

PENGEMBANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATERI JENIS DAN FUNGSI ALAT MUSIK TRADISIONAL PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA UNTUK KELAS X JURUSAN SENI KARAWITAN DI SMK NEGERI 12 SURABAYA

Shesylyia Esti Wardani

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
shesylyiaesti.19030@mhs.unesa.ac.id

Bachtiar Syaiful Bachri

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
bachtiarbachri@unesa.ac.id

Abstrak

Pengembangan multimedia interaktif bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan media multimedia interaktif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Seni Budaya materi jenis dan fungsi alat musik tradisional kelas X Karawitan di SMK Negeri 12 Surabaya. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang memiliki lima tahapan diantaranya, analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah kuisioner (angket) dan tes. Berdasarkan validasi media yang telah dilakukan pada ahli materi dengan persentase 91% dan ahli media dengan persentase 90%. Serta uji coba produk yang telah dilakukan didapatkan hasil (1) uji coba individu dengan persentase 94% ; (2) uji coba kelompok kecil dengan persentase 92%; (3) uji coba kelompok besar dengan persentase 95%, yang dapat diartikan bahwa multimedia interaktif layak digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil uji coba lapangan, diperoleh hasil sig $0,000 \leq 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat perbedaan peningkatan pemahaman peserta didik sebelum dan setelah diberikan multimedia interaktif materi Jenis dan Fungsi Alat Musik Tradisional. Serta pada hasil analisis deskriptif, diperoleh nilai rerata *Pre-test* peserta didik 48,38 dan *post-test* 85,29. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif materi Jenis dan Fungsi Alat Musik Tradisional mata pelajaran Seni Budaya untuk peserta didik kelas X Karawitan 1 di SMK Negeri 12 Surabaya efektif dalam meningkatkan pemahaman.

Kata Kunci: Pengembangan, Multimedia Interaktif, Jenis dan fungsi alat musik tradisional, Model ADDIE

Abstract

*The development of interactive multimedia aims to determine the feasibility and effectiveness of interactive multimedia media in improving students' understanding of Cultural Arts subjects on the types and functions of traditional musical instruments in class X Karawitan at SMK Negeri 12 Surabaya. The development model used in this research is the ADDIE model which has five stages including analysis (*analyze*), design (*design*), development (*development*), implementation (*implementation*) and evaluation (*evaluation*). The data collection techniques in this study were questionnaires and tests. Based on media validation that has been carried out on material experts with a percentage of 91% and media experts with a percentage of 90%. As well as product trials that have been carried out, the results obtained (1) individual trials with a percentage of 94%; (2) small group trials with a percentage of 92%; (3) large group trials with a percentage of 95%, which can be interpreted that interactive multimedia is suitable for use in learning. Based on the results of the field trial, the sig result is $0.000 \leq 0.05$, so H_0 is rejected and H_a is accepted. This means that there is a difference in increasing students' understanding before and after being given interactive multimedia material on Types and Functions of Traditional Musical Instruments. As well as on the results of descriptive analysis, the average value of the students' *Pre-test* was 48.38 and the *post-test* was 85.29. Thus it can be concluded that interactive multimedia material on Types and Functions of Traditional Musical Instruments in Cultural Arts subjects for class X Karawitan 1 students at SMK Negeri 12 Surabaya is effective in increasing understanding.*

Keywords: Development, Interactive Multimedia, Types and functions of traditional musical instruments, ADDIE Model

PENDAHULUAN

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi terhadap setiap individu selama hidupnya. Proses belajar tersebut terjadi dikarenakan adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh sebab itu, aktivitas belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu hal yang menunjukkan bahwa seorang individu telah melalui proses belajar yakni adanya perubahan tingkah laku yang disebabkan karena adanya perubahan pengetahuan, keterampilan dan sikapnya. (Arsyad, 2019: 1). Di dalam proses belajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi. Suatu proses komunikasi harus dibuat atau dilakukan transmisi dan adanya pertukaran pesan atau informasi. Sehingga guru harus menyampaikan pesan atau informasi tersebut yang berupa pengetahuan, keahlian, keterampilan, ide, pengalaman dan sejenisnya. Pesan dan informasi tersebut diterima dan diinternalisasikan oleh peserta didik. Karena melalui kegiatan tersebut seorang pendidik diharuskan menghasilkan peserta didik yang lebih baik dan berkualitas untuk memperkaya kehidupan masa depan mereka.

Sebelum merancang pendidikan yang berhasil, maka perlu perbaikan sistem pendidikan yang berkesinambungan. Dari jenjang prasekolah, pendidikan sekolah dasar, pendidikan sekolah menengah, sampai perguruan tinggi, dan tidak terkecuali jenjang sekolah menengah kejuruan. Salah satunya yakni SMK Negeri 12 Surabaya.

Berbagai permasalahan dalam proses pembelajaran perlu dikoordinasikan dan distabilkan agar tercipta kondisi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dan untuk memperoleh kondisi pembelajaran yang sebaik mungkin. Mata pelajaran seni budaya merupakan suatu pembelajaran yang mana didalamnya akan diajarkan berbagai hal yang mampu menjadikan kemampuan dalam bidang apresiasi serta ekspresi keindahan para peserta didik baik itu secara individu maupun secara sosial yang kemudian hasilnya nanti dapat dinikmati, disyukuri, serta juga keharmonisan dapat tercipta. Adapun tujuan yang ingin dicapai dari mata pelajaran ini dengan didasarkan pada Kurikulum SMK Negeri 12 Surabaya ialah menyediakan berbagai keterampilan dalam bidang seni bagi para peserta didik difokuskan ke bagian yang kiranya sesuai dengan jurusan mereka masing-masing.

Akan tetapi pada kenyataan di

lapangan, berdasarkan hasil observasi di SMKN 12 Surabaya pada tanggal 13 September 2022, dengan salah satu guru mata pelajaran seni budaya, Bapak Mito. tujuannya agar bisa mengamati serta menganalisis masalah yang ada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Diperoleh beberapa temuan, dimana didapati permasalahan pembelajaran di kelas X Jurusan Seni Karawitan. Kesulitannya yakni dalam pemahaman materi dikarenakan terbatasnya sumber belajar yang dimiliki para peserta didik. Sehingga peserta cenderung pasif, kurangnya konsentrasi, semangat belajar yang rendah, dan banyak yang mengantuk pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

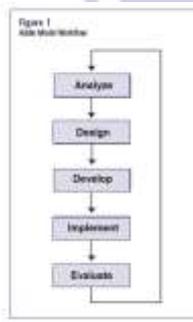
Dan setelah peneliti melakukan pengamatan, didapati masalah lain yakni siswa kelas X jurusan Seni Karawitan di SMKN 12 Surabaya belum mencapai nilai maksimal standar KKM yang sudah ditetapkan dalam mata pelajaran Komputer serta Jaringan Dasar yaitu 75. Dari 34 siswa, ada yang memperoleh nilai melampaui KKM, sebanyak 8 orang lalu untuk 24 peserta didik lainnya memperoleh nilai dibawah KKM. Para guru memberikan materi dengan cara konvensional menggunakan buku serta pemberian tugas yang masih dikerjakan dengan buku tulis. Sehingga kegiatan pembelajaran yang terjadi bersifat verbalisme. Akibatnya peserta didik menjadi sering lupa terhadap isi materi yang telah diajarkan sebelumnya. Pada permasalahan ini guru perlu menyediakan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif pada mata pelajaran seni budaya di sekolah. .

Seperti yang dikemukakan Zein di dalam (Syah et al., 2019), Sekolah dan guru harus mengakomodasi peserta didik yang mengalami kesulitan belajar dengan menawarkan berbagai alternatif dan media pembelajaran untuk hasil belajar yang lebih baik. Multimedia interaktif memiliki sifat berinteraksi dengan pengguna, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Dalam (Syah et al., 2019) juga disebutkan bahwa penelitian menunjukkan bahwa orang belajar lebih cepat dan berkembang secara efektif ketika mereka menggunakan multimedia (Hamidi et al., 2011). Menggunakan teknologi dalam multimedia berupa penggabungan teks, video, animasi, gambar, grafik, dan suara menjadi satu kesatuan produk media pembelajaran yang nantinya dapat disesuaikan dengan gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik peserta didik (Risnawati et al., 2018).

Berdasarkan deskripsi permasalahan diatas sehingga dengan adanya Aplikasi Pembelajaran Interaktif Materi Jenis dan Fungsi Alat Musik Tradisional pada mata pelajaran Seni Budaya kelas X Jurusan Seni Karawitan di SMK Negeri 12 Surabaya, dapat membantu menyelesaikan permasalahan yang ada. Selain itu dengan adanya multimedia interaktif sebagai pendamping kegiatan pembelajaran menciptakan pembelajaran yang variatif dan menarik.

METODE

Model pengembangan prosedural yang digunakan oleh peneliti dalam mengembangkan “Aplikasi Pembelajaran Interaktif berbasis *smartphone* materi jenis dan fungsi alat musik tradisional mata pelajaran seni budaya di kelas X jurusan karawitan SMK Negeri 12 Surabaya” menggunakan suatu model yakni “ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate*)” yang mana hal ini ditentukan dari suatu pertimbangan yakni model ini dibentuk melalui tahapan atau langkah-langkah kegiatan yang sistematis. Model pengembangan ini cocok dalam pemecahan masalah belajar yakni melalui



pengembangan aplikasi pembelajaran interaktif yang tepat sasaran, inovatif dan efektif.

Gambar 3.1
Tahapan Pengembangan ADDIE (Gordon Welty Ph.D, 2007 : 10)

Seperti yang diketahui model ini memiliki 5 tahap sistematis yang mudah dipelajari dan model ini juga memiliki tahapan sampai pada produksi media. Produk yang dihasilkan dari model ini memiliki validitas yang tinggi dikarenakan produknya sebelum dikeluarkan dilakukan beberapa kali proses uji coba lapangan serta validasi materi. Untuk itu pengembang memilih model ADDIE yang digunakan sebagai acuan pengembangan.

TEKNIK PENGUMPULAN DATA DAN ANALISIS

a. Wawancara.

Hasil yang didapatkan melalui serangkaian proses wawancara akan diberikan tanggapan dari ahli materinya, ahli media, serta uji coba suatu produk sebagai suatu cara dalam menjadi penentu atas kelayakan “Aplikasi Pembelajaran Interaktif” yang sedang dikembangkan. Adapun rumusnya ialah :

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

(Sugiyono, 2018)

Keterangan :

P : Angka Persentase

F : Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N : Jumlah responden dikali skor tertinggi dikali jumlah soal

Adapun datanya nanti akan berupa Skala Guttman yang mana di dalamnya akan ada respon yang tegas yakni ada 2 pilihan untuk menjawab yakni “Ya” dan “Tidak”. Adapun cara menghitung presentasi dari setiap aspek yang dalam tiap variabel dalam media yang dievaluasi. Adapun kriteria dalam proses evaluasi ini menggunakan rentang persentase yakni :

76% - 100% = Sangat Baik

56% - 75% = Baik

26% - 50% = Kurang Baik

0% - 25% = Sangat Tidak Baik

(Arikunto, 2014)

1. Analisis Data Tes

a. Uji N-Gain Score

Proses pengujian ini dilakukan untuk mengukur seberapa besar peningkatan yang terjadi pada peserta didik setelah diberikan perlakuan berupa multimedia interaktif. Jika semakin tinggi nilai n gain semakin tinggi efektivitas penggunaan multimedia interaktif yang diberikan.

b. Uji Normalitas

Suatu pengujian yang dilakukan sebagai langkah dalam mencari tahu normal tidaknya distribusi pada data yang dimiliki. Adapun teknik dalam melakukan uji normalitas ini ada beragam. Pada penelitian ini akan digunakan uji normalitas Chi-Kuadrat yakni :

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

(Hadi, 2015 : 280)

Keterangan :

χ^2 = Chi-kuadrat

f_o = Frekuensi yang diobservasi

f_h = Frekuensi yang diharapkan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut merupakan prosedur pengembangan media pembelajaran video tutorial menggunakan model ADDIE

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis adalah tahapan pertama yang dilakukan peneliti dalam melaksanakan penelitian ini yaitu dengan observasi dan wawancara. Observasi dilakukan dikelas X Karawitan dan wawancara dilakukan kepada guru mata pelajaran Seni Budaya SMK Negeri 12 Surabaya. Dalam tahapan ini peneliti melaksanakan need assessment yang menjadi penyebab kesenjangan dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan di SMK Negeri 12 Surabaya. Ada dua tahapan dalam melaksanakan kegiatan analisis ini, yaitu :

a. Analisis Kebutuhan

1) Kondisi Nyata

Kondisi nyata mengarah pada keadaan yang terjadi di lapangan melalui kegiatan observasi dan wawancara kepada guru di SMK Negeri 12 Surabaya materi Jenis dan Fungsi Alat Musik Tradisional mata pelajaran Seni Budaya kelas X. Dalam kondisi ini peneliti mendapati bahwa :

- Kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi
- Nilai ketuntasan siswa tidak memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 75
- Terbatasnya sumber belajar yang dimiliki siswa pada mata pelajaran Seni Budaya
- Kurangnya respon dan perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran

2) Kondisi Ideal

Kondisi ideal yang peneliti temukan dilapangan sesuai hasil

observasi pada rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) materi konsep jaringan komputer mata pelajaran komputer dan jaringan dasar yaitu terdapat tujuan pembelajaran yang harus dicapai.

b. Analisis Kinerja

Berdasarkan analisis permasalahan yang telah dijabarkan, salah satu media yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah belajar adalah multimedia interaktif. Dimana media tersebut mencakup materi pembelajaran berupa teks, gambar, video agar peserta didik paham tentang materi dan dapat memotivasi peserta didik. Peserta didik juga dapat menggunakan media ini secara mandiri, sehingga dapat meningkatkan inisiatif peserta didik dan tidak bergantung dalam pembelajaran konvensional yang dilakukan guru didalam kelas.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap perancangan ini melalui beberapa tahap, yaitu :

1) Merumuskan GBIM (Garis Besar Isi Materi)

Dalam mengembangkan produk multimedia interaktif, perlu merancang materi berdasarkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai yang disajikan ke dalam bentuk media pembelajaran. Butir-butir materi dirumuskan untuk mengetahui isi dari media yang dikembangkan yang dirumuskan bersama ahli materi. Materi yang dirumuskan harus mampu digunakan sebagai pengalaman belajar bagi peserta didik berdasarkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai sesuai dengan RPP dan Silabus yang tersedia.

Materi yang akan dikembangkan melalui media dikonsultasikan kepada ahli materi dan guru mata pelajaran pemrograman dasar.

2) Merumuskan GBIP (Garis Besar Isi Program)

Proses pembuatan Multimedia Interaktif berbasis aplikasi android dan pembuatan buku pedoman penggunaan dikemas dalam sajian yang interaktif dan menarik. Berikut ini adalah perumusan GBIP melalui bagan flowchar, yaitu sebagai berikut:

3) Pra-produksi

Pada tahap awal proses pembuatan media yaitu melakukan persiapan yang berupa analisis kebutuhan, *Flowchart* (Terlampir pada lampiran), dan storyboard (Terlampir pada lampiran). Dari analisis kebutuhan didapat data berupa materi dan media yang akan disajikan oleh pengembang untuk mengatasi masalah yang ada. Selanjutnya dibuatlah *Flowchart* media yang merupakan rumusan atau rencana yang bertujuan untuk mengetahui inti dari isi media tersebut. Setelah dibuat bagan *Flowchart* dikembangkan menjadi storyboard. Storyboard merupakan gambaran utama dalam pembuatan Multimedia Interaktif berbasis aplikasi android yang akan diproduksi.

4) Perancangan Instrumen

Setelah menyusun GBIM, GBIP, rancangan media, bahan penyerta, setelah itu menilai proses pembelajaran menggunakan multimedia interaktif, maka dibuatlah instrumen yang akan digunakan untuk mengukur kelayakan dan keefektifan multimedia interaktif. Penyusunan instrumen berdasarkan gabungan dari beberapa teori para ahli. Diantaranya yaitu, instrumen untuk kelayakan RPP/Modul ajar, materi, media, dan bahan penyerta yang akan divalidasi dan angket untuk peserta didik. (Instrumen kelayakan tersebut dapat dilihat pada daftar lampiran

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

a) Produksi

Proses produksi Multimedia Interaktif berbasis aplikasi android menggunakan beberapa program aplikasi. Namun software utama yang digunakan dalam pembuatan Multimedia Interaktif adalah Construct 2. Sedangkan software pendukungnya antara lain Adobe Photoshop CS6, Canva dan C2Buildozer.

Beberapa software yang digunakan memiliki fungsi yang berbeda-beda diantaranya, Adobe Photoshop CS6 digunakan untuk mengedit button-button berformat bitmap yang akan dijadikan kedalam

bentuk PNG, Canva digunakan untuk melakukan proses pembuatan background dari Multimedia Interaktif beserta bahan penyertanya, dan C2Buildozer digunakan untuk berfungsi untuk mengubah dari format HTML menjadi Apk yang dapat diinstall pada android.

Dengan menggunakan beberapa software tersebut dapat dihasilkan pengembangan Multimedia Interaktif berbasis aplikasi android yang terdiri dari beberapa halaman dan dikategorikan ke dalam beberapa scene diantaranya, scene pembuka, scene menu utama, scene KD dan indikator, scene materi, scene kuis, scene petunjuk penggunaan, dan scene profil pengembang.

b) Pasca Produksi

Tahap pasca-produksi merupakan tahap terakhir dari penyelesaian produksi Multimedia Interaktif berbasis aplikasi android menjadi hasil akhir. Selanjutnya akan dilakukan pengujian produk oleh para ahli dan peserta didik. Apabila masih terdapat kekurangan pada Multimedia Interaktif berbasis aplikasi android maka akan dilakukan tahap revisi. Selanjutnya setelah selesai melakukan uji dan revisi maka dilakukan tahap pengemasan. Media akan dikemas ke dalam bentuk Google Drive.

c) Bahan Penyerta

Bahan penyerta merupakan informasi panduan untuk guru berisi tentang identitas media, spesifikasi produk, petunjuk penggunaan media, prosedur pemanfaatan dan perawatan media.

d) Validasi

Validasi perlu dilakukan dikarenakan ini adalah proses untuk menilai produk yang dihasilkan agar mengetahui kelebihan dan kekurangan produk sehingga dapat lebih layak digunakan dalam proses pembelajaran ahli yaitu ahli validasi desain dilakukan oleh ahli materi sebagai penilai materi yang terdapat dalam media tersebut dan ahli media yang sebagai penilai Multimedia Interaktif berbasis aplikasi android.

Untuk meningkatkan kualitas media, adapun beberapa revisi dari ahli media sebagai berikut.

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
<p>- Penggunaan <i>Font</i> kurang tepat</p> 	<p>- <i>Font</i> sudah direvisi</p> 
	
	
<p>- Penggunaan warna <i>Font</i> kurang tepat</p> 	<p>- Warna <i>font</i> sudah direvisi</p> 

4. Implementasi (*Implementation*)

Multimedia Interaktif dikatakan layak apabila telah melewati tahap validasi oleh para ahli yaitu ahli RPP, ahli materi, ahli media dan melalui tahap uji coba perorangan serta kelompok kecil. Tahap selanjutnya yaitu melakukan uji coba dan penerapan media dalam kelompok besar di kegiatan pembelajaran. Tahap implementasi ini bertujuan untuk melihat respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan.

Dalam pengembangan untuk mengetahui efektivitas penggunaan multimedia interaktif melalui uji N-Gain *Score* yang berguna untuk mengukur seberapa besar peningkatan yang terjadi pada peserta didik setelah diberikan perlakuan berupa multimedia interaktif. Jika semakin tinggi nilai n gain semakin tinggi efektivitas penggunaan multimedia interaktif yang diberikan. Selisih nilai antara *Pre-test* dan *Post-test* melalui N-Gain *Score* disajikan sebagai berikut.

Tabel 4.1 Tabel Uji N Gain

Descriptive Statistics			
	Ngain_Score	Ngain_Percent	Valid N (listwise)
N	34	34	34
Minimum	.56	50,56	
Maximum	.91	90,91	
Mean	.7131	71,3109	
Std. Deviation	.09993	9,99344	

Berdasarkan perhitungan N-Gain *Score* menunjukkan bahwa total *score* n-gain mendapat 71%

Kategori Tafsiran Efektivitas N Gain	
Persentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 - 55	Kurang Efektif
56 - 70	Cukup Efektif
> 70	Efektif

Sumber: Hake, K.K, 1999

Tabel 4.2 Tabel Efektivitas N Gain

Berdasarkan pada kategori tafsiran efektivitasnya media yang dipakai sebagai treatment pada peserta didik berada pada kategori **cukup efektif**.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan tahapan akhir dalam pengembangan model ADDIE. Pada model ADDIE, tahapan evaluasi dilaksanakan pada setiap tahap pengembangan. Evaluasi yang diberikan bisa dapat berupa kritik dan saran yang didapat dari hasil wawancara terstruktur yang dilaksanakan oleh ahli RPP, ahli media, ahli materi serta angket perorangan dan kelompok kecil dari peserta didik. Tujuan dari evaluasi ini untuk menganalisa hasil uji *Pre-test* dan *post-test* yang telah didapatkan dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen agar diketahui efektivitas media yang dikembangkan.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis dari ahli materi dan ahli media pada multimedia interaktif materi Jenis dan Fungsi Alat Musik Tradisional Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas X Karawitan 1 di SMK Negeri 12 Surabaya dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif layak digunakan dalam pembelajaran. Hal itu berdasarkan dari hasil perhitungan angket diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Ahli materi mendapatkan nilai 91% dengan kategori Sangat Baik
2. Ahli media mendapatkan nilai 90%

dengan kategori Sangat Baik

3. Uji coba individu mendapatkan nilai 97,5% dengan kategori Sangat Baik
4. Uji coba kelompok kecil mendapatkan nilai 94% dengan kategori Sangat Baik
5. Uji coba kelompok besar (lapangan) mendapatkan nilai 92% dengan kategori Sangat Baik

Kemudian berdasarkan hasil perhitungan rata-rata nilai pre-test 48,38 dan post-test 85,29, hal tersebut menunjukkan bahwa hasil post-test lebih tinggi dibandingkan dengan hasil pre-test. Dari keseluruhan perhitungan diatas maka dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif materi Jenis dan Fungsi Alat Musik Tradisional Mata Pelajaran Seni Budaya efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik kelas X Karawitan 1 di SMK Negeri 12 Surabaya secara signifikan.

PENUTUP

Berdasarkan hasil pengembangan yang telah dilaksanakan oleh peneliti, dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. Berdasarkan validasi media yang telah dilakukan pada ahli materi dengan persentase 91% dan ahli media dengan persentase 90%. Serta uji coba produk yang telah dilakukan didapatkan hasil (1) uji coba individu dengan persentase 94% ; (2) uji coba kelompok kecil dengan persentase 92%; (3) uji coba kelompok besar dengan persentase 95%. Berdasarkan persentase tersebut maka dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif layak digunakan dalam pembelajaran.
2. Berdasarkan hasil uji coba lapangan, diperoleh hasil $\text{sig } 0,000 \leq 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat perbedaan peningkatan pemahaman peserta didik sebelum dan setelah diberikan multimedia interaktif materi Jenis dan Fungsi Alat Musik Tradisional. Serta pada hasil analisis deskriptif, diperoleh nilai rerata *Pre-test* peserta didik 48,38 dan *post-test* 85,29. Hal ini dapat diartikan terjadi

peningkatan pemahaman peserta didik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif materi Jenis dan Fungsi Alat Musik Tradisional mata pelajaran Seni Budaya untuk peserta didik kelas X Karawitan 1 di SMK Negeri 12 Surabaya efektif dalam meningkatkan pemahaman.

SARAN

1. Saran Pemanfaatan

Berdasarkan hasil pengembangan multimedia interaktif materi jenis dan fungsi alat musik tradisional perlu adanya bimbingan kepada peserta didik dalam penggunaan multimedia interaktif untuk pembelajaran. Sehingga peserta didik yang kurang pemahaman dalam materi dapat bertanya kepada guru dan melakukan diskusi. Multimedia Interaktif tersebut dapat juga dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran dan menjadi sumber belajar yang dapat menunjang peserta didik dalam memperdalam wawasan didalam maupun luar kelas.

2. Saran Desiminasi

Untuk pengembang yang akan menciptakan atau memanfaatkan multimedia interaktif tersebut dalam luar lingkup sasaran yang berbeda atau dalam lingkup yang luas maka terlebih dahulu perlu dianalisis kebutuhan kembali, keadaan lingkungan, karakteristik sasaran, kurikulum yang digunakan, waktu yang dibutuhkan serta sarana dan prasarana. Akan tetapi jika di dalam analisis kebutuhan oleh organisasi lain menaruh data yang sama maka bahan ajar ini dapat digunakan dalam aktivitas pembelajaran.

3. Saran Pengembangan Lebih Lanjut

Diharapkan dalam pengembangan produk selanjutnya, sebaiknya dapat memperbarui materi dan updating media yang selaras dengan perkembangan zaman serta mendapatkan lebih banyak literatur bahan pustaka yang baru.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran* (A. Rahman (ed.)). Rajawali Pers.
- Cahyadi, V. (n.d.). *The Effect of Interactive Engagement Teaching Method to*

- Student Understanding of Introductory Physics at the.
<https://pdfs.semanticscholar.org/d4c1/e d75af3a9158c4f3aaa64ae5c7973c9920 d6.pdf>
- Depdiknas. (2006). PENGEMBANGAN MODEL PENDIDIKAN KECAKAPAN HIDUP SD/ MI/ SDLB-SMP/ MTs/ SMPLB-SMA/ MA/ SMALB/ SMK/ MAK. Jakarta Pusat Telp, 3804248(4), 34834862.
- Hamidi, F., Kharamideh, Z. M., & Ghorbandordinejad, F. (2011). Comparison of the training effects of interactive multimedia (CDs) and non-interactive media (films) on increasing learning speed, accuracy and memorization in biological science course. *Procedia Computer Science*, 3, 144–148.
<https://doi.org/10.1016/j.procs.2010.12.025>
- Januszewski, Alan and Molenda, M. (2008). *Educational Technology: a Definition with Commentary*. Lawrence Erlbaum Associates.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Bintang Surabaya.
- M. Nursalim. (2015). *Pengembangan profesi bimbingan dan konseling*. Erlangga.
- Makki, B., & Makki, B. (2012). The Impact of Integration of Instructional Systems Technology into Research and Educational Technology. *Creative Education*, 03(02), 275–280.
<https://doi.org/10.4236/ce.2012.32043>
- Normah, Rifai, B., Vambudi, S., & Maulana, R. (2022). Analisa Sentimen Perkembangan Vtuber Dengan Metode Support Vector Machine Berbasis SMOTE. *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*, 8(2), 174–180.
<https://doi.org/10.31294/jtk.v4i2>
- Prastowo, A. (2017). *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu*.
- Putrawangsa, S., & Hasanah, U. (2018). Integrasi Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Di Era Industri 4.0. *Jurnal Tatsqif*, 16(1), 42–54.
<https://doi.org/10.20414/jtq.v16i1.203>
- Risnawati, Amir, Z., & Sari, N. (2018). The development of learning media based on visual, auditory, and kinesthetic (VAK) approach to facilitate students' mathematical understanding ability. *Journal of Physics: Conference Series*, 1028(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1028/1/012129>
- Rizkiansyah, I. (2015). *Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Ineraktif Teknik Bermain Piano Berbasis Multimedia di Lembaga Kursus Musik "Ethnictro" Yogyakarta*. Jurnal Informatika.
- Rusijono dan Mustaji. (2013). *No Title Penelitian Teknologi Pembelajaran*. Unesa Univesity Press.
- Shoffa, S., Holisin, I., Palandi, J. F., Cacik, S., Indriyani, D., Supriyanto, E. E., Basith, A., & Gia, Y. C. (2021). *Perkembangan Media Pembelajaran Di Perguruan Tinggi (Issue February)*.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.
- Sumarno, A. (2012). *Perbedaan Penelitian dan Pengembangan*.
- Sunaryo, soenarto. (2005). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Tata Hidang*. Inotek : Jurnal inovasi dan aplikasi teknologi.
- Supriyanto, A. (2005). *Pengantar Teknologi Informasi*. Salemba Infotek.
- Syah, M. B., Asrowi, A., & Ardianto, D. T. (2019). Permasalahan dan Peluang Pendidikan di SMK pada Era Teknologi Digital. *Teknodika*, 17(2), 85.
<https://doi.org/10.20961/teknodika.v17i2.34964>