

Development of audiovisual animation media of learning vocational art music for mentally disabled

Cecep Permana

Universitas Negeri Padang

Abstract

This research was purposed in creating a product of audio visual animation media for teaching music to mentally disabled students at SLB Negeri 2 Padang. This research method was being used the development research. This research was included the research to make a new product in teaching system. This research was used the approach of ADDIE (analysis, Design, Develop, Implement, Evaluate) model. The data was being gotten from the interviews observations, literature educations and documentations. The technical analysis of data was being held by using analysis technic descriptive qualitative. This technical analysis was gave the result of the development product in teaching media based on multimedia. Furthermore, it was gave the result test for level of validation and reliable of the product to be implemented in teaching vocational art music at subject of marching band of Indonesian raya song. The result of this research was being showed the result of learning and creativity the mentally disabled students in vocational art music learning. This research also aimed To fulfill the standardize of grade and suitable for completeness study of standardize. Besides that the appearance audio visual animation media was used to increase the concentration, communication and expression in responing the subject so that the ability of the student in vocational art music learning was being developed better.

Keywords: learning media, audio visual animation, art music, marching band, mentally disabled student



This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2018 by author

PENDAHULUAN

Anak tunagrahita merupakan individu yang memiliki IQ di bawah rata-rata. Berdasarkan hasil observasi, anak-anak tunagrahita diklasifikasikan menjadi tiga bagian yakni tunagrahita ringan (IQ 50-70), tunagrahita sedang (IQ 25-50) dan tunagrahita berat (IQ dibawah 25). Ciri utama dari anak tunagrahita adalah susah untuk diajak berkomunikasi secara normal dan perlu proses yang lebih lama dalam pembelajaran hal-hal yang baru. Namun, anak tunagrahita masih memiliki rasa sosial sehingga masih dapat untuk diajak bekerjasama dan belajar bersama. (M.Amin, 1995)

Khusus anak tunagrahita ringan yaitu anak dengan kondisi fisik dan bentuk wajah secara umum hampir sama dengan anak normal pada umumnya, namun dalam segi intelektual anak tunagrahita ringan memiliki IQ yang lebih rendah dibandingkan dengan anak normal lainnya. Mereka termasuk kedalam kelompok yang kecerdasan dan adaptasi sosialnya terhambat, namun mereka mempunyai kemampuan untuk berkembang dalam pelajaran akademik, penyesuaian sosial dan kemampuan bekerja. Sedangkan anak tunagrahita klasifikasi sedang dan berat mempunyai perbedaan bentuk wajah dan fisik dibandingkan anak normal pada umumnya. Perbedaan itu terletak pada bentuk wajah anak tunagrahita yang disebut mongoloid.

Dari sudut teori belajar pelaksanaan pembelajaran keterampilan lebih terkait dengan Teori Asosiasiionistik (Hergenhahn & Olson dalam buku "theories of learning". 2008). Dalam hal ini dikemukakan oleh Edwin Ray Guthrie bahwa belajar tindakan membutuhkan praktik atau latihan sebab mengharuskan gerakan yang tepat yang telah diasosiasikan dengan petunjuknya. Guthrie menggambarkan bahwa stimulasi eksternal akan menimbulkan respon nyata dan menghasilkan gerakan nyata. Contoh: telpon berdering, seseorang akan berpaling kearah telepon dan berjalan kearah telepon lalu mengangkat telepon. .

Menurut Permen no 22 tahun 2006 menjelaskan bahwa kurikulum satuan pendidikan untuk anak tunagrahita dari jenjang SDLB sampai SMALB dirancang sangat sederhana sesuai dengan batas-batas kemampuan peserta didik dan sifatnya lebih individual. Artinya bahwa anak tunagrahita diberikan porsi keterampilan lebih banyak disesuaikan kondisi anak. salah satu bentuk pelaksanaan terwujud dalam program vokasional. Dalam program vokasional banyak sekali jenis keterampilan yang diselenggarakan disekolah luar biasa antara lain Tata boga, tata busana, otomotif, griya kayu, keterampilan berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK), seni tari dan seni musik.

Berdasarkan studi pendahuluan melalui studi dokumentasi, observasi, wawancara yang dilakukan pada bulan februari 2017, di SLB Negeri 2 Padang memiliki spesifikasi khusus yakni terbagi atas Program Pendidikan Reguler dan Program Kecakapan Hidup (Life Skill) yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Pemberian keterampilan kecakapan hidup (life skill) yaitu kecakapan intelektual atau akademik dan kecakapan vokasional (vocatioanal skill). Kecakapan vokasional yaitu kecakapan kejuruan artinya kecakapan yang dikaitkan dengan bidang pekerjaan tertentu yang terdapat dimasyarakat. Jenis kecakapan vokasional antara lain seni musik, seni tari, tata boga, tata busana, tata rias, otomotif, griya kayu, TIK, tata rias, dan lainnya.

Pada pembelajaran vokasional seni musik terdapat siswa tunagrahita yang berjumlah 10 orang, terdiri dari tujuh orang siswa laki laki dan tiga perempuan. Randa Friska Pratama, Aidil Saputra, Damai Putra, Hendi , Rivo Chaniago, Toni Harianto dan Habil. Serta 3 orang siswi perempuan yaitu Bunga, Sindi dan Elvi. Peneliti mengamati bagaimana proses pada pembelajaran vokasional seni musik berlangsung diruang tersebut. Dari hasil wawancara dengan seni budaya serta guru pada pembelajaran vokasional seni musik Elisa Mai Suryana, S.Pd. Pada saat pembelajaran vokasional siswa sangat senang dan siswa menjadi bersemangat, materi yang diajarkan yaitu memainkan alat musik drum band lagu Indonesia raya, akan tetapi peneliti melihat adanya permasalahan pada saat pembelajaran berlangsung.

Dalam proses belajar mengajar, strategi yang digunakan guru dalam pembelajaran hanya menggunakan media konvensional, guru hanya mengandalkan metode ceramah dan demonstrasi dalam pemberian materinya tanpa menggunakan alat bantu media lain, sehingga siswa pun terlihat kurang perhatian dan kurang dalam memahami materi. Terlihat pada 20 menit awal pembelajaran siswa bersemangat dan antusias mengikuti pelajaran tetapi itu tidak berlangsung lama, ketertarikan siswa mulai memudar setelah 20 menit berikutnya, siswa terlihat mulai jenuh dan bosan serta tidak bersemangat lagi untuk mengerjakan keterampilannya, berbagai kendala pun muncul seperti ada siswa yang berhenti mengerjakan tugasnya dan mengganggu teman-temannya, ada juga siswa yang keluar masuk kelas, ada yang sibuk dengan pekerjaannya sendiri dan ada juga siswa yang hanya diam saja tanpa memperhatikan lagi pekerjaannya, ruangan menjadi ribut dan gaduh yang juga mengakibatkan siswa kurang paham materi pelajaran yang telah disampaikan guru sehingga pada 20 menit terakhir pada jam pembelajaran keterampilan tadi hanya guru yang meneruskan dengan salah satu seorang siswa yang membantunya..

Dari hasil pengamatan yang telah peneliti lakukan, menunjukkan bahwa ketertarikan siswa pada pembelajaran vokasional seni musik hanya bersifat sementara sehingga pembelajaran yang diberikan guru tidak terserap sepenuhnya oleh siswa. Pengalaman pembelajaran seperti di atas menumbuhkan pemikiran baru bagaimana merancang sebuah pembelajaran yang efektif bagi siswa khususnya tunagrahita ringan sehingga dapat menarik perhatian , meningkatkan motivasi dan meningkatkan hasil belajar siswa pembelajaran vokasional seni musik materi memainkan alat musik drum band lagu Indonesia Raya.

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis memandang penting untuk melakukan sebuah Pengembangan Media Audio Visual Animasi Pada Pembelajaran Vokasional Seni Musik Materi Drum Band Lagu Indonesia Raya Bagi Anak Tunagrahita Ringan di SLB Negeri 2 Padang.

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana validitas media pembelajaran audio visual pada kegiatan pembelajaran vokasional seni musik di SLB Negeri 2 Padang yang dikembangkan? bagaimana praktikalitas media pembelajaran audio visual pada kegiatan pembelajaran vokasional seni musik di SLB Negeri 2 Padang yang dikembangkan? Bagaimana

efektifitas media pembelajaran audio visual pada kegiatan pembelajaran vokasional seni musik di SLB Negeri 2 Padang yang dikembangkan?

Adapun tujuan khususnya adalah: Mengungkapkan validitas dari validitas media pembelajaran audio visual pada kegiatan pembelajaran vokasional seni musik di SLB Negeri 2 Padang yang dikembangkan yang dikembangkan, Mengungkapkan praktikalitas validitas media pembelajaran audio visual pada kegiatan pembelajaran vokasional seni musik di SLB Negeri 2 Padang yang dikembangkan yang dikembangkan. Mengungkapkan efektifitas validitas media pembelajaran audio visual pada kegiatan pembelajaran vokasional seni musik di SLB Negeri 2 Padang yang dikembangkan yang dikembangkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di sekolah luar biasa di Kota Padang yaitu SLB Negeri 2 Padang. data diperoleh melalui observasi, wawancara, studi literatur dan dokumentasi. Media pembelajaran audio visual animasi ini ditujukan bagi anak tunagrahita ringan. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau Research and development. Penelitian ini termasuk kepada penelitian yang menghasilkan produk baru dalam sistem pembelajaran. Menurut Sugiyono (2011) metode penelitian dan pengembangan atau Research and development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Metode pengembangan development research dengan menggunakan pendekatan pengembangan model ADDIE mempunyai beberapa tahapan yaitu tahap analisis (Analysis), tahap desain (design), tahap pengembangan (develop), tahap implementasi (Implementation) dan tahap evaluasi (Evaluate).

Teknik analisis data yang dilakukan adalah menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif yaitu memaparkan hasil pengembangan produk berupa media audio visual animasi, menguji tingkat validasi dan kelayakan produk untuk diimplementasikan pada pembelajaran vokasional seni musik materi drum band lagu Indonesia Raya. Data yang terkumpul diproses dengan cara dijumlahkan, dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Model pembelajaran vokasional seni musik materi drum band lagu Indonesia raya di SLB Negeri 2 Padang menggunakan media audio visual animasi sudah mendapatkan validasi dari ahli media dan ahli materi. Media audio visual animasi materi drum band lagu Indonesia raya bertujuan untuk mempermudah proses pembelajaran, menjadikan pembelajaran lebih efektif dan praktis serta meningkatkan pencapaian hasil dan minat belajar siswa untuk mempelajari dan memainkan alat musik drum band lagu Indonesia raya di SLB Negeri 2 Padang.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru seni budaya serta guru pada pembelajaran vokasional seni musik di SLB Negeri 2 Padang diperoleh beberapa masalah dalam pembelajarannya materi drum band, yaitu siswa sulit memahami materi dan kurangnya minat dan motivasi siswa. Media yang biasa digunakan untuk media pembelajaran hanya berupa video pertunjukan drum band tanpa ada unsur pembelajaran yang terdapat didalam video tersebut, sedangkan siswa sangat membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan membutuhkan penjelasan materi drum band lagu Indonesia raya satu persatu.

Media yang dibutuhkan materi drum band dapat menampilkan pengenalan nama alat musik, fungsi dan bunyi alat musik drum band, serta nama alat pukul dan cara memegangnya. Selanjutnya bagaimana pola ritme dari masing masing alat musik drum band pada lagu Indonesia raya. Siswa bisa berinteraksi dengan media pembelajaran ini dengan cara menjalin komunikasi dengan media yang terdapat di dalam konten media tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan, maka dapat dihasilkan konsep media pada pembelajaran vokasional seni musik materi drum band lagu Indonesia raya di SLB Negeri 2 Padang. Dari hasil konsep yang diperoleh tersebut kemudian dirancang media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan serta mudah dalam proses pembuatan dan penggunaannya yaitu dengan menggunakan media audio visual animasi materi drum band lagu Indonesia raya.

Analisis data pengembangan media audio visual animasi pada pembelajaran vokasional seni musik materi drum band lagu Indonesia raya bagi anak tunagrahita ringan di SLB Negeri 2 Padang dilakukan tahap perancangan media dan analisis data uji coba.

Validasi media audio visual animasi dilakukan oleh validator ahli media pembelajaran yang merupakan dosen Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Padang, yaitu Dr. Syafwandi, M.Sn. Untuk validator dari segi materi merupakan dua orang dosen yaitu dosen Pendidikan Luar Biasa Universitas Negeri Padang, yaitu Dr. Martias Z, S.Pd., M.Pd dan dosen Pendidikan Musik Universitas Negeri Padang, yaitu Agung Dwi Putra, S.Sn., M.Pd.

Berdasarkan paparan dari hasil analisis data pengembangan media audio visual animasi materi drum band lagu Indonesia raya, terdapat beberapa penilaian dalam bentuk persentase dari ahli media, ahli materi, dan responden dalam bentuk kelompok kecil maupun kelompok besar.

Media audio visual animasi materi drum band lagu Indonesia raya menggunakan software adobe flash pro CS 6 dan Maya, media audio visual animasi dikembangkan dengan menggunakan pendekatan proses. Pendekatan proses adalah pendekatan pendekatan yang berorientasi pada proses bukan hasil. Pada pendekatan ini siswa benar-benar menguasai proses. Pendekatan ini penting untuk melatih daya pikir atau mengembangkan kemampuan berfikir dan melatih psikomotor siswa. Dengan mempelajari media tersebut, maka siswa akan terbantu dalam membangun pengetahuannya terhadap pembelajaran drum band lagu Indonesia Raya.

Uji Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Animasi

Pada uji media audio visual animasi pada pembelajaran vokasional seni musik drum band lagu Indonesia Raya ini ahli media memberikan penilaian yang ditinjau dari aspek: (1) Komunikasi (2) Desain Teknis (3) Format Tampilan. Dari aspek-aspek penilaian tersebut terdapat 8 pernyataan yang mendukung penilaian yang akan diberikan oleh media pembelajaran diantaranya, kemudahan memahami program, kejelasan secara teknis dalam materi drum band, penggunaan bahasa, format teks visual, penggunaan gambar, kualitas audio, tampilan media, urutan penyajian. Aspek penilaian untuk ahli materi pembelajaran dapat ditinjau dari aspek : (1) Isi materi dan (2) Strategi pembelajaran.

Tabel 1. Penilaian Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek	Indikator penilaian	Penilaian
1	Komunikasi	Kemudahan memahami program	4
		Kejelasan secara teknis dalam materi drum band lagu Indonesia raya	3
2	Desain Teknis	Penggunaan Bahasa	4
		Format teks dan Visual	4
		Kualitas Gambar	3
3	Format Tampilan	Kualitas Audio	3
		Tampilan Media	3
		Urutan Penyajian	4
Total Skor			$\Sigma X=28$

Tabel 2. Penilaian Ahli Materi

No	Aspek	Indikator penilaian	Penilaian	
			Ahli 1	Ahli 2
1	Isi Materi	1. Kemudahan memahami materi	4	4
		2. Kejelasan secara teknis dalam praktik drum band lagu Indonesia raya	3	4
		3. Kejelasan Materi	4	4
		4. Ketuntasan Materi	4	4
		5. Kesesuaian materi drum band lagu Indonesia raya dengan bentuk asli	4	4
2	Strategi Pembelajaran	6. Kemudahan Memahami Materi	4	4
		7. Kemudahan Penggunaan Media	4	4
Total Skor			$\Sigma X=27$	$\Sigma X=28$

Berdasarkan pernyataan di atas, jumlah skor hasil penilaian dari ahli media pembelajaran adalah sebesar 87,5%, dan ahli materi 1 dan 2 sebesar 96,42% dan 100%. Maka Media audio visual animasi pada pembelajaran vokasional seni musik drum band lagu Indonesia Raya di SLB Negeri 2 Padang dinyatakan layak

untuk digunakan dengan persentase yang terdapat pada angket dari ahli media dan materi yang telah diberi penilaian terhadap produk dari media pembelajaran ini dan beberapa masukan yang diberikan ahli media pada lembar angket, komentar dan saran.

Uji penelitian ini menekankan pada media pembelajaran, validitas media disini dinyatakan valid oleh validator karena media pembelajaran yang dikembangkan telah sesuai dengan materi pembelajaran Vokasional Seni Musik Materi Drum Band di SLB Negeri 2 Padang. Selanjutnya, validitas dan bentuk sajian media dinyatakan oleh validator, karena susunan media audio visual Animasi pada pembelajaran vokasional seni musik materi drum band lagu Indonesia Raya yang dikembangkan telah memenuhi syarat-syarat penyusunan media pembelajaran yang baik.

Hal di atas sesuai dengan pernyataan Angkowo dan Kosasih (2007) yang menyatakan bahwa “dalam memilih media pembelajaran perlu memperhatikan tiga hal yaitu, (1) kejelasan maksud tujuan media; (2) sifat dan ciri-ciri media yang dipilih; (3) adanya sejumlah media yang dapat dibandingkan”.

Tabel 3. Data penilaian uji coba individu

No	Pernyataan	Responden			Jumlah skor
		1	2	3	
1	Kemudahan memahami materi	4	4	4	12
	Kejelasan secara teknis dalam materi drum band lagu Indonesia Raya	4	4	4	12
	Penggunaan Bahasa	4	4	3	11
2	Format teks dan Visual	4	4	4	12
	Kualitas Gambar	4	4	4	12
	Kualitas Audio	4	4	4	12
3	Tampilan Media	4	4	4	12
	Urutan Penyajian	4	4	4	12
Total Skor					ΣX 95

Dari hasil uji coba dalam bentuk praktik kelompok kecil di atas, maka siswa memberikan penilaian terhadap produk media pembelajaran ini setelah mereka uji cobakan pada drum band. Uji coba kelompok kecil terhadap pengembangan media audio visual dalam bentuk animasi materi pembelajaran vokasional seni musik materi drum band dalam kategori valid dan layak digunakan sesuai dengan hasil angket yang diberikan oleh 3 orang responden didampingi guru seni budaya dengan nilai rata 98,96%..

Tabel 4. Data penilaian uji coba siswa dengan media pembelajaran sebelumnya

No	Pernyataan	Responden						Jumlah skor
		1	2	3	4	5	6	
1	Kemudahan memahami materi	3	3	3	3	3	3	18
	Kejelasan secara teknis dalam materi drum band lagu Indonesia Raya	2	2	3	3	2	3	15
	Penggunaan Bahasa	2	2	2	2	2	2	12
2	Format teks dan Visual	2	2	2	2	2	2	12
	Kualitas Gambar	3	2	3	3	2	3	16
	Kualitas Audio	3	3	3	3	3	3	18
3	Tampilan Media	2	3	3	3	2	3	16
	Urutan Penyajian	2	2	2	2	2	2	12
Total Skor								$\Sigma X=119$

Dari hasil penilaian diatas, ada rata-rata tingkat pencapaian hasil belajar materi pembelajaran vokasional seni musik materi drum band lagu Indonesia Raya menggunakan media video pertunjukan saja adalah sebesar 61, 16%. Hasil tersebut masuk kedalam kategori tidak layak untuk meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa. Berdasarkan data diatas dapat disimpulkan materi pembelajaran Vokasional Seni Musik materi drum band lagu Indonesia Raya di SLB Negeri 2 Padang menggunakan media audio visual animasi mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Praktikalitas Pengembangan Media Audio Visual Animasi

Hasil analisis angket ahli media diperoleh bahwa media audio visual animasi pada pembelajaran vokasional seni musik materi drum band lagu Indonesia Raya dikategorikan sangat praktis dalam penggunaannya dalam proses pembelajaran. Ini berarti bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat membantu guru dalam memberikan penjelasan yang benar terhadap pembelajaran vokasional seni musik materi drum band lagu Indonesia Raya.

Dari aspek waktu yang diperlukan dalam pelaksanaannya, media audio visual animasi ini dikategorikan sangat praktis. Media ini berarti dapat membantu guru untuk mengalokasikan waktu untuk menyampaikan materi pada pembelajaran vokasional seni musik drum band lagu Indonesia Raya. Menurut Trianto (2010) "keuntungan media pembelajaran salah satunya menimbulkan persepsi akan sebuah konsep yang sama".

Hasil analisis data angket respon dari siswa mengenai media audio visual animasi pada pembelajaran vokasional seni musik materi drum band lagu Indonesia Raya tergolong sangat praktis, hal ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan media pembelajaran ini disenangi dan dipahami oleh siswa. Siswa termotivasi oleh penyajian materi yang terstruktur, gambar, audio dan video animasi yang terdapat dalam media media tersebut. Hal ini sesuai dengan pendapat angkowo dan kokasih (2007) mengemukakan kelebihan media interaktif adalah: "(1). Mudah dimengerti dan dimengerti; (2) dapat menyalurkan pesan melalui indera penglihatan; (3) media pesan yang disampaikan dituangkan melalui komunikasi visual; (4) memberikan motifasi kepada siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran".

Efektivitas Pengembangan Media Audio Visual Animasi

Aktivitas selama proses pembelajaran merupakan salah satu informasi mengenai tanggapan siswa tentang media audio visual animasi yang digunakan. Aktifitas siswa merupakan kegiatan atau perilaku yang terjadi selama proses pembelajaran. Menurut Sriono dalam yasa, (2008), "aktifitas adalah segala kegiatan yang dilaksanakan baik secara jasmani atau rohani.

Kegiatan-kegiatan yang dimaksud adalah kegiatan yang mengarah pada proses belajar seperti bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas-tugas, dapat menjawab guru, dan bisa bekerjasama dengan siswa lain, serta tanggung jawab tugas terhadap tugas yang diberikan, selain itu siswa juga bisa mempelajari materi-materi drum band lagu Indonesia Raya dimana saja".

Dalam penelitian pengembangan ini aktifitas yang diamati oleh peneliti secara proses pembelajaran antara lain: siswa mengikuti instruksi, siswa memperhatikan dengan serius, tanya jawab dengan guru, tanya jawab antar siswa dan melakukan latihan sesuai dengan materi yang disajikan dalam media audio visual animasi.

Aspek pengamatan tanya jawab dengan guru, latihan secara individu dan secara kelompok berada pada kategori baik, sehingga bisa disimpulkan proses pembelajaran menggunakan media audio visual animasi berhasil meningkatkan aktifitas siswa. Untuk memperhatikan dengan serius dan melakukan latihan secara individu dan secara berkelompok pada media audio visual animasi berada pada kategori sangat baik. Sedangkan pengamatan mengikuti instruksi dalam menggunakan media audio visual animasi berada pada kategori baik.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media audio visual animasi sangat berhasil meningkatkan aktivitas siswa. Analisis hasil belajar digunakan untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa pada materi pembelajaran vokasional seni musik materi drum band lagu Indonesia Raya dengan menggunakan audio visual animasi, diakhir pembelajaran siswa diberikan materi praktek dalam bentuk individu dan secara berkelompok dan ditampilkan pada upacara bendera setiap hari senin serta diperhatikan oleh seluruh teman-temannya. Trianto (2010) mengemukakan "tes hasil belajar merupakan butir tes yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran"

Hasil belajar siswa pada materi pembelajaran vokasional seni musik materi drum band lagu Indonesia Raya memenuhi standar penilaian dan sesuai dengan ketuntasan yang telah ditetapkan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media audio visual animasi pada pembelajaran vokasional seni musik materi drum band lagu Indonesia Raya dapat meningkatkan hasil belajar siswa, valid, efektif, dan praktis sesuai dengan penilaian dari ahli dan validator.

Pengembangan media pembelajaran audio visual animasi dapat diharapkan memiliki konsekuensi implikasi terhadap prestasi, hasil dan motivasi belajar yang menjadi pokok bahasan dalam penelitian ini. Hasil penelitian ini merupakan kontribusi yang bermanfaat bagi sekolah, guru, dan siswa. Adapun konsekuensi

implikasi disajikan berdasarkan hasil penggunaan media dan juga sesuai dengan komentar kepala sekolah, guru dan siswa saat wawancara sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah Luar Biasa Negeri 2 Padang penelitian ini menunjukkan bahwa media audio visual animasi dapat membantu siswa tunagrahita ringan bisa ikut serta memainkan alat musik drum band lagu Indonesia raya pada kegiatan upacara bendera. .
2. Bagi guru dapat membantu dalam penyampaian materi pembelajaran drum band lagu Indonesia raya dan media audio visual animasi dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan sehingga siswa lebih memahami materi yang diajarkan.
3. Bagi siswa, dapat meningkatkan konsentrasi, komunikasi dan percaya diri. Dengan harapan siswa lebih terpacu untuk semangat belajar dan berprestasi di bidang musik.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data hasil yang telah diuraikan atas pengembangan media pembelajaran yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan media pada pembelajaran drum band lagu Indonesia Raya bagi anak tunagrahita ringan di SLB Negeri 2 Padang berisikan video-video pembelajaran dengan menggunakan media audio visual animasi layak digunakan untuk mendukung pembelajaran vokasional seni musik. Media audio visual animasi telah diuji kelayakannya oleh ahli media, ahli materi dan hasilnya valid layak digunakan. Uji coba pun dilakukan dengan uji coba secara individu dan secara kelompok besar. Dari hasil uji coba media audio visual animasi ini dinyatakan mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan membuat proses belajar mengajar menjadi efektif dan praktis. Setelah dilakukan semua uji kelayakan, media audio visual animasi materi drum band lagu Indonesia Raya untuk kebutuhan pada pembelajaran vokasional seni musik bagi anak tunagrahita ringan mampu meningkatkan pencapaian hasil belajar dan menaikkan daya tarik siswa untuk mempelajari materi jika dibandingkan dengan media pembelajaran sebelumnya.

REFERENSI

- Amin, Moh. (1995). Ortopedagogik ATG. Bandung:Dikti
- Angkowo, R., & Kosasih, A. (2007). Optimalisasi Media Pembelajaran. Jakarta : PT. Grasindo
- Arikunto, S.(2005). Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta Bumi Aksara
- Erfan,A. (2015). Pembelajaran Musik Untuk Anak Tunagrahita Di Bengkel Musik Sekolah Luarbiasa Negeri Semarang. Semarang: Universitas Negeri Semarang
- Hergenhahn B.R. & Olson Matthew H. 2008. Theories of learning. Terjemahan: Triwibowo B.S, Jakarta: Kencana PrenadaMedia Grub
- Indonesia, R (2016). Undang-Undang No.8 Tahun 2016 tentang penyandang disabilitas. Jakarta: Sekretariat negara
- Munir. 2008. Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Bandung: Alfabeta
- Mustika, S. A. (2016). Notasi Balok Berwarna Untuk Perangsang Konsentrasi Anak Autis. Bandung: Prodi Pendidikan Seni SPs UPI.
- Okta, F.F. (2017) ”Media Pembelajaran CD Interaktif Pada Pembelajaran Ekstrakurikuler Praktik Gandang TAsa. Padang. Universitas Negeri Padang
- Oktoria Y.S (2013) Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Kemandirian Siswa Belajar Seni Budaya Padang. Universitas Negeri Padang
- Sugiyono. (2011). Metode Penelitian Pendidikan. Pendekatan Kuantitatif, kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. (2010). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif- Progesif. Jakarta : Kencana.