



Pengemasan Materi Musik Tradisional Andung-Andung Batak Toba Berbasis Audio-Visual Di Kelas VIII-4 SMPN 2 Bandar Khalipah Serdang Bedagai

Maria Renata Silitonga^{1)*}, Herna Hirza²⁾

^{1,2)} Prodi Pendidikan Musik, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Medan, Indonesia

*Corresponding Author

Email : silitongamaria17@gmail.com

ABSTRAK

Pengemasan materi musik tradisional andung-andung batak toba akan menjadi acuan, sedalam apa pemahaman peserta didik terhadap Musik Tradisional Sumatera Utara. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana tahap pengemasan dan efektivitas dari pengemasan materi yang dilakukan. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D), dengan model ADDIE (*Analisis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Data yang diperoleh didapat dari hasil pemberian angket dan pretest-postest kepada peserta didik. Efektivitas pengemasan materi pada peserta didik memperoleh hasil: 1) Pretest 46,629%, dengan kategori Cukup Efektif, 2) Uji Coba 1 64, 51613% dengan kategori Efektif, 3) Postest 88, 06452% dengan kategori Sangat Efektif. Uji N-Gain menunjukkan bahwa Pengemasan Materi Musik Tradisional Andung-Andung Batak Toba Berbasis Audio-Visual Sangat Efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar, dengan hasil persentase > 75%

ABSTRACT

The packaging of traditional music materials for Toba batak andung will be a reference, how deep the students' understanding of North Sumatra Traditional Music is. The purpose of this study is to find out how the packaging stage and effectiveness of the packaging material are carried out. The research method used is Development or also known as Research and Development (R&D), with the ADDIE (Analisis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model. The data obtained was obtained from the results of giving questionnaires and pretests to students. The effectiveness of media use in students based on obtaining results: 1) Pretest 46.629%, with the category of Quite Effective, 2) Trial 1 64, 51613% with the category of Effective, 3) Postest 88, 06452% with the category of Very Effective. The N-Gain test showed that the Packaging of Traditional Music Materials of Audio-Visual Based Batak Toba Andung was Very Effective to improve learning outcomes, with a percentage result of > 75%

KATA KUNCI

Pengemasan;
Musik
Tradisional;
Andung-
Andung; Batak
Toba; Audio
Visual.

This is an open
access article
under the CC-
BY-SA license



KEYWORDS

Packaging;
Tradisional
Music;
Andung-
Andung; Batak
Toba; Audio
Visual.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan wadah untuk menuangkan ilmu pengetahuan berdasarkan keterampilan serta didukung perkembangan teknologi. Seorang tenaga pendidik sangat besar perannya dalam dunia pendidikan. Pada pendidikan, media pembelajaran adalah alat yang sangat dibutuhkan untuk memaksimalkan pendidikan tersebut. Khususnya pada pengemasan materi ajar yang akan diberikan kepada peserta didik. Secara umum pengemasan merupakan sebuah wadah untuk menyimpan benda. Wadah untuk mengemas diharapkan memiliki tampilan yang indah dan menarik, selain untuk memberi ciri khas pada produk, dapat juga menarik minat konsumen. Pengemasan memiliki fungsi serta peranan yang sangat penting dalam sebuah produk, karena tidak hanya sebagai identitas produk, namun juga sebagai penghias produk, media promosi, piranti monitor, media penyuluhan produk, dan juga sebagai informasi yang akurat dalam proses pemutusan pembelian produk sesuai klasifikasi produk, Sulaiman Ismail (2021: 3). Kemasan yang kreatif dan inovatif, juga dapat menarik minat konsumen dengan mudah, serta memberi keuntungan kepada produsen.

Awalludin (2017: 18) menyatakan bahwa pengemasan memiliki peranan yang sangat penting dalam rencana pembuatan letak informasi dari bahan ajar, ini bertujuan untuk meningkatkan minat serta ketertarikan terhadap bahan ajar tersebut. Pengemasan materi ajar merupakan hal yang perlu di pahami serta diterapkan tenaga pendidik, selain untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, dapat juga melatih tenaga pendidik memberi inovasi pembelajaran yang baru di kelas. Pengemasan yang terkoordinasi dalam mempersiapkan barang untuk didistribusikan akan menunjang efektivitas sajian produk. Pengemasan materi ajar yang tidak menarik akan sulit diterima dan dicerna peserta didik, sehingga menurunkan minat belajar sehingga Pengemasan materi ajar dapat dijadikan kunci untuk memudahkan tenaga pendidik menyampaikan materi ajar.

Dalam dunia pendidikan, pengemasan mengacu pada perancangan kegiatan pembelajaran, yang dimana, hasil dari pengemasan tersebut akan dikontribusikan kepada peserta didik, dalam berbagai bentuk media pembelajaran. Suroso Panji, dkk (2018:136) menyampaikan bahwa *The learning process is expected to continue to be able to develop and be able to produce innovative learning products that are able to compete and be able to answer challenges and be able to meet educational needs in the community.* Yang artinya, Proses pembelajaran diharapkan dapat terus berkembang dan mampu menghasilkan produk pembelajaran inovatif, yang mampu bersaing dan mampu menjawab menantang dan memenuhi kebutuhan pendidikan di masyarakat. Pembelajaran yang inovatif berupa kreatifitas pengemasan materi ajar diharapkan dapat mencapai pembelajaran yang efektif juga efisien, karena pada umumnya siswa-siswi lebih mengutamakan tampilan yang menarik dan mudah dimengerti, terlebih pada bidang studi seni budaya di sekolah, yang sangat mengutamakan kreatifitas dalam pengemasan materi ajarnya. terlebih pada bidang studi seni budaya di sekolah, yang sangat mengutamakan kreatifitas dalam pengemasan materi ajarnya.

Pembelajaran Seni Budaya merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang wajib dipelajari di sekolah, Baik dijenjang SD, SMP, dan SMA. Sebagaimana yang dipaparkan oleh Daryanti, dkk (2019:2) untuk meningkatkan rasa cinta terhadap Seni dan Kebudayaan, mata pelajaran seni budaya memiliki peranan yang sangat penting, selain untuk meningkatkan kreativitas peserta didik pada bidang Seni dijenjang pendidikan.

Bidang Studi Seni Budaya mencakup 4 cabang Seni, yakni Seni Rupa, Seni Musik, Seni Drama/Teater Dan Seni Tari. Keempat cabang tersebut masing-masing memiliki peranan penting dalam kebudayaan, salah satunya adalah pendidikan Seni Budaya dapat diintegrasikan sebagai pendidikan yang membangun karakter peserta didik melalui kebudayaan lokal dari setiap daerah. Selain itu, salah satu materi pada pembelajaran Seni Budaya yang cukup dominan dipelajari, adalah materi seni Musik. Salah satu materi yang tak luput dipelajari oleh peserta didik adalah, materi musik tradisional.

Kemajuan ilmu pengetahuan memberikan pengaruh terhadap cara berpikir masyarakat, khususnya pada pelajar. Salah satu dampak yang terlihat adalah kurangnya pemahaman peserta didik terhadap musik tradisional sukunya sendiri. Musik tradisional dapat didefinisikan sebagai musik turunan dari sekelompok masyarakat yang ditampilkan pada upacara adat sesuai aturan tradisi. Sumatera utara merupakan salah satu provinsi yang memiliki musik tradisional yang beragam di tiap etnisnya. Sumatera utara sendiri terdiri dari 8 etnis, dengan keberagaman seni masing-masing. 8 etnis tersebut terdiri dari, Batak Toba, Batak Karo, Batak Angkola, Batak Simalungun, Batak Pak-pak, Mandailing, Nias, Melayu. Salah satu etnis Sumatera Utara yang memiliki musik tradisional yang paling mencolok dan lebih diketahui masyarakat umum yakni batak Toba dengan musik tradisional andung-andung.

Nyanyian andung-andung batak Toba sering dilantunkan pada upacara adat kematian. Sihombing Herdiana (2020: 174) mendefinisikan andung-andung sebagai *lamentation, screaming or humming heart that is strung in a literary poem and spontaneous song, as an expression of deep feelings due to suffering and sorrow.* Umumnya lirik pada andung-andung diucapkan secara spontan yang diiringi tangisan pilu keluarga yang ditinggalkan. Lirik tersebut biasanya berisi tentang kebaikan-kebaikan seseorang yang telah berpulang serta ucapan kasih sayang. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Siregar Marthalina Butet, dkk (2020:75) pada jurnalnya yang mengungkapkan, *sipangandung* akan merasakan kesedihan yang dalam dan mengucapkan kalimat yang memiliki makna, berkaitan dengan kebaikan maupun penderitaan si jenazah dimasa hidupnya.

Della rosa panggabean (2022;30) menuturkan bahwa sejatinya, andung-andung memiliki beberapa jenis ikon, ikon tersebut berupa gerakan tangan secara teratur dan berulang-ulang, yang diarahkan kepada jenazah, gerakan tersebut memiliki makna untuk mengambil *sahala*/berkat dari jenazah yang kemudian akan diarahkan kepada si pengandung, sebutan untuk gerakan ini adalah *mangalap tondi na mate/ mangaalap sahala na mate*. Selain gerakan, andung-andung juga sering diiringi raungan. Raungan tersebut biasanya menunjukkan seberapa besar rasa sakit keluarga yang ditinggalkan. Tak jarang seseorang yang me-ngandung secara *over power* akan kelelahan sehingga berakhir pingsan.

Adapun aturan tidak tertulis terkait dengan andung-andung, dimana meng-andung merupakan sebuah keharusan bagi masyarakat batak Toba, yang wajib dilantunkan keluarga yang ditinggalkan. Selain anggota keluarga, andung-andung juga bisa dilantunkan oleh *ale-ale* (sahabat karib), dan *dongan sahuta* (teman sekampung), dimana itu merupakan bentuk kepedulian masyarakat dan rasa cinta pada yang berpulang. Pada dasarnya meng-andung tidak memiliki batasan usia, baik itu anak-anak, remaja, dewasa, diberi hak untuk melantunkan andung-andung. Namun di era sekarang ini, generasi muda

Toba mulai tidak tertarik dengan tradisi andung-andung ini, disebakan cara menyanyi andung-andung ini cukup susah karena harus dinyanyikan dengan suara tinggi dan cengkok rumit. Untuk mengatasi masalah tersebut, salah satu upaya agar generasi muda Toba tidak melupakan tradisi andung-andung ini adalah mengemasnya menjadi tampilan yang menarik kedalam bentuk *Audio-visual*, karena media pembelajaran ini adalah alat yang tepat untuk mengemasnya. Sejalan dengan pendapat Widiastuti Uyuni, Ddk (2020:85) yang menyatakan bahwa, media pembelajaran merupakan alat komunikasi antara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*), seperti televisi, film, diagram, bahan cetak, dan lain-lain. Hal ini menunjukkan adanya hubungan antara media dengan pesan dan metode. Syarifuddin, dkk (2022: 31) menguraikan kembali bahwa pengajaran dengan menggunakan media audio visual dapat mengaktifkan pendengaran serta penglihatan peserta didik.

Audio serta *visual* dapat memberi rangsangan pada perasaan, perhatian, pikiran, dan keinginan peserta didik untuk menciptakan proses pembelajaran yang *efisien* dan *efektif*. Selain dapat mempermudah pemahaman peserta didik, media pembelajaran *Audio-visual* juga dapat menarik perhatian siswa untuk lebih menikmati materi ajar. Pada materi pembelajaran seni musik, media pembelajaran audio-visual dapat digunakan untuk mengemas berbagai materi ajar seni musik. Suryati (2016:3) mengemukakan bahwa pembelajaran yang menggunakan media audio visual dengan menampilkan pertunjukan musik, baik pertunjukan musik tradisi serta musik modern bertujuan untuk membuat siswa semakin terfokus, terinspiratif serta bisa melihat tayangan video pertunjukan musik lebih banyak, meski tidak harus melihat secara langsung (*live*). Terkhususnya pada bidang *study* seni budaya. Dimana visual dan bunyi sangatlah dibutuhkan untuk merangsang daya kembang berpikir peserta didik.

Adapun kelebihan dari media audio visual adalah:

1. Dapat menyampaikan materi dengan lebih standar
2. Pembelajaran terasa lebih menarik.
3. Tercipta proses pembelajaran yang interaktif.

Sedangkan kekurangan dari media audio visual adalah:

1. Tidak dapat digunakan diberbagai sekolah, terlebih pada sekolah yang minim fasilitas alat-alat elektronik.
2. Media audio visual ini tidak akan menarik jika guru tidak berpartisipasi dengan aktif.
3. Biaya produksi yang sedikit tinggi

Berdasarkan hasil observasi Peneliti di lapangan, peneliti merasa tertarik untuk meneliti serta mengemas musik tradisional andung-andung batak toba dalam bentuk *Audio-visual*, dimana tujuan nya untuk mengetahui pemahaman peserta didik kelas VIII SMPN 2 Bandar Khalifah mengenai musik tradisional tersebut. Maka dari itu, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul **“Pengemasan Materi Musik Tradisional Andung-Andung Batak Toba Berbasis Audio-Visual di Kelas VIII SMPN 2 Bandar Khalifah, Serdang Bedagai”**

METODE PENELITIAN

Metode penelitian memiliki tujuan untuk menemukan, membuktikan dan mengembangkan ilmu pengetahuan mengenai apa yang akan diteliti. Sehingga Berdasarkan hasil dari pengamatan penulis, penelitian ini akan menggunakan metode penelitian Pengembangan atau disebut juga dengan *Research and Development* (R&D). Dimana, penelitian ini bertujuan sebagai pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan media Audio-Visual. Sugiyono (2019: 752) mendeskripsikan metode penelitian pengembangan sebagai metode yang digunakan untuk menghasilkan produk dan bagaimana keefektifan tersebut akan diuji. Pada penelitian ini, model yang akan digunakan adalah model ADDIE. Model pengembangan ini dipromotori oleh Dick and Carry (1996) dan secara sistematis, model pengembangan ini berpijak pada sebuah landasan teoritis desain pembelajaran yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengemasan Materi Musik Tradisional Adung-Andung Batak Toba Berbasis Media Audio-Visual

Beberapa tahapan pengemasan materi musik tradisional andung-andung batak toba, yakni:

A. Tahap Pengemasan Produk

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah R&D (*Research and Development*) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Adapun hasil dari Beberapa tahapan yang dilakukan untuk menghasilkan produk, yakni:

1. Analysis (Analisis)

a. Analisis kurikulum dan Kebutuhan

Sebagaimana yang sudah penulis telusuri di lapangan, bahwa kurikulum yang digunakan di SMPN 2 Bandar Khalipah, terkhusus nya di kelas VIII-4, Mata Pelajaran Seni Budaya adalah, kurikulum merdeka. Seperti yang diketahui bahwa kurikulum merdeka adalah kurikulum yang memuat beragam konten yang lebih optimal pada sistem bahan pengajaran, dimana bertujuan untuk mengembangkan minat belajar dan potensi pada peserta didik.

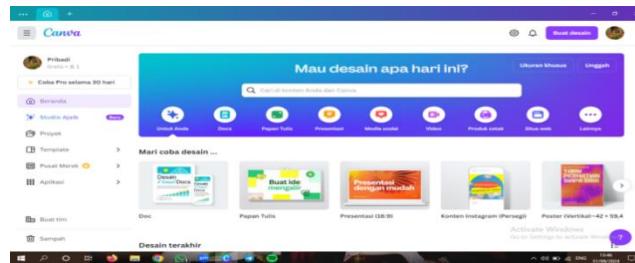
b. Analisis Peserta Didik

Pada analisis ini, penulis mengidentifikasi para peserta didik yang akan dijadikan sebagai sampel, yakni kelas VIII-4. Memahami karakteristik peserta didik adalah hal yang perlu di lakukan tenaga pendidik, agar dapat menyesuaikan kebutuhan peserta didik

2. Design (Perancangan)

Untuk menghasilkan media yang bagus dan optimal, dibutuhkan sekali perangkat lunak yang mumpuni dalam hal mendesign. Pada penelitian ini, Penulis menggunakan aplikasi Canva untuk mengedit media pembelajaran yang akan diterapakan. Alasan Penulis

menggunakan *Canva*, karena *software* tersebut benar-benar membantu dan memiliki fitur yang lengkap. *Canva* akan mengedit tampilan animasi menggunakan berbagai *template* yang bagus dan sesuai. Berikut ini adalah Tampilan *Software* Yang Digunakan untuk mendesign media berbasis audio-visual, serta tahap-tahap pengeditan:



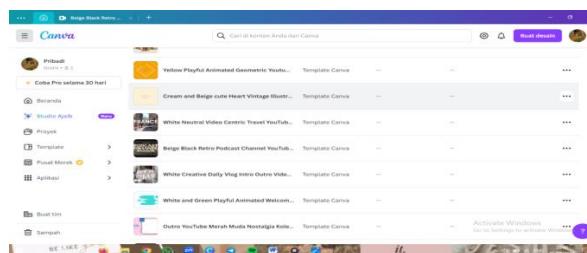
Gambar 1 Tampilan Software Yang Digunakan
Dok.(1) Pribadi Maria Silitonga, 2024.

1. Double klik untuk membuka aplikasi *Canva* pada *deskop*.



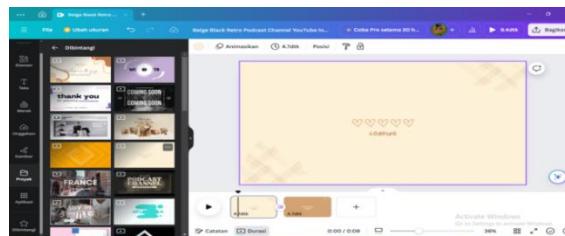
Gambar 2 Langkah membuka software *Canva*
Dok. (2) Pribadi Maria Silitonga, 2024

2. Selanjutnya pilih menu *template*, kemudian klik *template* yang akan digunakan. Untuk template pertama yang akan digunakan adalah, *Cream & Beige Cute Heart Vintage Illustration*.



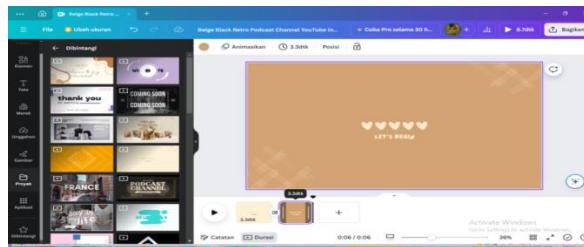
Gambar 3 Memilih Template
Dok.(3) Pribadi Maria Silitonga, 2024

3. Tampilan pembuka vidoio.



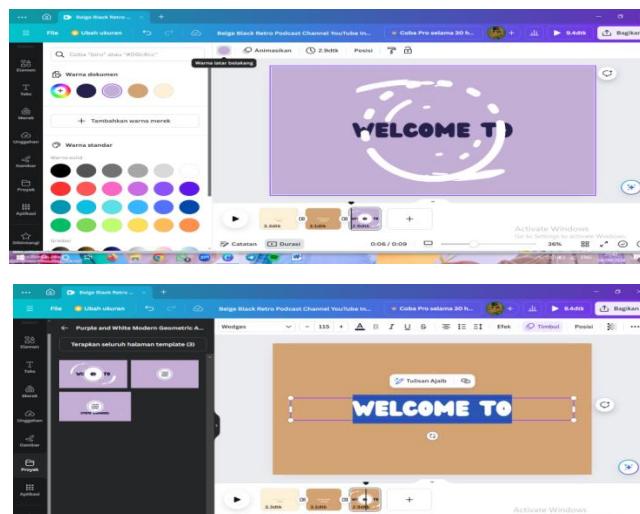
Gambar 4 Tampilan
Dok.(4) Pribadi Maria Silitonga, 2024.

-
4. klik menu Proyek > *Template* > Dibintangi, untuk memilih template vidio yang akan digunakan.



Gambar 5 Langkah Membuka Template
Dok.(5) Pribadi Maria Silitonga, 2024.

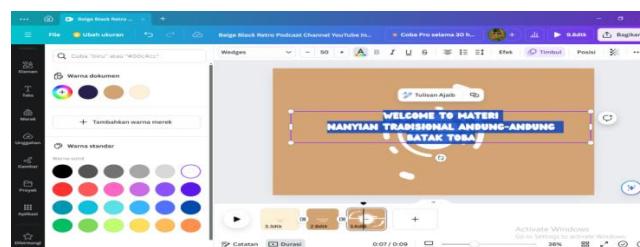
5. Klik tambahkan halaman, kemudian pilih *template* selanjutnya yang akan digunakan. Untuk menyesuaikan warna latar belakang vidio dengan yang sebelumnya, klik menu ‘latar belakang’ yang terletak di bagian atas.



Gambar 6 Langkah Untuk Mengubah Latar Belakang
Vidio.

Dok.(6) Pribadi Maria Silitonga, 2024.

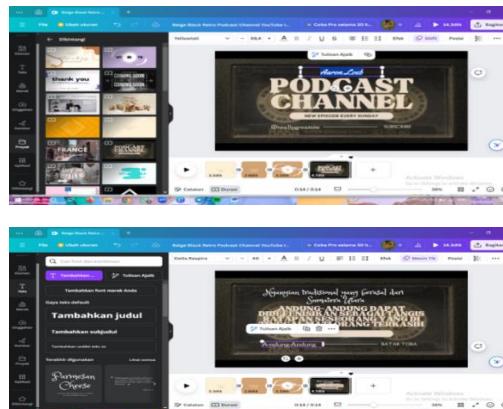
6. Selanjutnya, untuk mengedit teks, double klik teks yang berada di tengah. Blok seluruh teks untuk mengubah jenis, ukuran dan warna *font*.



Gambar 7 Langkah Untuk Mengubah Jenis,
Ukuran Dan Warna Font.

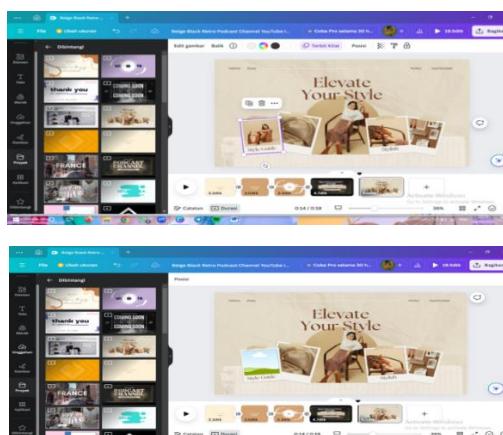
Dok.(7) Pribadi Maria Silitonga, 2024.

-
7. Kembali ke menu Proyek > Template > Dibintangi, untuk memilih template yang akan digunakan pada halaman video selanjutnya. Lalu, edit kembali teks dengan mengetikkan hal yang berkaitan dengan materi, dilanjut dengan memblok seluruh teks untuk mengubah jenis, ukuran dan warna *font*.



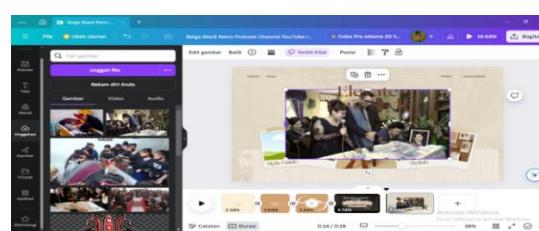
Gambar 8 Tampilan Materi
Dok.(8) Pribadi Mara Silitonga, 2024

8. Pilih template video selanjutnya, dengan menggunakan cara sebelumnya, klik menu Proyek > Template > Dibintangi. Setelahnya klik gambar dan klik hapus gambar tanpa menghilangkan frame.



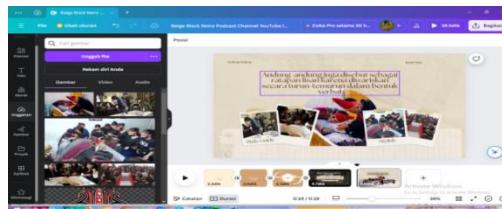
Gambar 9 Langkah Menghapus Gambar
Dok.(9) Pribadi Maria Silitonga, 2024.

9. Setelah gambar dihapus, klik menu ‘Unggahan’ dan klik gambar untuk menambahkan. Lakukan secara berulang.



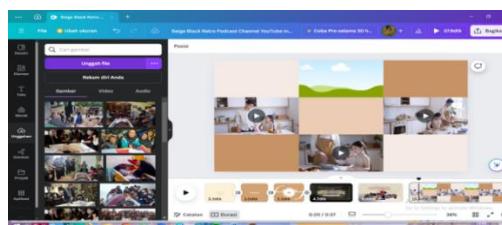
Gambar 10 Langkah Menambahkan Gambar
kedalam video
Dok.(10) Pribadi Maria Silitonga, 2024.

10. Double klik pada teks untuk mengetik materi. Kemudian blok untuk Mengubah Jenis, Ukuran Dan Warna Font.



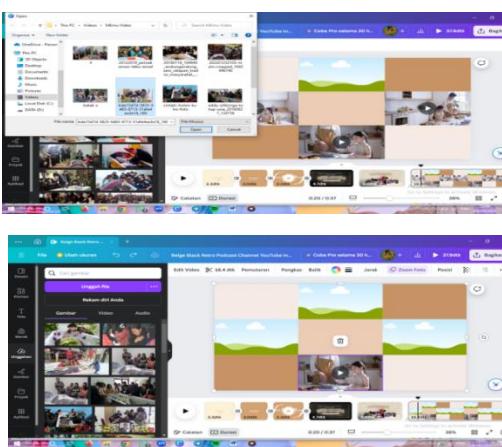
Gambar 11 Langkah Mengedit Teks
Dok.(11) Pribadi Maria Silitonga, 2024.

11. Pilih template vidio selanjutnya, dengan menggunakan cara sebelumnya, klik menu Proyek > Template > Dibintangi. Kemudian hapus gambar dan vidio bawaan template.



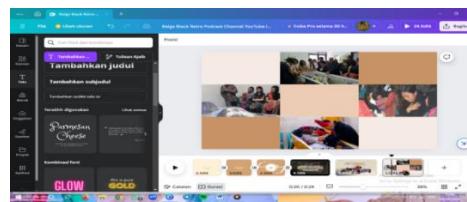
Gambar 12 Tampilan Template
Dok.(12) Pribadi Maria Silitonga, 2024.

12. Agar dapat menambahkan gambar pada vidio, perlu mengunggah file terlebih dahulu. Caranya, klik ‘unggahan’ kemudian klik ‘unggah file’ dan pilih file yang akan diunggah. File yang sudah diunggah akan tersimpan pada menu unggahan.



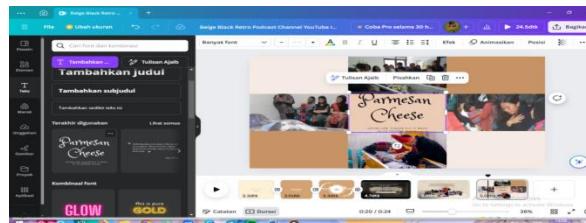
Gambar 13 Langkah Mengunggah File
Dok.(13) Pribadi Maria Silitonga, 2024.

13. Tambahkan kembali gambar, klik ‘Unggahan’ > pilih gambar, dengan menyesuaikan template vidio.



Gambar 14 Tampilan Gambar
Dok.(14) Pribadi Maria Silitonga, 2024.

-
14. Klik menu ‘Teks’ untuk menambahkan teks dan memilih jenis teks pada vidio. Double klik kotak teks untuk mengetik.



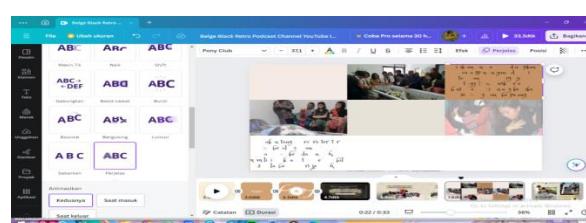
Gambar 15 Langkah mengedit teks
Dok.(15) Pribadi Maria Silitonga, 2024.

15. Klik teks yang sudah diketik dan diedit, untuk menggeser dan menyesuaikan letak.



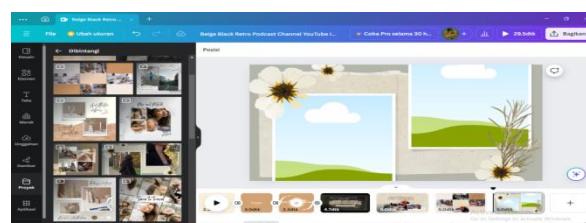
Gambar 16 Langkah Menggeser Tekst
Dok.(16) Pribadi Maria Silitonga, 2024.

16. Klik kembali teks, kemudian klik menu ‘Animasikan’ dan pilih animasi ‘Perjelas’ untuk teks.



Gambar 17 Tampilan Animasi Tekst
Dok.(17) Pribadi Maria Silitonga, 2024.

17. Pilih kembali template vidio selanjutnya, dengan menggunakan cara sebelumnya, klik menu Proyek > Template > Dibintangi. Klik gambar dan pilih hapus gambar bawaan template.



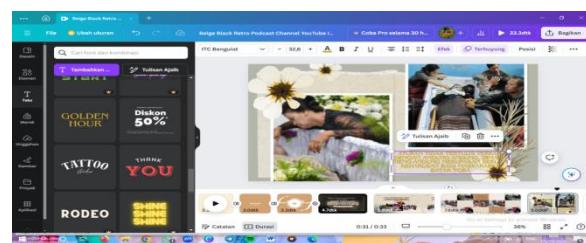
Gambar 18 Tampilan Template
Dok.(18) Pribadi Maria Silitonga, 2024.

18. Klik ‘Uggahan’ lalu pilih gambar yang akan digunakan.



Gambar 19 Langkah Unggah Gambar
Dok.(19) Pribadi Maria Silitonga, 2024.

19. Klik menu ‘Teks’ untuk mengetik, Lalu blok untuk mengubah jenis, warna, ukuran Font.



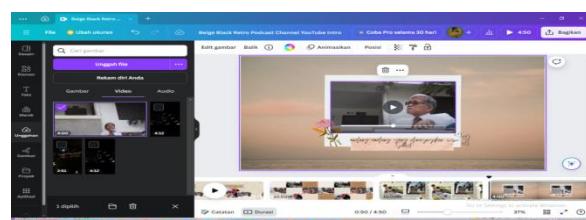
Gambar 20 Mengedit teks
Dok.(20) Pribadi Maria Silitonga, 2024.

20. Pilih kembali template vidio selanjutnya, dengan mengklik menu Proyek > Template > Dibintangi. Klik vidio, lalu hapus.



Gambar 21 Tampilan Vidio
Dok.(21) Pribadi Maria Silitonga, 2024.

21. Klik menu ‘Unggahan’ lalu pilih vidio yang akan digabungkan (vidio yang diunggah adalah seseorang yang sedang *mangandung*)



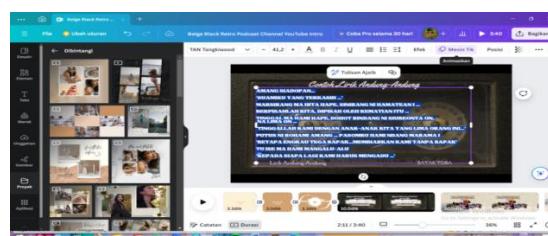
Gambar 22 Langkah menggabungkan
vidio
Dok.(22) Pribadi Maria Silitonga, 2024.

22. Pilih template video selanjutnya, dengan klik menu Proyek > Template > Dibintangi.



Gambar 23 Tampilan Template
Dok.(23) Pribadi Maria Silitonga, 2024.

23. Double klik teks untuk mengedit, Lalu double klik dan tahan untuk menggeser teks.



Gambar 24 Langkah Mengedit Teks
Dok.(24) Pribadi Maria Silitonga, 2024.

24. Klik kembali Proyek > Template > Dibintangi. Kemudian tambahkan kesimpulan dan kalimat penutup.



Gambar 4.25 Kesimpulan dan Penutup
Dok.(25) Pribadi Maria Silitonga, 2024.

3. *Development (Pengembangan)*

Development atau Pengembangan merupakan tahap selanjutnya untuk menghasilkan produk. Pembuatan media dilakukan dengan menggunakan Canva, sebagai software utama dalam pembuatan media audio-visual. Untuk tahap ini tidak terlalu difokuskan karena tahap pengembangan sudah dimuat pada tahap Analisis, Desain, Dan Evaluasi.

4. *Implementation (Implementasi)*

Produk yang sudah dikembangkan, akan di uji coba pada siswa-siswi kelas VIII-4 SMP N 2 Bandar Khalipah, yang berjumlah 31 orang. Tahap implementasi meliputi tahap *Pretest*, *Uji Coba 1*, dan *Postest*.

5. *Evaluation (Evaluasi)*

Tujuan dari evaluasi adalah untuk memperbaiki produk media audio-visual yang dikembangkan. Sebelum produk akhir digunakan tentunya perlu penerimaan (*acceptable*) dari para ahli. Tabel revisi produk merupakan bentuk evaluasi yang dilakukan pada

tahapan pengembangan model ADDIE. Tabel revisi produk merupakan bentuk evaluasi yang dilakukan pada tahapan pengembangan model ADDIE.

Validasi ahli media oleh Ibu Risa Yanti Siregar S.Pd, yang merupakan guru mata pelajaran TIK di SMPN 2 Bandar Khalipah.

Tabel 1.1 Revisi Produk Oleh Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Hasil Review Media Audio-Visual
1	Tampilan visual	Kreativitas desain	Cantumkan logo unimed pada tampilan awal media
		Pemilihan warna	Sudah sesuai dengan tema media.
		Kesesuaian dan kejelasan gambar	Perbanyak lagi gambar orang yang sedang <i>mangandung</i> .
		Tampilan ornament	Ornamen yang digunakan sudah tepat.
2	Teks	Pilihan variasi font	Gunakan <i>font</i> yang tebal.
		Kejelasan teks	Terlalu monoton. Tambahkan animasi bergerak pada teksnya.
		Ukuran dan warna	Jangan gunakan warna teks yang terlalu gelap.
3	Suara	Kualitas suara	Untuk backsound opening perlu diubah dengan backsound yang lebih bersemangat.
4	Penyajian	Pengopersian media	Pengoperasian media sudah bagus.

Setelah media sudah selesai di revisi, maka selanjutnya validator akan memberikan skor terhadap media yang sudah direvisi, sehingga selanjutnya skor tersebut akan dilakukan analisis data, sebagai berikut:

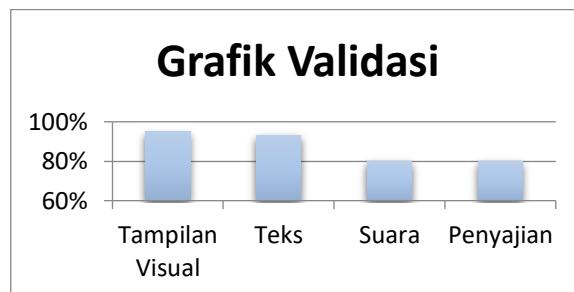
Tabel 1.2 Tingkat Kevalidan Ahli Media

No	Kriteria Validasi	Tingkat Validasi
1	90% - 100%	Sangat Valid
2	80% - 89%	Valid
3	65% - 79%	Cukup Valid
4	55% - 64%	Kurang Valid
5	0% - 54%	Sangat Kurang Valid

$$\text{Validasi} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

Tabel 1.3 Hasil Penilaian Ahli Media

No	Komponen	Pencapaian	Kategori
1	Tampilan Visual	90%	Sangat Valid
2	Teks	93%	Sangat Valid
3	Suara	80%	Valid
4	Penyajian	80%	Valid
	Rata-rata	85%	Valid



Gambar 26 Grafik Validasi Oleh Ahli Media

Validasi ahli materi oleh Bapak Gembira Simanjorang S.Pd, yang merupakan Guru Bidang Studi Seni Budaya SMPN 2 Bandar Khalipah.

Tabel 1.4 Revisi Produk Oleh Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Hasil Review Materi
1	Kelayakan isi	Kesesuaian dengan rumusan tujuan	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan rumusan tujuan
		Kesesuaian dengan karakteristik pengguna	Jangan Cantumkan Banyak Teks
2	Bahasa	Bahasa yang digunakan sesuai EYD	Bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan EYD
3	Materi	Kesesuaian makna dari materi	Perlu tambahkan contoh lirik andung-andung
		Keakuratan materi	Materi yang disajikan Sudah cukup akurat
		Kesesuaian tampilan ilustrasi	Materi tampilan animasi pada media sudah sesuai

		Kejelasan audio materi	Lirik yang ada pada tampilan vidio terdengar jelas
4	Daya Tarik	Seberapa mudah materi dimengerti	Materi yang dikemas pada media sudah bagus dan mudah dipahami.
		Dapat Menarik Perhatian Peserta Didik	Materi yang disajikan Dapat Menarik Perhatian Peserta Didik

Setelah materi sudah selesai di revisi, maka selanjutnya validator akan memberikan skor terhadap materi yang sudah direvisi, sehingga selanjutnya skor tersebut akan dilakukan analisis data, sebagai berikut:

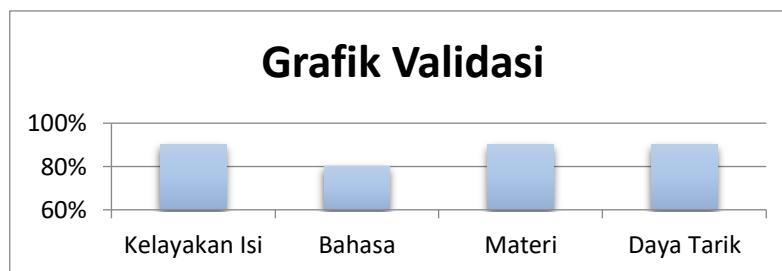
Tabel 1.5 Tingkat Kevalidan Ahli Materi

No	Kriteria Validasi	Tingkat Validasi
1	90% - 100%	Sangat Valid
2	80% - 89%	Valid
3	65% - 79%	Cukup Valid
4	55% - 64%	Kurang Valid
5	0% - 54%	Sangat Kurang Valid

$$\text{Validasi} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

Tabel 1.6 Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Komponen	Pencapaian%	Kategori
1	Kelayakan Isi	90%	Sangat Valid
2	Bahasa	80%	Valid
3	Materi	90%	Sangat Valid
4	Daya Tarik	90%	Sangat Valid
	Rata-Rata	87,6%	Valid



Gambar 26 Grafik Validasi Oleh Ahli Materi

1. Praktikalitas Materi ajar

Uji coba praktikalitas dilakukan dikelas VIII-4, SMPN 2 Bandar Khalipah. Hasil uji coba dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

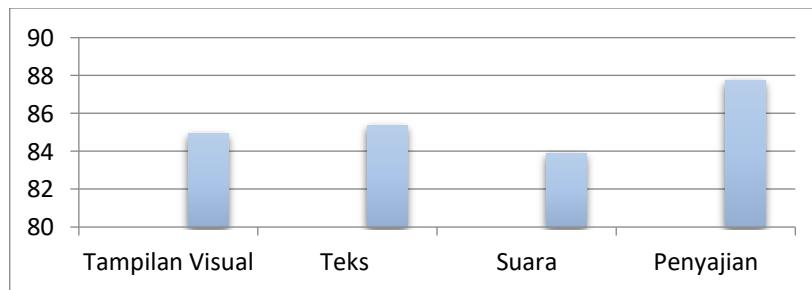
Tabel 1.7 Praktikalitas peserta didik

No	Kriteria Validasi	Tingkat Validasi
1	90% - 100%	Sangat Valid
2	80% - 89%	Valid
3	65% - 79%	Cukup Valid
4	55% - 64%	Kurang Valid
5	0% - 54%	Sangat Kurang Valid

$$\text{Nilai Kepraktisan} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

Tabel 4.8 Hasil Praktikalitas Peserta Didik

No	Aspek Yang Dinilai	Pencapaian	Kategori
1	Tampilan Visual	84,94	Valid
2	Teks	85,37	Valid
3	Suara	83,87	Valid
4	Penyajian	87,74	Valid



Gambar 4.31 Praktikalitas media

2. Efektivitas Bahan Ajar

Setelah pembelajaran dan validasi sudah dilakukan, selanjutnya adalah mengamati keefektifitas media ajar yang dikemas dalam bentuk audio-visual yang kemudian diimplementasikan dikelas, pada pembelajaran, dengan melalui 3 tahap yakni, *Pretest*, Uji coba tahap 1, Uji coba tahap 2 (*Posttest*) Hasil penilaian dari ke 3 tahap tersebut dapat dilihat pada lampiran.

Tabel 1.9 Rata-Rata Nilai Tes

Aktivitas	Pretest (%)	Uji Coba Tahap 1 (%)	Uji Coba Tahap 2 (Posttest)
Nilai	46,6129%	64,51613%	88,06452%

Hasil dari ke 3 Uji coba diatas akan diuraikan sebagai berikut:

1) *Pretest*

Tahap *pretest* yang dilakukan berbasis soal pilihan berganda sebanyak 20 butir. Soal *pretest* tersebut dikerjakan oleh peserta didik pada jam mata pelajaran Seni Budaya. Tahap *pretest* dilakukan sebelum mengimplemtasikan media audio-visual, yang tujuannya untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik dalam memahami materi sebelum diberi perlakuan. Persentasi nilai *pretest* yang diperoleh di kelas VIII-4 adalah Rata-rata **46,6129%**, dengan kategori **Cukup Efektif**.

Tabel 1.10 Efektifitas Hasil Pretest

No	Pencapaian (%)	Jumlah Siswa	Kategori
1	81%-100%	0	Sangat Efektif
2	61%-80%	9	Efektif
3	41%-60%	8	Cukup Efektif
4	21%-40%	11	Tidak Efektif
5	0%-20%	3	Sangat Tidak Efektif

diketahui bahwa peserta didik sudah memiliki sedikit pemahaman mengenai musik tradisional andung-andung batak toba, yang mungkin mereka ketahui dari internet atau dari lingkungannya, sehingga dapat diketahui ada 9 peserta didik yang dikategorikan efektif, 8 orang peserta didik dikategorikan cukup efektif, 11 orang dikategorikan kurang efektif dan 3 orang dikategorikan sangat tidak efektif.

2) Uji Coba Tahap 1

Pada Uji Coba Tahap 1 akan diberikan materi pembelajaran dengan metode ceramah tanpa menggunakan media pembelajaran. Kegiatan pada Uji Coba Tahap 1 didominasi percakapan tatap muka antar penulis dan peserta didik. Setelah Uji Coba Tahap 1 selesai dilakukan, penulis kembali memberikan soal yang sama seperti *pretest* yang sebelumnya, tujuannya untuk mengetahui apakah ada peningkatan pada pemahaman peserta didik pada materi ajar yang diberikan penulis. Uji Coba Tahap 1 didapatkan nilai

rata-rata **64,51613**, dengan kategori **Efektif**.

Tabel 1.11 Efektifitas Hasil Uji Coba Tahap 1

No	Pencapaian (%)	Jumlah Siswa	Kategori
1	81%-100%	0	Sangat Efektif
2	61%-80%	18	Efektif
3	41%-60%	12	Cukup Efektif
4	21%-40%	1	Tidak Efektif
5	0%-20%	0	Sangat Tidak Efektif

Diketahui bahwa pemahaman peserta didik memiliki peningkatan pemahaman mengenai musik tradisional andung-andung batak toba. Metode ceramah cukup meningkatkan efektifitas pemahaman peserta didik, sehingga dapat diketahui ada 18 peserta didik yang dikategorikan efektif, 12 orang peserta didik dikategorikan cukup efektif, dan 1 orang dikategorikan kurang efektif.

3) Uji Coba Tahap 2 (*Posttest*)

Pada Uji Coba Tahap 2 (*Posttest*) diberikan materi pembelajaran dengan mengimplementasikan juga media pembelajaran yang sudah dikembangkan. Kegiatan pada Uji Coba Tahap 2 (*Posttest*) terlihat peserta didik menunjukkan minat pada materi yang disampaikan penulis. Peserta didik tampak antusias dan mulai memberi beberapa pertanyaan. Setelah Uji Coba Tahap 2 (*Posttest*) selesai dilakukan, penulis kembali memberikan soal yang sama seperti *Pretest* dan Uji Coba Tahap 1 yang sebelumnya, tujuannya untuk mengetahui apakah ada peningkatan pada pemahaman peserta didik pada materi ajar yang diberikan penulis. Uji Coba Tahap 2 (*Posttest*) didapatkan nilai rata-rata **88,06452**, dengan kategori **Sangat Efektif**.

Tabel 1.12 Efektifitas Hasil Posttest

No	Pencapaian (%)	Jumlah Siswa	Kategori
1	81%-100%	23	Sangat Efektif
2	61%-80%	8	Efektif
3	41%-60%	0	Cukup Efektif
4	21%-40%	0	Tidak Efektif
5	0%-20%	0	Sangat Tidak Efektif

Diketahui bahwa pemahaman peserta didik sangat tinggi peningkatannya dalam memahami materi musik tradisional andung-andung batak berbasis media audio-visual. Penggunaan media pembelajaran memang sangat tinggi efeknya dalam pembelajaran, khususnya bidang studi Seni Budaya, Materi Seni Musik. Sehingga dapat diketahui ada 23 peserta didik yang dikategorikan sangat efektif, dan 8 orang peserta didik dikategorikan efektif,

4) Perolehan Nilai N-Gain

Perolehan nilai N-Gain pada hasil belajar siswa-siswi kelas VIII-4 mendapatkan nilai 0,7 dengan persentase > 75%, terkategori Sangat Efektif. Berdasarkan perolehan nilai tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa, Pengemasan Materi Musik Tradisional Andung-

Andung Batak Toba Berbasis Audio-Visual Di Kelas VIII-4 SMPN 2 Bandar Khalifah Serdang Bedagai, Sangat Efektif.

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor Postest} - \text{Skor Pretes}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretes}}$$

Tabel 1.13 Kriteria Skor N-Gain

No	Nilai N-Gain	Kategori
1	$g > 0,7$	Tinggi
2	$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
3	$g < 0,3$	Rendah

Tabel 1.14 Kriteria Skor N-Gain (%)

No	Persentasi (%)	Kategori
1	>75	Sangat Efektif
2	56-75	Efektif
3	40-55	Kurang Efektif
4	<40	Tidak Efektif

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis penulis, dapat ditarik kesimpulan pada penelitian ini, yakni:

Prosedur pengemasan materi musik tradisional andung-andung batak toba berbasis audio-visual, telah berhasil dilakukan dengan jenis penelitian *Research And Development* (R&D) dan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Langkah-langkah penelitian telah di modifikasi sesuai dengan kebutuhan penulis. pengemasan materi musik tradisional andung-andung batak toba berbasis audio-visual meliputi: memahami makna musik tradisional andung-andung batak toba; dapat mempraktekan nyanyian tradisional andung-andung batak toba.

Hasil penilaian dari validator ahli media terdiri dari 4 aspek penilaian, yakni: (1) Tampilan Visual, dengan persenasi 90% kategori Sangat Valid; (2) Teks, dengan persentasi 93%, kategori Sangat Valid; (3) Suara, dengan persentasi 80% kategori Valid; (4) Penyajian, dengan persentasi 80%, kategori Valid. Bedasarkan hasil penilaian diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa validasi media yang dilakukan oleh ahli dikategori **Valid**.

Untuk hasil validasi ahli materi terdiri dari 4 aspek, yaitu: (1) Kelayakan Isi dengan pencapaian 90% kategori Sangat Valid; (2) Bahasa dengan pencapaian 80% kategori Valid; (3) Materi dengan pencapaian 90% kategori Sangat Valid; (4) Daya Tarik dengan

persentasi 90% kategori Sangat Valid. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa, validasi media yang dilakukan oleh ahli materi dikategorikan **Valid**.

Pada hasil belajar setelah dilakukannya pengemasan materi musik tradisional andung-andung batak berbasis audio-visual, meliputi penilaian efektivitas yang mengamati keefektifan media ajar yang dikemas kedalam media audio-visual dan diaplikasikan melalui 3 tahap yakni: *Pretest* Uji Coba Tahap 1, Uji Coba Tahap 2 (*Posttest*). Hasil belajar didapat dari uji efektivitas materi ajar yang berbentuk soal pilihan berganda sebanyak 20 butir soal. 20 soal tersebut telah dilakukan uji validitas dan reliabilitas sebelum diujikan kepada peserta didik.

Penguraian hasil penilaian efektifitas media ajar adalah sebagai berikut: (1) Tahap pretest yang dilakukan penulis di kelas berbasis soal pilihan berganda sebanyak 20 butir. Soal pretest tersebut dikerjakan oleh peserta didik pada jam mata pelajaran seni budaya. Tahap pretest dilakukan sebelum mengimplementasikan media audio-visual, yang tujuannya untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik dalam memahami materi sebelum diberi perlakuan. Persentasi nilai pretest yang diperoleh di kelas VIII-4 adalah Rata-rata **46,6129%**, dengan kategori **Cukup Efektif**; (2) Uji Coba Tahap 1, Peneliti memberikan materi ajar dengan menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan media pembelajaran. Setelah Uji Coba Tahap 1 selesai dilakukan, peneliti kembali memberikan soal yang sama seperti pretest yang sebelumnya, tujuannya untuk mengetahui apakah ada peningkatan pada pemahaman peserta didik pada materi ajar yang diberikan peneliti. Uji Coba Tahap 1 didapatkan nilai rata-rata **64,51613**, dengan kategori **Efektif**; (3) Pada Uji Coba Tahap 2 (*Posttest*) peneliti memberikan materi pembelajaran dengan mengimplementasikan juga media pembelajaran yang sudah dikembangkan. Setelah Uji Coba Tahap 2 (*Posttest*) selesai dilakukan, peneliti kembali memberikan soal yang sama seperti Pretest dan Uji Coba Tahap 1 yang sebelumnya. Uji Coba Tahap 2 (*Posttest*) didapatkan nilai rata-rata **88,06452**, dengan kategori **Sangat Efektif**. Untuk perolehan nilai N-Gain pada hasil belajar siswa-siswi kelas VIII-4 mendapatkan nilai **0,7** dengan persentase > 75%, terkategori **Sangat Efektif**

DAFTAR PUSTAKA

- Awalludin. 2017. *Pengembangan Buku Teks Sintaksis Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish
- Daryanti, dkk. 2019. *Peran Media Pada Pembelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Sekolah Dasar*. Edukatif. Vol. 1 No. 3. Sinta 4. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/issue/view/3>.
- Panggabean, Della Rosa, Yuliza Fresti, dkk. 2022. *Konsep Garapan Andung Hu: Sebuah Tafsir Musikal Atas Ratapan Kematian Masyarakat Batak Toba*. Melayu Arts And Performance Journal. Vol 5 No 1. Sinta 5. <https://journal.isipadangpanjang.ac.id/index.php/MAPJ/index>
- Satria, T. D., Haryono, S., & Utomo, U. (2023). Actor and Power Dimensions in Collaboration Management of the "Tour of Lake Toba" Musical Performance. *Catharsis*, 12(2). <https://jurnal.ruangbudaya.org/index.php/jrb/article/view/2>

-
- Suroso Panji, dkk. 2018. *Performance Model of Kulcapi (Karo Musical Instrument) as a Teaching Material in Guitar Learning.* Birci-journal. Vol 1 No 4. Sinta S3. <https://bircu-journal.com/index.php/birci/issue/view/4>
- Sulaiman Ismail. 2021. *Pengemasan Dan Penyimpanan Produk Bahan Pangan.* Aceh: Syiah Kuala University Press.
- Syarifuddin, dkk. 2022. *Media Pembelajaran Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital.* Palembang: Bening Media Publishing.
- Sihombing Herdiana. 2020. *Comparison of Lament Songs in the Old Testament and the Andung-Andung in the Toba Batak Cultur.* Atlantis Press. Vol 414.
<https://www.atlantis-press.com/proceedings/iceshe-19/125936176>
- Siregar, Marthalina Butet, Hamzon Situmorang, dkk. 2020. *Tradisi Andung Dalam Masyarakat Batak Toba.* TALENTA. Vol 3 Issue 3. <https://talenta.usu.ac.id/>
- Suryati. 2016. *Strategi Pembelajaran Seni Musik bagi Siswa Kelas XII SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta dengan Media Audio Visual.* Promusika. Vol 4 No 2. Sinta 5. <https://journal.isi.ac.id/index.php/promusika/article/view/2275>
- Sugiyono. 2021. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan RnD.* Bandung: Alfabeta.
- Widiastuti Uyuni, Dkk. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Etnis Sumatera Utara. Virtuoso. Vol. 3 No. 2
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/Virtuoso/article/view/11031>