

PENGEMBANGAN MEDIA V-ARTRACTIVE PADA MATERI SENI MUSIK DI SMP NEGERI 1 LEBAK WANGI

Yuniarti Sarinande¹, Syamsul Rizal², Alis Triena Permanasari³
Pendidikan Seni Pertunjukan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Sultan Angeng Tirtayasa¹²³
E-mail: yunisarinande17@gmail.com¹

Abstract: *This research to develop learning media and the appropriateness of learning music. This study aims to produce a learning media, investigate the appropriateness. Development of V-ARTractive media to provide a new learning experience of SMP Negeri 1 Lebak Wangi. The development employed the Research and Development methods. The model uses is the Hannafin and Peck model, includes need assessment, design, develop and implement. The result of the development a learning media V-ARTractive, and product validation data analysis by media and material experts obtained a percentage 86% and 88%. This result showed that the learning media is valid to used.*

Keyword: *Development, Learning media, Music Arts*

Abstrak: Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran dan menguji kelayakan media, dengan tujuan penelitian, menghasilkan media pembelajaran, dan mengetahui kelayakan video pembelajaran tersebut. Pengembangan media V-ARTractive menjadi sebuah media pembelajaran guna memberikan sebuah pengalaman belajar yang baru di SMP Negeri 1 Lebak Wangi. Pengembangan ini menggunakan metode *Research and Development*. Model yang digunakan, model Hannafin and Peck yang meliputi, *need assessment*, desain, dan *develop and implement*. Hasil penelitian menghasilkan media pembelajaran V-ARTractive, serta hasil analisis data validasi produk oleh ahli media dan materi memperoleh persentase 86% dan 88%. Hal ini menunjukkan bahwa media V-ARTractive layak digunakan.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Seni Musik

PENDAHULUAN

Pendidikan yang mampu mengembangkan pembangunan di masa mendatang yakni pendidikan yang mengembangkan potensi peserta didik, untuk menjawab dan memecahkan masalah kehidupan yang dihadapinya (Trianti Ibnu

Badar, 2014: 1). Pendidikan memegang peranan penting dalam kehidupan karena tanpa pendidikan sulit memperoleh ilmu pengetahuan (Rizal, 2021:75). Perkemabangan dalam dunia pendidikan tidak lepas dari keterkaitan unsur-unsur pembelajaran yang berbeda di

dalamnya. Dalam dunia pendidikan yang melakukan proses pembelajaran tidak terjadi secara individual, melainkan melibatkan berbagai instrumen, seperti guru, media, kurikulum, strategi pembelajaran, dan sumber belajar (khanifatul 14:2013). Oleh karena itu, diperlukan pendidikan yang bermutu dan berkualitas tinggi untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi era globalisasi di bidang ekonomi, politik, sosial, ilmu pengetahuan dan teknologi, dan bidang lainnya. Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yaitu melalui penggunaan bahan ajar yang membantu.

Media dirancang sebagai alat bantu untuk menjelaskan informasi dari halaman ke halaman. Beberapa alat peraga juga berguna untuk menyajikan pesan atau informasi dalam kegiatan belajar mengajar sehingga siswa memperoleh penjelasan. (M. Hasan, dkk, 2021: 4).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Dwi Budiwiwaramulja pada tahun 2015 tentang pengembangan Video Interaktif sebagai Media

Pembelajaran Seni Budaya, video interaktif memiliki manfaat dalam mempermudah proses belajar mengajar, meningkatkan efisiensi, menjaga relevansi dengan tujuan belajar, dan membantu konsentrasi siswa.

Upaya dalam meningkatkan rasa ingin tahu dan minat siswa dalam pembelajaran, peneliti mencoba melakukan penelitian di SMP Negeri 1 Lebak Wangi. Penelitian ini dilakukan terhadap siswa kelas VIII dengan partisipan sebanyak 30 siswa yang mewakili 9 kelas, masing-masing kelas digunakan 3 sampai 4 siswa sebagai subjek uji coba. Berdasarkan hasil observasi pada hari Senin, 5 September 2022 bersama guru Seni Budaya, Bapak Ridwan, A.Ma., menunjukkan bahwa pembelajaran seni budaya di SMP Negeri 1 Lebak Wangi cenderung lebih fokus pada pemberian materi oleh guru kepada siswa. Media pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional, yaitu buku, dan belum mengikuti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada saat ini. Khususnya pada materi teknik

dan gaya bernyanyi lagu daerah, beragamnya lagu dan alat musik yang digunakan tidak dapat disajikan secara lengkap dalam kelas sehingga siswa kesulitan untuk mengamati dan memahaminya. Hal ini menyebabkan hasil pembelajaran yang diperoleh dianggap kurang maksimal oleh guru mata pelajaran, dan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang abstrak dalam pembelajaran Seni Budaya. Hasil yang diperoleh ketika melakukan evaluasi pun dari 30 siswa, hanya 10 siswa yang memperoleh nilai yang cukup untuk ketercapaian tujuan pembelajaran. Sehingga guru perlu memberikan lebih banyak tugas untuk menambah nilai siswa yang kurang.

METODE

Penelitian ini termasuk dalam penelitian pengembangan (*research and development*) yakni metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk (bahan ajar) tertentu beserta menguji kevalidan suatu produk. Hasil analisis penelitian ini termasuk kedalam penelitian kuantitatif. Tujuan utama dilakukannya penelitian ini yakni

untuk mengembangkan bahan ajar *Web V-ARTractive* melalui *Adobe Animate CC*.

Proses pengembangan penelitian ini menggunakan model pengembangan Hannafin and Peck yang disederhanakan oleh Teguh dkk (2014). Model Hannafin dan Peck merupakan desain pembelajaran yang terdiri dari tiga fase yaitu fase analisis kebutuhan, fase perencanaan, fase pengembangan dan fase implementasi.

Penelitian pengembangan media pembelajaran dilaksanakan di SMP Negeri1 Lebak Wangi pada bulan Februari 2023 yang beralamat di Jalan Ciptayasa Km. 5 Ciruas, Desa Tirem, Kab. Serang, Banten. Subjek pada penelitian pengembangan media pembelajaran ini dilakukan oleh dua ahli, yakni ahli materi dan ahli media, beserta siswa kelas VIII dengan partisipan sebanyak 30 siswa yang mewakili 9 kelas, masing-masing kelas digunakan 3 sampai 4 siswa sebagai subjek uji coba. Penilaian media pembelajaran dilakukan oleh dosen maupun guru yang berkompeten pada bidang materi dan media

tersebut. Sedangkan objek pada penelitian ini adalah media *Web V-ARTractive*.

Metode dan alat pengumpulan data pada penelitian ini yakni menggunakan angket atau kuesioner. Kuesioner ini diperuntukkan ahli media, ahli materi, dan siswa, yang mana di pergunakan untuk mengukur kelayakan media *V-ARTractive* ini digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah produk berupa media pembelajaran untuk materi seni musik kelas VIII SMP. *Software* yang digunakan untuk mengembangkan media ini adalah *Adobe Animate CC*. tahapan yang dilakukan pada peneltian ini yaitu analisis kebutuhan (*Need Assesment*), desain (*design*), pengembangan dan implementasi (*develop and implepentation*).

1. *Need Assesment* (Analisis Kebutuhan)

a. *Planing*

Pada langkah ini, hal yang dilakukan yakni studi lapangan dan

studi literatur. Pada tahap studi lapangan dilakukan observasi untuk mengetahui perangkat pembelajaran, proses pembelajaran, dan sikap siswa dalam pembelajaran. Aspek pembelajaran meliputi silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), serta pembelajaran. Aspek proses pembelajaran meliputi metode pembelajaran, penyampaian materi, penguasaan kelas, pemanfaatan waktu, aktivitas guru dan siswa, bentuk dan metode evaluasi.

Materi yang terdapat pada media pembelajaran ini merupakan perkumpulan dari beberapa modul ajar serta buku Seni Budaya 2018 jenjang SMP/MTs yang disederhanakan. Susunan garis besar materi pada media *V-ARTractive* dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Garis besar program media

Nama Mata Pelajaran	Seni Budaya
Jenjang/Semester	VIII/1 (Ganjil)
Kompetensi Dasar	3.1. Memahami teknik dan gaya lagu daerah secara unisono atau perseorangan

	4.1. Menyanyikan lagu daerah secara unisono atau perseorangan
Topik	Teknik dan Gaya Bernyanyi Lagu Daerah
Media	V-ARtractive (video pembelajaran seni interaktif)
Pengembang	Yuniarti Sarinande
Software	Adobe Animate CC dan Adobe Illustrator sebagai pembuatan rancangan awal.

b. Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti, peneliti memperoleh informasi bahwa terdapat beberapa permasalahan terkait pembelajaran di SMP Negeri 1 Lebak Wangi yang mengakibatkan pembelajaran yang kurang maksimal. Masalah tersebut adalah kurangnya keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran terutama pada saat memberikan tanggapan ataupun saat mengemukakan pendapat. Menurut guru kelas VIII diperlukan media

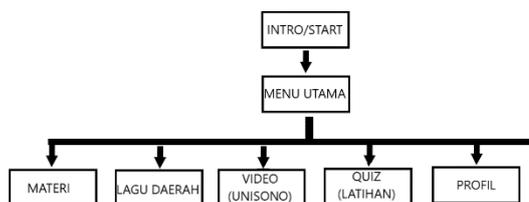
pembelajaran yang dapat membantu dalam menyampaikan materi kepada peserta didik dan menunjang keaktifan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Setelah memperoleh informasi permasalahan yang terjadi di kelas, maka peneliti merancang sebuah media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik.

2. Design (Desain)

c. Perencanaan Sistem

Pembuatan media pembelajaran V-ARtractive ini dilakukan dengan cara merumuskan pembuatan media pembelajaran, menentukan materi dan jenis media, pembuatan *flowchart* untuk alur media pembelajaran, juga pembuatan *storyboard* sebagai desain awal pembuatan media.

Flowchart merupakan diagram alur yang digunakan untuk menggambarkan alur proses media pembelajaran interaktif. *Flowchart* media pembelajaran V-ARtractive dapat dilihat pada bagan 1.



Bagan 1. Flowchart media pembelajaran

Setelah garis besar program media dan *flowchart* disusun, selanjutnya pembuatan *storyboard*. *Storyboard* merupakan deskripsi gambaran dalam pembuatan media pembelajaran yang dibuat untuk memudahkan proses pembuatan sebuah produk.

3. *Develop and Implement (Pengembangan dan Implementasi)*

Pada tahap ini, produk mulai dikembangkan sesuai dengan rancangan yang telah ditentukan pada langkah sebelumnya sehingga menghasilkan suatu produk nyata, yaitu media *V-ARTractive*. Selain melakukan tahap pembuatan produk, tahap ini juga dilakukan validasi oleh validator ahli media dan validator ahli materi untuk mengetahui kelayakan produk.

a. Tahap Pengembangan (*Assembly*)

Pembuatan media pembelajaran *V-ARtractive* ini menggunakan *software* atau perangkat lunak *Adobe Animate CC*, *Adobe Illustrator*, dan *CapCut*. Media pembelajaran ini menggunakan *javascript* sebagai bahasa yang digunakan dalam pemrograman. *Javascript* dapat dituliskan pada *frame* atau pada obyek animasi yang digunakan. *Javascript* dapat dilihat pada panel *action* yang ada pada tampilan program *Adobe Animate CC*. Langkah berikutnya yakni melakukan *coding* atau implementasi program. Bahasa pemrograman yang digunakan pada penelitian ini yakni *Javascript*. Pada tahap ini juga termasuk kedalam kegiatan untuk melakukan testing dan melakukan perbaikan.

b. Perancangan *User Interface* dan Perancangan *Data*

Pada tahap ini menampilkan bagaimana tampilan media yang

dilihat oleh pengguna media. Selain itu pun terdapat perancangan data yang digunakan media, seperti tombol-tombol navigasi yang terdapat pada tampilan media. Berikut ini dijelaskan secara rinci dari hasil pengembangan media video pembelajaran.



Gambar 1. Halaman pembuka media



Gambar 2. Halaman menu utama



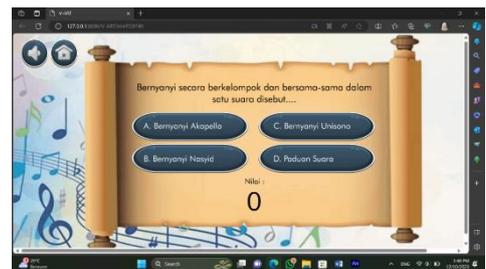
Gambar 3. Halaman menu materi



Gambar 4. Halaman menu judul lagu



Gambar 5. Halaman menu video



Gambar 6. Halaman menu quiz



Gambar 7. Halaman menu profil

c. Uji Coba (Testing)

Tahap uji ahli atau validasi merupakan tahap untuk memeriksa media pembelajaran dapat berjalan dengan baik sebelum dipublikasikan ke dalam *website*

yang akan digunakan sebagai media pembelajaran. Tahapan ini dilakukan pada saat proses pembuatan di *Software Adobe Animate CC*.

Tabel 2. Hasil analisis data validasi ahli media

Indikator	Skor			Kriteria
	$\sum x$	$\sum xi$	(%)	
Pembuatan	66	75	88%	Sangat Layak
Tata Laksana	8	10	80%	Layak
Kaidah	12	15	80%	Layak
Skor Total	86	100	86%	Sangat Layak

Data hasil penilaian dari validator ahli media dapat dilihat pada tabel 2 diatas untuk indikator pembuatan memperoleh 88%, indikator tata laksana memperoleh skor 80%, dan indikator kaidah memperoleh skor 80%. Rerata skor total dari penilaian keseluruhan mencapai 86% dan termasuk kedalam kriteria “Sangat Layak”.

Tabel 3. Hasil analisis data validasi ahli materi keseluruhan

Indikator	Skor			Kriteria
	$\sum x$	$\sum xi$	(%)	
Relevansi Materi	150	170	88%	Sangat Layak
Manfaat	25	30	83%	Sangat Layak
Skor Total	175	200	88%	Sangat Layak

Data pada tabel 2 menunjukkan bahwa perolehan skor persentase secara keseluruhan untuk indikator relevansi materi 88%, indikator manfaat memperoleh 83%. Total dari keseluruhan dari penilaian kedua indikator validasi aspek materi mencapai 88% dan termasuk ke dalam kriteria “Sangat Layak”. Berdasarkan perolehan skor total maka kualitas materi dalam media pembelajaran *V-ARTractive* hasil pengembangan ditinjau dari hasil penilaian kedua ahli materi secara keseluruhan berada pada kriteria sangat layak dan siap di uji cobakan pada tahap selanjutnya.

d. *Publishing*

Publishing merupakan proses akhir dari pembuatan media pembelajaran. Apabila media pembelajaran dirasa sudah berfungsi dengan baik, maka langkah selanjutnya yakni mengekspor media tersebut ke dalam *website* yang akan digunakan untuk penelitian. *Publish* melalui menu *publish*

yang ada di aplikasi *Adobe Animate CC* kedalam bentuk folder. Langkah selanjutnya menuju halaman *webhost* untuk mengunggah berkas yang akan menjadi media pembelajaran. *Hosting web* merupakan layanan yang menyimpan situs *web* atau aplikasi *web* yang membuatnya mudah di berbagai *device*. *Publishing* sangat perlu dilakukan agar media pembelajaran dapat diakses dengan mudah oleh *user* atau pengguna, dan pengguna dapat menggunakan media dengan mudah tanpa harus memiliki *software Adobe Animate CC*.

e. Distribusi (Implementasi)

Tahap Implementasi pada penelitian ini melibatkan 30 responden siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Lebak Wangi yang menjadi responden pada uji coba media pembelajaran *V-ARtractive*. Data yang diperoleh dari penilaian media pembelajaran ini dilakukan oleh siswa dengan mengisi angket yang berisikan instrument butir soal yang diisi dengan cara

memberikan tanda *checklist* pada kolom yang telah disediakan. Aspek soal yang diberikan kepada siswa meliputi 4 aspek yang berjumlah 20 pertanyaan.

Tabel 4. Hasil analisis data respon siswa pada uji coba lapangan

Indikator	Skor			Kriteria
	$\sum x$	$\sum xi$	(%)	
Aspek Materi	381	450	85%	Sangat Positif
Aspek Media	1009	1200	84%	Sangat Positif
Kemanfaatan	1115	1350	83%	Sangat Positif
Skor Total	2563	3000	83.4%	Sangat Positif

Data pada tabel 3 menunjukkan bahwa persentase skor yang diperoleh untuk indikator aspek materi mencapai 85%, indikator aspek media memperoleh skor persentase 84%, dan indikator kemanfaatan media memperoleh skor sebesar 83%. Respon siswa terhadap ketiga indikator penilaian memperoleh skor total sebesar 83.5% dan termasuk ke dalam kriteria “Sangat Positif”. Berdasarkan perolehan skor total maka kualitas media pembelajaran *V-ARtractive* yang dikembangkan ditinjau dari

hasil respon siswa dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

f. *Maintenance*

Perawatan program atau *maintenance* perlu dilakukan untuk mengetahui adanya *bug* yang tidak terdeteksi, dan memperkaya fitur-fitur yang terdapat pada program. Proses *maintenance* akan membawa kita kembali pada tahap mengembangkan algoritma atau tahap membuat *flowchart*. Pada tahapan ini apabila mengalami masalah atau *bug* pada media pembelajaran dilakukan *maintenance* guna memperbaiki masalah tersebut.

Media Pembelajaran V-ARTractive dengan materi Teknik dan Gaya Bernyanyi Lagu Daerah berisi tentang lagu daerah mulai dari pengertian, ciri-ciri, Fungsi, dan cara bernyanyi lagu daerah, serta latihan soal pemahaman mengenai lagu daerah. Produk akhir media pembelajaran V-ARTractive berupa *website*, yang akan mempermudah pengguna untuk mengakses media pembelajaran. Dalam media pembelajaran ini ada beberapa menu utama, yaitu: menu materi, lagu

daerah, video, quiz, profil, dan petunjuk penggunaan.

Media pembelajaran V-ARTractive hasil dari penelitian dan pengembangan ini merupakan media pembelajaran yang layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran Seni Budaya di kelas VIII SMP Negeri 1 Lebak Wangi

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada pengembangan media V-ARTractive pada pembelajaran Seni Musik materi teknik dan gaya bernyanyi lagu daerah di SMP Negeri 1 Lebak Wangi, maka dapat disimpulkan bahwa, pengembangan media V-ARTractive dilakukan dengan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan prosedur pengembangan menggunakan model Hannafin and Peck yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu: (1) tahap analisis kebutuhan, yaitu terdiri dari tahap perencanaan, analisis kebutuhan; (2) tahap desain, yakni meliputi perancangan *flowchat* perancangan *storyboard*, menyiapkan materi yang dibutuhkan; dan (3) pengembangan

dan implementasi yakni memproduksi media pembelajaran *V-ARtractive*, memprogram materi, menyiapkan komponen pendukung baik gambar, audio seperti lagu-lagu daerah termasuk *backsound* media, video, evaluasi dan merevisi media pembelajaran.

Hasil uji kelayakan media *V-ARtractive* memperoleh hasil presentase kelayakan pada ahli media sebesar 86% dengan kategori “Sangat Layak” untuk diujicobakan. Pada ahli materi memperoleh hasil presentase sebesar 88% dengan kategori “Sangat Layak” untuk diuji cobakan. Berdasarkan hasil uji kelayakan tersebut, maka media *V-ARtractive* untuk pembelajaran Seni Budaya di kelas VII SMP Negeri 1 Lebak Wangi sangat layak digunakan.

Berdasarkan ulasan produk di atas, agar pengembangan media pembelajaran *V-ARtractive* ini dapat dipergunakan secara optimal, perlu diberikan saran, yakni: Bagi Sekolah hendaknya dapat menggunakan media pembelajaran *V-ARtractive* ini sebagai acuan dalam mengambil

prosedur untuk memperkaya dan mengoptimalkan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan khususnya pada pembelajaran Seni Budaya; Guru diperlukan dapat memanfaatkan media pembelajaran *V-ARtractive* sebagai media pembelajaran Seni Budaya khususnya pada materi teknik dan gaya bernyanyi lagu daerah agar tercipta pembelajaran yang bervariasi, inovatif, dan menyenangkan; Untuk siswa diharapkan media *V-ARtractive* dapat dijadikan sebagai bahan atau media belajar agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan; Saran bagi diseminasi dan pengembangan lebih luas untuk penelitian yang akan datang, untuk mengembangkan produk yang lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, Suarman Situmorang. (2020). *Microsoft Teams For Education sebagai Media Pembelajaran Interaktif Meningkatkan Belajar*. Rosdakarya.
- Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: KENCANA.

- Dewi, Elsa Muthia., Suhaya., Fujiawati, Fuja Siti. (2022). *Pengembangan Google Site Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Bernyanyi Unisono Di Kelas VII SMP Islam Pariskian Kota Serang*. 7(1), 1-15.
doi:[10.30870/jpks.v7i1.13175](https://doi.org/10.30870/jpks.v7i1.13175)
- Djohan. (2016). *Psikologi Musik*. Yogyakarta: Indonesia Cerdas.
- Lamrose, T., Budiwiwaramulja, D., Azmi, A., & Muslim, M. (2019). *Pemanfaatan Media Video Tutorial Terhadap Hasil Pembelajaran Menggambar Siswa Kelas Viii Smp Negeri 1 Mardinding*. Gorga: Jurnal Seni Rupa.
- Ridwan, Muhammad Habib. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas V di MI Roudlotut Tholibin Kabupaten Tulungagung*. Orbita.
- Rizal, Syamsul. (2021). Nilai-Nilai Karakter dalam Kesenian Rampak Bedug Ciwasiat Kabupaten Pandeglang. *Jurnal Pendidikan Dan Kajian Seni*, 6(1), 70-85.
- Suyitno. (2016). *Pengembangan Multimedia Interaktif Pengukuran Tehnik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK*. Jurnal Pendidikan dan Teknologi Kejuruan. 23 (1):102.
- Tegeh, Made Dkk. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.