



Pengembangan Media Pembelajaran Ansambel Musik Berbasis Video Animasi Untuk Kelas VII SMP Negeri 25 Padang

Development Of Musical Ensemble Learning Media Animated Video Based For Class VII SMP Negeri 25 Padang

Sri Sundari¹; Erfan²;

¹² Prodi Pendidikan Sendratasik, Universitas Negeri Padang, Indonesia.

(*)✉ (e-mail) srii.sundari95@gmail.com¹, erfan@fbs.unp.ac.id²,

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses pengembangan media pembelajaran ansambel musik berbasis video animasi, serta validitas pengembangan media pembelajaran ansambel musik berbasis video animasi untuk siswa kelas VII SMP Negeri 25 Padang. Jenis penelitian ini adalah Penelitian dan Development (R&D), menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Instrumen penelitian ini berupa lembar validasi produk dan angket respon siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara studi kepustakaan, observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis lembar validasi dan analisis angket respon siswa. Hasil dari penelitian ini adalah pengembangan media pendidikan musik ansambel berbasis video animasi dilakukan dengan melewati tahapan utama, dimana dilakukan lima tahapan, yaitu; 1) Analisis kebutuhan peserta didik, 2) Perancangan media pembelajaran, 3) Pengembangan atau pengembangan media, 4) Implementasi atau uji coba produk, dan 5) Evaluasi produk. Pada tahap pengembangan, setelah produk dikembangkan terlebih dahulu produk divalidasi kemudian direvisi sesuai saran sebelum akhirnya diujicobakan. Hasil validasi yang dilakukan oleh tiga validator setelah dilakukan analisis menghasilkan data sebagai berikut: (1) lembar validasi ahli media memperoleh rata-rata 4,2 dengan persentase 84% dan kategori media sangat valid/ layak, (2) lembar validasi ahli materi memperoleh rata-rata 4 dan mencapai persentase 80% dengan kategori media sangat valid/ layak, (3) Lembar validasi oleh pendidik memperoleh rata-rata 4,1 mencapai persentase 82% dengan kategori media sangat valid/ layak. Respon peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran musik ansambel berbasis video animasi cukup memuaskan dengan kategori baik.

Kata Kunci: *Pengembangan; Media Pembelajaran; Vidio Animasi*

Abstract

This research aims to find out how the process of developing music ensemble learning media based on animated videos and the validity of the development of animation video-based music ensemble learning media for class VII of SMP Negeri 25 Padang. This type of research is Research and Development (R&D), using ADDIE development models, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. This research instrument is in the form of product validation sheets and student response questionnaires. Data collection techniques are carried out by means of library studies, observations, interviews and documentation. The data analysis techniques in this study are validation sheet analysis and student response questionnaire analysis. The result of this research is the development of educational media music ensembles based on animated videos carried out by passing the main stages, where there are five stages carried out, namely 1) Analysis of the needs of learners, 2) Design of learning media, 3) Development or media development, 4) Implementation or trial of products, and 5) Product evaluation. At the development stage, after the product is developed first the product is validated and then revised according to the advice before finally being tested. Validation results conducted by three validators after analysis produce the following data: (1) media expert validation sheets obtain an average of 4.2 with a percentage of 84% and the media category is very valid / decent, (2) the material expert validation sheet obtains an average of 4 and reaches an 80% percentage with a very valid / decent media category, (3) Validation sheets by educators earn an average of 4.1 reaching a percentage of 82% with a very valid / decent media category. The response of learners to the development of the learning media of music ensembles based on animated videos is satisfactory with good categories.

Keywords: *Development; Learning Media; Animated Video*

Pendahuluan

Pandemi Covid-19 memberikan dampak yang sangat banyak dalam berbagai aspek kehidupan manusia, tak terkecuali pada dunia pendidikan. Guna mengurangi penyebaran virus ini, pemerintah mengeluarkan kebijakan untuk menutup sementara lembaga-lembaga pendidikan sehingga mengharuskan peserta didik untuk belajar dari rumah (*Studi From Home*). Penutupan sementara sekolah disebabkan karena sekolah dianggap memiliki peran yang sangat krusial dalam penyebaran virus covid-19. Peserta didik dapat dikategorikan menjadi pembawa virus saat berada di sekolah dan mengakibatkan virus ini dapat menyebar lebih luas.

Konsekuensi dari pandemi covid-19 terhadap pendidikan adalah adanya perubahan dalam sistem pembelajaran yang dilaksanakan. Sistem pembelajaran yang biasa digunakan adalah sistem pembelajaran tatap muka dalam kelas. Namun dengan adanya kebijakan pemerintah tentang penutupan sekolah sementara, peserta didik tidak lagi bisa bertemu secara tatap muka dengan guru dan peserta didik lain. Hal ini mengharuskan peserta didik, guru, dan orangtua untuk berpindah ke sistem pembelajaran digital atau online dengan memanfaatkan jaringan internet, yang lebih dikenal dengan istilah sistem pembelajaran dalam jaringan (*Pembelajaran Daring*).

Pembelajaran *Daring* merupakan sistem pembelajaran yang memungkinkan terlaksananya kegiatan pembelajaran tanpa tatap muka dengan menggunakan jaringan internet. Kegiatan transfer ilmu pengetahuan dilaksanakan dengan bantuan media *Daring*, seperti *Whatsapp*, *Telegram*, *Classroom*, *Google Drive*, *Zoom*, *Google Meet*, dan media *Daring* lainnya. Penggunaan media *Daring* dimaksudkan untuk mempermudah pendidik, peserta didik, dan orangtua dalam mengakses materi pelajaran dari jarak jauh (tanpa tatap muka). Menurut Gerlach dan Ely (1971) yang dikutip oleh Azhar Arsyad secara garis besar, yang dimaksud dengan media adalah manusia, materi, ataupun kejadian-kejadian yang mampu membangun sebuah kondisi sehingga membuat peserta didik memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Arsyad 2011: 3). Pendapat mengenai media pembelajaran juga dikemukakan oleh Nurrohim dalam jurnalnya, ia mengemukakan bahwa media pembelajaran ialah segala sesuatu yang bisa digunakan dalam memberikan pesan kepada peserta didik sehingga mampu merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran dengan begitu kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien (Nurrohim, 2017).

Secara umum, yang disebut dengan media *Daring* adalah berbagai media yang umumnya hanya bisa diakses dengan menggunakan jaringan internet berupa foto, video, teks, maupun suara yang digunakan sebagai alat komunikasi jarak jauh, sementara dalam arti khusus, media *Daring* lebih dikenal sebagai media sebagai alat komunikasi dengan cakupan yang lebih luas (M. Romli, 2012: 34). Dengan kata lain, pembelajaran *Daring* merupakan bentuk kegiatan transfer ilmu pengetahuan dengan memanfaatkan media *Daring* sebagai alat komunikasi dan informasi yang didalamnya memuat berbagai sumber informasi dalam bentuk teks, foto, video, dan suara yang dapat diakses menggunakan jaringan internet (online).

Penggunaan media dalam pembelajaran *Daring* tidak semata-mata memperbolehkan segala jenis media *Daring* untuk diakses. Pendidik sebagai fasilitator hendaknya mampu untuk memilih media pembelajaran dan konten-konten yang sesuai dengan materi yang terdapat pada RPP sehingga tujuan pembelajaran dapat terwujud. Media yang digunakan harus mampu menjelaskan informasi yang ingin disampaikan sehingga peserta didik tidak kebingungan dalam memahami isi materi yang sebenarnya. Media yang dapat digunakan dalam pembelajaran ini dapat berupa media audio, visual, maupun audiovisual. Media yang digunakan ini juga dapat dikombinasikan sedemikian rupa, disesuaikan dengan bagaimana kebutuhan pendidik dan peserta didik dalam pelaksanaan pembelajarannya. Yuliasma yang dikutip dalam Yulia Suarty mengemukakan bahwa media audio-visual memiliki kemampuan yang lebih jika dibandingkan dengan jenis media lainnya, hal ini karena dalam pemanfaatannya media audiovisual dapat menggunakan mata dan telinga secara bersamaan (Suarty, 2019: 61).

Media sangat mempengaruhi proses pembelajaran secara *Daring*, dimana metode konvensional, seperti ceramah akan sulit dilakukan karena tidak adanya tatap muka. Dalam hal ini, biasanya guru mengganti metode ceramah dengan pemberian tugas atau hanya sekedar memberikan perintah kepada peserta didik untuk membaca materi di buku pelajaran. Tentunya hal ini sangat tidak efektif. Tanpa pengawasan pendidik dan monitoring dari orangtua, sangat sulit memastikan peserta didik apakah benar-benar membaca atau hanya sekedar membolak-balikkan buku pelajaran. Oleh karena itulah, penggunaan media pendukung yang tepat sangatlah penting dan berguna supaya peserta didik lebih tertarik

dengan pembelajaran dan ada keinginan untuk belajar di rumah secara *Daring* dengan pengawasan dan monitoring dari orangtua.

Kegiatan observasi awal dalam penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 25 Padang, pada Senin, 28 September 2020. Diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan sekolah dalam pelaksanaan pembelajaran secara *Daring* sudah cukup efisien, yaitu dengan menggunakan aplikasi *Geschool* yang dapat diakses secara online oleh pendidik dan peserta didik. Aplikasi ini telah digunakan oleh setiap sekolah di Kota Padang, sesuai keputusan Dinas Pendidikan Kota Padang dan sudah disepakati dalam MGMP kota Padang. Hasil wawancara dengan Ibu Nurmasyni, S.Pd, selaku guru bidang studi Seni Budaya menjelaskan bahwa aplikasi *Geschool* cukup membantu pendidik dalam mengajarkan teori kepada peserta didik, karena aplikasi ini sudah dilengkapi dengan fitur-fitur yang sudah serba otomatis.

Dalam pemberian materi, terdapat video pembelajaran yang dengan mudah diakses oleh peserta didik. Video ini berisi powerpoint yang sudah diubah menjadi video ditambah dengan partitur dan contoh menyanyikan lagu yang dipadukan dalam satu video. Video pembelajaran yang tersedia dalam aplikasi *Geschool* ini bukanlah hasil buatan guru yang mengajar mata pelajaran seni budaya di SMP Negeri 25 Padang, melainkan guru dari sekolah lain yang tergabung dalam MGMP. Isi materi video pembelajaran didapat dari buku Lembar Kerja Siswa (LKS) dan powerpoint buatan guru. Berdasarkan wawancara tersebut, ditemukan beberapa permasalahan menyangkut penggunaan video pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran *Daring* di SMP Negeri 25 Padang diantaranya; a)Usia menyebabkan pendidik tidak dapat membuat video pembelajaran dengan baik, b)Kurangnya ketersediaan waktu dalam mempersiapkan video pembelajaran, c)Pendidik hanya mencari yang praktis, sehingga tidak menambah dengan video pembelajaran lain, d)Kurangnya pengetahuan dalam pembuatan video pembelajaran yang menarik, e)Kurangnya video praktek sehingga peserta didik kesulitan dalam mengikuti pembelajaran yang menuntut siswa untuk mempraktekkan (bernyanyi ataupun memainkan alat musik).

Berdasarkan pada beberapa permasalahan yang telah disebutkan, peneliti memiliki ketertarikan untuk membuat atau mengembangkan sebuah media pembelajaran pada materi ansambel musik dalam bentuk video animasi yang nantinya dapat membantu guru dalam mengatasi permasalahan yang mereka alami, dan media pembelajaran ini juga dapat dimanfaatkan dan digunakan dalam pembelajaran Seni Budaya di kelas.

Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development* (R&D)). Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang memiliki langka-langkah yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan bertujuan menghasilkan sebuah produk dan kemudian menguji keefektifan atau kelayakan dari produk yang dikembangkan tersebut (Sugiyono, 2016: 407). Subjek dari penelitian pengembangan media pembelajaran ansambel musik berbasis video animasi ini adalah peserta didik dari kelas VII SMP Negeri 25 Padang yang berjumlah 20 orang. Instrumen penelitian ini adalah lembar validasi produk yang nantinya akan diberikan kepada tiga orang validator yaitu ahli media dengan Dr. Yuliasma, M.Pd sebagai validator, ahli materi dengan Erfan Lubis, S.Pd.,M.Pd sebagai validator dan guru bidang studi Seni

Budaya SMP Negeri 25 Padang Resky Nur Irman, S.Pd sebagai validator ketiga. Instrumen kedua adalah angket respon yang diberikan kepada peserta didik melalui *Google Form*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tahap studi pustaka, observasi, wawancara dan dokumentasi. Kemudian untuk teknik analisis data dilakukan dengan menghitung hasil dari lembar validasi produk dan angket respon menggunakan rumus yang diperlukan.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

A. *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis adalah tahap pertama yang harus dilakukan. Pada tahap ini dilakukan proses pencarian data dan analisis kebutuhan peserta didik yang berkaitan dengan penggunaan media dalam pembelajaran. Apakah media yang digunakan telah memenuhi kebutuhan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan.

Untuk menganalisis kebutuhan peserta didik, maka dilakukan observasi terhadap peserta didik. Observasi ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan belajar peserta didik kelas VII. Selain observasi, penulis juga melakukan proses wawancara dengan guru bidang studi Seni Budaya. Berdasarkan hasil wawancara, dalam pembelajaran sering sekali ditemui peserta didik yang kurang antusias dan melakukan bolos. Apalagi saat pembelajaran *Daring*, pendidik tidak dapat mengawasi peserta didik secara langsung apakah dia benar-benar belajar ataupun tidak. Ditambah lagi media yang digunakan itu-itu saja dan video yang ditampilkan kurang menarik perhatian. Tentu saja sewaktu-waktu peserta didik juga akan merasa kebosanan.

Keadaan ini berlaku untuk semua materi, dan semua peserta didik. Baik untuk kelas unggul maupun kelas biasa. Pendidik hanya memberikan materi yang tersedia di aplikasi *Geschool*, tanpa bisa menambah atau mengurangi apa yang ada. Tugas-tugas yang harus dikerjakan semuanya tersedia di *Geschool*, sehingga pendidik hanya mengingatkan dan memberikan tugas tambahan pada peserta didik yang remedi atau tidak mengerjakan tugas.

Dilihat dari hasil analisis yang dilakukan, maka timbul ketertarikan untuk membuat dan mengembangkan sebuah media pembelajaran dalam bentuk video animasi dengan tujuan membantu pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.

B. *Design* (Desain Video Pembelajaran)

Langkah selanjutnya adalah desain, yaitu tahap merancang konsep dari produk yang akan dikembangkan, dengan membuat sebuah *storyboard* yang berisi bentuk tampilan dari isi media. Selanjutnya peneliti menyiapkan perangkat lunak atau aplikasi yang nantinya digunakan dalam membuat video animasi. Terdapat beberapa aplikasi yang dimanfaatkan oleh peneliti antara lain *Kinemaster*, *Animaker*, *Zepeto*, dan *Canva*.

C. *Development* (Pengembangan dan Pembuatan Video)

Langkah ketiga dalam penelitian dan pengembangan ini adalah tahap mengembangkan media pembelajaran berdasarkan pada *storyboard* yang sebelumnya telah dibuat. Tahap ini mulai mengoperasikan aplikasi-aplikasi yang telah dipilih

sebelumnya. Aplikasi yang paling sering digunakan dalam pembuatan video ini adalah aplikasi *Kinemaster*, dengan rangkaian proses yaitu membuat desain tampilan awal (intro), membuat animasi, gambar, pengetikan materi, penyesuaian background, pemberian musik latar, dan pembuatan tampilan akhir (outro).

D. Hasil Validasi Produk

Validasi produk dilakukan untuk mengetahui bagaimana tingkat validitas ataupun kelayakan dari media pembelajaran berbasis video animasi yang dikembangkan. Proses memvalidasi dilakukan dengan bantuan tiga orang ahli yaitu seorang ahli media, materi, dan juga guru bidang studi Seni Budaya. Masing-masing ahli akan menilai produk yang telah dikembangkan dengan mengisi beberapa indikator. Untuk ahli media dan materi mengisi masing-masing 10 indikator dengan 4 aspek penilaian, yaitu tampilan media, kegunaan media (*usability*), tampilan materi, dan desain pembelajaran. Sedangkan guru bidang studi mengisi 20 indikator dan menilai 3 aspek penilaian, yaitu tampilan media, desain pembelajaran, dan kegunaan media (*usability*).

Berdasarkan validasi yang dilakukan, diperoleh masing-masing hasil analisis yaitu, ahli media dengan hasil rata-rata 4,2 dan persentase 84% dengan kriteria media sangat valid. Untuk ahli materi diperoleh hasil rata-rata yaitu 4 dengan persentase media 80% dan kriteria media sangat valid. Guru bidang studi memperoleh hasil validasi dengan skor rata-rata yaitu 4,1, persentase 82% dan dihasilkan kriteria media adalah sangat valid.

E. Implementation (Implementasi)

Jika proses validasi produk telah dilakukan, maka tahap implementasi atau uji coba produk adalah tahap yang selanjutnya akan dilaksanakan setelah produk selesai direvisi berdasarkan saran dan komentar yang telah diberikan oleh validator. Tahap implementasi dilaksanakan dengan cara menguji coba produk kepada peserta didik dalam pembelajaran Seni Budaya pada materi ansambel musik. Implementasi dilakukan pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 25 Padang sebanyak 20 orang pada Senin, 5 Juli 2021. Proses uji coba dilakukan dapat pembelajaran Seni Budaya secara *Daring*. Oleh sebab itu, peneliti melakukan uji coba produk dengan menggunakan aplikasi yang mendukung terlaksananya pembelajaran *Daring*, yaitu aplikasi *Zoom Meeting* dan *Whatsapp*.

Aplikasi *Whatsapp* digunakan untuk memberikan informasi terkait pertemuan yang akan dilakukan, serta membagikan *link zoom* yang akan memulai forum pembelajaran secara online. Sementara aplikasi *Zoom Meeting* digunakan untuk melakukan pembelajaran secara online, namun tetap seperti pembelajaran tatap muka, sehingga hasil dari penelitian ini dapat lebih akurat daripada hanya membagikan video melalui *link Google Drive* atau *Youtube*. Pembelajaran online dengan *Zoom* juga dapat membantu peneliti dalam melihat tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran yang dilakukan.

Tahap implementasi juga dilakukan untuk mengetahui atau melihat bagaimana respon peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran yang dilakukan. Cara untuk mengetahui respon peserta didik adalah dengan memberikan angket respon kepada 20 orang peserta didik yang mengikuti proses implementasi.

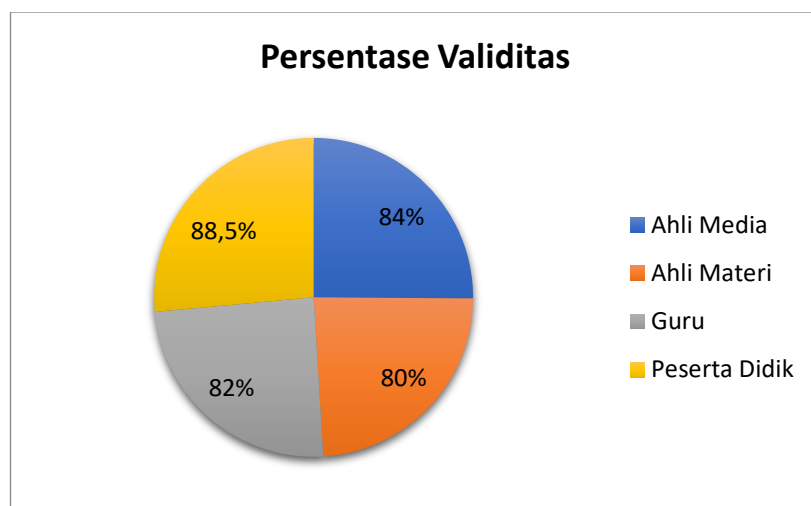
Proses pengisian angket juga dilakukan secara online, hal ini karena pembelajaran dilakukan secara *Daring* (online). Lembar angket diberikan kepada siswa dalam bentuk *link Google Form*, yang bisa langsung di kunjungi oleh peserta didik secara online

kemudia diisi secara online. Hasil pengisian online angket respon peserta didik, akan langsung terkoneksi ke e-mail ataupun *Google Form* peneliti. Data itulah yang kemudian di analisis sebagai hasil penelitian.

F. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi dilakukan untuk melihat secara keseluruhan proses pengembangan yang telah dikerjakan. Evaluasi pada penelitian pengembangan ini melihat bagaimana hasil validasi produk atau kelayakan dari produk yang dikembangkan dimana validasi ini dilakukan oleh tiga orang ahli. Selain itu, juga dilakukan evaluasi terhadap tanggapan atau respon dari peserta didik selama kegiatan implementasi dilakukan.

Apabila dilihat dari angket yang telah diisi oleh 20 orang peserta didik yang mengikuti proses implementasi, maka didapatkan hasil analisis angket yaitu rata-rata yang diperoleh sebesar 4,43 dengan hasil persentase yaitu 88,5% dengan kriteria respon yaitu “Baik”. Data hasil validasi untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 1. Hasil Persentase Validitas dan Respon dari Peserta Didik terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Ansambel Musik Berbasis Video Animasi untuk Kelas VII SMP Negeri 25 Padang

Apabila dilihat pada gambar grafik diatas, maka dapat diketahui bahwa pengembangan media pembelajaran ansambel musik berbasis video animasi untuk kelas VII menunjukkan hasil yang positif, meskipun tidak terdapat perbedaan yang signifikan diantara hasil persentase yang diperoleh. Masing-masing hasil persentase validitas yang diperoleh oleh para ahli berturut-turut adalah 84% untuk media, 80% untuk persentase ahli materi, 82% hasil persentase guru bidang studi dan 88,5% hasil respon dari peserta didik.

Pembahasan

1. Pengembangan Media Pembelajaran Ansambel Musik Berbasis Video Animasi untuk Kelas VII SMP Negeri 25 Padang

Sesuai dengan judul penelitian yang dilakukan, maka tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk membuat media untuk pembelajaran dalam bentuk video animasi yang berguna bagi pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran, khususnya pada masa ini dimana kegiatan pembelajaran dilaksanakan

tanpa tatap muka. Pembelajaran secara *Daring* di SMP Negeri 25 Padang dilakukan dengan bantuan aplikasi *Geschool*. Penggunaan *Geschool* ini menyebabkan keterbatasan bagi pendidik dalam memanfaatkan media lain diluar *Geschool*, ditambah lagi pendidik hanya menerima apa yang diberi tanpa berusaha menambah dengan media lain yang dalam konteks ini buatan mereka sendiri. Karena hal inilah, peneliti ingin mengembangkan video pembelajaran untuk mengatasi keterbatasan yang dimiliki oleh pendidik.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, dengan tahap-tahap antara lain *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*, dimana masing-masing tahapan harus dilakukan langkah demi langkah guna mendapatkan hasil penelitian yang sesuai dengan target dan tujuan pengembangan. Tahap pertama dalam model ADDIE adalah Analisis. Analisis dilakukan guna mendapatkan informasi awal atau untuk menganalisis kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa dalam pembelajaran *Daring* tidak jarang ditemui peserta didik yang kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran karena kegiatan pembelajaran hanya berpatokan pada *Geschool* tanpa ada inovasi lainnya. Hal ini yang terkadang menjadi penyebab jenuhnya peserta didik dalam belajar dan tidak jarang mereka lebih memilih untuk bolos. Faktor-faktor yang disebutkan sebelumnya menyebabkan peneliti memiliki ketertarikan dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran berbentuk video yang diharapkan membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

Tahap kedua adalah Desain. Pada tahap ini dibuat *storyboard* sebagai sebuah petunjuk garis besar tampilan dari produk yang akan dikembangkan. Setelah membuat *storyboard*, selanjutnya peneliti memilih aplikasi-aplikasi yang nantinya akan digunakan untuk membuat media untuk pembelajaran ini. Beberapa aplikasi yang digunakan antara lain, Kinemaster, Animaker, Zepeto, dan Canva.

Tahap ketiga adalah *Development* atau tahap membuat video pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan adalah mendesain tampilan awal (intro), pemilihan gambar, background, tulisan, pengetikan materi, dan memasukkan *background* juga suara latar dalam video. Segala proses yang dilakukan dalam tahap ini harus mengikuti *storyboard* yang sebelumnya telah dibuat.

Setelah media pembelajaran berbentuk video selesai dikembangkan atau dibuat, selanjutnya dilakukan proses validasi. Proses validasi dilakukan dengan bantuan tiga orang ahli dibidangnya, para ahli tersebut diantaranya ahli media, materi, dan guru bidang studi Seni Budaya. Tujuan dari dilakukannya proses validasi adalah untuk menguji tingkat kelayakan atau validitas dari media yang dikembangkan. Validator media bertugas untuk menilai aspek-aspek yang berkaitan dengan tampilan media dan juga kegunaan atau usability dari media yang dikembangkan. Validator materi memberikan nilai untuk aspek yang berkaitan dengan materi yang ada dalam media. Sementara guru Seni Budaya SMP Negeri 25 Padang sebagai validator bertugas untuk menilai semua yang ada dalam media, mulai dari tampilan media, kegunaan media, desain pembelajaran, dan tampilan materi. Hasil yang diperoleh dari masing-masing validator kemudian di analisis menggunakan rumus.

Setelah melakukan validasi, maka dilakukan revisi pada media. Dan selanjutnya proses implementasi produk akan dilakukan pada 20 orang peserta didik dari kelas VII SMP Negeri 25 Padang. Tahap implementasi dilakukan dengan menggunakan bantuan media *Daring* yaitu *Zoom Cloud/ Meeting* dan juga *Whatsapp*. Pada tahap ini, akan diketahui bagaimana peserta didik menanggapi media yang telah dibuat. Respon atau tanggapan diperoleh dari jawaban mereka pada angket respon yang dibagikan melalui *Google Form* yang diakses secara online. Angket yang harus diisi disesuaikan dengan indikator penilaian mereka pada media untuk pembelajaran yang diimplementasi.

Tahap pengembangan terakhir adalah tahap evaluasi. Evaluasi dilakukan bertujuan untuk mengetahui bagaimana keseluruhan dari proses pengembangan produk, apakah ada bagian dari produk yang harus melewati tahap revisi, kemudian juga untuk melihat bagaimana kelayakan dari media yang telah dikembangkan. Tahap evaluasi juga melihat hasil validasi ahli dan juga tanggapan atau respon peserta didik pada angket yang sebelumnya telah diisi.

2. Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Ansambel Musik Berbasis Video Animasi untuk Kelas VII SMP Negeri 25 Padang

Uji validitas atau kelayakan dilakukan untuk mengetahui bagaimana tingkat kelayakan atau kevalidan media untuk pembelajaran berbentuk video animasi. Proses uji validasi ini dilakukan setelah media pembelajaran selesai dikembangkan. Tahap ini dilakukan dengan memberikan lembar validasi produk kepada tiga validator, yaitu seorang ahli media, materi, dan juga seorang guru bidang studi Seni Budaya. Lembar validasi berisi beberapa indikator penilaian terhadap media pembelajaran yang nantinya komentar yang diberikan akan digunakan sebagai patokan dalam merevisi produk, sementara hasil validasi akan dianalisis menggunakan rumus.

Setelah dilakukannya tahap validasi, diperoleh hasil analisis lembar validasi produk sebagai berikut; 1) Penilaian dari validator pertama yang menilai media memperoleh nilai rata-rata yaitu 4,2, persentase 84% dan mendapatkan kriteria media "Sangat Valid", hasil yang diperoleh juga menunjukkan adanya komentar atau saran yang diberikan berkaitan dengan desain dari media pembelajaran berbasis video animasi, 2) Penilaian dari validator kedua yang menilai materi mendapatkan rata-rata yaitu 4 dengan hasil persentase 80%. Kriteria dari media adalah "Sangat Valid", dan 3) Penilaian dari Guru bidang studi Seni Budaya yang memperoleh nilai rata-rata 4,1 dengan persentase 82% yang juga mendapatkan kriteria media "Sangat Valid".

Dilihat dari hasil yang diperoleh dari ketiga validator, maka kesimpulan yang dapat diambil yaitu validitas pengembangan media pembelajaran ansambel musik berbasis video animasi untuk kelas VII dapat dikatakan valid sehingga produk yang dihasilkan berupa video animasi layak untuk digunakan dalam pembelajaran ansambel musik di sekolah.

Selain itu, angket respon dari peserta didik setelah dianalisis memberikan hasil yang memuaskan. Diperoleh rata-rata 4,43 persentase 88,5%. Dari hasil ini dapat diketahui media pembelajaran berbasis video animasi yang dikembangkan memberikan pengaruh dan menghasilkan respon yang baik dan positif dari peserta didik.

Kesimpulan

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menggunakan model ADDIE yang memiliki tahap-tahap, antara lain tahap analisis, desain, *development* atau pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Kesimpulan dari penelitian pengembangan media pembelajaran ansambel musik berbasis video animasi untuk kelas VII SMP Negeri 25 Padang ini, antara lain:

1. Pengembangan media pembelajaran ansambel musik berbasis video animasi untuk kelas VII melalui lima tahapan, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*.
 - a. Tahap *Analysis*, dilakukan untuk mengetahui bagaimana potensi, karakteristik, dan juga kebutuhan peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran ansambel musik berbasis video animasi.
 - b. Tahap *Design* adalah tahap membuat sebuah desain media untuk pembelajaran ansambel musik yang berupa *storyboard*, kemudian juga menyusun materi, memilih aplikasi, dan mempersiapkan instrumen penelitian yang akan digunakan.
 - c. Tahap *Development* atau tahap pembuatan media merupakan tahap dimana *storyboard* yang telah dibuat kemudian dijadikan bentuk nyatanya berupa video. Setelah itu selanjutnya dilakukan proses validasi produk dengan memberikan lembar validasi kepada validator media, materi dan guru Seni Budaya.
 - d. Tahap *Implementation*, merupakan dimana video yang sudah jadi dan sudah divalidasi dan revisi kemudian dicobakan kepada peserta didik sebanyak 20 orang. setelah dilakukan uji coba, selanjutnya angket akan diberikan melalui *Google Form* berisi tanggapan mereka terhadap media pembelajaran ansambel musik berbasis video animasi.
 - e. Tahap *Evaluation*, merupakan tahap menilai atau melihat kembali seluruh proses yang telah dilakukan. Pada tahap ini, semua data angket ataupun lembar validasi akan dianalisis untuk mengetahui bagaimana hasil dari keseluruhan proses pengembangan yang telah dilakukan.
2. Validitas pengembangan media pembelajaran ansambel musik berbasis video animasi untuk kelas VII SMP Negeri 25 Padang adalah valid atau layak sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah. Hal ini diketahui dari hasil validasi yang telah dilakukan oleh para ahli baik media, materi ataupun guru Seni Budaya SMP Negeri 25 Padang. Dimana diperoleh persentase validasi produk berturut-turut yaitu 84%, 80%, dan 82% dengan kriteria "sangat valid". Hasil dari angket respon atau tanggapan peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran ansambel musik berbasis video animasi adalah Baik, dimana diperoleh rata-rata yaitu 4,43 dengan persentase respon 88,5%.

Referensi

- Anderson, Ronald. (1987). *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Astuti, K. S., & Sayuti, S. A. (2002). *Efektivitas Pertunjukan untuk Mencapai Prestasi Belajar Ansambel Musik yang Bermakna*. *Jurnal Pendidikan dan Evaluasi*, Vol. IV(5), 19.
- Gerlach, Vernon S., and Donald P. Ely. (1971). *Teaching And Media : A Systematic Approach*, Prentice-Hall. Englewood Cliffs, N.J.
- Hartayo, Jimmy. (1994). *Musik Konvensional dengan Do Tetap*. Yogyakarta: Yayasan Pustaka Nusantara.
- Romli, M., Syamsul, Asep. (2012). *Jurnalistik Online: Panduan Praktis Mengelola Media Online*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Nurrohimi, M. Riko. (2017). *Pengaruh Media Audio Visual pada Pembelajaran Musik Ensambel Kelas VIII di SMP Negeri 5 Pariaman*. *E-Journal Sendratasik* Vol. 6 No. 1 Seri C September 2017.
- Suarty, Yulia. (2019). *Penggunaan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Seni Tari di SMP Negeri 15 Padang*. *E- Jurnal Sendratasik* Vol. 7 NO. 3 Seri B Maret 2019.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.