



Pengembangan Buku Aktivitas Musik “Pitch & Aku”

Aquita Valentina, Welly Suryandoko, Trisakti

Pendidikan Seni Budaya, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

E-mail: aquita.23021@mhs.unesa.ac.id, wellysuryandoko@unesa.ac.id, trisakti@unesa.ac.id

ABSTRACT

The creation of music learning books in Indonesia is dominated by visual elements such as writing and pictures that are interesting to see and read. However, these visual elements sometimes cannot facilitate the delivery of information for students with auditory learning styles. So this research is an innovative step in creating music books that have audio elements to help students learn music, especially in abstract topics such as pitch. The audio is packaged in a QR-Code that can be scanned using a smartphone. Bella Elmar's 2020 research on audio music textbooks, Arta Budi & Heni Siswantari's 2021 research on interactive learning media for the COVID-19 era, and Rosinta Simanugkalit's 2021 research on creating audio-visual learning media were all taken as relevant supporting research and also the initial inspiration for this product. This research is of the R&D type which will show detailed recap results on the planning and realization procedures of a product. Product development uses the Borg & Gall Model. Data collection techniques used observation, interviews, questionnaires, tests, and documentation. The research instruments were in the form of observation sheets, interview sheets, product validation sheets, test results sheets, and documentation sheets. The data analysis technique used qualitative and quantitative data analysis. This research was conducted at the UPT Education Unit of SMPN 2 Gempol by involving students of the extracurricular choir “Bernada Choir” as part of the research sample. The results showed that the Pitch & Aku book (1) has QR-Code innovation for the delivery of instructions and information, (2) has quality from the aspects of design, language, and graphics, and (3) still needs more time to assess the quality and validity of the material together with a larger number of teachers and students.

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted/Received 22 Mei 2024

First Revised 28 Mei 2024

Accepted 30 Mei 2024

First Available online 1 Juni 2024

Publication Date 13 Juni 2024

Keyword:

Buku, Media Pembelajaran, Musik

A B S T R A K

Penciptaan buku pembelajaran musik di Indonesia didominasi dengan unsur visual seperti tulisan dan gambar yang menarik untuk dilihat dan dibaca. Namun unsur visual tersebut kadang kala belum bisa memfasilitasi penyampaian informasi bagi siswa dengan gaya belajar audiotori. Sehingga penelitian ini adalah sebuah langkah inovasi dalam menciptakan buku musik yang memiliki unsur audio guna membantu siswa mempelajari musik, khususnya dalam topik abstrak seperti *pitch*. Audio tersebut dikemas dalam sebuah QR-Code yang bisa dipindai menggunakan smartphone. Penelitian milik Bella Elmar tahun 2020 tentang buku ajar musik yang berunsur audio, penelitian Arta Budi & Heni Siswantari tahun 2021 tentang media pembelajaran interaktif era COVID-19, dan penelitian Rosinta Simanugkalit tahun 2021 tentang pembuatan media belajar audio-visual ketiganya diambil menjadi penelitian pendukung yang relevan dan juga inspirasi awal atas produk ini. Penelitian ini berjenis R&D yang akan menunjukkan hasil merekap mendetail tentang prosedur perencanaan dan perealisasi sebuah produk. Pengembangan produk menggunakan Model Borg & Gall. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket kuisioner, pelaksanaan tes, dan dokumentasi. Instrumen penelitian berwujud lembar observasi, lembar wawancara, lembar validasi produk, lembar hasil tes, dan lembar dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini dilakukan di UPT Satuan Pendidikan SMPN 2 Gempol dengan melibatkan siswa ekstrakurikuler Paduan Suara "Bernada Choir" sebagai bagian dari sample penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa buku *Pitch & Aku* (1) memiliki inovasi QR-Code untuk penyampaian instruksi dan informasi, (2) berkualitas dari aspek desain, kebahasaan, dan kegrafikaan, dan (3) masih perlu waktu lebih untuk melakukan penilaian kualitas dan kevalidan materi bersama dengan guru dan siswa dengan jumlah yang lebih banyak.

© 2024 Teknologi Pendidikan UPI

1. PENDAHULUAN

Pembuatan media penyebaran musik dalam wujud tulisan sudah dilakukan sejak berabad-abad yang lalu, ditemukan artefak naskah tertua dalam bahasa Yunani kuno di sebuah makam negeri Turki dari abad ke-1 berisikan potongan lirik lagu, panduan melodi, dan teks tambahan yang mengisahkan tentang kesetiaan dan keabadian. Naskah ini disebut sebagai artefak Seikilos Epitaph. Kemudian ada juga temuan di tahun 2400-an dalam rupa kumpulan naskah-naskah kertas yang dijilid menjadi satu bernama Kitab Papyrus. Terus berinovasi dan berkembang hingga era modern ini, manusia masih terus memproduksi buku karena dinilai menjadi pilihan media penyampaian informasi yang efektif.

Penciptaan Buku sesungguhnya bisa memiliki banyak jenis motivasi dan tujuan. Namun tujuan utama penciptaan buku dalam dunia pendidikan adalah sebagai media pembelajaran untuk membantu para siswa bisa memahami materi dengan lebih jelas dan mudah. Didapati beberapa contoh buku pembelajaran musik yang sudah terbukti valid dan efisien hingga berhasil memiliki penggemar setia, yaitu sebut saja; 1). *My First Piano Adventure* karya Nancy dan Randall Faber, 2). *Music For Little Mozart* karya Christine Barden, Gayle Kowalchuk, dan E.L Lancaster, 3). *Suzuki Violin School* karya Shinichi Suzuki, dan 4). terbaru dengan penambahan stiker interaktif yang wilayah pendistribusiannya ada di negara Malaysia dan Indonesia *Music Theory For Young Children series* karya Lina NG dan Rhythm MP.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Toko Kreisler selaku distributor buku, media pembelajaran dan alat musik lokal di Surabaya, kehadiran buku pembelajaran musik selama ini mayoritas hanya mengandung unsur visual seperti tulisan dan gambar ilustrasi. Jikalau ada penambahan unsur lain seperti audio, para penulis akan menyematkan audio tersebut dalam bentuk *Compact Disk (CD)*. Sebenarnya tidak ada salahnya menggunakan CD, namun di era tahun 2024 yang kuat dengan majunya teknologi *smartphone* yang memiliki fitur *streaming content* dan podcast dalam wujud video dan audio, menyebabkan sudah banyak juga masyarakat yang beralih meninggalkan teknologi mesin bernama VCD/DVD player. Jadi dapat dipastikan bahwa penggunaan CD sebagai media penyampaian konten berjenis audio pembelajaran, sudah tidak relevan dengan kebutuhan masyarakat zaman sekarang. Terlebih dalam konteks berupaya untuk mempelajari sebuah skill atau keahlian baru dalam hidupnya.

Disamping itu timbul masalah lain apabila materi musik yang sedang dipelajari berkaitan dengan topik ketepatan nada (*pitch*). Dalam pembelajaran musik, terutama dalam topik yang abstrak seperti *pitch* seringkali memerlukan pendekatan yang lebih interaktif untuk memastikan siswa dapat memahami kemudian bisa mempraktikkan dengan baik. *Pitch* ini berhubungan erat dengan aspek kemampuan *solfegio* yaitu sebuah kompetensi seorang siswa untuk mendengar, membaca sebuah nada dan ritmik, lantas membunyikan kembali nada-nada tersebut dengan tingkat akurasi yang tinggi. Adanya penggunaan konten audio di dalam QR code akan memungkinkan siswa untuk aktif belajar, terutama ketika menghadapi tipe aktivitas *sight reading*, *ear training*, dan *sight singing*. Materi akan dimulai dari pengenalan simbol musik dasar, nama-nama nada dalam sebuah tangganada, pengetahuan dan praktik *sofegio* dasar, cara membunyikan

tangganada dalam konteks nada naik dan turun, hingga variasi latihan *solfegio* lanjutan dengan beragam kombinasi nada.

Dalam penelitian ini konten audio akan berisi informasi dan instruksi kegiatan pembelajaran musik, dimana hal-hal tersebut terkemas dalam sebuah QR code. Inovasi merupakan langkah menggabungkan aspek teknologi modern dengan pembelajaran musik konvensional. Penelitian ini berupaya memanfaatkan kemajuan dalam teknologi pemindaian dan enkripsi jenis kode ke dalam pembuatan media pembelajaran musik yang diasumsikan efektif menambah dimensi praktis-sensoris pada proses pembelajaran kepada siswa.

Pembuatan QR code sendiri dipilih untuk menyajikan informasi dan instruksi karena teknologi tersebut telah mengalami proses evolusi di zaman modern sehingga prosedur pembuatan dan pemindaian kode-kode sejenisnya bisa sangat mudah dan fleksibel. Melalui bantuan perangkat lunak bernama *Barcode Generator*, dan kita selaku pengguna hanya tinggal mempersiapkan isi konten yang nantinya menjadi QR code sesuai dengan yang dibutuhkan.

Penelitian pertama yang relevan dengan produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah artikel ilmiah dari skripsi penelitian Bella Elmar (2020). Persamaan yang ditemukan adalah jenis media yang diciptakan yaitu berwujud buku yang juga memiliki unsur konten audio dalam QR code (walau hanya 1 halaman yang memunculkan QR code, yaitu di halaman 29) yang membahas mengenai pembelajaran vokal menjadi unsur relevansi yang utama. Sedangkan untuk aspek perbedaan, buku Bella masih secara dominan menyampaikan informasi dan instruksi dengan menggunakan tulisan dan ilustrasi seperti buku konvensional yang disebutkan sebelumnya dan topik pembelajaran yang dibahas adalah ilmu dasar seni olah vokal secara umum, belum mengerucut ke satu topik seperti buku "Pitch & Aku", kemudian metode pengembangan yang digunakan adalah ADDIE sedangkan penelitian ini menggunakan Borg & Gall. Namun diluar faktor persamaan dan perbedaan, buku ini sudah teruji kevalidan dan kepraktisan penggunaannya secara desain, bahasa, dan materi hingga bisa diterbitkan secara resmi di Instansi Pendidikan Non-Formal Tirando Music Education Surabaya.

Penelitian kedua yang juga relevan dengan penelitian ini adalah artikel ilmiah karya Arta Mulya Budi dan Heni Siswantari (2021) yang membahas tentang media pembelajaran berupa video interaktif yang dilaksanakan dalam pembelajaran era pandemi COVID-19. Persamaan dengan penelitian ini adalah adanya teknologi modern yang dimanfaatkan untuk merealisasikan sebuah media pembelajaran vokal. Selanjutnya poin topik pembahasan sudah berorientasi ke pengerucutan topik pembahasan tertentu, walaupun ada perbedaan dimana Budi dan Siswantari membahas tangga nada hingga ke akord, buku "Pitch & Aku" lebih mengarah ke simbol musik terlebih dahulu karena formnya episodik. Kemudian perbedaan yang paling terlihat adalah jenis media yang dikembangkan Budi dan Siswantari adalah video interaktif.

Penelitian ketiga yang relevan adalah tulisan artikel ilmiah oleh Jennie Rosinta Adelaide Simanungkalit (2021) yaitu pembuatan media pembelajaran audio visual. Temuan relevansi dan persamaan adalah pengadaan penciptaan media pembelajaran dengan melibatkan unsur audio, sedangkan perbedaannya Simanungkalit menggunakan medianya sebagai penelitian PTK bukan R&D jadi Jennie akan lebih fokus kepada

implementasi produk ke siswa daripada mendetailkan proses pembuatan produknya, berlanjut juga bahwa media pembelajaran ini diimplementasikan kepada siswa seni tari di instansi pendidikan formal. Berdasarkan latar belakang dan landasan inspirasi tersebut, penelitian ini akan diberi judul "Pengembangan Buku Aktivitas Musik – Pitch & Aku".

Penelitian ini akan berfokus pada tahapan perencanaan dan perealisasi buku Pitch & Aku. Untuk memperdalam penelitian, peneliti mengajukan beberapa pertanyaan sebagai rumusan masalah. Pertanyaan yang akan dijawab dalam penelitian ini adalah:

- i. Bagaimana proses pengembangan buku aktivitas musik "Pitch & Aku"?
- ii. Bagaimana kualitas materi, kebahasaan, dan kegrafikaan buku aktivitas musik "Pitch & Aku" berdasarkan respon guru dan siswa?

2. METODE

Penelitian menggunakan pendekatan *mix method* dengan jenis penelitian pengembangan (*research and development*) dengan menggunakan metode pengembangan produk dari Borg & Gall. Tahapan dalam pengembangan ini meliputi Fase Produk Awal (*Develop Preliminary Product Form*), Uji Coba Lapangan (*Preliminary Field Testing*), Revisi Produk Utama (*Main Product Revision*), diseminasi dan terakhir implementasi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket kuisisioner, pelaksanaan tes, dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan terdapat lembar observasi, lembar pedoman wawancara, lembar tes, angket validasi produk dari ahli materi, ahli kebahasaan, dan kegrafikaan, kemudian terdapat angket validasi produk dari respon guru dan siswa, terakhir ada lembar rekap dokumentasi. Hingga saat ini produk masih berada dalam fase produk awal (*Develop Preliminary Product Form*) dan revisi, sehingga peneliti masih melakukan penyempurnaan bentuk fisik produk dan menghimpun respon validator menggunakan angket validasi yang masih terbilang sederhana.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang akan dihasilkan dari penelitian pengembangan ini berupa buku pembelajaran musik berbasis aktivitas dengan memiliki laman-laman scanning QR code yang akan diberi nama sebagai "Buku - Pitch & Aku". Beberapa hal terkait dengan spesifikasi produk yang dirancang seperti unsur teknis perancangan dan teknis perealisasi akan diuraikan sebagai berikut:

1. Teknis Perancangan (Desain)

a. Bentuk Fisik Produk

- | | |
|-----------------------------|---|
| Ukuran Buku | : A5 (21 cm x 14,8 cm) |
| Sampul dan bentuk cetak | : Kombinasi Art Paper (260 gr) cetak full colour (glossy) |
| Kertas Isi dan bentuk cetak | : HVS (70 gr) cetak full colour |
| Jilid | : Teknik Staples Tengah (Saddle Stitch Binding) |
| Jumlah Halaman | : 16 Halaman / 1 buku episode |

b. Pertimbangan Bentuk Fisik Produk

- 1) Ukuran kertas A5 (21 cm x 14,8 cm). Penulis memilih ukuran ini karena untuk menghindari kesan buku yang tebal dan berat atau potensial memunculkan wujud yang terkesan mirip dengan bentuk tugas makalah sekolah dalam benak pembaca. Penulis ingin buku ini bisa dinikmati dengan hati yang berbahagia, juga bisa dibawa secara ringkas, terutama di tas *totebag* yang seringkali menjadi pilihan siswa untuk dijadikan sebagai tas les.
- 2) Sampul buku menggunakan kombinasi Art Paper (260 gr) dengan cetak full glossy. Pemilihan jenis kertas tersebut sebagai bahan sampul adalah untuk memunculkan efek mengkilat yang bisa menarik pembaca. Harapan penulis kedepannya apabila produk kali ini bisa diterima dengan baik adalah akan menambahkan elemen *glossy* lainnya dengan wujud *silver hologram* agar terkesan futuristik dan bisa lebih memukau lagi secara visual.
- 3) Jenis kertas HVS (70 gr) untuk halaman isi materi dengan jenis cetak berwarna (*full colour*). Spesifikasi ini berkaitan dengan kebutuhan cetak yang memunculkan warna dalam buku secara totalitas, dan kertas HVS 70 gr dipilih agar tidak mudah robek, terlipat, namun juga tidak terlalu tebal.
- 4) Teknik jilid menggunakan teknik Staples Tengah (*saddle stitch binding*) dikarenakan berhubungan dengan buku yang dicetak bolak-balik dua sisi.
- 5) Pertimbangan total seluruh halaman buku diupayakan berjumlah genap dengan minimal terdiri dari 16 halaman dan maksimal 20 halaman dalam setiap buku. Setiap buku yang dirilis disebut menggunakan istilah "episode" karena setiap 1 buku membahas satu topik materi musik secara khusus. Misalkan dalam buku episode 1 topik utamanya adalah pengenalan wujud notasi dasar musik, kemudian di episode 2 akan membahas mengenai nama-nama nada dalam tanggana, dan seterusnya.

c. Tipografi

Dalam pengembangan buku ini menggunakan bantuan software desain bernama Canva. Selanjutnya buku *Pitch & Aku* menggunakan beberapa jenis *font style* untuk masing-masing kebutuhan tipografi judul utama, kalimat isi, dan keterangan tambahan. Rincian detail tipografi yang digunakan dalam setiap halaman buku adalah sebagaimana berikut; 1). Halaman judul buku dan penjelasan tambahan disekitarnya menggunakan *font* *Coco Biker* dengan variasi ukuran 33-77, 2). Lembar persembahan sepenuhnya menggunakan *font* *Krabuler* dengan ukuran 25, 3). Halaman judul utama/judul aktivitas/headline intruksi aktivitas menggunakan *font* *Tropika* dengan ukuran 68,8. 4). Tipografi yang digunakan untuk penjelasan tambahan dibawah judul utama menggunakan *font* *League Spartan* dengan ukuran 15, dan 5). Instruksi aktivitas yang dibutuhkan dalam ukuran besar ditulis menggunakan *font* *Krabuler* dengan ukuran 33,7.

d. Penyusunan Materi dan Ragam Aktivitas

Buku *Pitch & Aku* memiliki unsur materi musik yang disampaikan melalui konten audio yang muncul setelah pengguna memindai *QR code* yang tersedia dan unsur aktivitas yang akan dilakukan pengguna bersama dengan guru pendamping. Berikut ini penyusunan keseluruhan materi dan ragam aktivitas dalam buku "Pitch & Aku":

Pada halaman perkenalan (*introducing*), pembaca akan disajikan dengan visual warna biru dan ungu yang menarik dengan banyak tampilan alat musik dalam bingkai perangkai, hingga nanti akan ada instruksi untuk

mendengarkan audio berjudul "surat selamat datang" (*welcoming letter*) dari penulis dengan melakukan pemindaian QR code di halaman *introducing* ke empat atau bisa juga disebut sebagai "halaman Hello".



Gambar 1,2,3, dan 4. Wujud halaman *introducing* 1-4 dalam buku *Pitch & Aku*.

Selanjutnya setelah mendengarkan surat selamat datang, pengguna akan diarahkan ke halaman daftar isi untuk melihat serangkaian aktivitas yang nanti dilakukan secara langsung oleh pengguna buku. Ragam aktivitas yang tertulis dalam kalimat instruksi buku ini adalah bacalah, gambarlah, berlatihlah, dengarkanlah, dan tuliskanlah. Penambahan imbuhan -lah di belakang kalimat instruksi diharapkan dapat menimbulkan kesan ajakan daripada perintah.



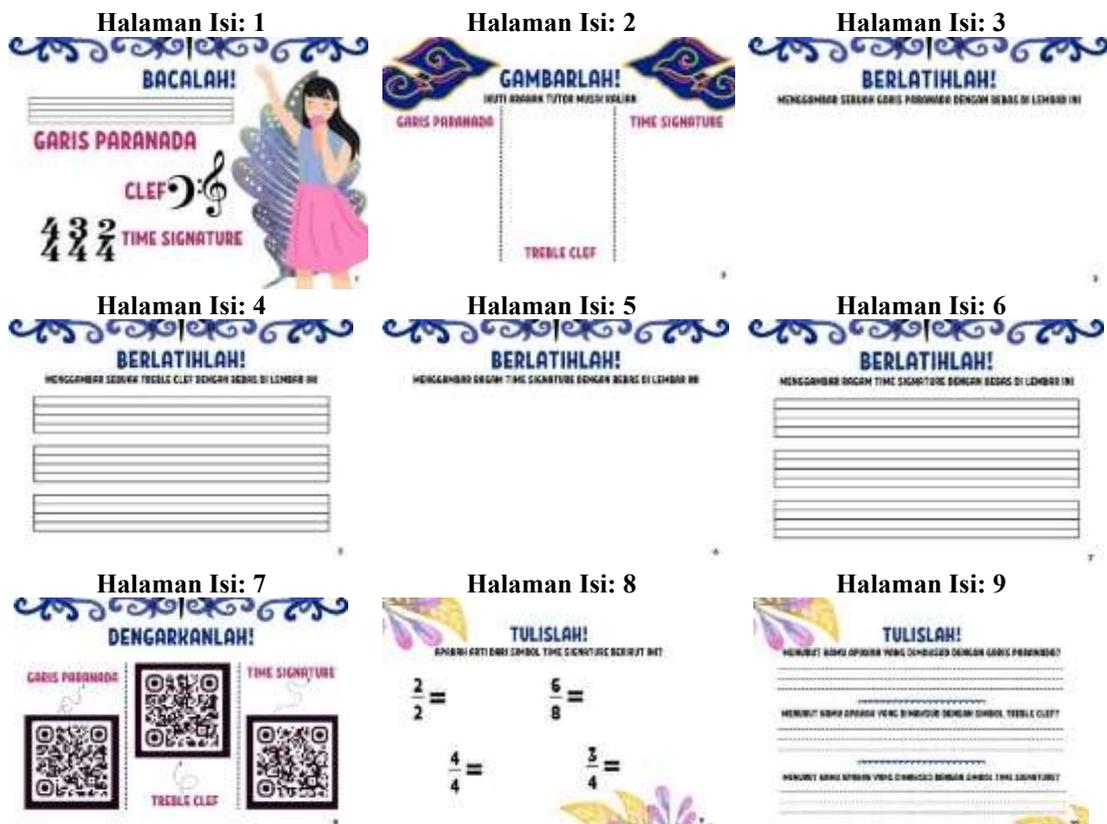
Gambar 5. Daftar Isi Buku "Pitch & Aku"

Barulah setelah ini pembaca akan membuka halaman judul yang mengarah ke topik materi pembelajaran musik. Pembaca akan mendapatkan penjelasan mengenai topik utama yang dibahas dalam 1 buku episode. Setelah memahami halaman judul topik juga mendapat kata pengantar dari tutor, pembaca kemudian diajak untuk mendengarkan kisah analogi singkat ketika seorang tokoh musisi Indonesia mengalami ilustrasi situasi tertentu. Misalkan pada halaman buku episode 1 penulis menggambarkan Tiara Andini yang hendak bernyanyi, namun sebelum dia diperbolehkan menyanyi dan melatih ketepatan suaranya, Tiara harus memahami dahulu tata cara membaca notasi musik yaitu dengan mengenali wujud dan fungsi dari simbol-simbol musik seperti garis paranada, clef, dan hitungan *time signature*. Agar bisa membaca partitur musik dengan baik.



Gambar 6 dan 7. Halaman Judul Topik dan Analogi Tokoh dalam Buku “Pitch & Aku”

Setelah itu pembaca akan disajikan beberapa informasi dan jenis instruksi yang akan diikuti. Beberapa aktivitas akan melibatkan kegiatan menulis, memindai QR code, mendengarkan, dan membaca. Landasan memilih kalimat instruksi aktif seperti “Bacalah” adalah untuk mencerminkan implementasi teori belajar konstruktivisme milik Jean Piaget mengenai proses asimilasi (proses penyerapan informasi dengan memadukan persepsi dan stimulus dalam bentuk verbal, auditif, dan visual), hingga nanti bisa berlanjut ke proses akomodasi (proses penyusunan kembali pola pikir setelah mendapatkan informasi baru. Proses ini terjadi jika ada kondisi dimana persepsi tidak terjadi sesuai skema awal) hingga terbentuknya proses ekuilibrasi. Disamping itu ketika nanti tutor musik memandu siswa dalam aktivitas pemindaian QR code, ditujukan agar dapat mempererat kualitas *bonding time* antara tutor musik dan siswa di dalam kelas. Berikut adalah keseluruhan dari materi/isi buku “Pitch & Aku”:



Gambar 8-16. Halaman Materi Isi dan Aktivitas ke: 1-9 dalam Buku “Pitch & Aku”

Sebagai tambahan, materi pada buku episode 1 ini memang belum mengarah secara dominan ke pembahasan ketepatan nada (*pitch*). Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya bahwa pembahasan di episode 1 ini lebih dulu mengenalkan tentang notasi musik yang akan berguna ketika siswa nanti membaca partitur lagu bernotasi balok. Karena tanpa mengenal simbol musik dikhawatirkan siswa akan kebingungan dengan pembacaan notasi, dan hal tersebut tentu mempengaruhi mood dan kompetensi personal ketika menghadapi materi *pitch* yang lebih kompleks.

Sebelumnya penulis juga pernah melakukan riset kecil mengenai pengaruh apabila tutor musik memutuskan untuk tidak memberikan pemahaman notasi musik terlebih dahulu dan langsung melakukan praktik bermain lagu, dengan pertimbangan siswa adalah anak yang cepat tanggap dan mengenalkan notasi musik sembari membahas lagu bisa dilakukan secara beriringan. Hasilnya malah berbanding terbalik dengan asumsi awal. Siswa mengalami kebuntuan dan berhenti belajar ketika menemui sesuatu soal yang lebih rumit. Bagi penulis, mampu memahami sebuah ilmu saja belum bisa dikategorikan sebagai kondisi pengetahuan yang mengakar. Ibarat sebuah rumah tanpa fondasi, mempelajari musik tanpa kajian musikologi akan membuat kemampuan seorang musisi tidak memiliki rangka yang kokoh untuk mempertahankan sebuah pengetahuan. Istilah dari bahasa yang bisa mewakili adalah "*Musisi Mbuh-Mbuan*".

Pada halaman penutup, pembaca akan mendapatkan cuplikan singkat mengenai topik yang akan dipelajari di buku episode 2, ucapan salam penutup dari penulis berupa audio yang bisa diakses secara *real-time* melalui QR code, dan juga tertera nomor handphone tim penyusun yang bisa dihubungi untuk mengakomodir layanan penerimaan saran, masukan, kendala ketika menggunakan buku.



Gambar 17, 18, dan 19. Halaman Penutup 1-2 dalam Buku "Pitch & Aku"

Target pembaca buku "Pitch & Aku" ini adalah siswa dengan kategori usia remaja yaitu 13-15 tahun. Buku ini juga bisa digunakan dalam kegiatan ekstrakurikuler paduan suara atau sesi kursus di instansi pendidikan non-formal. Berikut adalah rancangan naskah struktur materi isi buku "Pitch & Aku" yang akan masuk ke tahap realisasi:

2. Teknis Perealisasian

Dalam teknis perancangan produk, peneliti memegang beberapa kriteria yang menjadi acuan ketika membuat produk, yaitu mengandung unsur unik, menarik, komprehensif, serta mudah dipahami. Hal ini bertujuan agar bisa dipergunakan dengan nyaman oleh pembaca. Peneliti melakukan tahapan perancangan awal produk dengan uraian sebagai berikut;

Episode/Main Title:		01 - Pitch
Hal.	Konten	Keterangan
	Sampul depan	Pada sampul berisi hal-hal sebagai berikut. Judul: Buku Aktivitas Pitch & Aku – Episode 01 Penulis : Aquita Valentina Putri, namun yang tertera adalah nama intagram LKP yaitu @Aquitavocalclass. Ilustrasi Sampul dengan unsur floral bewarna hijau dan kuning, beberapa stample bergambar alat musik seperti gitar, drum, microphone dan keys dengan latar belakang bewarna biru Navy Tahun cetakan pertama: 2023
	Desain Exclusive Untuk:	Lembaga UNESA dan Dosen Pengampu Matakuliah Multimedia Pendidikan
	Hello	Sapaan pertama dalam bentuk audio <i>QR code</i> dari penulis ke pengguna.
	Daftar isi	Memuat seluruh nama aktivitas dalam materi buku agar pembaca dapat dengan mudah mencari aktivitas mana yang ingin dilakukan terlebih dahulu. Ragam Aktivitas yang bisa dilakukan adalah: Bacalah, Gambarlah, Berlatihlah, Dengarkanlah, dan Tuliskanlah
	Topik #1	Pengetahuan: Simbol Musik
	Analogi Situasi Menggunakan Sosok Idola	Tiara Andini
1	Instruksi #1:	Bacalah beberapa nama dari simbol dasar notasi musik, seperti: Garis Paranada, Clef, dan Time Signature. Jangan lupa untuk mengamati bentuk simbolnya.
2	Instruksi #2:	Gambarlah beberapa nama dari aspek dasar notasi musik, seperti: Garis Paranada, Clef, dan Time Signature
3	Instruksi #3:	Berlatihlah menggambar simbol dasar notasi musik, seperti: Garis Paranada.
4	Instruksi #4:	Berlatihlah menggambar simbol dasar notasi musik, seperti: Treble Clef tanpa garis paranada.
5	Instruksi #5:	Berlatihlah menggambar simbol dasar notasi musik, seperti: Treble Clef dalam garis paranada.
6	Instruksi #6:	Berlatihlah menggambar simbol dasar notasi musik, seperti: Time Signature tanpa garis paranada.
7	Instruksi #7:	Berlatihlah menggambar simbol dasar notasi musik, seperti: Time Signature dalam garis paranada.
8	Instruksi #8:	Dengarkanlah <i>QR code</i> berisi audio penjelasan mengenai dari simbol dasar notasi musik, seperti: Garis Paranada, Clef, dan Time Signature,
9	Instruksi #9:	Tulislah arti dari masing-masing simbol dasar notasi musik, seperti: Time Signature.
10	Instruksi #10:	Tulislah pemahaman mu mengenai beberapa nama dari simbol dasar notasi musik, seperti: Garis Paranada, Clef, dan Time Signature dari materi yang sudah diajarkan sebelumnya.
	Laman Sampai Jumpa	Berisi juga Trailer Topik di Episode Selanjutnya
	Salam dari penulis	Berisi tentang ucapan penulis buku Pitch & Aku kepada pengguna/siswa/tutor dalam bentuk <i>QR code</i> berisi konten audio yang dapat dipindai dengan smartphone siswa.
	Sampul belakang	Berisi personal contact yang dapat digunakan untuk layanan kesulitan/keluhan/saran/masukan dari pengguna.

Tabel 1. Daftar Naskah Materi Isi dalam buku “Pitch & Aku”.

- a. Tahapan Survei Awal

Survei awal dilakukan dengan menghubungi, mengunjungi, dan memeriksa ketersediaan produk di beberapa distributor penyedia buku musik di wilayah Malang, Surabaya, Pandaan dan sekitarnya mengenai eksistensi buku pembelajaran musik yang tidak hanya mengandung elemen visual seperti gambar ilustrasi dan tulisan huruf. Survei awal ini dilakukan untuk dua kemungkinan, yaitu: pertama jika sudah ada buku musik yang tidak sekedar memiliki elemen visual, maka peneliti akan melihat jenis elemen yang ditawarkan kemudian melihat apakah sama dengan yang akan peneliti rancang atau berbeda, jika jenis teknologinya sama akan dilakukan pengembangan lebih lanjut, namun jika jenis teknologinya berbeda maka peneliti masih merasa teknologi QR code di buku “Pitch & Aku” harus tetap menjadi elemen utama yang bisa ditawarkan kepada masyarakat. Kedua jika belum ada buku musik yang terkesan *out of the box* dari buku musik konvensional, maka buku “Pitch & Aku” masih bisa dikatakan sebagai buku yang inovatif dan revolusioner.
- b. Kajian Referensi Desain Layout Buku

Upaya peneliti dalam memperkaya referensi desain layout adalah melakukan pencarian contoh-contoh desain produk buku musik di platform *e-commerce* online dan juga melihat display produk di beberapa toko offline. Peneliti memiliki niatan untuk bisa meramu tampilan layout yang segar, baru, dan tentunya menarik secara visual.
- c. Perencanaan Elemen Visual

Perencanaan elemen visual terdiri dari beberapa aspek elemen seperti: desain sampul, QR code, dan infografis. Berikut akan dijelaskan mengenai esensi dari aspek-aspek tersebut. Perencanaan desain pada sampul dilakukan untuk membuat pembaca merasa tertarik untuk mendalami isi dari sebuah buku, untuk itu desain pada sampul harus dilakukan secara sistematis. Tahapan dalam perencanaan sampul dilakukan dengan terlebih dahulu mengidentifikasi tujuan dan pesan utama buku, kemudian pemilihan kalimat pada judul harus bisa merepresentasikannya, terlebih bisa memiliki kesan menarik dan memunculkan citra brand instansi dengan baik. Berlanjut menentukan jenis font yang tepat, ukuran font yang bisa terbaca jelas di mata. Peneliti berencana untuk menghindari tampilan buku yang terlalu padat dan memberikan dominasi warna biru seperti yang tertulis dalam teori Rifda (2022) sebagai representasi pemikiran yang jernih, ketajaman konsentrasi, kecerdasan, tumbuh rasa percaya. Kemudian juga ada elemen dengan gradasi warna ungu untuk representasi daya imajinasi, penarik perhatian, kebijaksanaan, serta pola pikir visioner dan juga gradasi warna hijau sebagai representasi harapan di waktu yang sulit, ketenangan, rasa sejahtera, dan selalu bertumbuh. Peneliti menemukan beberapa referensi produk yang menjadi inspirasi awal pembuatan sampul buku “Pitch & Aku”, yaitu: buku *Theory Made Easy* – Lina NG, *Vocal Syllabus* – RSL Awards UK, dan *Anya Ghost* – Vera Brogsol. Inspirasi yang diambil dari buku *Theory Made Easy* adalah metode yang digunakan untuk menarik perhatian pembaca anak-anak dengan melakukan penyematan unsur warna sampul yang sangat menyala dengan perpaduan warna kuning, orange, biru, hitam, hijau, dan pink. Selanjutnya inspirasi yang diambil dari *Vocal Syllabus* – RSL Awards UK adalah munculnya unsur elegan bernuansa resmi dari sampulnya yang seringkali memajang potret para musisi dunia juga dari diksi instruksinya. Terakhir inspirasi sampul selanjutnya ada dari buku komik 13+ *Anya Ghost* – Vera Brogsol

yang bisa membuat gambar ilustrasi yang sesuai dengan kebutuhan nuansa cerita dan tokoh karakter.



Gambar 20, 21, dan 22. Referensi beberapa sampul buku yang menjadi inspirasi rancangan awal buku “Pitch & Aku”

Setelah referensi desain sampul selesai dieksplorasi, peneliti beralih ke pencarian referensi bentuk QR code. Beruntung dikarenakan teknologi tahun 2024 sudah sangat maju, peneliti menemukan sebuah website yang bisa membantu pembuatan QR code yang gratis dan juga praktis. Website ini bernama *ME - QR code generator*. Selaku pengguna kita hanya tinggal menyalin link URL dari foto/video/link dokumen google drive kemudian klik tombol “generate”, menunggu data URL dienkripsikan menjadi QR code, dan terakhir memilih desain bentuk dan warna QR code, sebelum menyelesaikan dengan mengunduh file JPG atau PNG berukuran 1000x1000 px untuk QR code yang sudah jadi dibuat. Disamping sistematikanya yang mudah, website ini juga memiliki banyak desain *preset QR code* yang sangat menarik dari segi pilihan warna dan bentuk. Peneliti memilih 2 jenis *preset QR code* yaitu varian original dengan kode warna frame background #FFFFFF untuk diletakkan pada halaman penjelasan materi dan varian hijau mint-floral untuk disematkan di halaman persembahan atau halaman lain yang sifatnya non-materi pembelajaran.

Jenis QRcode: Original



Jenis QRcode: Hijau Floral



Gambar 23 dan 24. Referensi QR code yang digunakan dalam buku Pitch & Aku. Variasi Hitam Original dan Hijau Mint-Floral

Mengenai inspirasi penyajian informasi dan instruksi dalam buku yang memiliki arah berbasis aktivitas dengan prosentase lebih banyak melibatkan elemen praktik dan latihan, peneliti mengambil referensi dari perpaduan buku pembelajaran musik dan buku pembelajaran bahasa jepang. Menggunakan referensi dari buku pembelajaran musik memang harus dilakukan karena harus memuat diksi yang relevan dengan teori musik yang ada, mengingat di akhir proses buku tersebut akan dikonsumsi oleh siswa musik yang notabene adalah calon musisi masa depan. Sedangkan pertimbangan menggunakan buku pembelajaran bahasa jepang adalah peneliti sempat kagum dengan diksi instruksional yang ada dalam buku-buku mereka. Misalkan pada buku SAKURA vol.1 yang perintah dalam kegiatannya hanya diinstruksikan dengan ikon namun sudah bisa membuat

kita memahami aktivitasnya. Disamping itu karakter budaya Jepang yang selalu memikirkan kepraktisan dan efisiensi menjadi nilai yang ingin dimunculkan dalam produk ini.



Gambar 25 dan 26. Referensi diksi instruksi yang digunakan dalam buku pembelajaran bahasa Jepang - SAKURA vol.1

3. Perealisasiian Produk

a. Bentuk Fisik Buku Pasca Tahap Realisasi Produk

Berdasarkan pernyataan dari tim percetakan buku "Grafika Pandaan" bahwa teknik saddle stich binding memiliki kerumitan di penyusunan halaman yang diharuskan untuk berjumlah genap. Belum lagi ketika menyusun pola urutan halaman dengan sistem bolak-balik dua sisi. Untuk desain layout sebuah buku dibutuhkan waktu sekitar 2,5 jam (belum termasuk antri). Jadi Grafika Pandaan menghimbau adanya sesi tersendiri untuk jenis buku-buku media pembelajaran semacam ini.

Namun terlepas dari segala kesulitan, Grafika Pandaan bisa merealisasikan buku "Pitch & Aku" dengan sebaik-baiknya. Harga jasa untuk layout dan cetak adalah Rp.60.000.- Sehingga peneliti masih akan melakukan survei ke beberapa tim percetakan lain untuk menemukan harga produksi yang lebih murah, mengingat sudah memiliki desain layout dari tim percetakan sebelumnya.



Gambar 27. Buku "Pitch & Aku" Setelah Selesai Dicetak oleh Tim Grafika Pandaan

- b. Kualitas buku aktivitas musik "Pitch & Aku" berdasarkan kevalidan materi, kebahasaan, dan kegrafikaan.

Beberapa pihak yang menjadi validator buku "Pitch & Aku" adalah siswa yang mengikuti ekstrakurikuler Paduan Suara dan beberapa guru SMPN 2 Gempol. Dari kegiatan observasi ditemukan juga beberapa masukan sebagaimana berikut:

	Validator Guru #1: Ibu Wardhatul
1	Halaman buku sepertinya terlalu kecil sehingga sedikit membingungkan ketika coba mencari beberapa halaman
2	Warna biru terasa bagus karena menyejukkan mata.
	Validator Siswa #1: Aline Kisafa
3	Konten audio dalam QR-Code memiliki kesan edukatif ditambah dengan adanya musik ilustrasi yang bisa menstimulus keinginan untuk fokus terhadap materi.
4	Siswa menyukai kegiatan latihan menulis simbol karena merasa bebas untuk mencoret buku dimanapun dia suka. Selama tetap dalam halaman buku yang disediakan.

Tabel 2. Daftar Respon Validator Terhadap buku "Pitch & Aku".



Gambar 28 dan 29. Kegiatan Observasi Buku "Pitch & Aku"

- c. Implementasi dan Desiminasi

Berikut beberapa dokumentasi ketika buku "Pitch & Aku" diimplementasikan dalam pembelajaran Paduan Suara. Pemilihan implementasi di ekskul paduan suara ini guna melihat respon siswa yang setidaknya sudah mengenal musik.



Gambar 30-33. Kegiatan Implementasi Buku dalam kegiatan Ekstrakurikuler Paduan Suara

4. SIMPULAN

Perjalanan penelitian buku "Pitch & Aku" ini masih berfokus dalam tahap penciptaan produk awal, sehingga untuk penilaian kualitas dan kevalidan materi masih perlu waktu lebih untuk dilakukan bersama dengan para validator yaitu pihak guru dan siswa dengan jumlah yang lebih banyak. Namun semoga melalui artikel ilmiah ini setidaknya bisa terlihat gambaran garis besar atas motivasi dan tujuan dibalik pengembangan sebuah media pembelajaran sebagai wujud implementasi teori belajar konstruktivisme milik Jean Piaget, teori musik dasar milik Hidayatullah & Hasyimkan, dan teori pengembangan media Borg & Gall.

5. PERNYATAAN PENULIS

Penulis menyatakan bahwa tidak terdapat konflik kepentingan terkait penerbitan artikel ini. Penulis menegaskan bahwa naskah artikel bebas dari plagiarisme.

6. REFERENSI

- Alfarras, J. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Mentimeter Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Edutech: Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Baharuddin. (2008). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. . Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Callaghan, J. T. (2004). The science of singing and seeing. In R. Parncutt, A. Kessler & F. Zimmer. *Proceedings of the Conference on Interdisciplinary Musicology (CIM04)*. Austria: Graz.
- Creswell, J. W. (2013). *Research Design Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed Method*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Darmawan Harefa, H. T. (2021). Media Pembelajaran Audio Video Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa. *AKSARA: Jurnal Pendidikan Non-Formal*, 329-338.
- Dayme, M. B. (2000). *The Performer's Voice: Realizing Your Vocal. Potential*. New York, United States: W. W. Norton & Company. Music Crash Courses.
- Fauziati, S. &. (2021). Implikasi Teori Belajar Bruner dalam Model Pembelajaran. *Papeda*, 128-136.
- Gabriela, N. D. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 2– No. 1, page 104-113.
- Hidayatullah, R. &. (2016). *Dasar-Dasar Musik*. Yogyakarta: Arttext.
- Marwia Tamrin, S. F. (2011). Teori Belajar Konstruktivisme Vygotsky. *Sigma (Suara Intelektual Gaya Matematika)*, 40-47.

- Murray, E. &. (2020). Relationships between vocal pitch perception and production: a developmental perspective. *Springer Nature*, 3912.
- Mustika, R. (2015). Media Pembelajaran Sistem Audio Untuk Pemberdayaan Pendidikan Di Komunitas Masyarakat. *Jurnal Masyarakat Telematika dan Informasi*, Vol. 6 No. 1. Hal.: 57 - 68.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam. *Dharma Acariya Nusantara : Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 87-99.
- Oktaviani, A. (2021). Tingkat Optimisme Pada Mahasiswa Magang Di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Riset Psikologi*, 1-12.
- Rosenblatt, L. M. (1978). *The Reader The Text The Poem. The Transactional Theory of The Literary Work*. Southern Illinois: University Press.
- Schmidt & Jones, C. (2013). *Understanding basic music theory*.
- Shavelson, H. &. (1976). Self Concept: Validation of construck interpretations . *American: Benhalf of AERA and SAGE.*, pp. Vol . 46, No.3, Hal 407-441.
- Silvia orinda averta, r. a. (2024). Potensi Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Alat Kreatifitas Guru Dalam Mendesain Media Pembelajaran Interaktif : Analisis Bibliometrik Dengan Metode Prisma. *EDUTECH: Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 23 No.2.
- Simanungkalit, J. R. (2021). Penerapan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Materi Pembelajaran Pola Lantai Tari Kreasi Kelas Ix-1 Smp Negeri 7 Medan Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kependidikan*, 84-94.
- Siswantari, A. M. (2021). Video Interaktif Materi Tangga Nada Sebagai Media Pembelajaran. *Musikolastika*, 52-61.
- Suparno, P. (2001). *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget.:* . Yogyakarta: Kanisius.
- Tida, B. E. (2020). Buku Suplemen Pembelajaran Vokal Untuk Tirando Music Education. *Jurnal Pendidikan Sendratasik*.
- Trisna Ayu Anugrah Laranti, R. R. (2023). Analisis Dasar Kebutuhan Pengembangan Video Pembelajaran Asmaul Husna Bagi Anak Usia Dini. *Edutech: Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol 2 No 1.
- Wicaksono, A. (2017). Peran Media Audio dalam Meningkatkan Kualitas Proses Pembelajaran Apresiasi Cerita Pendek . *Shahih*, Vol. 2, Nomor 1, 68-78.
- Yin, R. K. (2018). *Case Study Research and Applications: Design and Methods 6th*. Singapore: SAGE Publications, Inc.