



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 3 Tahun 2024 Page 14992-15004

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Eskalasi Aplikasi Sound Therapy dalam Skills dan Kreativitas Desain Grafis Percetakan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Cilacap

Muhammad Bahtiyar Rivai^{1✉}, Budi Santosa², Tri Kuat³

Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta

Email: tejasena1818@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Pendidikan merupakan modal awal dalam mempersiapkan sumber daya manusia unggul. Permasalahan muncul pada siswa seiring dengan waktu dalam proses pembelajaran, yakni permasalahan kurangnya fokus dalam mengikuti pembelajaran pada siswa perihal skill dan kreativitas. Banyak siswa yang tidak fokus dalam pelajaran karena masih terbawa kondisi permasalahan keluarga ataupun masalah lainnya, hal ini mendorong untuk dilakukan penelitian agar bisa menyelidiki apa yang harus dilakukan supaya nilai dari peserta didik bisa meningkat. Permasalahan yang bisa dikaji lebih lanjut terkait dengan, Pertama, Bagaimana aplikasi sound therapy dalam meningkatkan skills dan kreativitas pembelajaran desain grafis percetakan pada Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Cilacap?, dan Kedua, Bagaimana pengembangan aplikasi sound therapy dalam skills dan kreativitas pembelajaran desain grafis percetakan pada Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Cilacap? Dalam penelitian ini metode penelitian yang akan digunakan adalah metode penelitian Kualitatif, tahapan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan Research and Development (R&D) dengan metode pengembangan ADDIE. Penelitian ini telah menjelaskan tentang pengembangan aplikasi Sound therapy dalam Skills dan Kreativitas pembelajaran desain grafis percetakan pada Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Cilacap bahwa penggunaan Sound therapy versi 1.0 ini berdampak positif terhadap siswa untuk skills dan kreativitas dapat dibuktikan dengan kenaikan hasil evaluasi peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan sound therapy. Adanya pengembangan aplikasi sound therapy versi 1.0 menjadi sound therapy versi 2.0 ini menitik beratkan pada afirmasi script hypnosis dimana peserta didik diminta untuk mengikuti perintah dari suara aplikasi untuk menuju ke mode trance atau ke alam bawah sadar mereka dengan tujuan setelah masuk kealam bawah sadar, siswa mudah diberikan sugesti positif untuk peningkatan skills dan kreativitas.

Kata Kunci: *Sound Therapy, Skills, Kreativitas*

Abstract

Education is the initial capital in preparing superior human resources. Problems arise in students over time in the learning process, namely the problem of lack of focus in following learning in students regarding skills and creativity. Many students do not focus on lessons because they are still carried away by family problems or other problems, this encourages research to be carried out in order to investigate what to do so that the value of students can increase. Problems that can be studied further are related to, First, How is the sound therapy application in improving the skills and creativity of printing graphic design learning at Cilacap State Vocational High School?, and Second, How is the development of sound therapy applications in printing graphic design learning skills and creativity at Cilacap State Vocational High School? In this study, the research method to be used is Qualitative research method, the stages in this study use the Research and Development (R&D) development model with the ADDIE development method. This research has explained about the development of Sound therapy applications in Skills and Creativity of printing graphic design learning at Cilacap State Vocational High School 1 that the use of Sound therapy version 1.0 has a positive impact on students for skills and creativity as evidenced by the increase in student evaluation results before and after using sound therapy. The development of the sound therapy version 1.0 application into sound therapy version 2.0 focuses on the affirmation of hypnosis scripts where students are asked to follow the commands of the application sound to go into trance mode or to their subconscious with the aim that after entering the subconscious, students are easily given positive suggestions for improving skills and creativity.

Keywords: *Sound Therapy, Skills, Creativity*

PENDAHULUAN

Sistem pendidikan di Indonesia dalam perjalanannya mengalami perkembangan positif beberapa dekade ini, oleh sebab itu elemen pendidikan harus berbenah dalam pengembangan pola dan sistem pembelajaran yang akan muncul di masa yang akan datang. Dikemukakan oleh Ryans (1982), sistem adalah sejumlah elemen (objek, orang, aktivitas, rekaman, informasi dan lain-lain) yang saling berkaitan dengan proses dan struktur secara teratur, dan merupakan satu kesatuan organisasi yang berfungsi untuk mewujudkan hasil yang dapat diamati (dapat dikenal wujudnya) sehingga tujuan tercapai.

Guru atau pengajar yang merupakan pilar pendidikan terdepan dalam pengembangan pendidikan siswa. Profesi guru di masa sekarang, dituntut untuk lebih kreatif dan meningkatkan pola pembelajaran, pengetahuan dan kemampuan dalam menjalankan tugas pokok dan fungsi sebagai pendidik. Menurut Sanusi, dkk (1991) menjelaskan konsep profesi adalah suatu jabatan atau pekerjaan yang menuntut keahlian dari para anggotanya. Yang artinya, ialah tidak bisa dilakukan oleh sembarang orang yang tidak dilatih dan tidak disiapkan secara khusus untuk melakukan pekerjaan itu. Dalam

Undang-Undang No. 14 Tahun 2005, dapat di katakan bahwa guru adalah pendidik yang profesional dengan tugas utamanya ialah mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik. Guru dapat diartikan sebagai orang yang memiliki tugas yang beterkaitan dengan mengupayakan mencerdaskan kehidupan bangsa dalam aspeknya, baik spritual dan emosional, intelektual, fisik, maupun aspek lainnya (Subiyakto & Akmal, 2020).

Pola dan perkembangan metode pembelajaran sekarang ini lebih mengedepankan pola pembelajaran yang efektif dan efisien dengan konsep Student Centered Learning (SCL). Secara prinsip, SCL ini merupakan derivasi dari Teacher Centered Learning (TCL) yang sudah tidak sesuai dengan pola pendidikan satu arah, karena siswa sekarang harus diposisikan yang lebih aktif dalam pembelajaran, sehingga guru sebagai fasilitator dan konektor dalam pembelajarannya. Natawijaya (2005) menyebutkan bahwa belajar aktif adalah suatu sistem belajar mengajar yang menekankan keaktifan siswa secara fisik, mental intelektual dan emosional guna memperoleh hasil belajar berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Pola pendidikan sekarang ini menitikberatkan pada pengembangan pola pikir siswa agar lebih siap dalam mengarungi derasnya persaingan, sehingga guru seyogyanya memiliki daya Kreativitas agar bisa membimbing siswa lebih baik. Dalam masa arus informasi yang cepat dan tidak mengenal ruang dan waktu, mengharuskan seorang guru untuk lebih beradaptif terkait metode pembelajaran kekinian, salah satunya dengan metode terapi musik (sound therapy). Secara harfiah, Menurut Djohan (2006) menyebutkan bahwa pengertian terapi musik adalah penggunaan musik sebagai peralatan terapis untuk memperbaiki, memelihara, mengembangkan mental, fisik dan kesehatan emosi. Kemampuan non verbal, Kreativitas dan rasa alamiah dari musik menjadi fasilitator untuk hubungan, ekspresi diri, komunikasi dan pertumbuhan. Dalam kajian lain, Mucci (2002) menjelaskan bahwa terapi musik merupakan sebuah esensi dari komunikasi non-verbal, sehingga banyak orang secara tanpa disadari memberikan respon positif khususnya terhadap musik-musik tertentu.

Musik Terapi tersebut bisa dijadikan menjadi salah satu metode kekinian dalam sistem pembelajaran di sekolah. Untuk mempermudah dalam implementasinya, terapi musik sekarang banyak dibuat dalam sebuah aplikasi yang bisa didownload dalam beberapa jenis handphone berbasis internet. Aplikasi terapi musik yang ada dalam media handphone menggunakan penamaan dengan sebutan brainwaves, self healing, musik relaksasi ataupun nama lainnya yang merujuk pada musik terapi. Musik sebagai salah satu cabang kesenian merupakan kebutuhan yang universal. Keberadaannya tak terpisahkan dalam berbagai

setting kehidupan manusia dengan berbagai fungsinya seperti : (1) memberikan kenikmatan estetis; (2) memberikan relaksasi atau hiburan; (3) sebagai media ekspresi diri (self ekspresion); (4) representasi simbolis (5) respon fisik; (6) media terapeutik (penyembuhan); (7) sebagai sarana pemersatu masyarakat yang sedang mengalami krisis; (8) menguatkan konformitas terhadap norma-norma sosial; (9) memvalidasi institusi-institusi sosial dan ritual- ritual keagamaan; (10) memelihara kontinuitas dan stabilitas budaya; dan (11) sebagai media pendidikan serta pembelajaran (Budhisantoso, 1995 dan Merrit, 2003).

Pembelajaran menggunakan metode Sound Therapy ini bisa digunakan di sekolah-sekolah sebagai alternatif metode pembelajaran. Hal tersebut dimungkinkan sebagai bentuk metode upgrading atas kemampuan atau Skills dari siswa itu sendiri. Tommy (2009) menjelaskan dimaksud Skills atau kemampuan adalah kemampuan untuk menggunakan akal fikiran dan ide dan Kreativitas dalam mengerjakan, mengubah ataupun membuat sesuatu menjadi lebih bermakna sehingga menghasilkan sebuah nilai dari hasil pekerjaan tersebut. ada juga pengertian lain yang mendefinisikan bahwa Skills adalah suatu kemampuan untuk menerjemahkan pengetahuan ke dalam praktik sehingga tercapai hasil kerja yang diinginkan.

Peningkatan Skills atau kemampuan mengacu pada proses meningkatkan tingkat keahlian seseorang di bidang tertentu. Ini dapat mencakup berbagai aspek seperti keterampilan teknis, keterampilan komunikasi, keterampilan manajemen atau keterampilan kreatif. Tujuan peningkatan keterampilan adalah untuk mengembangkan keterampilan individu sehingga mereka dapat melakukan tugas dengan lebih efisien dan efektif, mencapai hasil yang lebih baik, dan meningkatkan kualitas hidup mereka secara keseluruhan. Peningkatan Skills atau kemampuan ini dibarengi dengan peningkatan Kreativitas pada siswa tersebut.

Penggunaan musik terapi dalam sebuah sistem pembelajaran masih sangat jarang digunakan walaupun secara nyata sudah banyak dilakukan. Dalam konteks pembelajaran sendiri memiliki beberapa pengertian, diantaranya menurut Pribadi (2009) menjelaskan bahwa yang dimaksud dengan pembelajaran adalah proses yang sengaja dirancang untuk menciptakan terjadinya aktivitas belajar dalam individu. Menurut Gegne (Pribadi, 2009) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah serangkaian aktivitas yang sengaja diciptakan dengan maksud untuk memudahkan terjadinya proses belajar. Jadi dapat ditarik sebuah penyamaan persepsi bahwa pembelajaran merupakan suatu hubungan interaksi antar guru dan murid dalam proses kegiatan belajar mengajar yang sudah terancang secara sistematis. Pola pengajaran yang baik seharusnya dilakukan secara bersinergi antara guru, murid dan didukung oleh pihak sekolah guna peningkatan kualitas pada lulusan sekolahnya.

Hal ini yang menjadi temuan awal pada pengembangan pola pembelajaran yang sesuai dengan bidang program kompetensi keahlian lulusan khususnya di sekolah kejuruan. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan bagian dari sistem pendidikan nasional yang berorientasi pada keahlian Skills pada siswanya yang menjadikan lulusan SMK bisa langsung diberdayakan atau dengan kata lain siap kerja. SMK merupakan tujuan bagi siswa-siswi yang ingin memiliki keahlian khusus dalam proses pendidikannya. Hal ini pula yang menjadikan Sekolah Menengah Kejuruan Negeri menjadi prioritas utama dalam pemilihan sekolah pasca selesai dari Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Konsep pembelajaran yang dilakukan oleh SMK lebih condong pada implementasi keahlian sehingga tujuan akhir lulusan SMK memiliki soft skill dan hard skill harus mumpuni dalam menghadapi dunia kerja. Pembelajaran yang digunakan dalam kurikulum di SMK berorientasi pada profil lulusan sehingga baik siswa, guru maupun sekolah saling bahu membahu dalam menerapkan kurikulum terapan dalam dunia kerja. Siswa dan guru secara prinsip harus saling beririsan dalam mempraktikkan materi dan pembelajaran yang ada, khususnya berkaitan dengan metode pembelajaran yang lebih mengasah kreativitas.

Metode pembelajaran setiap guru memerlukan suatu kreativitas, misalkan metode demonstrasi, resitasi, percobaan dan pemecahan masalah yang dipandang lebih efektif dalam mengembangkan proses berfikir belum banyak digunakan. Menurut Djamarah dan Zain (2010) menyebutkan bahwa kedudukan metode adalah sebagai alat motivasi ekstrinsik, sebagai strategi pengajaran dan juga sebagai alat untuk mencapai tujuan. Hal ini disebabkan penggunaan metode tersebut masih dipandang memerlukan waktu yang banyak, sehingga khawatir target kurikulum tidak tercapai. Kreativitas guru sangat dibutuhkan, terutama dalam pembelajaran Desain Grafis Percetakan (DGP), yang kaya akan imajinasi dan karya seni. Oleh karena itu seorang guru harus benar-benar dituntut untuk kreatif inovatif dalam mengajar DGP sehingga tidak menimbulkan kebosanan dalam pembelajaran, Karena pelajaran DGP sangat dituntut tentang jiwa seni (art sense) yang tinggi agar menghasilkan karya yang memuaskan. Kekurangan dalam mempelajari pelajaran DGP yaitu mengenai persepsi, hal ini harus ada penyatuan antara jiwa dan olah pikir siswa agar bisa menyusun, mengenali, dan menafsirkan informasi sensoris guna memberikan gambaran dan pemahaman tentang seni.

Pembelajaran Desain Grafis Percetakan diimplementasikan oleh SMK Negeri 1 (SMK N 1) Cilacap. SMK Negeri yang berada di Kabupaten Cilacap yang menjadi SMK yang diunggulkan untuk mencetak siswa-siswi meraih masa depan dengan persiapan yang matang dan berdaya saing maju. SMK N 1 Cilacap terus berbenah dalam peningkatan kurikulum berbasis kreativitas dan skill siswa-siswinya dalam pembelajarannya dari tahun ke

tahun. Meskipun masih diperlukan beberapa pola atau konsep pengembangan metode pembelajaran yang bisa dilakukan oleh pihak guru maupun sekolah dalam peningkatan skill dan kreativitas tersebut.

Mata pelajaran Desain Grafis Percetakan (DGP) merupakan salah satu unsur pembelajaran pokok dalam kurikulum sekolah. Tujuan pembelajaran DGP ini untuk membentuk, membangun, memahami dan menginisiasi pemikiran yang sederhana namun memiliki daya manfaat ke depannya. Progres peningkatan daya kreativitas dan skill siswa SMK mutlak diperlukan sebagai trigger siswa dalam menyongsong daya saing antar individu di dunia pekerjaan kelak, oleh sebab itu SMK yang menjadi lokasi dilakukan penelitian yakni di SMK Negeri 1 Cilacap.

Permasalahan muncul pada siswa seiring dengan waktu, yakni permasalahan skill dan kreativitas dalam DGP. Dalam DGP, skill dan kreativitas merupakan hal penting untuk menciptakan sesuatu yang asli (genuine). Secara prinsip ketenangan jiwa siswa dalam mengikuti pelajaran sangatlah diutamakan, hal ini secara psikologis akan membuat fokus diri siswa tersebut dalam mengikuti setiap pelajaran. Banyak siswa yang tidak fokus dalam pelajaran karena masih terbawa situasi sebelumnya seperti adanya masalah keluarga, cemas menghadapi ulangan harian, tidak suka dengan pelajaran tertentu atau bahkan mungkin situasi kelas yang sangat tidak mendukung untuk belajar sehingga membuat nilai ulangan harian bisa menjadi menurun dan banyak siswa yang menghadapi rasa kecemasan yang terlalu tinggi ketika menghadapi ulangan praktik terutama pada bidang grafis, hal ini mendorong untuk dilakukan penelitian agar bisa menyelidiki apa yang harus dilakukan supaya nilai dari peserta didik bisa meningkat. Oleh karena itu, diperlukan suatu solusi konkrit yang menjadi trigger siswa agar lebih bersemangat dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan permasalahan di atas maka perlu adanya solusi untuk mengatasi masalah pembelajaran siswa-siswi di SMK N 1 Cilacap khususnya pada pembelajaran desain grafis percetakan. Permasalahan yang bias dikaji lebih lanjut terkait dengan, Pertama, Bagaimana aplikasi sound therapy dalam meningkatkan skills dan kreativitas pembelajaran desain grafis percetakan pada Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Cilacap?, dan Kedua, Bagaimana pengembangan aplikasi sound therapy dalam skills dan kreativitas pembelajaran desain grafis percetakan pada Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Cilacap?.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini metode penelitian yang akan digunakan adalah metode penelitian Kualitatif. penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang menggunakan tahapan-tahapan teknik. (a) penelitian kriteria dan teknik pemeriksaan keabsahannya data melalui analisis dan (b) teknik penafsiran data penulisan laporan hasil penelitian dan kerangka rencana penelitian akan di paparkan dalam bentuk tulisan. Menurut Sugiyono (2018, p. 18) Penelitian kualitatif yaitu penelitian yang menggunakan metode pemilahan data dari pengamatan, wawancara dan penelaan data, metode kualitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah sebagai eksperimen, peneliti sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif menekankan makna dari pada generalisasi. Secara umum, tahapan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan Research and Development (R&D) dengan metode pengembangan ADDIE. Menurut R.M. Branch menjelaskan bahwa metode penelitian R&D memiliki 5 (lima) tahapan atau sering disebut dengan ADDIE yaitu Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate (Branch, 2009).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi *Sound therapy* Meningkatkan *Skills* dan Kreativitas Pembelajaran

Implementasi Sound Therapy terhadap siswa SMK sebagai salah satu komplemen atas pembelajaran Desain Grafis Percetakan (DGP). Progress atas peningkatan skill dan kreativitas siswa dapat diketahui melalui beberapa tahapan pre test dan post test. Penggunaan Sound Therapy yang dilaksanakan pada siswa-siswi SMK Negeri 1 Cilacap memberikan hasil yang cukup positif. Untuk penilaian menggunakan variabel *Skills* dan Kreativitas, dimana Unsur-unsur pada penilaian *Skills* antara lain (1) Etika Kerja; (2) Problem Solving dan (3) komunikasi, sedangkan unsur-unsur pada Kreativitas adalah (1) Nilai estetik; (2) wawasan dan (3) Kedisiplinan. Hasil *pre test Skills* dan Kreativitas secara teori dan Praktik pada peserta didik kelas XI Program keahlian Multimedia sebelum menggunakan Aplikasi *Sound therapy*.

Mendasarkan pada data yang dimiliki, peneliti melakukan pres test dan post test teori dan praktik terhadap 36 siswa-siswi SMK N 1 Cilacap, dengan hasil *Pretest* teori *Skills*, jumlah total peserta didik sebanyak 36 peserta, hanya ada 2 siswa yang dapat mencapai KKM. Sedang 34 peserta didik yang lain masih di bawah KKM. Selanjutnya pada *Pretest* Kreativitas jumlah peserta didik 36 siswa, dan siswa yang mencapai KKM hanya 13 peserta didik. Kemudian dilanjutkan pada *Pre test* ujian praktik *Skills* dan Pretest Ujian Praktik Kreativitas

menggambar, dimana setiap siswa harus menggambar sketsa sebuah mobil. Contoh untuk sketsa gambar mobil, peserta didik bisa mengambil contoh di www.google.com, dengan *Niche* atau kata kunci Gambar Sketsa Mobil, hal ini dilakukan agar hasil karya yang didapat lebih bervariasi dan lebih dinamis.

Dari hasil *Pretest* Praktik *variabel Skills* dan *Pretest* praktik diambil kesimpulan bahwa siswa harus bisa membuat sebuah obyek gambar secara manual, hasil akhir karya peserta didik akan mendapatkan evaluasi Kreativitas masing-masing individu. Dari jumlah total peserta didik sebanyak 36 peserta, pada *Pretest* Praktik *Skills* hanya 10 peserta didik yang dapat mencapai KKM sedangkan 26 peserta didik yang lain masih di bawah KKM. Selanjutnya pada *Pretest* Praktik Kreativitas hanya 8 peserta didik yang dapat mencapai KKM sedangkan 28 peserta didik yang lain masih di bawah KKM. Kemudian peneliti melakukan *Post test* untuk menguji kompetensi peserta didik dalam menyerap pelajaran Desain Grafis Percetakan.

Berdasarkan hasil *Post test* variabel *Skills* teori menggunakan *Sound therapy* kelompok eksperimen dan *post test* variabel kreativitas teori menggunakan *sound therapy* kelompok eksperimen, baik pada variabel *skills* dan kreativitas, setelah peserta didik menggunakan aplikasi *Sound therapy* versi peserta didik mengalami peningkatan dari nilai akhir. Peningkatan hasil *post test* pasca menggunakan *sound therapy* tersebut dalam aspek etika kerja, skill problem solving, komunikasi dan evaluasi menunjukkan peningkatan yang cukup positif. Peningkatan hasil akhir ini secara tidak langsung dampak atas penggunaan *sound therapy* tersebut sehingga hasil *post test* tersebut bias melebihi nilai KKM yang ada, bahkan dalam pola rerata hasil akhir, menunjukkan angka yang cukup baik di atas nilai KKM itu sendiri. Oleh karena itu dapat ditarik kesimpulan bahwa *post test* dengan variabel *skills* teori memiliki korelasi positif pasca penggunaan *sound therapy* yang ada.

Berdasarkan data pada *post test* variabel *skills* praktik menggunakan *sound therapy* kelompok eksperimen dan hasil *post test* variabel kreativitas praktik menggunakan *sound therapy* kelompok eksperimen, baik pada variabel *skills* dan kreativitas, setelah peserta didik menggunakan aplikasi *sound therapy* peserta didik mengalami peningkatan dari nilai akhir dengan mendapatkan nilai akhir di atas nilai KKM. Dalam rerata nilai hasil akhir menunjukan hasil positif yakni rerata hasil akhir berada di atas nilai KKM. Secara prinsip hasil ini menunjukkan bahwa *sound therapy* berkontribusi positif dalam peningkatan aspek kreativitas siswa dan siswi SMK N 1 Cilacap.

Pola system *sound therapy* yang dilakukan peneliti lebih mengarah pada peningkatan pola pikir atau mindset peserta didik agar skill dan kreativitasnya bisa menunjukkan hasil positif dengan lebih tinggi sehingga mampu menggali lebih lanjut terkait potensi yang ada

pada peserta didik agar lebih meningkatkan skill dan kreativitas siswa dan siswi di SMK N 1 Cilacap dalam menghadapi dunia kerja yang semakin menuntut kreativitas dan skill masing-masing lulusan.

Pengembangan Aplikasi *Sound Therapy*

Pada perkembangan selanjutnya peneliti melihat ada potensi lebih yang bisa di gali dari peserta didik sehingga peneliti membuat pengembangan aplikasi dari aplikasi sebelumnya yaitu aplikasi *Sound therapy* versi 1.0 versi awal dengan meng-upgrade menjadi aplikasi *Sound therapy* versi 2.0. Pengembangan yang dilakukan oleh peneliti lebih mengarah pada adanya penambahan diksi kalimat yang bersifat afirmatif dengan digabungkan dengan music alpha relaxation. Penambahan diksi dan suara tersebut sebagai bentuk pengembangan aplikasi sound therapy agar tujuan atas peningkatan skill dan kreativitas siswa tercapai. Metode pengembangan aplikasi Sound Therapy ini menggunakan model pengembangan ADDIE.

Model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Hasilnya berupa aplikasi *sound therapy* versi 2.0 dengan tahapan kegiatan sebagai berikut;

a. Analysis (Tahap Analisis)

Analisis terhadap pembelajaran Desain Grafis Percetakan konvensional, tahap analisis yang dilakukan peneliti, dapat disajikan sebagai berikut;

i. Analisis Kurikulum

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan wakil kepala sekolah bagian kurikulum, disimpulkan bahwa kurikulum yang digunakan di tempat penelitian yaitu menggunakan kurikulum 2013, oleh sebab itu sejalan dengan implementasi kurikulum 2013 maka kegiatan pembelajaran yang dilakukan harus dapat mempermudah peserta didik dalam memahami pembelajaran dan dapat meningkatkan kompetensi mereka.

ii. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merujuk pada proses mengidentifikasi, memahami, dan menganalisis kebutuhan yang harus dipenuhi atau masalah yang harus dipecahkan dalam suatu keadaan, sistem, produk, atau layanan. Analisis kebutuhan merupakan langkah awal yang penting dalam pengembangan atau perencanaan suatu inisiatif yang bertujuan untuk memastikan bahwa tujuan dan kebutuhan pengguna atau pemangku kepentingan terpenuhi. Pada analisis kebutuhan *Software* dan *Hardware* yang bisa digunakan untuk menginstall aplikasi ini adalah minimal *Android Gingerbread* (2.3) dengan *hardware* minimal *ram* 256 mb dan *rom* 512 mb.

iii. Analisis Materi Pembelajaran

Pembelajaran Desain Grafis Percetakan merupakan pembelajaran produktif peserta didik program keahlian Multimedia yang memiliki materi cukup banyak seperti mengamati gambar sketsa dan ilustrasi, mengumpulkan data gambar sketsa dan ilustrasi, mengolah gambar sketsa dan ilustrasi serta melakukan komunikasi hasil gambar sketsa dan ilustrasi dalam bentuk presentasi. Dengan begitu banyaknya materi yang dihadapkan peserta didik, maka akan berakibat kurangnya konsentrasi dalam pembelajaran, seperti malas dalam belajar, kurang fokus dalam menerima pelajaran, tidur dalam kelas, mengerjakan tugas tapi menghasilkan karya yang kurang bagus. Secara garis besar, peserta didik mengalami kesulitan dalam membuat pola belajar mereka.

iv. Merumuskan Tujuan

Berdasarkan kegiatan analisis kurikulum pendidikan, analisis kebutuhan, dan analisis materi pembelajaran maka dapat disimpulkan bahwa peserta didik program keahlian Multimedia membutuhkan suatu inovasi aplikasi yang dapat memenuhi kebutuhan mereka dalam mendorong semangat untuk belajar sehingga mereka bisa memahami kegiatan pembelajaran dan menguasai pelajaran yang disampaikan oleh Guru.

b. *Design* (Tahap Desain)

Dalam tahap ini peneliti merujuk pada proses merancang suatu produk atau aplikasi sebelum implementasi atau produksi. Perumusan tujuan dalam mengembangkan aplikasi *Sound therapy* yaitu dengan cara menentukan nilai *Skills* dan ketrampilan yang akan didapatkan oleh peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran yang sudah dikembangkan. Perumusan tujuan di sini menggunakan rumus ABCD (*audience, behavior, condition, degree*).

c. *Development* (Tahap Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan proses realisasi pembuatan Aplikasi *Sound therapy*, kegiatan ini berisi serangkaian uji coba yang bertujuan untuk memperoleh masukan dari ahli media pada Bidang Terapis dan ahli materi Pembelajaran Desain Grafis Percetakan. Tahap pengembangan terdiri atas; (1) Pembuatan Aplikasi *Sound therapy*, (2) Validasi ahli Media Aplikasi *Sound therapy* dan ahli materi Desain Grafis Percetakan.

d. *Implementation* (Tahap Implementasi)

Pada tahap ini adalah uji coba aplikasi *Sound therapy* Versi 2.0 terhadap peserta didik yaitu Siswa dan siswi SMK Negeri 1 Cilacap, kelas XI jurusan Multimedia kelompok Eksperimen. Dalam hal ini kelompok eksperimen mencoba Aplikasi *Sound therapy* dengan

lebih tertata karena dalam aplikasi tersebut ada kelebihan dari Aplikasi sebelumnya, yaitu adanya Afirmasi tambah dengan suara dimana peserta didik diminta untuk mengikuti setiap intruksi dari aplikasi tersebut. Antusiasme peserta didik kelompok mulia terlihat ketika selesai menggunakan *Sound therapy* versi 2.0

e. *Evaluation* (Tahap Evaluasi)

Tahap akhir penelitian ini merupakan evaluasi kelayakan aplikasi *Sound therapy* yang sudah diuji cobakan pada responden dalam hal ini adalah peserta didik kelas XI program keahlian Multimedia dimana dalam hal ini adalah kelompok eksperimen. Uji coba responden di lakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari pada Aplikasi *Sound therapy* kepada pembelajaran Desain Grafis Percetakan. . Evaluasi yang di lakukan pada tahap ini adalah sama melakukan post test 2, dimana Peserta didik untuk melakukan evaluasi pembelajaran Desain Gafis Percetakan untuk varibael *Skills* dan Kreativitas pada ujian materi dan Praktik. Berikut adalah hasil akhir nilai rata-rata evaluasi post test pembelajaran Desain Grafis Percetakan.

Tabel 1. *Daftar Nilai Rata-Rata Post Test Peserta didik Menggunakan Sound therapy 2.0*

Sound Therapy	Versi 1.0		Versi 2.0	
	Teori	Praktik	Teori	Praktik
Variabel				
<i>Skills</i>	77	77	81	80
Kreativitas	77	77	81	80

Dari data tabel 1. maka bisa kita simpulkan bahwa apabila hasil rerata hasil teori dan praktik bandingkan dengan hasil Sound Therapy versi 1, dimana itu adalah hasil pengujian post test1 tanpa menggunakan Aplikasi Sound therapy, Maka Hasil dari peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini membuktikan bahwa Aplikasi *Sound therapy* untuk variabel *Skills* dan Kreativitas efektif untuk di gunakan dalam pembelajaran Desain Grafis Percetakan.

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Cilacap pada jurusan Multimedia kelas XI Multimedia. Hasil penilaian terhadap kelayakan Aplikasi *Sound therapy* oleh ahli media pembelajaran mendapatkan nilai dengan kategori "Sangat Layak", sedangkan hasil penilaian terhadap materi pembelajaran Desain Grafis Percetakan oleh ahli materi pembelajaran Desain Grafis Percetakan mendapatkan nilai dengan kategori "Tidak Revisi", Kemudian penilaian uji coba terbatas oleh ahli materi mendapatkan penilaian dengan kategori "Sangat Layak". Dari hasil penelitian di atas maka bisa disimpulkan bahwa Pembelajaran menggunakan *Sound therapy* "meningkatkan *Skills* dan Kreativitas siswa secara signifikan".

Hal ini juga terlihat dari hasil evaluasi Teori dan Praktik baik itu variabel *Skills* maupun Variabel Kreativitas.

SIMPULAN

Penelitian ini telah menjelaskan tentang pengembangan aplikasi *Sound therapy* dalam *Skills* dan Kreativitas pembelajaran desain grafis percetakan pada Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Cilacap bahwa penggunaan *Sound therapy* versi 1.0 ini berdampak positif terhadap siswa untuk *skills* dan kreativitas dapat dibuktikan dengan kenaikan hasil evaluasi peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan *sound therapy*. Adanya pengembangan aplikasi *sound therapy versi 1.0* menjadi *sound therapy versi 2.0* ini menitik beratkan pada afirmasi *script hypnosis* dimana peserta didik diminta untuk mengikuti perintah dari suara aplikasi untuk menuju ke *mode trance* atau ke alam bawah sadar mereka dengan tujuan setelah masuk kealam bawah sadar, siswa mudah diberikan sugesti positif untuk peningkatan *skills* dan kreativitas mereka. Setelah pengujian aplikasi kepada peserta didik ternyata terjadi peningkatan signifikan terkait *skills* dan kreativitas peserta didik dengan menggunakan pengembangan aplikasi *sound therapy* versi 2.0.

DAFTAR PUSTAKA

- Pribadi, B. A. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. PT Dian Rakyat.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer Science & Business Media.
- Budhisantoso, (1995). *Seni Populer Indonesia dan Segi Sosial Ekonominya*. Makalah dalam Seminar Seni Populer tgl. 26 dan 27 Januari di Pusat Penelitian Kemasyarakatan dan Budaya Universitas Indonesia.
- Djohan, (2006). *Terapi Musik Teori dan Aplikasi*. Galang Press.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. (2010) *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta. Rineka Cipta
- Kate & Mucci, R. (2002). *The Healing Sound of Music*. PT Gramedia Pustaka Utama.
- Riyans, D.G. (1982). *System Analysis in Education Planning*, Rputledge & Kegan paul
- Natawijaya, R (2005), *Belajar Aktif*. Depdiknas
- Sanusi. (1991). *Studi Pengembangan Pendidikan Profesional Tenaga Kependidikan*. IKIP Bandung.
- Subiyakto, Bambang & Akmal, Helmi, eds. (2020) *Profesi Keguruan*. Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat

Sugiyono, (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Penerbit Alfabeta
Tommy, S, (2009). *Pengantar Teori dan Manajemen Komunikasi*. Media presindo
Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia
Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003.