

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA KOMPETENSI DASAR MENGIDENTIFIKASI JENIS MUSIK TRADISI DAN MODERN NUSANTARA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI DI SMA NEGERI 1 MENGANTI

Eka Fia Amali, Danang Tandyonomanu (10010024211)
Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Surabaya
ekafia991@gmail.com

Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media video pembelajaran. Metode pengembangan yang digunakan dalam pembuatan media video pembelajaran adalah model pengembangan R&D dari Sugiyono (2010). Data yang diperoleh dari uji coba produk media video pembelajaran ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari angket wawancara pada ahli materi dan ahli media berupa tanggapan dan saran yang hasilnya digunakan untuk memperbaiki media video pembelajaran.

Data kuantitatif hasil uji validasi ahli materi I memperoleh persentase sebesar 83.33% kategori baik sekali, ahli materi II 85.41% kategori baik sekali, ahli media I 77% kategori baik, ahli media II 80.35% kategori baik, hasil uji coba perseorangan 86.45% kategori baik sekali, uji coba kelompok kecil 95.4% kategori baik sekali, uji coba kelompok besar 94% kategori baik sekali. Hasil tes tindakan untuk mengetahui keefektifan media video pembelajaran pengembang menggunakan uji t yang dihasilkan berdasarkan perhitungan dengan taraf signifikan diperoleh t_{tabel} 2.04 dan t_{hitung} 5.2. Dari angka tersebut dapat dilihat bahwa perolehan t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} dengan perbandingan angka $5.2 > 2.04$. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan media video pembelajaran dapat membantu proses belajar mengajar pada Mata Seni Budaya kompetensi dasar mengidentifikasi jenis musik tradisi dan modern nusantara kelas XI di SMA Negeri 1 Menganti.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Video, Musik Tradisi Dan Modern Nusantara, Mata Pelajaran Seni Budaya.

ABSTRAC

The development research aims to generate instructional video media. Development methods used in the manufacture of video media of learning is the development of R & D models of Sugiyono (2010). Data obtained from Oku try this instructional video media products are quantitative and qualitative data. The qualitative data obtained from the questionnaire on expert interviews and expert material in the form of responses to media and suggestions that the results are used to improve instructional video media.

Quantitative data validation test results matter experts I earn a percentage of 83.33% excellent category, material experts category II 85.41% very well, 77% media expert either category I, II, 80.35% of media experts both categories, the results of individual trials 86.45% good category once, test a small group 95.4% excellent category, a large group trial 94% excellent category. The results of tests to determine the effectiveness of the action learning video media developers generated using the t test with significance level based on calculations derived t_{table} 2:04 and t_{hitung} 5.2. From these figures it can be seen that the acquisition t_{count} greater than t_{table} with comparative figures $5.2 > 2:04$. this suggests that the development of instructional video media can help the learning process on the basis of competence Cultural Art Eyes identify the type of music traditions and modern archipelago in class XI SMA Negeri 1 Menganti.

Keywords: Development, Media Video, Music Tradition and Modern archipelago, Subjects Arts and Culture.

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Musik tradisi adalah musik yang lahir dan berkembang di suatu daerah tertentu dan diwariskan secara turun temurun dari suatu generasi ke generasi berikutnya. Musik modern nusantara merupakan musik-musik yang bukan berasal dari Indonesia. Musik tersebut mempunyai jenis musik yang beragam mulai dari Rock, R&B, Jazz (dari Eropa dan Amerika

Serikat), Reggae (dari Jamaika), Blues, Klasik, Hip Hop, Pop dan lain sebagainya.

Muatan seni budaya sebagaimana yang diamanatkan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan tidak hanya terdapat dalam satu mata pelajaran karena budaya itu sendiri meliputi segala aspek kehidupan. Dalam mata pelajaran Seni Budaya, aspek budaya tidak dibahas secara tersendiri tetapi terintegrasi dengan seni.

Materi musik mancanegara sudah diatur dalam standar kompetensi Mata Pelajaran Seni Budaya pada Sekolah Menengah Atas. Pada Mata Pelajaran Seni Budaya kelas XI SMA materi musik tradisi dan modern nusantara terdapat pada Standar Kompetensi yaitu mengapresiasi karya seni musik. Pada Standar Kompetensi tersebut terdapat Kompetensi Dasar yang harus dicapai, meliputi: (1) mengidentifikasi jenis musik tradisi dan modern nusantara dalam konteks kehidupan budaya masyarakat, terdapat indikator-indikator yang harus dicapai, antara lain: (1) siswa dapat mengidentifikasi berbagai jenis aliran musik tradisi dan modern yang berkembang di Nusantara, (2) siswa dapat mengidentifikasi persamaan dan perbedaan dari setiap jenisnya. Indikator-indikator tersebut merupakan kondisi ideal yang harus dilakukan guru.

Kemendikbud (2012), menyatakan Sekolah Menengah Atas dalam pendidikan formal di Indonesia, merupakan jenjang pendidikan menengah setelah menamatkan Sekolah Menengah Pertama (SMP) atau yang sederajat. Umumnya siswa Sekolah Menengah Atas berusia 16-18 tahun. Pada saat ini terdapat sekolah-sekolah favorit terutama pada jenjang Sekolah Menengah Atas yang berlomba-lomba untuk menjadi sekolah terbaik dengan memiliki segudang prestasi dan ditunjang dengan fasilitas yang lengkap.

Pada penelitian pengembangan ini dipilih SMA Negeri 1 Menganti sebagai obyek penelitian. Sekolah ini berada jauh dari keramaian karena tempatnya berada di tengah sawah dan jauh dari jalan raya, namun banyak fasilitas yang dimiliki sekolah ini misalnya, di dalam kelas terdapat LCD, komputer, TV, *Sound System* dan lain-lain. Selain itu banyak kegiatan yang telah diprogram oleh sekolah yakni kegiatan ekstrakurikuler, kegiatan keagamaan, OSIS dan lain sebagainya.

Kondisi nyata yang ada berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas XI SMA Negeri 1 Menganti yakni terdapat beberapa masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran khususnya pada Mata Pelajaran Seni Budaya. Berdasarkan wawancara dengan guru Mata Pelajaran Seni Budaya bahwa media yang terdapat di sekolah ini masih terbatas yakni media cetak dan *power point*. Media tersebut dalam kenyataannya belum maksimal bila digunakan dalam proses belajar mengajar pada materi musik tradisi dan modern nusantara hal ini bisa dilihat dalam hasil belajar yang diperoleh siswa belum mencapai ketuntasan minimal yaitu dari 30 siswa ada 21 siswa yang memperoleh

nilai di bawah 75 dikarenakan siswa mengalami kesulitan jika hanya disuruh membaca saja dan siswa juga kurang pengalaman dalam mendengarkan berbagai jenis musik.

Sadiman (2010:7) berpendapat bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pemikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Penggunaan media pembelajaran diharapkan bisa memotivasi guru dan siswa dalam mencapai hasil belajar yang maksimal, memperlancar serta mempermudah siswa dalam penguasaan materi saat proses pembelajaran.

Pemilihan media dalam proses belajar mengajar haruslah memenuhi beberapa prosedur dan kriteria. Menurut Gagne dan Reiser dalam Sadiman (2010:87) adalah prosedur pemilihannya dimulai dengan pertama melihat tujuan pembelajaran yang mengacu pada sikap dan verbal. Kedua dalam materi tujuan pembelajaran perubahan sikap tidak terlalu diprioritaskan sehingga lebih menekankan pada verbal. Pada pencapaian verbal memerlukan visual untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Sedangkan kriteria pemilihan media dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi dan keterbatasan yang ada dengan mengingat kemampuan dan sifat-sifat media yang bersangkutan. Berdasarkan kriteria alternatif media yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran seni budaya, antara lain: teks bergambar, film bingkai, film rangkai, dan film. Setelah melihat situasi dan kondisi sekolah yang memiliki fasilitas yang mendukung seperti LCD dan *Sound System*, maka pengembang memilih film sebagai solusi dalam memecahkan masalah yang terjadi.

Media video (film) dipilih karena dilihat dari karakteristik materi pelajaran meliputi: kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator pencapaian selain itu dari karakteristik siswa dan guru pengajarnya. Siswa SMA Negeri 1 Menganti kelas XI MIA 1 suka melihat film/video dan mempunyai kebiasaan belajar sambil mendengarkan musik, hal ini terlihat saat siswa diberi tugas oleh guru mereka mengerjakannya dengan mendengarkan musik langsung dari *handphone*, mp3 dan ada juga yang memakai *headphone*. Guru mata pelajaran seni budaya dapat mengoperasikan komputer/laptop sehingga dapat mempermudah melaksanakan proses belajar mengajar.

Penggunaan media video (film) diperlukan karena adanya gambar dan audio yang dapat memberikan kemudahan siswa dalam mengingat berbagai jenis musik. Dengan menggunakan media video proses pembelajaran lebih menekankan pada pendengaran dan

penglihatan sehingga siswa dapat lebih mudah dalam mengingat pelajaran. Media ini juga memiliki beberapa kelebihan yang menjadi dasar alasan mengapa pengembang memilih media tersebut sebagai solusi untuk mengatasi masalah yang terjadi.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat dikemukakan adalah bahwa siswa kesulitan dalam mengidentifikasi jenis musik tradisi dan modern nusantara, maka dibutuhkan pengembangan media video pada mata pelajaran seni budaya kompetensi dasar mengidentifikasi jenis musik tradisi dan modern nusantara untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Menganti.

C. Tujuan Pengembangan

Tujuan pengembangan ini adalah menghasilkan media video pembelajaran pada mata pelajaran seni budaya kompetensi dasar mengidentifikasi jenis musik tradisi dan modern nusantara untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Menganti.

METODE

A. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan media video ini adalah model pengembangan *research and development* (R&D). model R&D adalah model dengan metode penelitian dan pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifitasan produk tersebut (Sugiyono, 2010:209).

Prosedur pengembangan yang digunakan mengacu pada langkah-langkah dalam model pengembangan media oleh R&D. langkah-langkah prosedur pengembangan media sebagai berikut:

1. Potensi dan masalah

Tahap awal dalam proses pengembangan media adalah menentukan potensi dan masalah dengan cara pengembang datang ke SMA Negeri 1 Menganti dengan tujuan untuk melakukan identifikasi kebutuhan yang dilakukan dengan cara observasi pada kegiatan dikelas dan wawancara dengan guru kelas XI mata pelajaran seni budaya tentang hambatan dan penyampaian materi pada siswa serta tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan.

Sebelum melakukan observasi dan wawancara terlebih dahulu pengembang meminta izin kepada kepala sekolah, setelah kepala sekolah memberi izin untuk observasi kemudian pengembang disuruh ke waka kurikulum agar diberikan fasilitas selama observasi berlangsung dan sampai pada ke penelitian. Setelah itu

pengembang diberikan nama guru kelas XI yang mengajar pelajaran seni budaya dan diberi jadwal mengajar guru tersebut.

2. data/informasi

Setelah menunjukkan potensi dan masalah, selanjutnya dikumpulkan berbagai data yang digunakan sebagai bahan perencanaan produk yang diharapkan dapat mengatasi masalah yang terjadi. Pengembang bertemu dengan guru seni budaya dan membuat jadwal untuk memperoleh data/informasi melalui silabus dan RPP.

Setelah mendapatkan silabus dan RPP pengembang mulai mengembangkan RPP pada materi jenis musik tradisi dan modern nusantara yang telah diberikan oleh guru mata pelajaran seni budaya.

3. Desain produk

Setelah mengumpulkan data dan informasi, tahap selanjutnya adalah desain produk yang lengkap dengan spesifikasinya. Sebelum membuat desain terlebih dahulu menentukan materi yang akan dijadikan bahan dalam media setelah itu membuat *script* dan *story board*, hal ini merupakan langkah awal dalam pengembangan media video pembelajaran. RPP yang sudah dikembangkan oleh pengembang kemudian dikonsultasikan dengan ahli materi. Setelah mendapat persetujuan dari ahli materi kemudian dilanjutkan dengan penyusunan *script* dan *story board*, penyusunan ini melalui proses konsultasi dengan ahli media.

4. Validasi desain

Validasi dilakukan untuk memperoleh penilaian terhadap media yang dikembangkan. Validasi desain ini dilakukan untuk memperoleh masukan atau saran mengenai kemenarikan, kejelasan, kesesuaian media dan materi yang dikembangkan. Validasi ini dilakukan oleh dua orang ahli, yakni:

a. Ahli materi

Pada tahap ini validasi dilakukan kepada ahli materi sebanyak dua orang untuk mengetahui materi yang ada pada media sudah sesuai dengan indikator. Validasi ini dilakukan oleh ahli materi yang berkompeten atau menguasai materi mata pelajaran seni musik yaitu dosen seni musik jurusan sendratasik FBS UNESA dan guru seni budaya kelas XI. Kedua ahli materi tersebut nantinya akan diberikan angket sebagai uji validasi yang digunakan untuk analisis materi.

b. Ahli media

Ahli media yang dipilih merupakan seorang ahli yang berkompeten di bidangnya. Pemilihan dua orang ahli

media yaitu staf seksi produksi di BPMP Surabaya dan dosen audio visual jurusan seni rupa FBS UNESA. Kedua ahli media tersebut nantinya akan diberikan angket sebagai uji validasi yang digunakan untuk analisis media.

5. Revisi desain

Setelah desain produk divalidasi melalui konsultasi dengan ahli media, maka akan dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut akan dikurangi dengan cara memperbaiki *script* dan *story board*.

6. Uji coba produk

Pada tahap ini merupakan penentuan apakah media yang dikembangkan layak atau tidak untuk di produksi dan selanjutnya akan diterapkan dalam pembelajaran. Pada tahap ini media yang perlu direvisi harus direvisi ulang. Untuk uji coba ini dilakukan oleh uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil, uji coba perorangan dan kelompok kecil dilakukan dengan cara memberikan angket kepada siswa.

7. Revisi produk

Revisi produk diberlakukan apabila terdapat masukan dan hasil dari uji coba perseorangan dan kelompok kecil.

8. Uji coba pemakaian

Setelah pengujian terhadap produk berhasil dan dilakukan revisi, selanjutnya diuji cobakan pada kelompok besar. Pada tahap ini pengembang mengambil satu kelas dari tiga kelas yakni kelas XI MIA I sebagai uji coba pemakaian. Pada pengujian tahap ini dilakukan dengan cara pemberian angket kepada siswa untuk mengetahui kekurangan dan hambatan yang muncul guna untuk perbaikan lebih lanjut.

9. Revisi produk

Revisi produk ini dilakukan apabila terdapat masukan dan penilaian dari kelompok besar, sehingga dapat digunakan untuk penyempurnaan dalam pembuatan produk.

10. Produk siap digunakan

Tahap ini dilakukan apabila produk yang telah diuji coba dinyatakan efektif dalam beberapa kali pengujian, maka media tersebut layak dan dapat diterapkan di lembaga pendidikan, khususnya di SMA Negeri 1 Menganti.

B. Analisis Data

1. Jenis Data

Data kuantitatif diperoleh dari angket ahli materi dan ahli media. Dan dari tes dan angket yang diberikan kepada 30 siswa kelas XI berkaitan dengan pembelajaran menggunakan media video pembelajaran

hingga berakhirnya proses pembelajaran. Pengembang menggunakan pre-test dalam bentuk pilihan ganda yang diberikan kepada siswa sebelum pembelajaran dengan media video dimulai dan post-test diberikan kepada siswa setelah pembelajaran menggunakan media video pembelajaran selesai.

2. Metode Pengumpulan Data

- 1) Angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara member seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2013:162). Jenis angket yang digunakan adalah angket tertutup.
- 2) Wawancara ditujukan kepada Guru Mata Pelajaran Seni Budaya kelas XI SMA Negeri 1 Menganti, metode pengumpulan data yang berupa wawancara ini bertujuan untuk memperoleh masukan atau informasi tentang kondisi sekolah, karakteristik siswa, kemampuan dasar siswa, pencapaian prestasi siswa sebelum menggunakan media dan materi yang diperlukan.
- 3) Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2006: 150).

3. Teknik Analisis Data

1) Analisis Hasil Angket

Jenis data yang diperoleh dari hasil angket dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$PSA = \frac{\sum \text{Alternatif Jawaban Terpilih Setiap Aspek}}{\sum \text{Alternatif Jawaban Ideal Setiap Aspek}} \times 100\%$$

Kriteria penilaiannya sebagai berikut :

81-100%	Baik sekali
61-80%	Baik
41-60%	Cukup baik
21-40%	Kurang
0-21%	Kurang sekali

(Arikunto dan Jabar, 2009:35)

2) Data Tes

Data tes untuk menghitung hasilnya menggunakan rumus sebagai berikut :

$$t = \frac{\frac{\sum d}{N} - M}{\sqrt{\frac{\sum d^2}{N(N-1)}}}$$

(Arikunto, 2010:349)

Keterangan :

Md:Mean dari perbedaan

pre test dengan post test

Xd : Deviasi masing

masing subjek (d-md)

$\sum x^2 d$: Jumlah kuadrat deviasi

N : Subjek pada sampel

d.b. : Ditentukan dengan N-1

HASIL DAN PENGEMBANGAN

A. Pengembangan Media Video Pembelajaran

- 1) Potensi dan masalah. Dari hasil observasi yang dilakukan di kelas XI MIA I SMA Negeri 1 Menganti terdapat beberapa fasilitas yang ada di dalam kelas yaitu: 1 buah LCD, 1 buah komputer, 1 buah TV, dan seperangkat *sound system*. Hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru mata pelajaran seni budaya adalah dapat ditemukan beberapa masalah. Pertama, dalam kegiatan belajar mengajar siswa disuruh membaca buku paket seni budaya, setelah itu siswa mendengarkan sedikit penjelasan dari guru. Kedua, perolehan nilai 15 dari 30 siswa pada materi mengenal jenis musik tradisi dan modern nusantara memperoleh nilai dibawah 75 (daftar nilai mata pelajaran seni budaya kelas XI terlampir hal:123). Ketiga, buku paket dan *power point* yang digunakan guru dalam proses pembelajaran masih belum maksimal.
- 2) Setelah potensi dan masalah diketahui tahap selanjutnya adalah tahap pengumpulan data. Pada tahap pengumpulan data ini digunakan sebagai bahan perencanaan produk yang diharapkan dapat mengatasi masalah yang terjadi. Pengumpulan data dan informasi diperoleh melalui silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran kemudian RPP dikembangkan oleh pengembang yang di dalamnya terdapat tugas pembelajaran yang harus dikuasai oleh siswa.
- 3) Desain produk. Sebelum membuat desain produk terlebih dahulu adalah pemilihan materi.
 - a. Desain materi
Dalam pembuatan media video pembelajaran, pengembang merumuskan butir-butir materi terlebih dahulu bersama dengan ahli materi. Tujuan ini akan dijadikan untuk acuan dalam pengembangan media video pembelajaran yang dikembangkan ini sudah sesuai untuk mata pelajaran seni budaya atau tidak, serta untuk menentukan pokok-pokok materi yang nantinya akan dikembangkan dalam media video pembelajaran.
 - b. Desain video
Untuk membuat media video pembelajaran terdapat tiga tahapan umum dalam pengembangan, yaitu: pra produksi, produksi dan pasca produksi.

B. Analisis Data

- 1) Setelah melakukan validasi desain kepada ahli materi rata-rata yaitu 84.35% dengan kategori baik sekali berdasarkan kriteria penilaian Arikunto dan jabar, 2009:35.
- 2) Setelah melakukan validasi desain kepada ahli media rata-rata yaitu 78.67% dengan kategori baik berdasarkan kriteria penilaian Arikunto dan jabar, 2009:35.
- 3) Untuk uji coba per orang dengan rata-rata 94.8% dengan kategori baik sekali berdasarkan kriteria penilaian Arikunto dan jabar, 2009:35.
- 4) Untuk uji coba kelompok kecil dengan rata-rata 95.4% dengan kategori baik sekali berdasarkan kriteria penilaian Arikunto dan jabar, 2009:35.
- 5) Untuk uji coba kelompok besar dengan rata-rata 94% dengan kategori baik sekali berdasarkan kriteria penilaian Arikunto dan jabar, 2009:35.

C. Uji Lapangan

Setelah revisi produk selesai tahap selanjutnya memasukkan data yang diperoleh. Data yang diperoleh dimasukan kedalam rumus uji t, data tersebut dijelaskan sebagai berikut :

Data yang diperoleh pada tabel 4.20 kemudian dianalisis kedalam rumus :

Diketahui :
Pre-Test : 1860
Post-Test : 2770
D : 910
D² : 30360

Maka data tersebut kemudian dianalisis sebagai berikut :

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$
$$= \frac{910}{30}$$
$$Md = 30,33$$

$$\sum x^2 d = \sum d^2 - \left(\frac{\sum d}{N}\right)^2$$
$$= 30360 - \left(\frac{910}{30}\right)^2$$
$$= 30360 - 920$$
$$= 29440$$

Kemudian dimasukkan ke dalam rumus t-test sebagai berikut :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$
$$= \frac{30,33}{\sqrt{\frac{29440}{30(30-1)}}}$$
$$= \frac{30,33}{\sqrt{\frac{29440}{870}}}$$
$$= \frac{30,33}{\sqrt{34}}$$
$$t = 5,2$$

Berdasarkan perhitungan dengan taraf signifikan 5%, $db = N - 1 = 30 - 1 = 29$. Diperoleh t_{tabel} 2.04 dan t_{hitung} 5.2. Dari angka tersebut dapat dilihat bahwa perolehan t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} dengan perbandingan angka $5.2 > 2.04$. Hal ini menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan pada saat sebelum dan sesudah diberikan Media Video Pembelajaran.

PENUTUP

A. Simpulan

Hasil pengembangan media video pembelajaran tentang jenis musik tradisi dan modern nusantara untuk siswa kelas XI MIA 1 di SMA Negeri 1 Menganti yang telah dikembangkan dapat disimpulkan dari data yang diperoleh pada setiap tahapan yang telah dilakukan oleh pengembang berdasarkan model pengembangan R&D menurut Sugiyono, maka pengembang dapat menarik kesimpulan pada data yang telah diperoleh sebagai berikut:

1. Media video pembelajaran tentang jenis musik tradisi dan modern nusantara telah diuji cobakan serta revisi pada ahli materi I memperoleh kategori baik sekali, ahli materi II memperoleh kategori baik sekali, ahli media I memperoleh kategori baik, ahli media II memperoleh kategori baik, uji coba perorangan memperoleh kategori baik, uji coba kelompok kecil memperoleh kategori baik sekali, uji kelompok besar memperoleh kategori baik sekali dengan menggunakan skala penilaian menurut Arikunto dan Jahar (2009:35). Dengan hasil yang diperoleh maka media video pembelajaran layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran seni budaya tentang jenis musik tradisi dan modern nusantara.
2. Hasil belajar siswa mempunyai pengaruh pada penggunaan media dan tidak menggunakan media, hal ini dapat dilihat dari data yang diperoleh dari hasil perhitungan *pre-test post-test* dan uji t sudah membuktikan bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI di SMAN 1 Menganti pada mata pelajaran seni budaya kompetensi dasar mengidentifikasi jenis musik tradisi dan modern nusantara.

B. Saran

1. Saran pemanfaatan

Pada Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti ini adalah pengembangan yang menghasilkan

produk yaitu media video pembelajaran tentang belajar mengenal musik tradisi dan modern nusantara untuk siswa kelas XI SMA Negeri 1 Menganti. Oleh karena itu peneliti memberikan saran berkaitan dengan media video pembelajaran yang dihasilkan.

- a. Guru bukan satu-satunya sumber belajar, tetapi merupakan fasilitator yang berpengaruh pada siswa untuk mengikuti pembelajaran di kelas, agar pembelajaran tidak membosankan maka guru harus dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan agar siswa termotivasi dan aktif, salah satunya yaitu dengan memanfaatkan media video pembelajaran ini dengan semaksimal mungkin sebagai sumber belajar di dalam pembelajaran
- b. Penggunaan media video pembelajaran ini harus didampingi dengan komponen yang lain seperti bahan penyerta yang telah dikembangkan dan juga buku penunjang mata pelajaran. Hal ini akan mempermudah guru dalam menyampaikan materi jenis musik tradisi dan modern nusantara.

2. Saran Diseminasi (Penyebaran)

Media video pembelajaran tentang jenis musik tradisi dan modern nusantara yang telah dikembangkan ini digunakan untuk siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Menganti. Apabila akan digunakan untuk lembaga sekolah lain maka terlebih dahulu harus melakukan identifikasi kembali terutama pada analisis kebutuhan, karakteristik siswa, kurikulum yang digunakan, lingkungan pendidikan serta dana yang akan dibutuhkan.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Media video pembelajaran untuk dikembangkan lebih lanjut sebaiknya lebih memperhatikan pemilihan kualitas suara pemain. Selanjutnya, lebih disarankan pemilihan gambar yang digunakan dalam media video diperbanyak dan pada setiap pergantian gambar diberi animasi agar lebih menarik perhatian siswa dan lebih baik banyak berkonsultasi dengan ahli materi dan ahli media untuk mendapatkan kesempurnaan sebuah media. Pengembangan ini telah menghasilkan media flip chart dengan materi metamorfosis kupu-kupu pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam

untuk siswa kelas IV SDN Ngabetan Cerme. Apabila media flip chart ini akan digunakan sekolah lain maka harus dilakukan identifikasi lagi terlebih dahulu terutama analisis kebutuhan, kondisi lingkungan sekolah, karakteristik siswa dan sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

- AECT. 1986. *Definisi Teknologi Pendidikan: Satuan Tugas Definisi Terminologi AECT*. Jakarta: CV. Rajawali
- Ali, Matius. 2006. *Seni Musik SMA*. Jakarta: PT. Penerbit Erlangga.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Penelitian Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi dan Abdul, Jahar, Cepi, Safrudin. 2009. *Evaluasi Program Pendidikan Edisi Kedua*. Jakarta: PT.BUMI AKSARA.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arthana, I Ketut dan Dewi, Damajanti. 2005. *Evaluasi Media Pembelajaran*. Surabaya: Teknologi Pendidikan – Unesa. (Bahan ajar kuliah teknologi pendidikan)
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain Aswan. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Januszewski, Alan dan Molenda, Michael. 2008. *Educational technology: a definitional with commentary*. New york & London: Lawrence Erlbaum Associates.
- Kemdikbud. 2012. *Sekolah Menengah Atas* (<http://www.pemustaka.com/pengertian-sekolah-sma-smp-sd>, Diakses 15 April 2014)
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Mustaji dan Susarno, Lamijan Hadi. 2010. *Panduan Seminar Bidang Teknologi Pendidikan*. Surabaya: Unesa University Press.
- Sadiman, Arief. dkk. 2010. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Santrock, John W. 2001. *Life-Span Development: Perkembangan Masa Hidup, Edisi 5, Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Seels, Barbara B. dan Richey, Rita C. 1994. *Instructional Technology : The Definition and Domains Of The Field* oleh Dra Dewi S Prawiradilaga, M. Sc., Drs Raphael Rahardjo, M.Sc.(alm), dan Prof. Dr. Yusufhadi Miarso, M Sc. Jakarta : Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta.
- Seni Budaya dan Keterampilan (<http://tsumasagarainbow.wordpress.com/pendidikan/seni-budaya-dan-keterampilan/>, Diakses 15 April 2014)
- Siregar, Syofian. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual dan SPSS*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Smalldino, E Sharon. 2011. *Instructional Technology & Media For Learning Teknologi Pembelajaran dan Media Untuk Belajar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2007. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Administrasi, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suparmin, 2010. *Seni Budaya*. Surakarta: Suara Media Sejahtera.
- Suparno. 2001. *Teori Perkembangan Kognitif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Triyono, Joko, Supriyantiningtyas. 2010. *Seni Musik Untuk SMA/MA Kelas X-XII*. Jakarta: Pusat Pembukuan Kementerian Pendidikan Nasional.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Waruwu, YF. 1994. *Pendidikan Seni Musik SLTP Jilid 2*. Jakarta: PT. Penerbit Erlangga.

Yuanita, Leny, dkk. 2014. *Panduan Penulisan Dan Penilaian Skripsi*. Surabaya: Unesa University Press.



UNESA

Universitas Negeri Surabaya