

Aplikasi Media Audio *Kacapi* Pada Perkuliahan Vokal Daerah (Studi Eksperimen dalam Perkuliahan Instrumen Pilihan Wajib Vokal Daerah IV pada Mahasiswa Departemen Pendidikan Musik FPSD UPI)

Aldi Nurhadiat Iskandar

Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia

Email : nurhadiataldi@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini membahas penggunaan media audio *kacapi* sebagai media dasar dalam perkuliahan vokal daerah IV mengenai aspek teori dan praktis terhadap kemampuan mahasiswa membawakan melodi dan ornamentasi (*senggol*) sederhana dalam *kepesindenan* dasar. Tujuan dilaksanakan penelitian ini untuk membantu mahasiswa terhadap substansi *kepesindenan* melalui pengaplikasian media audio *kacapi* yang telah dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Metode yang digunakan adalah metode eksperimen. Hasil temuan di lapangan ternyata terdapat peningkatan kemampuan mahasiswa yang signifikan setelah menggunakan media audio *kacapi*.

Kata kunci: *kacapi*, media audio, *kepesindenan* dasar

Abstract

This study discusses the use of audio media *kacapi* as a basic medium in the regional vocal IV lecture about theoretical and practical aspects of the student's ability to bring simple melody and ornamentation (*senggol*) in basic *kepesindenan*. The purpose of this research conducted on the *kepesindenan* substance to help students through the application of audio media *kacapi* which has been designed in accordance with the purpose of learning. The method used is the experiment method. The findings in the field there are a significant increase in the ability of students after using *kacapi* audio media.

Keywords: *kacapi*, audio media, basic *kepesindenan*

PENDAHULUAN

Kacapi termasuk bagian dari wujud *instrumen* dalam karawitan Sunda. Istilah alat musik dinamakan juga sebagai *waditra*. Dengan demikian penamaan alat/*instrumen kacapi* mengacu pada istilah di dalam karawitan Sunda yakni *waditra kacapi*. Jenis *waditra kacapi* dalam karawitan Sunda secara garis besar terbagi menjadi dua macam yakni *kacapi* yang berbentuk persegi panjang dan berbentuk mirip perahu. *Kacapi* yang berbentuk kotak persegi panjang umumnya disebut *kacapi siter* dengan jumlah senar sebanyak 20 dawai. Dalam hal ini Ruswandi (2008, hlm. 2) menyatakan bahwa *kacapi* adalah instrumen (*waditra*) yang memiliki senar (dawai) sebanyak 7 sampai 20 atau lebih, dengan resonator terbuat dari kayu dan cara memainkannya dipetik.

Secara musikal, fungsi dari *waditra kacapi* dalam karawitan Sunda sangat beragam. Fungsi yang dominan adalah sebagai pengiring vokal dalam satu karya. Selain itu fungsi *kacapi* bisa juga sebagai, patokan ukuran *surupan* nada (tinggi rendah nada), penentu rasa *laras* (tangga nada), *merean*

(memberi tanda), dan sebagai pembawa rasa irama. Sebagai pengiring artinya *kacapi* digunakan untuk pengiring vokal. Adapun fungsi *kacapi* sebagai patokan *surupan*, *kacapi* digunakan untuk menentukan ukuran tinggi rendahnya nada yang akan disajikan. Sedangkan *kacapi* sebagai penentu rasa *laras* artinya *kacapi* digunakan sebagai patokan tinggi nada melodi lagu yang akan dibawakan dalam *kepesinden*. *Merean* berarti penggunaan *kacapi* difungsikan untuk memberi tanda kepada juru *sekar* baik penanda awal lagu dimulai, penanda khusus, ataupun penanda akhir dari satu lagu. Dari fungsi tersebut penggunaan *kacapi* sangatlah penting bagi seorang juru *sekar* dalam menyajikan karya-karya kawih.

Fungsi *waditra kacapi* bisa juga dikembangkan diantaranya sebagai media pembelajaran vokal Sunda. Artinya *kacapi* dimanfaatkan untuk melatih dan mengolah unsur-unsur musikalitas vokal misalnya melatih kepekaan rasa *surupan*, rasa *laras* pengembangan melodi vokal (*senggol*) *sinden*, dan sebagai pengiring lagu.

Pembelajaran vokal yang baik tentunya didukung oleh unsur pembelajaran yang baik dan tepat. Salah satunya yakni media pembelajaran audio baik dalam bentuk *softfile* (peranti lunak, maupun CD. Tentu saja media yang digunakan memiliki kualitas baik bentuk) maupun kualitas materinya. Karena sejatinya media dalam pembelajaran dipergunakan untuk mempermudah proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Sudjana (2003, hlm.129) media audio untuk pengajaran adalah bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (pita suara atau piringan suara), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga terjadi proses belajar mengajar.

Penggunaan media audio *kacapi* dalam pembelajaran vokal tentunya harus dipersiapkan dengan matang. Karena media audio *kacapi* tersebut akan menyajikan berbagai fungsi-fungsi musikal yang ada dalam pembelajaran vokal. Selain sebagai pengiring, fungsi lainnya adalah membantu melatih kemampuan atau penguasaan dasar dalam pembelajaran vokal baik dalam penguasaan notasi lagu ataupun sebagai patokan nada dari melodi vokal yang harus diciptakan oleh vokalis/*sinden*.

Salah satu instansi yang telah memanfaatkan media audio *kacapi* dalam pembelajaran vokal adalah UPI tepatnya di Departemen Musik Fakultas Pendidikan Seni dan Desain pada mata kuliah wajib Vokal Daerah. Peneliti sangat tertarik terhadap persoalan penggunaan media di dalam pembelajaran tersebut. Bahkan peneliti telah mencoba membantu membuat media sederhana dalam mata kuliah vokal wajib di Departemen Pendidikan Seni Musik. Dengan kapasitas media audio *kacapi* yang digunakan ialah bentuk rekaman-rekaman audio *kacapi* yang peneliti buat sendiri.

Berdasarkan hasil yang ditemukan di lapangan ternyata penggunaan media audio *kacapi* masih terdapat kendala. Di antara kendala tersebut adalah kualitas audio yang dihasilkan belum maksimal, penggunaan media yang sifatnya hanya sebagai pengiring saja dan ketidakpahaman mahasiswa terhadap esensi penggunaan media audio *kacapi* itu. Berdasarkan pengamatan hasil pembelajaran tampaknya media yang digunakan belum secara maksimal membantu kelancaran mahasiswa dalam belajar vokal, khususnya dalam mata kuliah vokal wajib IV, tentang vokal *sinden*. Mata kuliah vokal daerah yang dimaksud yakni mata kuliah instrumen pilihan wajib vokal dalam *sekar kepesinden*.

Berdasarkan segi pertunjukan, *sekar kepesinden* biasanya diiringi oleh seperangkat gamelan *salendro* seperti *bonang*, *saron*, *dengung*, *Peking*, *selentem*, *kenong*, *gambang*, *kendang*, dan *rebab*. Komarudin (2001, hlm. 50) mengungkapkan bahwa *kepesinden* adalah salah satu gaya vokal dalam karawitan Sunda yang biasa dinyanyikan dalam pagelaran *wayang golek*, *kliningan*, *jaipongan*, *celempungan*, dan lain-lain (2001, hlm. 50). Selain itu *sekar kepesinden* juga diiringi oleh seperangkat alat *celempungan* yang terdiri dari *kacapi*, *rebab*, *kendang*, dan *gong*. Alat-alat tersebut memiliki fungsi sesuai dengan konsepnya masing-masing. *Rebab* berfungsi untuk memberikan patokan dan mengantar *pesinden* dalam menyajikan satu karya. Makna dari mengantar di sini adalah memberi tanda masuk lagu, memberi tanda *laras*, perpindahan *laras* dan *surupan* serta memberi bayangan variasi *senggol*.

Hal ini merupakan hal yang biasa terjadi dalam ruang lingkup konsep *kepesinden*an, fungsi *rebab* yang dominan serta mempengaruhi kualitas vokal telah menjadi ikon dalam vokal (*sekar*) *kepesinden*an.

Fungsi *rebab* yang dominan tersebut di atas menghasilkan dampak positif dan negatif. Dampak positifnya seorang *pesinden* lebih mudah dalam menyajikan vokalnya dikarenakan ada yang menuntun vokal yaitu *waditra rebab*, sehingga terkesan lebih mudah baik dalam perubahan *laras*, *surupan* ataupun variasi *senggol*. Namun di samping itu ada pula dampak negatif dari hal tersebut. Hal itu adalah ketidakmampuan seorang *pesinden* ketika akan menyajikan karya-karya dalam *kepesinden*an tanpa dibantu oleh *rebab*. Hal seperti demikian merupakan pengalaman empirik peneliti dalam melihat kenyataan yang ada di lapangan yang telah dibuktikan baik melalui observasi langsung atau dengan wawancara dengan beberapa *pesinden* yang dipandang sudah profesional. Jadi dengan tidak adanya *rebab* mereka tidak mampu menyajikan vokal dengan baik. Setidaknya ada nilai-nilai yang hilang dalam sajian vokalnya baik dari segi ketepatan nada-nada dalam *laras salendro*, perpindahan *laras/surupan* dan variasi *senggol*.

Melihat kenyataan tersebut, bisa kita lihat bahwa hal yang perlu dipahami dalam bidang *kepesinden*an. Hal tersebut erat kaitannya dengan proses tahap awal *pesinden* dalam belajar atau mempelajari substansi materi tentang *kepesinden*an. Oleh karena itu dibutuhkan model yang tepat dengan menggunakan media yang tepat pula dalam pembelajaran *kepesinden*an sehingga tahapan-tahapan pembelajarannya restruktur dengan baik dengan tingkatan-tingkatannya.

Kaitan *kepesinden*an dengan media pembelajaran yang digunakan adalah terbukanya ruang dalam penyusunan strategi yang tepat terhadap pembelajarannya. Hal ini merupakan ruang kajian penelitian yang bisa dilakukan mengingat banyaknya permasalahan yang dipandang rumit dalam tahapan-tahapan pembelajarannya. Penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti tidak lepas dari kemampuan peneliti secara praktis maupun teoritis dalam bidang *waditra kacapi*.

Oleh karena itu media yang akan digunakan dalam penelitian berkaitan dengan vokal (*sekar*) *kepesinden*an ini adalah media audio *kacapi*. Konsep media yang diangkat sejalan dengan konsep Sadiman (1996, hlm. 6) yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan motivasi serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Hal ini dilakukan selain untuk membantu dalam perkuliahan vokal daerah dalam substansi materi vokal (*sekar*) *kepesinden*an juga untuk meningkatkan derajat atau fungsi *kacapi* yang sebelumnya hanya sebagai iringan, kemudian bisa berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran vokal khususnya *kepesinden*an.

Media tentunya memiliki fungsi dan manfaat sesuai kegunaannya. Secara umum media bermanfaat untuk mempermudah pencapaian satu tujuan, baik itu tujuan komunikasi, informasi ataupun tujuan yang memiliki keterkaitan dengan pembelajaran secara khusus. Menurut Asnawir dan Usman (2002, hlm.24) media bermanfaat untuk:

1. Membantu memudahkan belajar bagi siswa dan membantu memudahkan mengajar bagi guru;
2. Memberikan pengalaman lebih nyata (yang abstrak dapat menjadi lebih konkrit);
3. Menarik perhatian siswa lebih besar (kegiatan pembelajaran dapat berjalan lebih menyenangkan dan tidak membosankan). Semua indra siswa dapat diaktifkan;
4. Lebih menarik perhatian dan minat murid dalam belajar.

Media audio dihasilkan melalui proses perekaman audio *waditra kacapi* secara langsung oleh peneliti sendiri yang mana tahapan perekaman tersebut disebut proses *digital audio recording/ digital recording*. Media audio tersebut selanjutnya akan direkam dari bentuk analog ke bentuk *digital* sehingga proses ini disebut dengan *digital recording*.



Gambar

Ilustrasi proses *digital recording*

(Dok : Aldi, 2015)

Berdasarkan foto tertera orang yang sedang memainkan *kacapi*, lalu ada seperangkat komputer dan perlengkapan rekaman seperti *mixer* dan *speaker* dan pada akhirnya ada ikon audio. Hal ini menunjukkan tahapan-tahapan proses *digital recording*. Secara umum gambaran pembuatan media audio *kacapi* dalam penelitian berlangsung seperti gambaranan diatas.

Pelaksanaan *digital audio recording* atau disebut juga *digital audio workstation* berbeda dengan rekaman biasa atau disebut juga dengan rekaman analog. Proses *digital audio recording* dapat dilaksanakan lebih efektif dan efisien. Hal ini dilihat dari segi kepraktisan dan kualitas dari hasil rekaman audio tersebut.

Savage (2011, hlm 4) menyatakan bahwa :

Digital audio recording generally record to hard drives, which allow data to be stored in any available area of the medium. There is no "erase" head on a DAW recorder which is to say that it is no longer necessary to erase (or destroy) previous recordings when making new recordings. As long as there is drive space available, further recordings can be made. With the enormous capacity and relative low cost of current hard drives, this effectively means that no recordings need ever be eliminated.

Artinya proses perekaman *digital* umumnya menyimpan hasil data rekaman kedalam bentuk penyimpanan seperti harddrive, apabila data sudah disimpan dan masih ada ruang kosong untuk menyimpan data lain maka tidak ada istilah "hapus" dalam proses perekaman *digital*. Hal ini berarti kita tidak usah menghapus data rekaman sebelumnya untuk melakukan perekaman yang baru. Selama ada ruang drive yang tersedia, rekaman selanjutnya dapat dibuat. Dengan kapasitas

Persiapan yang dilaksanakan dalam proses perekaman media audio secara umum adalah mempersiapkan sarana dan prasarana yang diperlukan. Sarana tersebut terkait dengan alat pendukung *digital audio recording*. Alat-alat yang dibutuhkan tersebut antara lain adalah sebagai berikut:

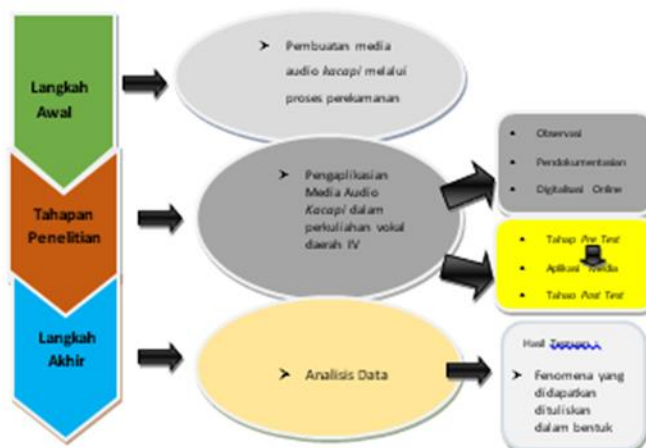
1. Instrumen yang akan direkam, dalam hal penelitian ini adalah *kacapi*.
2. Perangkat Komputer
3. *Software Digital Audio Recording seperti; Adobe Audition, Cubase, Sonar Producer X3.*
4. *Mixer*
5. *Microphone / pick up*
6. *Speaker dan Headphone*
7. Kabel, dll.

Tentunya dalam prosesnya pembuatan media audio akan disesuaikan dengan kebutuhan tujuan dari pembelajaran. Mengingat hal tersebut, peneliti menyesuaikan pembuatan media audio dengan hal-hal yang terkait dengan substansi materi yang akan diajarkan kepada mahasiswa nantinya

METODE

Bagian ini memaparkan secara kronologis langkah-langkah penelitian yang dilakukan terutama bagaimana desain penelitian dioperasionalkan secara nyata.

Bagan Langkah Penelitian



Berdasarkan bagan di atas dapat dilihat bahwa dalam penelitian ini ada proses pembuatan media terlebih dahulu. Pembuatan media *audio kacapi* dilakukan dengan cara proses rekaman *audio* dengan menggunakan konsep *digital recording*. Proses rekaman ini dilakukan dengan sistem *track*. *Track-track* tersebut merupakan rekaman-rekaman *audio kacapi* dengan materi-materi lagu iringan vokal *kepesindenan* yang disesuaikan dengan kebutuhan perkuliahan vokal daerah IV. Setelah Validasi data materi *audio* yang akan direkam, secara khusus proses perekaman ini secara garis besar dibagi menjadi tiga tahapan sebagai berikut.

1. Tahapan *Input* data (*analog to digital*)

Pada tahapan ini dilaksanakan proses rekaman *live* dalam hal ini perekaman yang awal adalah memasukan *input audio kacapi* sebagai iringan dan sebagai *panungtun sekar*. Dalam hal ini pada tahap pembelajaran awal yang digunakan hanya *kacapi* saja, hal ini berkaitan dengan optimalisasi *waditra kacapi* dalam media pembelajaran vokal.

2. Tahapan *Mixing Audio*

Pada tahapan ini peneliti melakukan proses *mixing* untuk meningkatkan kualitas media *audio* yang telah di *input* sehingga hasil media yang dihasilkan dinilai lebih baik, baik dalam artisan auditif media *audio* tersebut.

3. Tahapan *Mastering*

Pada tahapan ini peneliti melakukan proses *mastering* yang tujuan utamanya untuk menstabilkan kualitas media secara keseluruhan. Artinya proses *mastering* merupakan proses penyamaan *Peak volume* pada seluruh *track*. Sehingga seluruh *track* yang merupakan media *audio kacapi* dalam penelitian ini berada pada posisi stabil dan konstan mengacu pada desibel (dB) *volume* yang dihasilkan.

Proses perekaman tersebut dibantu oleh *hardware* (perangkat keras komputer) dengan bantuan program berupa *Software* yakni *Sonar Producer X3*. *Software* ini digunakan berkaitan dengan pengalaman empirik peneliti menggunakan *Software* ini sejak mengemban Studi S-1. Setelah proses *digital recording selesai* maka hasil media *audio* akan di unggah ke dalam website <http://soundcloud.com/aldi-nurhadiat> yang menampung data-data berupa *audio*. Hal ini dilakukan untuk memudahkan mahasiswa mengakses media *audio* tersebut.

Setelah itu penelitian dilanjutkan pada tahapan penelitian yang merupakan proses inti pengaplikasian media *audio kacapi* terhadap perkuliahan vokal daerah IV. Tahapan penelitian ini dilaksanakan selama satu semester dengan jumlah 16x pertemuan. Secara struktur perkuliahan dilaksanakan setiap hari selasa pukul 08.00 – 10.30, namun pada kondisi lain pengaturan ulang jadwal dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Penelitian ini dimulai pada tanggal 17 Februari 2015 – 19 Mei 2015.

Secara garis besar materi yang dipahamkan terhadap mahasiswa ada tiga yakni pengalaman mempelajari lagu komposisi yang sudah jadi / lagu jadi dalam hal ini diwakili oleh lagu *sorong dayung*. Lalu lagu jalan yakni lagu *gendu* dengan perpindahan *laras*, hal ini dilakukan untuk memberikan pengalaman tentang konsep *kepesindenan* yang umumnya dalam penyajiannya sering kali berpindah-pindah *laras*. Terakhir, bahan yang diajarkan adalah lagu jalan yang mana lagu jalan tersebut mahasiswa harus membuatnya sendiri dengan *rumpaka* (lirik) yang dibuat sendiri dengan *senggol* sendiri pula.

Akhirnya, kemampuan mahasiswa di uji dalam bentuk *Post Test* tentang materi-materi yang telah diajarkan. Peneliti bertugas untuk menilai dan merumuskan temuan-temuan yang ada dalam seluruh kegiatan penelitian dan menuangkannya dalam bentuk laporan penelitian, untuk meninjau bagaimana pengaruh atau efektivitas penerapan media *audio kacapi* tersebut dalam perkuliahan vokal daerah IV.

Pada bagian ini secara khusus disampaikan jenis analisis statistik beserta jenis *Software* khusus yang digunakan. Statistik deskriptif dan inferensial akan dibahas dan dihasilkan nantinya disampaikan beserta langkah-langkah pemaknaan hasil temuannya.

Adapun bentuk desain eksperimen yang diaplikasikan dalam penelitian ini yaitu menurut Sugiyono (2008, hlm. 74-75) disebut dengan istilah *pre-eksperimen designs* yang secara khusus dalam bentuk desain eksperimen *one-group pretest-posttest design* karena tidak adanya variabel kontrol dan sampel dipilih secara purposif. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut.

Keterangan:

X1 x X2

X1= nilai *pretest* (sebelum pengaplikasian media audio *kacapi*)

X2= nilai *posttest* (setelah pengaplikasian media audio *kacapi*)

Pengaruh aplikasi media audio *kacapi* terhadap prestasi belajar peserta didik = (X1 – X2)

Paradigma tersebut dibaca sebagai berikut: terdapat suatu kelompok diberi perlakuan, sebelumnya diamati dan selanjutnya diobservasi hasilnya. Perlakuan adalah sebagai variabel independen, dan hasil adalah sebagai variabel dependen. Prosedur yang ditempuh adalah: X_1 yaitu *pretest* untuk mengukur mean hasil belajar (kognitif, afektif, psikomotor) sebelum subjek mendapatkan perlakuan tertentu. Kemudian subjek diberi perlakuan tertentu (X) berupa model pembelajaran tematis dan terpadu, X_2 yaitu *posttest* untuk mengukur mean prestasi belajar (kognitif, afektif, psikomotor) setelah subjek dikenakan perlakuan tertentu. Secara sederhana, X_2 (*posttest*) dapat dihitung dengan menggunakan persamaan berikut:

$$Post\ Test = \frac{UTS + UAS}{2}$$

Sedangkan besarnya perubahan nilai *posttest* relatif terhadap *pretest*, dalam bentuk presentase dapat diketahui dari persamaan :

$$Presentase\ Kemajuan = \left(\frac{Post\ Test - Pretest}{Pretest} \right) \times 100\%$$

Selanjutnya diterapkan test statistik yang sesuai/cocok untuk mengetahui signifikansi perbedaan antara hasil *posttest* terhadap *pretest*. Uji statistik yang digunakan adalah uji-t untuk

menganalisis hasil perbandingan tes sebelum dan sesudah pembelajaran (*pretest* dan *posttest*). Hal ini digunakan sesuai teori yang dinyatakan oleh Walpole, dkk (2011, hlm 250) bahwa:

Distribusi-t banyak digunakan dalam masalah inferensial atau yang masalah yang bersifat komparasi antara beberapa variable. Distribusi ini dapat dilakukan untuk masalah dengan jumlah sampel dibawah 30

Rumus yang digunakan yakni:

Ho : $\mu_1 = \mu_2$

Hi : $\mu_1 \neq \mu_2$

Terima Ho jika:
$$-\frac{w_1 t_1 + w_2 t_2}{w_1 + w_2} < t' < \frac{w_1 t_1 + w_2 t_2}{w_1 + w_2}$$

Tolak Ho jika terjadi hal lain.
$$w_1 = \frac{s_1^2}{n_1}$$

$$w_2 = \frac{s_2^2}{n_2}$$

$$t' = \frac{\bar{x}_2 - \bar{x}_1}{\sqrt{\left(\frac{s_1^2}{n_1}\right) + \left(\frac{s_2^2}{n_2}\right)}}$$

Untuk menyimpulkan apakah terdapat perbedaan yang signifikan Antara nilai post-test dan pre-test, dilakukan uji t untuk mengambil salah satu dari dua hipotesis berikut:

➤ Ho : $\mu_1 = \mu_2$

➤ Hi : $\mu_1 \neq \mu_2$

dimana μ_1 adalah rata-rata hasil post-test sedangkan μ_2 adalah rata-rata hasil pre-test. Pengambilan kesimpulan didasarkan pada hal berikut:

➤ Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

➤ Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.

Untuk membandingkan dua buah nilai mean, rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_2 - \bar{X}_1}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Sedangkan derajat kebebasan atau Degree of Freedom ditentukan sebagai

$$d.o.f = \frac{\left(\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}\right)^2}{\left(\frac{S_1^4}{n_1^2(n_1 - 1)} + \frac{S_2^4}{n_2^2(n_2 - 1)}\right)}$$

Penghitungan tersebut diatas dilaksanakan guna mengetahui sejauh mana peranan media audio *kacapi* tersebut terhadap kemampuan mahasiswa dalam pencapaiannya tentang substansi materi vokal *kepesinden*. Signifikasi hasil penelitian akan menguji keefektifan penggunaan media audio *kacapi*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Efektifitas penggunaan media audio *kacapi* di dalam pembelajaran vokal maka akan dilihat dari nilai *pre test* dan *post test* seluruh mahasiswa. Media yang dipraktekkan dalam pembelajaran tentunya akan mempengaruhi hasil pencapaian nilai mahasiswa. Pencapaian nilai tersebut berkaitan dengan tiga

aspek penilaian, yaitu Kognitif, Psikomotor, dan Afektif. Semua aspek tersebut merupakan pencapaian pemahaman mahasiswa terhadap konsep baik secara teori dan praktis mengenai *kepesinden* dasar. Hasil pretest dan *posttest* yang didapat dapat dilihat pada tabel berikut:

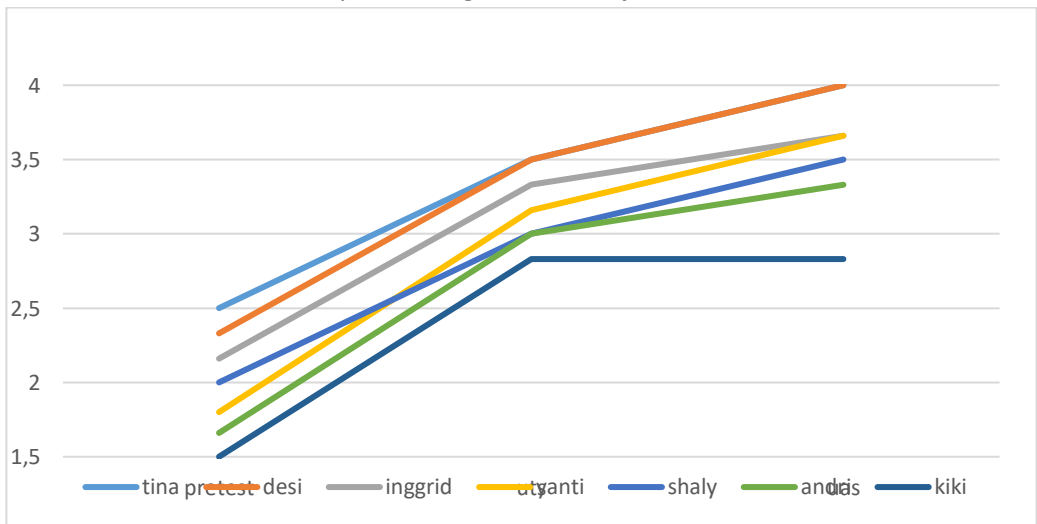
Tabel
Keseluruhan Pencapaian Nilai Mahasiswa
Tabel diatas kita bisa menyebutkan bahwa kemampuan mahasiswa sebelum penggunaan

No	Indikator Penilaian	Tina		Desi		Inggrid		Yanti		Shaly		Andri		Kiki	
		Pre	Post	Pre	Post	Pre	Post	Pre	Post	Pre	Post	Pre	Post	Pre	Post
1	Aspek kognitif														
	a. Pemahaman konsep kepesinden	1	3,5	1	2	1	3	1	3	1	3	1	2,5	1	2,5
	b. Menganalisis unsur musikal dalam karya lagu kepesinden	2	3,5	1	3	2	3	2	3,5	2	3,5	2	3	1	2,5
2	Aspek Psikomotor														
	a. Kemampuan membawakan melodi vokal pada karya lagu kepesinden	3	3,5	3	4	3	4	2	3,5	1	3	1	2,5	2	2
	b. Kemampuan mengembangkan melodi lagu dengan senggol kepesinden	3	4	3	4	3	4	2	4	2	3	2	3	1	3
3	Aspek Afektif														
	a. Sikap apresiatif terhadap karya kepesinden	3	4	3	4	2	3,5	2	3,5	3	3,5	2	4	2	3
Presentase (%)*		60	92,5	55	87,5	55	87,5	45	87,5	45	80	40	75	35	70

media, rata-rata belum memiliki pemahaman yang baik dari ketiga aspek kepesindeanan. Kemampuan yang paling merata dimiliki dalam pemahaman tentang konsep secara teori maupun praktis *kepesinden* dasar serta kemampuan menganalisis unsur musikal dalam kaya lagu *kepesinden* dasar hanya 50 %. Hal ini bisa dilihat dari presentase masing-masing kemampuan mahasiswa pada uji *pre test*.

Ternyata hal ini dikarenakan mahasiswa sebelumnya tidak tahu mengenai *kepesinden*, dan tidak terbayangkannya oleh mahasiswa akan mempelajari *kepesinden*. Hal in juga dikarenakan *kepesinden* dianggap yang terpinggirkan dari pengetahuan mahasiswa. Setelah memahami tujuan dari pembelajaran mereka merasa bahwa *kepesinden* merupakan bagian dari ilmu vokal. Oleh karena itu mahasiswa merasa terbantu dengan penggunaan media audio *kacapi* dalam pahamamn *kepesinden* dasar. Untuk memudahkan pembaca, besarnya perubahan hasil *posttest* terhadap pretest dapat terlihat pada grafik berikut.

Grafik
Grafik perbandingan hasil belajar siswa



Berdasarkan grafik diatas bisa dilihat perbandingan hasil belajar siswa dari sebelum dan sesudah pengaplikasian media. Tiap mahasiswa memiliki progres yang berbeda. Namun demikian secara keseluruhan perbedaan tersebut terlihat secara signifikan.. Hal ini menunjukan juga tingkat keberhasilan penggunaan media. Dilihat dari keterangan tersebut bisa dikatakan pengetahuan mahasiswa dalam memahami konsep *kepesindenan* dasar setelah eksperimen pengaplikasian media oleh peneliti, mengalami peningkatan.

Untuk menyimpulkan apakah terdapat perbedaan yang signifikan Antara nilai post-test dan pre-test, dilakukan uji t untuk mengambil salah satu dari dua hipotesis berikut:

➤ $H_0 : \mu_1 = \mu_2$

➤ $H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$

dimana μ_1 adalah rata-rata hasil pre-test sedangkan μ_2 adalah rata-rata hasil post-test. Pengambilan kesimpulan didasarkan pada hal berikut:

➤ Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

➤ Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.

Untuk membandingkan dua buah nilai mean, rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_2 - \bar{X}_1}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Sedangkan derajat kebebasan atau Degree of Freedom ditentukan sebagai

$$d.o.f = \frac{(\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2})^2}{(\frac{S_1^4}{n_1^2(n_1 - 1)} + \frac{S_2^4}{n_2^2(n_2 - 1)})}$$

Dengan memasukkan nilai-nilai sebagai berikut :

➤ $\bar{X}_1 = 2,16$ dan $\bar{X}_2 = 3,35$

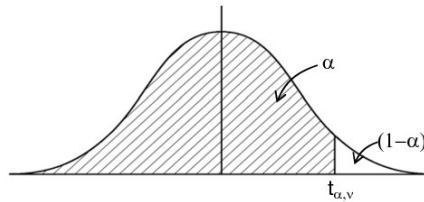
➤ $S_1 = 0,19$ dan $S_2 = 0,25$

➤ n_1 dan $n_2 = 7$

Didapat nilai t sebesar 10,016 dan d.o.f sebesar 10,9 (≈ 11). Kemudian nilai t terhitung akan dibandingkan dengan nilai t dari table. Hasil t yang didapat dari table adalah 1,795 seperti yang terlihat pada bagan berikut:

Tabel
Pengambilan Tabel distribusi-t

Percentile Values ($t_{\alpha,v}$) for the t Distribution with v Degrees of Freedom
(Shaded Area = α)



v	α									
	0.995	0.99	0.975	0.95	0.9	0.8	0.75	0.7	0.6	0.55
1	63.6567	31.8205	12.7062	6.3138	3.0777	1.3764	1.0000	0.7265	0.3249	0.1584
2	9.9248	6.9646	4.3027	2.9200	1.8856	1.0607	0.8165	0.6172	0.2887	0.1421
3	5.8409	4.5407	3.1824	2.3534	1.6377	0.9785	0.7649	0.5844	0.2767	0.1366
4	4.6041	3.7469	2.7764	2.1318	1.5332	0.9410	0.7407	0.5686	0.2707	0.1338
5	4.0321	3.3649	2.5706	2.0150	1.4759	0.9195	0.7267	0.5594	0.2672	0.1322
6	3.7074	3.1427	2.4469	1.9432	1.4398	0.9057	0.7176	0.5534	0.2648	0.1311
7	3.4995	2.9980	2.3646	1.8946	1.4149	0.8960	0.7111	0.5491	0.2632	0.1303
8	3.3554	2.8965	2.3060	1.8595	1.3968	0.8889	0.7064	0.5459	0.2619	0.1297
9	3.2498	2.8214	2.2622	1.8331	1.3830	0.8834	0.7027	0.5435	0.2610	0.1293
10	3.1693	2.7638	2.2281	1.8125	1.3722	0.8791	0.6998	0.5415	0.2602	0.1289
11	3.1058	2.7181	2.2010	1.7959	1.3634	0.8755	0.6974	0.5399	0.2596	0.1286
12	3.0545	2.6810	2.1788	1.7823	1.3562	0.8726	0.6955	0.5386	0.2590	0.1283
13	3.0123	2.6503	2.1604	1.7709	1.3502	0.8702	0.6938	0.5375	0.2586	0.1281
14	2.9768	2.6245	2.1448	1.7613	1.3450	0.8681	0.6924	0.5366	0.2582	0.1280

Berdasarkan tabel di atas bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dapat disimpulkan bahwa "Terdapat perbedaan signifikan Antara nilai rata-rata *posttest* dengan nilai rata-rata *pretest*". Melalui perhitungan ini, teruji bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan mahasiswa dari awal pembelajaran sampai akhir kegiatan pembelajaran. Perubahan tersebut merupakan kemajuan pencapaian nilai mahasiswa akan pemahaman terhadap konsep *kepesinden* dasar. Dengan pengujian ini bisa dikatakan bahwa pembelajaran vokal *kepesinden* dasar dalam perkuliahan vokal daerah IV dinyatakan efektif dan berhasil dilaksanakan dengan baik

SIMPULAN

Pelaksanaan penelitian ini secara umum telah mencapai tujuan. Penggunaan media audio *kacapi* yang peneliti desain telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan sesuai dengan tahap-tahap pembelajaran pada perkuliahan vokal daerah IV. Keberhasilan aplikasi media audio *kacapi* secara khusus diukur dari kemampuan mahasiswa terhadap pemahaman secara teori dan praktis tentang *kepesinden* dasar. Ternyata media audio *kacapi* membantu mahasiswa dalam memahami konsep melodi dasar pada lagu *kepesinden* serta membantu dalam mengembangkan melodi dasar tersebut menjadi *senggol-senggol* sederhana. Sehingga penggunaan media audio *kacapi* dapat dikatakan berhasil dilaksanakan dengan baik.

Penggunaan media audio *kacapi* juga efektif dan efisien. Hal ini bisa dilihat dari penyimpanan media serta kepraktisan dalam penggunaannya. Artinya media audio *kacapi* yang didesain bisa dengan mudah diputar melalui perangkat komunikasi elektronik seperti *HP* berbasis *android*, *flash disk*, *hard disk*, perangkat komputer serta *CD player*. Bahkan, media audio *kacapi* dapat diakses melalui koneksi internet dengan mengakses *website souncloud.com*. Hal ini memudahkan siapapun yang ingin menggunakan media audio *kacapi* untuk mempelajari substansi materi yang ada di dalamnya secara mandiri.

Selain keunggulan tersebut, terdapat kelemahan dalam penggunaan media audio *kacapi* pada penelitian ini. Secara umum kelemahan media yang berbasis *softfile* atau elektronik tidak bisa

digunakan pada saat listrik mati. Selain itu, kelemahan media audio *kacapi* terkait dengan keterbatasan *kacapi* dalam menyajikan nada-nada yang bersifat *legato*. Sehingga penyajian *senggol* sindenan yang diterapkan pada waditra *kacapi* belum mencapai tingkat kesempurnaan. Di samping itu penggunaan media audio *kacapi* tidak serta merta dapat digunakan dengan baik apabila pengguna media tidak paham akan kebermanfaatan media tersebut digunakan untuk membantu pencapaian tentang substansi yang menjadi tujuan pembelajarannya. Namun demikian, hal tersebut tidak menjadi hambatan yang berarti. Karena pada hakikatnya media audio *kacapi* dibuat untuk membantu proses pembelajaran di dalamnya. Peranan pengajar dalam menggunakan media dan menginovasi strategi pembelajaran penting untuk diperhatikan, agar penggunaan media bisa efektif serta disesuaikan dengan kemampuan pencapaian kompetensi mahasiswa.

Keberhasilan penggunaan media dari penghitungan statistik juga menyatakan, bahwa penggunaan berpengaruh signifikan terhadap kemampuan mahasiswa dalam memahami aspek-aspek tentang konsep *kepesendenan* dasar. Penggunaan media dalam kegiatan perkuliahan vokal daerah IV dinyatakan efektif dan efisien karena media audio *kacapi* membantu mahasiswa dalam memahami seluruh materi perkuliahan yang dirancang dengan dibuktikan peningkatan pencapaian nilai mahasiswa. Dengan kata lain penelitian mengenai aplikasi media audio *kacapi* pada perkuliahan vokal daerah IV berhasil dengan kualitas media yang efektif dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief. S Sadiman. dkk. (2009). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT.Raya Grafindo Persada.
- Asnawir, Basyiruddin Usman. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Ciputra Pers.
- Komarudin. (2001). *Menelusuri pengertian istilah kawih dan tembang dalam karawitan Sunda*. PANGGUNG, Jurnal Seni STSI Bandung: STSI
- Ruswandi, Tardi. (2008). *Bahan Ajar Kacapi Siter*. STSI Bandung: Sunan Ambu Press
- Savage, Steve. (2011, hlm 4) *The Art of Digital Audio Recording* Oxford University Press, Inc. 198 Madison Avenue, New York, New York 10016
- Sudjana N. (2003). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Walpole, R.E. Myers, R.H. Myers, S.L. Ye, K. (2011). *Probability & Statistics for Engineering & Scientists*. 9th Ed. Boston. Prentice Hall