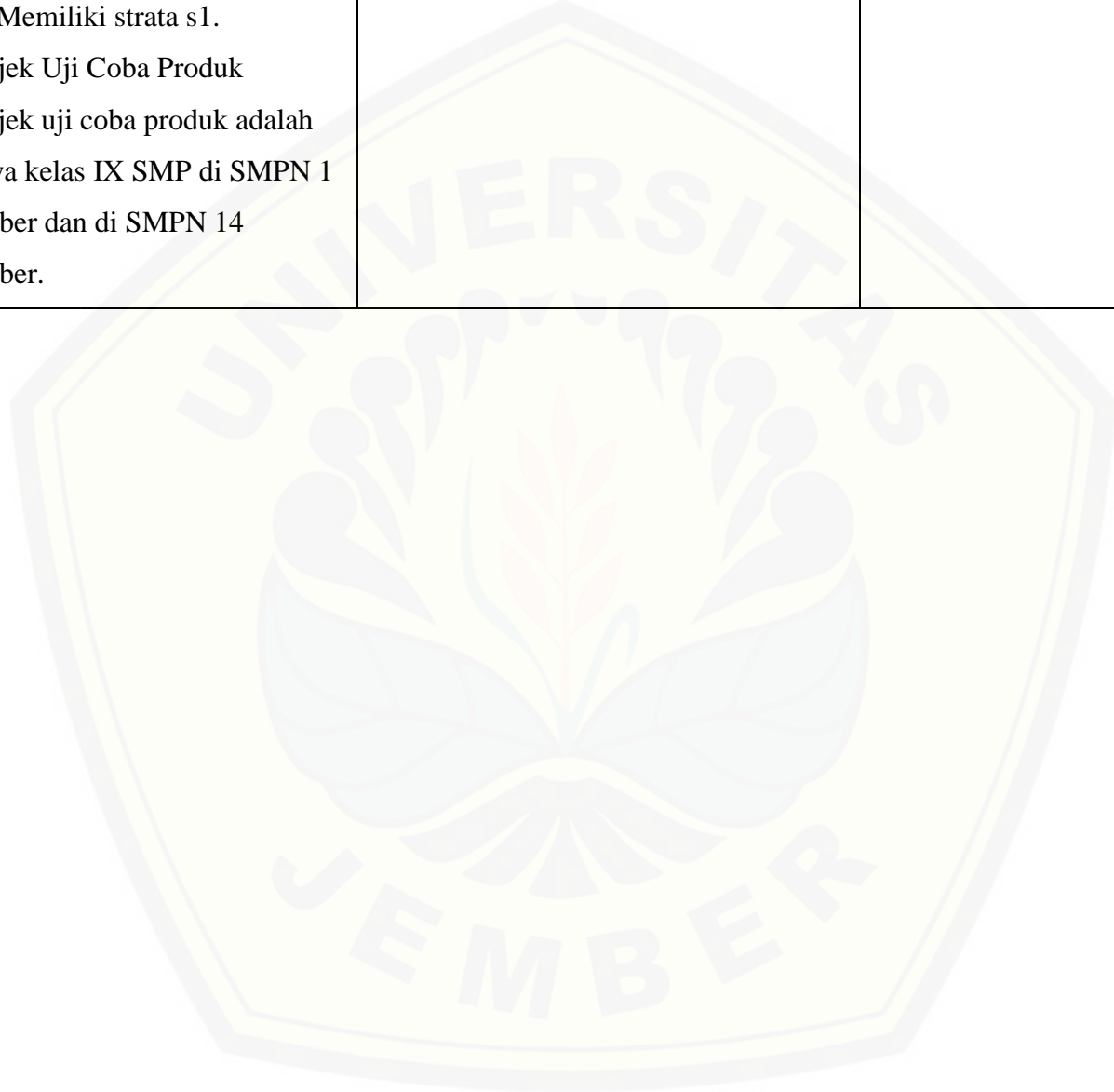
	<p>pengantar, (d) SK dan KD, (e) Indikator, (f) menu utama, (g) video motivasi, (h) tampilan menu yang berisi pengertian, unsure, ragam, contoh dan langkah-langkah memusikalisasi puisi, dan (i) evaluasi.</p>	
--	---	--



Validator dan Subjek Uji Coba	Instrumen Pengumpulan Data	Teknik Analisis Data
<p>1) Validator Ahli Isi Materi</p> <p>a) Memiliki kualifikasi dalam bidang PBSI yang dibuktikan dengan riwayat pendidikan dengan penelitian-penelitian yang pernah dilakukan.</p> <p>b) Memiliki strata pendidikan minimal S2.</p> <p>2) Validator Ahli Perancang Media</p> <p>a) Memiliki kualifikasi dalam bidang IT yang dibuktikan dengan riwayat pendidikan dengan penelitian-penelitian yang pernah dilakukan.</p> <p>b) Memiliki strata pendidikan minimal S2.</p> <p>3) Validate Ahli Musik</p>	<p>1) Instrumen utama adalah peneliti sendiri.</p> <p>2) Instrumen pendukungnya meliputi;</p> <p>a) Dalam proses pengembangan media pembelajaran musikalisasi puisi berbasis <i>macromedia flash player</i> meliputi: pedoman wawancara, pedoman pengembangan dan penelitian.</p> <p>b) Dalam kegiatan validitas berupa lembar validitas produk media pembelajaran.</p> <p>c) Dalam kegiatan uji coba produk untuk mengetahui respon siswa membutuhkan</p>	<p>1) Teknik analisis data dalam peruses pengembangan media pembelajaran berupa data verbal yang didapat dari kegiatan wawancara dengan guru bahasa Indonesia, telaah buku teks, dan analisis kelas serta data numeral yang didapatkan dari instrumen uji produk.</p> <p>2) Analisis dari kegiatan validasi berupa: (a) data verbal yang didapatkan dari komentar yang tertulis dalam lembar validasi , dilakukan dengan cara mencatat poin-poin penting tersebut dan dijadikan sebagai acuan untuk merevisi produk;</p>

<p>a) Memiliki kualifikasi dalam bidang musik yang dibuktikan dengan riwayat pendidikan dengan penelitian-penelitian yang pernah dilakukan.</p> <p>b) Memiliki strata pendidikan minimal S2.</p> <p>4) Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia</p> <p>a. Praktisi adalah guru maple bahasa dan sastra Indonesia kelas IX di SMPN 1 Jember dan guru maple bahasa dan sastra Indonesia kelas IX di SMPN 14 Jember.</p> <p>b. Guru harus memiliki riwayat pendidikan yang sesuai dengan bidang yang diampu.</p>	<p>instrumen angket uji coba produk.</p>	<p>dan (b) data numeral digunakan analisis kuantitatif pada data yang diperoleh dari lembar validasi.</p> <p>3) Analisis data dari kegiatan uji coba berupa respon pengguna bahan ajar yang didapatkan dari angket uji coba produk.</p>
---	--	---

<p>c. Memiliki strata s1.</p> <p>5) Subjek Uji Coba Produk</p> <p>Subjek uji coba produk adalah siswa kelas IX SMP di SMPN 1 Jember dan di SMPN 14 Jember.</p>		
--	--	--



**LAMPIRAN B. TRANSKIP WAWANCARA PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN**

Nama Informan : Astuti, M.Pd.
Sekolah : SMPN 14 Jember

- 1) Bagaimanakah tanggapan Ibu tentang pembelajaran musikalisasi puisi di kelas?

“Selama ini pembelajaran musikalisasi puisi kurang maksimal bahkan seringkali tidak diajarkan. Hal ini tidak hanya terjadi pada saya saja namun juga terjadi teman-teman guru MGMP.”

- 2) Apakah kendala yang selama ini dialami oleh Ibu dalam pembelajaran musikalisasi puisi ?

“Kurangnya pemahaman saya dalam materi musikalisasi puisi, meskipun terbantu dengan adanya buku paket, saya merasa kurang puas dengan materi yang disajikan di buku paket, karena masih banyak tambahan materi untuk memudahkan saya menjelaskan materi kepada siswa. Selain itu, tidak adanya media pembelajaran membuat saya dan teman-teman guru MGMP sulit untuk menjelaskan materi musikalisasi puisi. Saya juga sudah mencoba mencari video tentang musikalisasi puisi, namun tidak ada video yang memiliki kualitas gambar dan suara yang baik.”

- 3) Bagaimana Ibu mengatasi kendala tersebut ?

“Saya sudah mencoba berdiskusi dan mencari alternatif lain seperti halnya menyajikan contoh lagu dari Ebiet G.A.D dan grup band Letto, tapi terkadang saya masih ragu apakah benar lagu tersebut merupakan musikalisasi puisi atau bukan.”

- 4) Menurut Ibu, hal apakah yang dibutuhkan untuk mengatasi kendala tersebut ?

“Saya rasa media pembelajaran komplit yang memuat materi hingga contoh video musikalisasi puisi dengan kualitas gambar dan suara yang akan menjadi solusi dari masalah yang selama ini terjadi”

LAMPIRAN C. INSTRUMEN ANALISIS VALIDITAS AHLI DAN PRAKTISI

Ahli Pembelajaran : Tutut Wirani, S.Pd

No	Aspek	Kriteria	A	B	C	D	E	Total	Skor	Rata-rata
1	Pembelajaran	Sistematika Penyajian	4	4				8	100%	100%
		Penyajian Pembelajaran	4	4	4	4	4	20	100%	
2	Substansi	Keakuratan Teori	4	3				7	88%	92%
		Kelengkapan Materi	4	4				8	100%	
		Kesesuaian Materi	3	4				7	88%	
3	Kebahasaan	Kesesuaian bahasa dengan peserta didik	3					3	75%	92%
		Penggunaan tata bahasa dan ejaan	4					4	100%	
		Kemudahan bahasa dalam memahami materi	4					4	100%	
		Kemudahan bahasa dalam petunjuk evaluasi	4					4	100%	
Skor Total										94%

No	Aspek	Kriteria	A	Total	Skor	Rata-rata
1	Substansi	Keharmonisan antara puisi dan musik	3	3	75%	89%
		Kemampuan video musikalisasi puisi dalam menumbuhkan karakter siswa	4	4	100%	
		Teknik melodi dan vokal	3	3	75%	
		Penampilan video musikalisasi puisi mampu menjadi contoh siswa untuk penampilan musikalisasi	4	4	100%	
		Varian video musikalisasi puisi	4	4	100%	
		Komposisi musical mampu menumbuhkan kreativitas siswa	3	3	75%	
		Video musikalisasi yang disajikan mampu menyampaikan arti atau tafsir dari puisi	4	4	100%	

Skor Total

89%

Ahli Perancang Media : Djoko Supriatno, SS, M.Med. Kom

No	Aspek	Kriteria	A	B	C	D	Total	Skor	Rata-rata
1	Tampilan	Penggunaan warna	4	3	4	4	15	94%	90%
		Penggunaan huruf	4	3			7	88%	
		Penggunaan gambar dan video	3	4			7	88%	
2	Substansi	Keakuratan teori	3	3			6	75%	92%
		Kelengkapan materi	4	4			8	100%	
		Kesesuaian materi	4	4			8	100%	
3	Pemrograman	Kejelasan petunjuk penggunaan program	4				4	100%	95%
		Kemudahan penggunaan	4				4	100%	
		Kemudahan navigasi	4				4	100%	
		Kemudahan penggunaan tombol	4				4	100%	
		Tingkat interaktif siswa dengan media	3				3	75%	
Skor Total									92%

No	Aspek	Kriteria	A	B	C	D	E	Total	Skor	Rata-rata
1	Pembelajaran	Sistematika penyajian	4	4				8	100%	95%
		Penyajian pembelajaran	4	4	3	4	3	18	90%	
2	Substansi	Keakuratan teori	4	4				8	100%	100%
		Kelengkapan materi	4	4				8	100%	

		Kesesuaian materi	4	4				8	100%	
3	Kebahasaan	Kesesuaian bahasa dengan peserta didik	4					4	100%	81%
		Penggunaan tata bahasa dan ejaan	3					3	75%	
		Kemudahan bahasa dalam memahami materi	3					3	75%	
		Kemudahan bahasa dalam petunjuk evaluasi	3					3	75%	
		Skor Total								

LAMPIRAN D. LEMBAR ANGKET ANLISIS UJI COBA PRODUK SKALA KECIL

Siswa Kelompok Kecil : SMPN 1 Jember

No	Nama	L / P	Pembelajaran												Respon Siswa						Pemrograman											
			Substansi	Penyajian Pembelajaran	Kebahasaan	Kreatif				Kegrafikan	Kreatif	Rasa Ingin Tahu	Kerjasama	Menghargai Prestasi	Bersahabat	Kreativitas	Petunjuk Penggunaan	Kemudahan Penggunaan	Kemudahan Navigasi	Kemudahan Penggunaan	Interaktif Siswa dengan Media											
						a	b	c	d													a	b	a	b	a	b	c	a	a	a	a
			a	b	a	b	a	b	a	b	a	b	c	d	a	b	c	d	e	a	b	a	b	a	a	b	c	a	a	a	a	a

1	ANI ND A RA HM A	L	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	
2	DES I FIT RIA NIL AM SA RI	L	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4
3	MU HA MM AD BA GU S AN DI SY AH PUT RA	P	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3
4	MU HA	P	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4

LAMPIRAN G. ANGKET VALIDITAS OLEH AHLI ISI MATERI



LAMPIRAN
LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN MUSIKALISASI PUISI
MENGUNAKAN FLASH
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MUSIKALISASI PUISI
OLEH AHLI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

Penilik:

1. Pada angket ini undipak penyaksi. Perhatikan setiap pernyataan dan berilah Avometer Anda.
2. Komentar atau saran Dapat media diteliti pada lembar yang telah disediakan. Apabila sarpa yang disediakan tidak mencukupi, mohon diteliti pada kertas tambahan yang telah disediakan.
3. Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar Anda akan bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran musikalisasi puisi.

Atas kesediaan Bapak untuk mengisi angket ini, diucapkan terima kasih.

A. PENILAIAN KELAYAKAN SUBTANSI MEDIA PEMBELAJARAN

No	Kriteria	Nilai				Catatan
		1	2	3	4	
1	Sistematika Penyajian a. Komponen utama media pembelajaran musikalisasi ini telah berurutan. b. Konsistensi penyajian dalam media pembelajaran musikalisasi.				√	
2	Penyajian Pembelajaran a. Kegiatan pembelajaran yang dirancang dalam media ini digunakan untuk mencapai SK, KD dan indikator dalam pembelajaran musikalisasi puisi. b. Kejelasan petunjuk belajar digunakan untuk memandu proses pembelajaran siswa. c. Penyampaian materi dalam media pembelajaran membuat aktivitas pembelajaran menuntun siswa untuk mencari tahu/bukan diperintah (konsep materi tidak disajikan secara langsung atau tersurat).				√	Perlu dilengkapi keterangan software macro media flash dan keterangan cara mengoperasikan media pembelajaran ini.

B. PENILAIAN KELAYAKAN SUBTANSI MEDIA PEMBELAJARAN

No	Kriteria	Nilai				Catatan
		1	2	3	4	
1	Keakuratan Teori a. Materi dan langkah memusikalisasi puisi yang disajikan dalam media pembelajaran sesuai dengan konsep-konsep musikalisasi puisi, sehingga mendukung kompetensi siswa kelas IX SMP. b. Video yang disajikan dalam media pembelajaran sesuai dengan karakteristik musikalisasi puisi.				√	Perlu ditugaskan juga capaian pembelajaran yang menyangkut ranah afektif, tidak hanya kognitif dan psikomotoriknya.
2	Kelengkapan Materi a. Materi yang dijabarkan dalam media pembelajaran ini meliputi materi memahami musikalisasi puisi (aspek pengetahuan). b. Materi yang disajikan mampu menuntun menampilkan musikalisasi puisi (aspek keterampilan).				√	
3	Kesesuaian Materi a. Uraian materi yang dijabarkan dalam media ini sesuai dengan kebutuhan siswa untuk memahami dan memusikalisasi puisi. b. Video yang ditampilkan sesuai dengan kebutuhan siswa untuk memahami dan memusikalisasi puisi.				√	

C. PENILAIAN KELAYAKAN KEBAHASAN MEDIA PEMBELAJARAN

No	Kriteria	Nilai				Catatan
		1	2	3	4	
1	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik.				√	
2	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tata bahasa dan ejaan.				√	
3	Materi-materi disajikan dengan menggunakan Bahasa Indonesia yang sederhana, lugas dan komunikatif.				√	Kelugasan perlu dicermati, khususnya menyusun pertanyaan
4	Petunjuk evaluasi disajikan dengan menggunakan Bahasa Indonesia yang sederhana, lugas dan komunikatif.				√	Perlu diperhatikan aspek interaktifnya

Dikembangkan dari BSNP (Badan Standar Nasional Pendidikan)

Komentar dan saran:

1. Perhatikan dengan cermat dalam implementasinya di kelas agar tidak mengarah pada pembelajaran yang bersifat deduktif.
2. Hendaknya memperhatikan aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif agar pembelajarannya berlangsung secara holistik dan komprehensif.

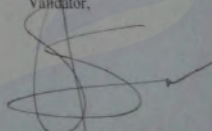
Kesimpulan:

Media Pembelajaran Musikalisasi Puisi berbasis *Flash*:

1. Layak untuk diproduksi tanpa revisi.
2. Layak untuk diproduksi dengan revisi sesuai komentar dan saran.
3. Tidak layak untuk diproduksi

(mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak)

Jember, 15 Januari 2017
Validator,



Siswanto, S.Pd., M.A.
NIP. 19840722201504100

LAMPIRAN H. ANALISIS VALIDITAS OLEH AHLI MUSIK

LAMPIRAN
LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN MUSIKALISASI PUISI
MENGGUNAKAN FLASH
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MUSIKALISASI PUISI
OLEH AHLI MUSIK DAN SENI

Pemantik

1. Pada angket ini terdapat pernyataan. Pertimbangkan setiap pernyataan dan berilah komentar Anda.
2. Komentar atau saran Bapak mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan. Apabila tempat yang disediakan tidak mencukupi, mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.
3. Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar Anda akan bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran musikalisasi puisi.

Atas kesediaan Bapak untuk mengisi angket ini, diucapkan terima kasih.

PENILAIAN SUBTANSI MEDIA PEMBELAJARAN

No	Kriteria	Nilai				Catatan
		1	2	3	4	
1	Video musikalisasi yang ditampilkan memiliki harmonisasi yang sesuai antara musik dengan puisi.			✓		Secara musikal, musik sudah mewakili nuansa dalam isi puisi.
2	Video musikalisasi puisi memiliki nilai yang mampu menumbuhkan karakter kreativitas siswa.				✓	Video tersebut cukup baik dan inspiratif; mampu menumbuhkan kreativitas siswa.
3	Teknik melodi dan vokal dalam video musikalisasi disajikan secara tepat.			✓		Teknik melodi & vokal sudah proporsional.
4	Penampilan musikalisasi puisi dalam video pembelajaran mampu menjadi contoh bagi siswa untuk menampilkan musikalisasi puisi.				✓	Penampilan tersebut sudah baik untuk dijadikan contoh.
5	Varian video musikalisasi puisi yang disajikan dapat dijadikan model siswa untuk belajar mandiri dalam membuat dan menampilkan musikalisasi puisi.				✓	Varian video akan membantu siswa untuk referensi dalam penempatan karya musikalisasi puisi.
6	Komposisi musical (instrument dan alat bunyi-bunyian) yang disajikan dalam video musikalisasi puisi mampu menumbuhkan kreativitas siswa dalam memusikalisasi puisi.				✓	Secara musikal, komposisi tersebut sudah proporsional.
7	Video musikalisasi puisi yang disajikan mampu menyampaikan arti atau tafsir dari puisi.				✓	Melalui musik tersebut arti dan tafsir puisi sudah tersampaikan dg baik.

Komentar dan saran

Saran yang besar, berdasarkan pertimbangan musikal, karya tersebut sudah baik, sudah proporsional, pesan puisi bisa tersampaikan. Untuk pengembangan dari saran, musik dapat lebih dieksplorasi dengan aransemen yang lebih kompleks serta penggunaan instrumen yang lain sehingga nuansa yang dibangun lebih hidup lagi.

Kesimpulan

Media Pembelajaran Musikalisasi Puisi berbasis Flash:

1. Layak untuk diproduksi tanpa revisi
2. Layak untuk diproduksi dengan revisi sesuai komentar dan saran.
3. Tidak layak untuk diproduksi

(mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak)

Jember.....
Validator,

[Signature]
PARAKATA HIDAYATULLAH S.Sr. M.A.
NIP.

LAMPIRAN I. ANALISIS VALIDITAS OLEH AHLI PERANCANG MEDIA

**LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN MUSIKALISASI PUISI
MENYUNDAKAN FLASH
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MUSIKALISASI PUISI
OLEH AHLI PERANCANG MEDIA**

Validator: **DEPTO SUPRIATNO, SS, M. Ped. Kom**
Tanggal: **28-04-2019**

Perujuk:

- Pada angket ini terdapat pernyataan. Perlihatkan setiap pernyataan dan berilah komentar Anda.
- Komentar atau saran Bapak mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan. Apabila tempat yang disediakan tidak mencukupi, mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.
- Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar Anda akan bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran musikalisasi puisi.

Atas kesediaan Ibu untuk mengisi angket ini, diucapkan terima kasih.

A. PENILAIAN KELAYAKAN TAMPILAN MEDIA PEMBELAJARAN

No	Kriteria	Nilai				Catatan
		1	2	3	4	
1	Penggunaan Warna					
	a. Ketepatan pemilihan warna (<i>background</i>)			✓		Sesuai dengan kebutuhan siswa SMP
	b. Komposisi dan kombinasi warna (<i>template</i>)		✓			Komposisi & komposisi warna kurang sempurna
	c. Kecerahan warna <i>background</i> dengan warna tulisan			✓		Cukup bagus
	a. Kecerahan warna <i>background</i> dengan warna tulisan					
2	Penyajian Pembelajaran					
	Penggunaan Huruf					
	a. Ketepatan pemilihan warna, jenis dan ukuran huruf			✓		mudah untuk dibaca
	b. Ketepatan ukuran tombol dan penempatannya			✓		Kombinasi dan komposisi warna kurang sempurna

No	Kriteria	Nilai				Catatan
		1	2	3	4	
1	Penggunaan Gambar dan Video					
	a. Ketepatan ukuran gambar dengan komposisi ukuran tulisan			✓		ukuran dan komposisi gambar kurang sempurna
	b. Kejelasan video baik dalam kualitas gambar dan suara			✓		Bagus
2	Kelayakan Materi					
	a. Materi dan langkah musikalisasi puisi yang disajikan dalam media pembelajaran sesuai dengan konsep-konsep musikalisasi puisi, sehingga mendukung kompetensi siswa kelas IX SMP.			✓		Perlu penambahan detail dalam bentuk rangkuman
	b. Video yang disajikan dalam media pembelajaran sesuai dengan karakteristik musikalisasi puisi.			✓		Bagus, sedikitnya kurang
3	Kelengkapan Materi					
	a. Materi yang dijabarkan dalam media pembelajaran ini meliputi: materi memahami musikalisasi puisi (aspek pengetahuan).			✓		Cukup mampu memberikan informasi
	b. Materi yang disajikan mampu menuntun menampilkan musikalisasi puisi (aspek keterampilan).			✓		
3	Kesesuaian Materi					
	a. Uraian materi yang dijabarkan dalam media ini sesuai dengan kebutuhan siswa untuk memahami dan memusikalisasi puisi.			✓		Cukup mampu memberikan informasi
	b. Video yang ditampilkan sesuai dengan kebutuhan siswa untuk memahami dan memusikalisasi puisi.			✓		mampu memberikan nilai informasi

B. PENILAIAN KELAYAKAN SUBTANSI MEDIA PEMBELAJARAN

No	Kriteria	Nilai				Catatan
		1	2	3	4	
1	Kelayakan Isi					
	a. Materi dan langkah musikalisasi puisi yang disajikan dalam media pembelajaran sesuai dengan konsep-konsep musikalisasi puisi, sehingga mendukung kompetensi siswa kelas IX SMP.			✓		Perlu penambahan detail dalam bentuk rangkuman
	b. Video yang disajikan dalam media pembelajaran sesuai dengan karakteristik musikalisasi puisi.			✓		Bagus, sedikitnya kurang
2	Kelengkapan Materi					
	a. Materi yang dijabarkan dalam media pembelajaran ini meliputi: materi memahami musikalisasi puisi (aspek pengetahuan).			✓		Cukup mampu memberikan informasi
	b. Materi yang disajikan mampu menuntun menampilkan musikalisasi puisi (aspek keterampilan).			✓		
3	Kesesuaian Materi					
	a. Uraian materi yang dijabarkan dalam media ini sesuai dengan kebutuhan siswa untuk memahami dan memusikalisasi puisi.			✓		Cukup mampu memberikan informasi
	b. Video yang ditampilkan sesuai dengan kebutuhan siswa untuk memahami dan memusikalisasi puisi.			✓		mampu memberikan nilai informasi

C. PENILAIAN KELAYAKAN PEMROGRAMAN MEDIA PEMBELAJARAN

No	Kriteria	Nilai	Catatan
1			

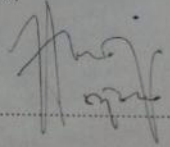
No	Kriteria	1	2	3	4	Catatan
1	Penggunaan Gambar dan Video a. Kejelasan ukuran gambar dengan komposisi ukuran tulisan b. Kejelasan video baik dalam kualitas gambar dan suara					✓ ✓ Bagus
B. PENILAIAN KELAYAKAN SUBTANSI MEDIA PEMBELAJARAN						
1. Kejelasan Teks						
b	Materi dan langkah memusikalisasi puisi yang disajikan dalam media pembelajaran sesuai dengan konsep-konsep musikalisasi puisi, sehingga mendukung kompetensi siswa kelas IX SMP.					✓ Perlu penambahan detail dalam bentuk rangkuman
c	Video yang disajikan dalam media pembelajaran sesuai dengan karakteristik musikalisasi puisi.					✓ Ejayan musikalisasi kurang
2. Kelengkapan Materi						
c	Materi yang dijabarkan dalam media pembelajaran ini meliputi materi memahami musikalisasi puisi (aspek pengetahuan).					✓ Cukup mampu memberikan informasi
d	Materi yang disajikan mampu menuntun menampilkan musikalisasi puisi (aspek keterampilan).					✓
3. Kesesuaian Materi						
a	Uraian materi yang dijabarkan dalam media ini sesuai dengan kebutuhan siswa untuk memahami dan memusikalisasi puisi.					✓ Cukup mampu memberikan informasi
b	Video yang ditampilkan sesuai dengan kebutuhan siswa untuk memahami dan memusikalisasi puisi.					✓ mampu memberitk nilai informasi
PENILAIAN KELAYAKAN PEMROGRAMAN MEDIA PEMBELAJARAN						
0						
o						
Kriteria		Nilai		Catatan		

	1	2	3	4	
1. Kejelasan penampakan penggunaan program					✓ Cukup
2. Kemudahan penggunaan					✓ Cukup
3. Kemudahan navigasi					✓ Simpel
4. Kemudahan penggunaan tombol					✓ Cukup
5. Tingkat interaktif siswa dengan media					✓ Belum sampai terlelasi dan bentuk ukuran nilai

Dikembangkan dari BSNP (Badan Standar Nasional Pendidikan)

Komentar dan saran:
 Berada interaktif, harga simple, mudah dan menarik informasi yang cukup sebagai media pengetahuan bagi si pengguna.
 Desain dan lay out (a) mampu menarik minat untuk pengguna berinteraksi. b) Desain dan lay out kurang menarik komposisi yang baik agar pengguna media interaktif sudah untuk memahami isi materi.

mpulan:
 a) Pembelajaran Musikalisasi Puisi berbasis Flash:
 Layak untuk diproduksi tanpa revisi.
 Layak untuk diproduksi dengan revisi sesuai komentar dan saran.
 Tidak layak untuk diproduksi
 (mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak)

Jember, 20.-09.-20.17
 Validator,

 NIP.

LAMPIRAN J. ANALISIS LEMBAR VALIDITAS GURU PRAKTIKSI

LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN MUSIKALISASI PUISI BERBASIS FLASH MENGENAKAN FLAS
 MEDIA PEMBELAJARAN MUSIKALISASI PUISI
 TIPE GURU PRAKTIKSI

Validator
 Tanggal: 20/07/2020

1. Pula nyata ut, tetapi penyajian. Penjabaran yang penerjemah dan hasil komposisi lagu.

2. Komposisi dan atau hasil nyata tidak bisa belajar yang tidak dilakukan, apabila siswa yang dilakukan tidak membuat, tidak bisa pada saat membuat yang tidak membuat.

3. Penyajian tidak sesuai prosedur dan kerangka kerja yang digunakan untuk memperoleh dan meningkatkan hasil pembelajaran musikalisis puisi.

4. dan kemudian itu untuk menilai agar ini, disajikan secara tepat.

A. PENILAIAN KELAYAKAN SUBTANSI MEDIA PEMBELAJARAN

No	Kriteria	Nilai				Catatan
		1	2	3	4	
1	Kesekutan Teori e. Materi dan langkah musikalisis puisi yang disajikan dalam media pembelajaran sesuai dengan konsep-konsep musikalisis puisi, sehingga mendukung kompetensi siswa kelas IX SMP. d. Video yang disajikan dalam media pembelajaran sesuai dengan karakteristik musikalisis puisi.				✓	
2	Kelengkapan Materi f. Materi yang dijabarkan dalam media pembelajaran ini meliputi: materi memahami musikalisis puisi (aspek pengetahuan). g. Materi yang disajikan mampu membantu menampilkan musikalisis puisi (aspek keterampilan).				✓	
	Kesesuaian Materi a. Uraian materi yang dijabarkan dalam media ini sesuai dengan kebutuhan siswa untuk memahami dan musikalisis puisi. b. Video yang ditampilkan sesuai dengan kebutuhan siswa untuk				✓	

C. PENILAIAN KELAYAKAN KEBAHASAN MEDIA PEMBELAJARAN

No	Kriteria	Nilai				Catatan
		1	2	3	4	
1	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik				✓	
2	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat bahasa dan gaya				✓	
3	Materi-materi disajikan dengan menggunakan Bahasa Indonesia yang sederhana, lugas dan komunikatif				✓	
4	Pengaya evaluasi disajikan dengan menggunakan Bahasa Indonesia yang sederhana, lugas dan komunikatif				✓	

Dikembangkan dari BSNP (Dasar Standar Nasional Pendidikan)

Komentar dan saran:

kesimpulan:
 Media Pembelajaran Musikalisis Puisi berbasis Flash
 1. Layak untuk diproduksi tanpa revisi.
 2. Layak untuk diproduksi dengan revisi sesuai komentar dan saran.
 3. Tidak layak untuk diproduksi
 (mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Ibu)

Jember,.....
 Validator,
 Tutut Winarni, SPd
 NIP. 19681110 199412 2009

**LAMPIRAN K. UJI COBA RESPON SISWA KELOMPOK KECIL DI SMPN
1 JEMBER**



**LAMPIRAN L. UJI COBA RESPON SISWA KELOMPOK KECIL DI SMPN
14 JEMBER**



**LAMPIRAN M. UJI COBA RESPON SISWA KELOMPOK BESAR DI SMPN
1 JEMBER**



**LAMPIRAN N. UJI COBA RESPON SISWA KELOMPOK BESAR DI SMPN
14 JEMBER**



LAMPIRAN O. SURAT IZIN PENELITIAN KE SEKOLAH



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121
Telepon: 0331-334 988, Faks : 0331-332 475
Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor 9:606 /UN25.1.5/LT/2016

17 OCT 2016

Lampiran : --

Perihal : Permohonan Izin Observasi

Yth. Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Panarukan
di Situbondo

Dalam rangka memperoleh data-data yang diperlukan untuk penyusunan Skripsi,
mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini.

Nama : Nur Fajri As-Shodiqi

NIM : 120210402068

Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

bermaksud mengadakan observasi dan penelitian tentang "*Pengembangan Media Pembelajaran Musikalisasi Puisi untuk Kelas IX Berbasis Macromedia Flash Player*" di SMP Negeri 1 Jember yang Saudara pimpin.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian atas perkenan dan kerjasama yang baik disampaikan terima kasih.

a.n Dekan
Pembantu Dekan I,



Dr. Sukatman, M.Pd
NIP.19640123199512100

LAMPIRAN P. ANGKET RESPON SISWA

**ANGKET UJI COBA MEDIA PEMBELAJARAN MUSIKALISASI PUISI
MENGUNAKAN FLASH
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MUSIKALISASI PUISI
OLEH SISWA**

Petunjuk :

- Pada angket ini terdapat pernyataan. Pertimbangkan setiap pernyataan dan berilah komentar Anda.
- Komentar atau saran Adik mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan. Apabila tempat yang disediakan tidak mencukupi, mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.
- Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar Adik akan bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran musikalisasi puisi.

Atas kesediaan Adik untuk mengisi angket ini, diucapkan terima kasih.

A. PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN

No	Kriteria	Nilai				Catatan
		1	2	3	4	
1	Substansi a. Apakah petunjuk dalam media pembelajaran ini mudah dipahami dan diikuti ? b. Apakah video-video dalam media pembelajaran ini mudah dipahami ?			✓		Media ini memiliki petunjuk yang jelas dan mudah dipahami! ✓ IYA,
2	Penyajian Pembelajaran a. Apakah urutan pembelajaran disajikan secara runtut ? b. Apakah kegiatan atau langkah-langkah pembelajara yang ada dalam media pembelajaran dapat memudahkan Adik-adik untuk menyajikan musikalisasi puisi ?		✓			Sudah runtut ✓ IYA, jelas dan mudo

3	Kebahasaan a. Apakah bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran sederhana dan mudah dipahami ? b. Apakah bahasa yang digunakan memungkinkan Adik-adik untuk belajar secara mandiri ?	✓				Bahasa mudah dipahami ✓ IYA,
4	Kegrafikan a. Apakah <i>background</i> dan <i>template</i> dalam media pembelajaran menarik serta mencerminkan pembelajaran musikalisasi puisi ? b. Apakah video-video yang disajikan dalam media ini menarik dan mudah dipahami ? c. Apakah ukuran huruf, jenis huruf dan warna dalam media pembelajaran di desain secara menarik dan mudah dimengerti. d. Apakah perpaduan warna dalam media ini seimbang dan harmonis.	✓				IYA, menarik ✓ IYA, ✓ sangat menarik dan bagus ✓ IYA.

B. RESPON SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN MUSIKALISASI PUISI

No	Kriteria	Nilai				Catatan
		TS	KS	S	SS	
1	Rasa Ingin Tahu a. Media pembelajaran membuat saya berfikir secara mendalam mengenai materi dan keterampilan musikalisasi puisi. b. Media ini membuat saya ingin			✓		IYA, ✓ IYA

	lebih banyak tahu tentang musikalisasi puisi dari referensi lainnya.				
2	<p>Kerja Keras</p> <p>a. Media pembelajaran ini membuat saya bersemangat menyelesaikan tugas tentang musikalisasi puisi</p> <p>b. Saya senang terhadap pembelajaran musikalisasi puisi menggunakan media ini, karena sangat mudah dipahami dan menyenangkan</p>			<p>✓ Dengan media ini saya lebih semangat belajar musikalisasi puisi</p> <p>✓ Dengan media ini saya senang dengan musikalisasi puisi</p>	
3	Menghargai Prestasi Dengan media pembelajaran musikalisasi ini saya dapat menghargai karya orang lain.			✓ Iya,	
4	<p>Bersahabat</p> <p>a. Dengan media pembelajaran ini saya mampu menghargai pendapat teman saya.</p> <p>b. Dengan pembelajaran ini saya mampu berdiskusi menggunakan perkataan dan sikap yang baik.</p>			<p>✓ Iya,</p> <p>✓ Iya,</p>	
5	<p>Kreativitas</p> <p>a. Media pembelajaran ini mampu mengenalkan banyak bunyi</p> <p>b. Media pembelajaran ini mampu membuat saya kreatif menggabungkan banyak alat musik</p> <p>c. Media pembelajaran ini mampu mengenalkan saya ragam genre musik</p>			<p>✓ media ini memberikan banyak contoh yang baik</p> <p>✓ Iya,</p> <p>✓ Iya,</p>	

C. PENILAIAN KELAYAKAN PEMROGRAMAN MEDIA PEMBELAJARAN

No	Kriteria	Nilai				Catatan
		1	2	3	4	
1	Kejelasan petunjuk penggunaan program			✓		
2	Kemudahan penggunaan			✓		
3	Kemudahan navigasi.			✓		
4	Kemudahan penggunaan tombol.			✓		
5	Tingkat interaktif siswa dengan media			✓		

Dikembangkan dari BSNP (Badan Standar Nasional Pendidikan)


Komentar dan saran:

Kesimpulan:

Media Pembelajaran Musikalisasi Puisi berbasis *Flash*:

1. Layak untuk diproduksi tanpa revisi.
 2. Layak untuk diproduksi dengan revisi sesuai komentar dan saran.
 3. Tidak layak untuk diproduksi
- (mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Adik)

Jember, 31 Juni 2017
Responden,


Abdul Aziz Yusuf S

LAMPIRAN Q. AUTOBIOGRAFI



Nur Fajri As-shodiqi lahir di Situbondo, 02 Agustus 1994. Anak ke tiga dari lima bersaudara ini memiliki riwayat pendidikan di TK Al_Hidayah II (1998-2000), SDN 6 Dawuhan (2000-2006), SMPN 1 Panji (2006-2009), dan SMAN 2 Situbondo (2009-2012). Anak dari pasangan Bapak Moh. Jali, S.Pd dan Ibu Sitiwintyah ini semasa Sekolah Dasar ini aktif di kegiatan pramuka. Ketika di SMP aktif di ekstrakurikuler sepak bola. Ketika bersekolah pada jenjang SMA aktif di OSIS, Kegiatan Kerohanian SMADA, musik, dan pernah mengikuti lomba bahasa Jerman di UNESA. Ketika menjadi mahasiswa di Universitas Jember jurusan Bahasa dan Seni Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia aktif dalam Himpunan Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia yang disebut IMABINA, hingga menjabat menjadi wakil ketua himpunan. Selain itu juga terlibat dalam UKM Teater Tiang dan UKM Kesenian Pusat, serta aktif dalam grup Musikalisasi Puisi “Selimut Dingin”.

