

Pengembangan Media Video Pada Materi Degung Untuk Meningkatkan Pegetahuan Siswa Pada Pelajaran Seni Budaya Kelas V Di SDN Candraniti

Mohammad Zidan Haidar¹ Moh.Fahmi Nugraha² Rahmat Permana³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya, Kota Tasikmalaya, Provinsi Jawa Barat, Indonesia^{1,2,3}

*Email: mohammadzidanh@gmail.com¹ m.fahminugraha@umtas.ac.id² rahmat.pgsd@umtas.ac.id³

INFO ARTIKEL

ABSTRAK

Article history

Received: 17 Oktober 2024

Revised: 20 November 2024

Accepted: 28 November 2024

Kata Kunci: Media Pembelajaran Video Degung, Hasil Belajar.

Keywords: *Degung Video Learning Media, Learning outcomes.*

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta mengetahui efektivitas Media Video Degung dalam meningkatkan hasil belajar pada materi Seni musik Tradisional kelas V di Sekolah Dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis pengembangan Research and Development dengan tipe 10 tahap. Namun pada penelitian ini difokuskan sampai tahap ke 7. Tempat penelitian di SDN Candraniti dengan subjek kelas 5 Sekolah Dasar. Pengumpulan data pada penelitian ini yaitu observasi, wawancara, angket dan tes. Sedangkan untuk teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis kualitatif dan analisis kuantitatif serta analisis hasil tes siswa berupa pretest dan posttest. Hasil penelitian ini, yaitu: (1) media Video Degung layak digunakan dengan hasil akhir validasi ahli media sebesar 3,75 dengan kategori "Sangat Baik". Validasi ahli materi sebesar 4,00 dan 3,57 dengan kategori "Sangat Baik". Validasi ahli bahasa sebesar 4,00 dengan kategori "Sangat Baik". (2) Penilaian pada uji coba kelompok kecil mendapat skor rata-rata 3,90 atau dengan kategori "Sangat Baik" dan pada uji coba kelompok besar memperoleh skor rata-rata 3,80 dengan kategori "Sangat Baik". Hasil tersebut menunjukkan bahwa media Video Degung sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran seni budaya pada materi Tradisional kelas V SD. (3) Hasil dari pretest dan posttest terjadi perubahan yang signifikan. Skor awal atau pretest rata-rata sebesar 45 sedangkan rata-rata posttest sebesar 81. Hasil ini menunjukkan bahwa rata-rata hasil posttest lebih besar dari hasil rata-rata pretest. Keefektifan media yang diukur menggunakan N-Gain mendapat skor rata-rata sebesar 0,7 termasuk pada kategori "tinggi" maka dapat disimpulkan bahwa menggunakan media pembelajaran menjadi lebih efektif dan sangat meningkatkan hasil belajar seni budaya pada materi Seni Musik Tradisional di SDN Candraniti.

This research aims to develop and determine the effectiveness of Degung Video Media in improving learning outcomes in class V Traditional Music material in elementary schools. The method used in this research is Research and Development type with 10 stages. However, this research is focused on stage 7. The research location is SDN Candraniti with subjects in grade 5 of elementary school. Data collection in this research was observation, interviews, questionnaires and tests. Meanwhile, the data analysis techniques used are qualitative analysis and quantitative analysis as well as analysis of student test results in the form of pretest and posttest. The results of this research are: (1) Degung Video media is suitable for use with the final media expert validation result being 3.75 in the "Very Good" category. Material expert validation was 4.00 and 3.57 in the "Very Good" category. Linguist validation is 4.00 in the "Very Good" category. (2) The assessment in the small group trial received an average score of 3.90 or in the "Very Good" category and in the large group trial it received an average score of 3.80 in the "Very Good" category. These results show that the Degung Video media is very suitable for use as a media for learning arts and culture in traditional material for class V elementary school. (3) The results of the pretest and posttest showed significant changes. The average initial or pretest score is 45 while the average posttest is 81. These results show that the average posttest result is greater than the average pretest result. The effectiveness of the media as measured using N-Gain received an average score of 0.7, including in the "high" category, so it can be concluded that using

learning media is more effective and greatly improves arts and culture learning outcomes in Traditional Music Arts material at SDN Candraniti.

I. PENDAHULUAN

Ketersediaan media pembelajaran di sekolah sering kali terbatas pada buku teks, majalah, koran, dan papan tulis, yang membuat pelajaran terasa membosankan. Di sisi lain, media audio dan visual seperti televisi, radio, dan video sering kali tidak dimanfaatkan dengan maksimal. Bahkan, komputer di sekolah sering kali hanya berfungsi sebagai "hiasan" dan jarang digunakan. Oleh karena itu, kreativitas guru sangat diperlukan dalam mengaplikasikan media pembelajaran yang lebih variatif.

Banyak guru masih mengandalkan buku pelajaran sebagai satu-satunya sumber belajar, tanpa mengetahui cara membuat media pembelajaran yang menarik perhatian siswa. Menurut Reigeluth (1999), hasil belajar dapat diklasifikasikan menjadi tiga indikator: 1) efektivitas pembelajaran yang diukur dari tingkat keberhasilan siswa (prestasi), 2) efisiensi yang diukur dari waktu studi atau biaya pembelajaran, dan 3) daya tarik pembelajaran yang diukur dari kecenderungan siswa untuk terus belajar.

Praktik penggunaan variasi media dalam pembelajaran dapat mencakup animasi, ilustrasi grafis, dan penggunaan warna untuk menambahkan unsur realisme. Penggunaan komputer juga dapat membantu siswa yang belajar dengan lambat, karena komputer menciptakan suasana yang lebih efektif, individual, dan tidak membosankan. Selain itu, komputer dapat memberikan umpan balik yang cepat dalam proses belajar.

Belajar merupakan usaha yang dilakukan untuk memenuhi pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk bekerja. Menurut Sadiman (2014:6), belajar dapat dipahami sebagai tindakan yang menekankan pada proses pembelajaran, di mana tindakan yang direncanakan dimanipulasi dengan sumber belajar untuk mewujudkan pengalaman belajar siswa. Sagala (2011:61) menambahkan bahwa belajar merupakan kombinasi antara murid, guru, dan elemen lainnya, seperti staf laboratorium, buku, papan tulis, fotografi, slide, film, serta rekaman audio dan video. Tempat dan peralatan yang digunakan meliputi ruang kelas, peralatan audiovisual, dan komputer. Prosedur yang terlibat mencakup jadwal, metode penyampaian informasi, latihan belajar, ujian, dan lain-lain.

Media pembelajaran merupakan hal penting dalam pembelajaran. Namun pada kenyatannya fenomena di sekolah jarang sekali dalam menggunakan media saat proses pembelajaran. Berdasarkan temuan di lapangan terdapat beberapa permasalahan terhadap kurangnya nilai KKM, merasa bosan saat pembelajaran berlangsung, kurang memahami materi khususnya dalam pembelajaran degung di kelas 5. Hal itu sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Penyebab utamanya yaitu kurang penggunaan media yang dilakukan oleh guru, dimana guru hanya memakai media seadanya atau hanya menggunakan gambar yang ada di buku sehingga kegiatan pembelajaran kurang menarik dan bisa dikatakan monoton.

Dari fenomena ini peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran Degung untuk meningkatkan hasil belajar pada materi degung. Pembelajaran yang akan dikenang atau sulit untuk dilupakan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran, sehingga menurut Darmansyah (2009) dalam Widyawati (2021: 111) menegaskan bahwa pembelajaran yang

menarik dan menyenangkan dapat meningkatkan pemahaman, mempertinggi daya ingat, dan memberi peluang kepada siswa untuk memfungsikan otak memori dan otak berpikirnya secara optimal. Media pembelajaran video seni degung sangat menarik dan dapat menyenangkan dalam proses pembelajaran. Salah satu manfaat dari media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik, dengan situasi belajar yang menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah (Nurrita, 2018: 171). Dengan adanya media pembelajaran akan membantu dalam proses belajar mengajar sehingga meningkatkan hasil belajar serta mempermudah untuk menyampaikan materi kepada siswa secara maksimal dalam mencapai tujuan pembelajaran.

II. KAJIAN PUSTAKA

Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantu untuk memudahkan guru dalam melakukan pembelajaran supaya siswa lebih mudah dalam memahami materi juga untuk menunjang proses keberhasilan belajar mengajar sehingga kegiatan belajar mengajar efektif. Menurut Rayanda Asyar, dalam Manurung, dkk (2020) “media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar mengajar secara efektif dan efisien”. Sedangkan menurut Yusfhadi Miarso, dalam Nurrita, (2018: 173), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali. Menurut Oemar Hamalik, dalam Arsyad & Rahman, (2017: 24) “media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah”. Sedangkan menurut Suprato dkk, dalam Arsyad & Rahman, (2017: 24) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat pembantu secara efektif yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi kepada siswa sehingga siswa cepat dalam memahami materi serta untuk meningkatkan motivasi belajar, minat, dan perhatian siswa. Dengan menggunakan media proses pembelajaran akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan siswa akan lebih mudah dalam memahami materi. Oleh karena itu media pembelajaran sangat diperlukan dalam meningkatkan hasil belajar.

Media Pembelajaran Video

Media pembelajaran video adalah sebuah alat yang digunakan untuk menampilkan sebuah materi pembelajaran yang dikemas dalam sebuah video. Hal tersebut didukung oleh Putra, dkk (2017) yang menyebutkan bahwa media video pembelajaran merupakan suatu media yang menggunakan audio dan visual yang terdiri dari beberapa gambar dan suara tentang sebuah materi pembelajaran yang dimana ditampilkan melalui media yaitu proyektor, hal tersebut merupakan sebuah usaha yang dilakukan untuk mewujudkan pembelajaran yang tidak monoton dan menyenangkan. Sejalan dengan Sokheh, dkk (2017) menyatakan bahwa media

video pembelajaran adalah sebuah media yang merupakan gabungan dari audio dan visual yang berisikan pembelajaran dan menggunakan sebuah alat untuk menampilkannya.

Berdasarkan hasil analisis tentang pengertian media pembelajaran video tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran video adalah sebuah peralatan yang menggabungkan visual dan audio dalam waktu yang bersamaan sehingga menjadikan gambar-gambar yang bergerak dan disertai dengan suara yang sesuai dengan kondisi gambar atau keadaan yang ditampilkan.

III. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*) dengan tujuh tahapan. Tujuh tahapan penelitian Borg & Gall dalam Sukmadinata (2016: 169) yang dimaksud adalah: Penelitian dan Pengumpulan data (*Research And Information Collecting*), Perencanaan (*Planning*), Pengembangan draft produk (*Develop Preliminary Form of Product*), Uji coba lapangan awal (*Preliminary Field Testing*), Merevisi hasil uji coba (*Main Product Revision*), Uji lapangan Utama (*Operational Product testing*) dan Revisi produk akhir (*Final Product Testing*). Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudia ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017: 119). Adapun populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh kelas V di SDN 1 Sodong, SDN Candraniti, SDN Mekarjaya, SDN Baros dan SDN Cipicung. Sedangkan sampel dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan teknik *Simple Random Sampling*, dimana siswa kelas V SDN Candraniti merupakan sampel dan digunakan untuk menguji efektifitas Media Pembelajaran Video Degung.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket validasi dan tes. Terdapat 3 validator antara lain validator oleh ahli materi, validator ahli bahasa dan validator ahli media.

Pada instrumen angket validasi ahli materi, media dan bahasa berupa data kuantitatif deskriptif sebagai acuan revisi media pembelajaran agar lebih banyak. Kemudian data kuantitatif adalah hasil dari penilaian yang telah dilakukan validasi berupa penilaian. Dilakukan penilaian media dengan keterangan sebagai berikut:

S = Sangat Baik (4)

B = Baik (3)

K = Kurang (2)

S = Sangat Kurang (1)

Kemudian dihitung rata-rata skor yang telah diisi oleh para ahli terhadap produk media pembelajaran yang dikembangkan dan dihitung menggunakan rumus: $\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$

Keterangan:

\bar{X} = Skor rata-rata

$\sum X$ = Jumlah skor tiap aspek

n = Jumlah soal

Ketentuan Instrumen Validasi, sebagai berikut:

Tabel 1. Ketentuan Instrumen Validasi

Rata-rata Skor	Klasifikasi Kategori
$3,25 \leq \bar{X} \leq 4,00$	Sangat Baik
$2,50 \leq \bar{X} < 3,25$	Baik
$1,75 \leq \bar{X} < 2,50$	Kurang
$1,00 \leq \bar{X} < 1,75$	Sangat Kurang

Sumber: Eko Putro Widoyoko dalam Nurlaila et al., 2017:46

1. Tes

Tes pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui efektivitas media Video degung saat digunakan dalam pembelajaran SBDP di Sekolah Dasar. Dilakukan tes tulis berupa soal *pretest* dan *posttest* dalam materi Degung di kelas 5 SD. Soal tes yang akan digunakan sebanyak 10 soal pilihan ganda. Berikut kisi-kisi instrumen soal:

Tabel 2. Instrumen Kisi-Kisi Pretest dan Posttest

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator	Bentuk Soal	No Soal
Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.	3.2. memahami tangga nada	3.2. memahami i tangga nada		
			Pilihan Ganda	1-10

Instrumen untuk penilaian mengenai soal *pretest* dan *posttest* dibuat sebagai berikut:

Tabel 3. Instrumen Penilaian Pretest dan Posttest

Nomor Soal	Bobot Soal
1- 10	10
Jumlah Seluruh Skor	100

$$\text{Penentuan Nilai : } N = \frac{\text{Jumlah skor siswa}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100$$

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian merujuk pada teknik kualitatif yaitu pemberian masukan dan saran dari tim validasi ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan guru mengenai media pembelajaran Video kemudian akan dianalisis secara deskriptif dan akan disimpulkan menjadi bahan masukan serta saran dalam memperbaiki media pembelajaran Video sebelum diuji coba kembali. Apabila data yang berupa skor dari para validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, guru dan respon siswa, hasil *pretest* dan *posttest* serta instrumen validasi soal akan dianalisis dengan teknik deskriptif kuantitatif.

1. Uji kelayakan

Pada tahap uji kelayakan adalah hasil dari tim uji ahli validasi yang sebelumnya dilakukan oleh ahli media, ahli bahasa dan ahli materi yang berupa hasil skor. Dengan ketentuan angket yang diberikan pilihan tanggapan mengenai produk media pembelajaran berupa skala empat yaitu:

S = Sangat Baik (4)

B = Baik (3)

K = Kurang (2)

S = Sangat Kurang (1)

Kemudian dihitung rata-rata skor yang telah diisi oleh tim ahli validasi yaitu ahli materi, ahli media, ahli soal, dan respon siswa dengan skala empat tersebut. Untuk mengetahui hasil penilaian mengenai produk media pembelajaran yang dikembangkan dan dihitung dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

\bar{X} = Skor rata-rata

$\sum x$ = Jumlah skor tiap aspek

n = Jumlah soal

Ketentuan Instrumen Uji Kelayakan, sebagai berikut:

Tabel 4. Ketentuan Instrumen Uji Kelayakan

Rata-rata Skor	Klasifikasi Kategori
$3,25 \leq \bar{X} \leq 4,00$	Sangat Baik
$2,50 \leq \bar{X} < 3,25$	Baik
$1,75 \leq \bar{X} < 2,50$	Kurang
$1,00 \leq \bar{X} < 1,75$	Sangat Kurang

(Sumber: Eko Putro widoyoko dalam Nurlaila et al., 2017: 46)

2. Uji Efektivitas

Untuk mengetahui keefektifitasan media pembelajaran Video yang digunakan saat proses pembelajaran berlangsung, maka perlu diuji efektivitas terlebih dahulu pada siswa kelas V Sekolah Dasar. Dalam pengujian efektivitas media pembelajaran video degung maka dilakukan dengan uji *N-Gain* dengan rumus sebagai berikut:

$$g = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Kriteria Skor *N-Gain* Uji Efektivitas, sebagai berikut:

Tabel 5. Ketentuan Instrumen Uji Efektivitas

Batasan	Katego
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

(Sumber: Meltzer dalam Ramadhani et al., 2020: 164)

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Penelitian dan Pengumpulan Data/Informasi

Peneliti mengawali penelitian dengan melakukan studi pendahuluan dengan cara melakukan observasi dan wawancara ke 4 SD untuk mengumpulkan informasi awal. SD tersebut diantaranya, SDN Candraniti, SDN 1 Sodong, SDN Mekarjaya, dan SD Cipung. Hasil dari observasi dan wawancara yang ditemukan di lapangan sebagai berikut :

- a. Pemahaman peserta didik masih kurang, Sebagian peserta didik kurang memahami materi yang dipelajari sehingga berpengaruh terhadap hasil belajarnya.
- b. Peserta didik masih rendah nilainya dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
- c. Guru masih jarang menggunakan media pembelajaran

2. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini merupakan proses pembuatan media pembelajaran Video Degung. Tujuan dari tahap ini adalah menghasilkan rancangan dalam pembuatan media pembelajaran. Ada beberapa tahapan perencanaan diantaranya sebagai berikut:

a. Pemilihan Media

Pemilihan jenis media yang digunakan tentunya sesuai dengan permasalahan yang telah ditemukan yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran serta karakteristik siswa sekolah dasar yang gemar dengan hiburan. Oleh karena itu peneliti mengambil media pembelajaran Media Video Degung untuk menarik minat siswa khususnya pada materi Degung kelas IV di Sekolah Dasar.

b. Pemilihan Format

Pemilihan format merupakan proses mengonsep tentang isi media pembelajaran yang akan dibuat. Format media Video Degung adalah sebagai berikut:

- 1) Penamaan judul yaitu media Video Degung.
- 2) Bahan yang digunakan Hp
- 3) Video dibuat waktu dibuat dalam 7 menit.
- 4) Latar diberikan *background* yang sesuai dengan video pembelajaran degung.
- 5) Materi dibuat dalam video yang sudah disesuaikan dengan video degung.

c. Desain Awal

Setelah melakukan pemilihan format tahapan selanjutnya yaitu desain awal yang merupakan tahapan bagi peneliti untuk merancang media Pembelajaran yang langkah langkah merancang desain produk awal sebagai berikut:

1. Tentukan tema/topik pembelajaran. Cara membuat video pembelajaran yang pertama adalah dengan menentukan tema atau topik materi yang akan diajarkan. ...
2. Merencanakan Konsep Video.
3. Membuat Storyboard.
4. Proses Pembuatan Video.
5. Proses Mengolah dan Mengedit Video.

3. Pengembangan Draft Produk

Pada tahap pengembangan produk awal yaitu dengan mengembangkan wayang sebagai media pembelajaran. Peneliti mengembangkan media pembelajaran video degung untuk materi Degung kelas V. Pengembangan produk awal ini merupakan pengujian yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan peneliti melakukan validasi ahli dengan menggunakan angket untuk mengetahui media yang akan digunakan layak dan dapat dipakai sebagai media pembelajaran.

Hasil validasi awal dari beberapa ahli jika dilihat dari tiap aspek yaitu sebagai berikut:

a. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media bertujuan untuk mengetahui kelayakan media dari aspek tampilan, efisiensi, dan manfaat. Validator ahli media dilakukan oleh Mohammad Fahmi Nugraha, M.Pd selaku dosen PGSD UMTAS. Adapun hasil validasi tiap aspek terdapat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil validasi Awal Ahli Media

No	Aspek	Butir Soal	Rata-rata Skor	kategori	Pernyataan Penilaian
1	Efisiensi	4	4,00	Sangat Baik	Layak
2	Tampilan	3	3,30	Sangat Baik	Layak
3	Manfaat	5	3,80	Sangat Baik	Layak
Jumlah		12	3,75	Sangat Baik	Layak

Hasil data kuantitatif berupa nilai yang didapatkan pada tabel diatas, dari aspek efisiensi mendapatkan nilai 4,00 yaitu mendapatkan kategori sangat baik, dari aspek tampilan mendapatkan nilai 3,30 termasuk kategori sangat baik, dan dari aspek manfaat mendapatkan nilai 3,80 termasuk ke dalam kategori sangat baik. Jumlah akhir dari seluruh aspek mendapat nilai 3,75 kategori sangat baik dan pernyataan penilaian layak. Berdasarkan validasi ahli media tersebut bahwa penggunaan media sudah sangat baik dan layak untuk digunakan. Hasil data dari tabel diatas, dari bahasa yang digunakan pada media wayang mendapatkan nilai rata-rata 3,00 dengan kategori baik dan pernyataan penilaian layak dan revisi.

b. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk mengetahui ketepatan isi, sistematika materi pembelajaran dan manfaat. Validasi ahli materi ini dilakukan kepada guru kelas 5 SDN Candraniti yaitu ibu ELIS AIDAH S.Pd. Adan dosen PGSD UMTAS yaitu bapak Mohammad Fahmi Nugraha, M.Pd. Adapun hasil dari validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Validasi Awal Ahli Materi Guru

No	Aspek	Butir Soal	Rata-rata Skor	kategori	Pernyataan Penilaian
1	Format	4	4,00	Sangat Baik	Layak
2	Isi	1	4,00	Sangat Baik	Layak
3	Manfaat	2	4,00	Sangat Baik	Layak
Jumlah		7	4,00	Sangat Baik	Layak

Berdasarkan hasil data kuantitatif ini, dari aspek format mendapatkan nilai 4,00 termasuk

kategori sangat baik, kemudian aspek dari aspek isi mendapatkan nilai 4,00 juga termasuk kategori sangat baik, dan terakhir dari aspek manfaat mendapatkan nilai 4,00 kategori sangat baik. Maka nilai rata-rata dari validasi ahli materi mendapatkan nilai 4 kategori sangat baik dan pernyataan penilaian yang layak.

Tabel 8. Hasil Keseluruhan Validasi Para Ahli

No	Pakar	Rata-rata Skor		Kategori	Pernyataan Penilaian
1	Ahli Media	3,75		Sangat Baik	Layak
2	Ahli Bahasa	3,00		Baik	Layak Revisi
2.	Ahli Materi	4,00	3,57	Sangat Baik	Layak

Berdasarkan hasil validasi para ahli diatas terdapat beberapa nilai rata-rata, ahli media mendapat nilai 3,75 termasuk kategori sangat baik dan layak, kemudian ahli bahasa mendapatkan nilai 3,00 dalam kategori baik dan layak revisi, dan yang terkahir ahli materi mendapat nilai 4,00 dan 3,57 dengan kategori sangat baik dan layak digunakan. Dengan demikian hasil validasi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Video pembelajaran Degungini memiliki kualitas yang baik dan layak digunakan. Adapun hasil dari masukan dan saran disajikan dalam tabel dibawah ini:

c. Validasi Soal

Sebelum melakukan uji efektifitas peneliti harus memvalidasi soal kepada tim para ahli yaitu validasi ahli media, bahasa, dan materi. Soal terbagi menjadi dua yaitu soal pretest dan soal posttest, soal ini dibuat untuk melakukan tes kepada siswa kelas IV dalam materi IPA yaitu degung. Adapun untuk untuk hasil validasi soal dari tim para ahli sebagai berikut:

Tabel 9. Hasil Validasi Soal

Pakar	Skor kesesuaian Soal dengan Materi	Kategori	Skor Kesesuaian Soal dengan Indikator	Kategori	Pernyataan Penilaian
Ahli Materi	94%	Sangat Valid	94%	Sangat Valid	Layak
Ahli Materi	96%	Sangat Valid	96%	Sangat Valid	Layak

4. Revisi Awal

Revisi produk dilakukan sesudah melakukan validasi yang telah memberikan masukan dan saran untuk perbaikan media sebelum diujicobakan. Terdapat revisi untuk perbaikan media pada validasi ahli sebagai berikut:

a. Revisi Validasi Soal

Pada revisi ahli bahasa, peneliti sudah melakukan 2 kali validasi sampai dinyatakan layak digunakan. Maka terdapat beberapa masukan dari validasi ahli bahasa diantaranya:

- a) Pada nomor 1 ganti soal sesuai dengan pengertian yang dikehendaki
- b) Pada Nomor 2,6, dan 7 harus di spesifikasikan sesuai urutan dan jangan merangkap soal yang memiliki tipe sama.

- c) Pada nomor 5 dan 9 soal yang menampilkan gambar, perbaiki supaya gambar benar-benar berfungsi.

Dari beberapa saran dan masukan tersebut peneliti memperbaiki soal sesuai dengan arahan dari ahli bahasa, sehingga bisa dinyatakan layak digunakan oleh siswa sekolah dasar. Maka hasil dari perbaikan tersebut mendapat skor 4,00 dengan kategori layak digunakan.

5. Uji Lapangan Awal

Setelah dilakukan validasi dan revisi oleh ahli media, bahasa, dan materi kemudian dilakukan uji lapangan awal yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran Video pembelajaran Degungdalam membantu proses belajar mengajar. Adapun uji lapangan awal dalam menentukan tempat peneliti menggunakan *teknik simple random sampling* yaitu uji kelompok kecil di SDN Cipicung dan uji kelompok besar bertempat di SDN CANDRANITI. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji kelompok kecil dilakukan kepada 6 siswa kelas SDN 1 SODONG pada hari Kamis tanggal 15 Agustus 2024 yang digunakan untuk mengetahui kelayakan media Video pembelajaran Degung yang dikembangkan. Adapun hasil data dari uji coba kelompok kecil sebagai berikut:

Tabel 10. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek	Rata-rata Skor	Kategori
1	Minat Belajar	3,80	Sangat Baik
2	Penggunaan	3,70	Sangat Baik
3	Tampilan	3,90	Sangat Baik
Jumlah		3,90	Sangat Baik

Berdasarkan tabel perolehan hasil uji kelompok kecil skor rata-rata pada aspek minat belajar 3,80, aspek penggunaan 3,70, dan aspek tampilan 3,90. Maka tiap aspek dapat mendapatkan kategori sangat baik.

a. Uji Coba Kelompok Besar

Uji kelompok besar dilakukan kepada 12 siswa kelas 5 SDN Candraniti pada hari jumat tanggal 16 Agustus 2024 yang digunakan untuk mengetahui kelayakan media Video pembelajaran Degungyang dikembangkan. Adapun hasil data dari uji coba kelompok besar sebagai berikut:

Tabel 11. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

No	Aspek	Rata-rata Skor	Kategori
1	Minat Belajar	3,72	Sangat Baik
2	Penggunaan	3,83	Sangat Baik
3	Tampilan	3,86	Sangat Baik
Jumlah		3,80	Sangat Baik

Berdasarkan tabel perolehan hasil uji coba kelompok besar skor rata-rata pada aspek minat belajar 3,72, aspek penggunaan 3,83, dan aspek tampilan 3.86. dengan jumlah rata-rata skor 3.80, maka tiap aspek mendapatkan kategori sangat baik.

6. Uji Lapangan Utama

Pada uji lapangan utama dilakukan di SDN Candraniti dengan sampel 22 siswa, kemudian dibagi menjadi dua kelompok dengan kelas kontrol 11 orang dan kelas eksperimen 11 orang. Hal ini sesuai dengan hasil *teknik simpel random sampling*. Uji lapangan utama ini bertujuan

untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran Video pembelajaran Degung pada saat digunakan dalam proses belajar mengajar. Perhitungan efektifitas media dilakukan menggunakan *N-Gain*.

Pada tahap uji lapangan utama, peneliti melakukannya selama 3 hari di kelas 5 SDN Candraniti pada tanggal 23-25 Agustus 2024 dengan beberapa tahapan. Hari pertama peneliti membagi siswa kelas 4 menjadi dua kelompok yaitu kelas kontrol dan eksperimen, setelah itu peneliti membagikan soal *pretest* kepada siswa lalu disambung dengan pembelajaran atau perlakuan, hari kedua hanya melakukan pembelajaran untuk kelas kontrol dan eksperimen, dan hari ketiga masih melakukan pembelajaran dengan diakhiri oleh soal *posttest*. Hasil dari uji lapangan utama sebagai berikut:

a. **Kelas Kontrol**

Pada kelas kontrol dalam penyampaian materi tidak menggunakan media pembelajaran Video pembelajaran Degung hanya menggunakan metode ceramah. Hasil data nilai yang didapat pada *pretest* dan *posttest* terdapat dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 12. Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

kelas control					
No	Nama	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>N-Gain</i>	Kategori
1	Akbar	40	40	0,0	Rendah
2	Akbar Maulana I	20	10	-0,1	Rendah
3	Alsa Tri Oktaviani	60	40	-0,5	Rendah
4	Dede Ikbal H	50	50	0,0	Rendah
5	Nurfalah	30	50	0,3	Sedang
6	M Akbar	40	60	0,3	sedang
7	Bilal	30	50	0,3	Sedang
8	Wildan	50	50	0,0	Rendah
9	Syifa	50	80	0,6	Sedang
10	M Ridwan	70	90	0,7	Tinggi
11	Azkie	40	70	0,3	sedang
	Jumlah	480	580		
	Rata-rata	44	53		
	<i>N-Gain</i>			0,2	Rendah

Dari hasil penelitian pada kelas kontrol memperoleh hasil skor *N-Gain* 0,2 dengan kategori rendah. dalam penelitian ini dari hasil skor *N-Gain* bahwa *pretest* mendapat skor rata-rata 44, dan *posttest* mendapat skor rata-rata 53.

b. **Kelas Eksperimen**

Pada kelas eksperimen dalam proses pembelajaran menggunakan media Wa Usmet. Adapun hasil *pretest* dan *posttest* terdapat pada tabel berikut:

Tabel 13. Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen

kelas eksperimen					
No	Nama	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>N-Gain</i>	Kategori
1	Nuri Aulia	80	100	1,0	Tinggi

2	Nindi	70	100	1,0	Tinggi
3	Cakra	60	90	0,8	Tinggi
4	Fauzan	40	70	0,5	Sedang
5	Afdan	60	90	0,8	Tinggi
6	Rizki Lisman	40	80	0,7	Tinggi
7	Albi	20	80	0,8	Tinggi
8	Aldi	30	70	0,6	Sedang
9	Vino	30	70	0,6	Sedang
10	Riski P	30	60	0,4	Sedang
11	Novi	30	80	0,7	Tinggi
	Jumlah	490	890		
	Rata-rata	45	81		
	N-Gain			0,7	

Dari hasil penelitian pada kelas eksperimen memperoleh hasil skor *N-Gain* 0,7 dengan mendapat kategori tinggi. Dalam penelitian ini dari hasil skor *N-Gain* bahwa *pretest* mendapatkan skor rata-rata 45, dan *posttest* mendapat skor rata-rata 81.

7. Revisi Produk

Pada tahap revisi produk setelah melakukan uji lapangan utama, tidak ada saran dan masukan pada media pembelajaran Video pembelajaran Degung untuk materi degung kelas 4. Maka peneliti tidak melakukan revisi terhadap media pembelajaran tersebut.

B. Pembahasan Penelitian

Berdasarkan poin pada rumusan masalah yang dirumuskan maka pada pembahasan ini disusun untuk menjawab dari permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini mengenai pengembangan media pembelajaran Video degung untuk materi alat musik kelas V di SDN Tasikmalaya.

1. Pengembangan Media Pembelajaran Video Degung

Penelitian ini menggunakan jenis model *Research & Development* dengan 10 tahapan. Media pembelajaran wayang ini merupakan budaya tradisional asli bangsa Indonesia yang sudah dikenal sejak jaman dulu hingga sekarang. Media wayang ini merupakan media yang menarik dan menghibur. Oleh karena itu peneliti menggali informasi mengenai media wayang untuk dijadikan suatu media yang dapat menarik dan menghibur peserta didik karena sudah jarang media wayang digunakan sehingga merasa asing dengan wayang dan muncul rasa ingin tahu serta fokus dalam memperhatikan materi pembelajaran.

Kelayakan media pembelajaran Video pembelajaran Degung diperoleh dari hasil uji kelayakan oleh para ahli yaitu ahli media, bahasa, materi, dan respon siswa.

a. Hasil Data Kelayakan Ahli Media

Berdasarkan data yang telah diketahui pada tabel 18, bahwa media pembelajaran Video pembelajaran Degung layak untuk digunakan dengan mendapatkan skor rata-rata 3,75. Dari hasil tersebut media Video pembelajaran Degung memperoleh kategori sangat baik dan layak masukan. Dari hasil tersebut media Video pembelajaran Degung dalam aspek bahasa memperoleh kategori sangat baik dan layak digunakan.

b. Hasil Kelayakan Ahli Materi

Berdasarkan data yang telah diketahui pada tabel 20, bahwa materi yang disajikan pada media pembelajaran Video pembelajaran Degunglayak dengan mendapatkan skor rata-rata 4,00 dari ahli materi guru, dan 3,57 dari ahli materi dosen. Dari hasil tersebut media Video pembelajaran Degungdalam aspek materi memperoleh kategori sangat baik dan layak untuk di sampaikan kepada peserta didik.

c. Hasil Data Penilaian Respon Siswa

Berdasarkan data yang telah diperoleh pada tabel 28 dan 29, media pembelajaran Video pembelajaran Degungini setelah dilakukan uji kelompok kecil dan uji kelompok besar dengan mendapatkan hasil yang sangat baik. Uji kelompok kecil mendapatkan skor rata-rata 3,90 dan pada uji kelompok besar mendapatkan skor rata-rata 3,80 dengan kategori sangat baik. Dari hasil tersebut bisa dilihat bahwa media pembelajaran Video pembelajaran Degungini mampu menarik perhatian dan menghibur peserta didik serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Sehingga dari hasil respon siswa ini dikatakan bahwa media pembelajaran Video pembelajaran Degung dapat digunakan dan membantu proses pembelajaran.

2. Efektifitas Media Pembelajaran

Pada saat uji efektifitas dilakukan kepada 27 orang siswa SDN Candraniti, namun yang hadir hanya 22 orang dikarenakan 2 orang pindah sekolah dan 3 orang lainnya sedang berhalangan hadir. Dari 22 orang siswa ini dibagi menjadi dua kelas yaitu kelas kontrol sebanyak 11 siswa dan kelas eksperimen sebanyak 11 siswa. Berdasarkan data hasil kelas kontrol yang telah ditemukan pada tabel 31, bahwa pembelajaran yang tidak menggunakan media hasil pretest dan posttest jika dilihat dari skor rata-rata yaitu pretest mendapatkan skor rata-rata 44 dan posttest mendapatkan skor rata-rata 53. Dari perhitungan N-Gain mendapatkan skor 0,2 dengan kategori rendah. Maka pada kelas kontrol dinyatakan tidak efektif.

Kemudian hasil kelas eksperimen ditemukan pada tabel 32, bahwa pembelajaran yang menggunakan media hasil pretest dan posttest jika dilihat dari skor rata-rata yaitu pretest mendapat skor rata-rata 45 dan posttest mendapatkan skor rata-rata 81. Dari perhitungan N-Gain mendapatkan skor 0,7 dengan kategori tinggi. Maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran menjadi lebih efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil tersebut dalam pengembangan media pembelajaran Video pembelajaran Degung untuk meningkatkan hasil belajar hasilnya memperoleh peningkatan dibanding dengan tidak menggunakan media pembelajaran.

V. SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Pengembangan media pembelajaran Video pembelajaran Degung untuk materi degung kelas V di SDN Candraniti dikembangkan dengan menggunakan metode yang dilakukan oleh Borg and Gall dengan 10 tahapan yaitu: penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba lapangan awal, revisi awal, uji coba lapangan utama,

revisi produk, uji lapangan operasional, revisi produk akhir, desiminasi dan implementasi produk. Namun pada penelitian ini difokuskan sampai tahap ke 7.

Pada tahap validasi media pembelajaran Video pembelajaran Degung dilakukan oleh para ahli yaitu ahli media, materi, dan bahasa dengan hasil nilai akhir sebagai berikut: ahli media memberikan hasil akhir dengan skor rata-rata 3,75 kategori sangat baik dan layak, ahli materi dosen memberikan hasil akhir dengan skor rata-rata 3,57 kategori sangat baik dan layak, ahli materi guru memberikan hasil akhir 4,00 kategori sangat baik dan layak, ahli bahasa memberikan hasil akhir dengan skor rata-rata 4,00 kategori sangat baik dan layak untuk digunakan.

Pada hasil uji coba kelompok kecil memperoleh skor rata-rata 3,90 dengan kategori sangat baik, sedangkan hasil uji coba kelompok besar memperoleh skor rata-rata 3,80 dengan kategori sangat baik dan sangat layak untuk digunakan.

Hasil uji efektifitas media pembelajaran Video pembelajaran Degung yang dilakukan di SDN Candraniti, diperoleh dari hasil *pretest* mendapat skor rata-rata 45, dan *posttest* mendapat skor rata-rata 81. Kemudian memperoleh rata-rata skor dengan menggunakan *N-Gain* 0,7 kategori tinggi. Oleh karena itu media pembelajaran Video pembelajaran Degung efektif untuk digunakan.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat disampaikan sebagai berikut:

1. Guru mampu menyampaikan materi dengan lebih menarik dan menyenangkan serta mampu berinovasi dalam mengembangkan media yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Siswa harus bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran supaya memahami materi dan mendapatkan hasil yang optimal
3. Penelitian ini dijadikan sebagai inspirasi dalam melakukan suatu kegiatan yang berguna di bidang pendidikan. Peneliti menyadari bahwa hasil penelitian ini bukanlah hasil yang sempurna. Jadi perlu adanya peningkatan bagi peneliti selanjutnya supaya memperoleh hasil yang lebih sempurna, terutama mengenai pengembangan media pembelajaran Video pembelajaran Degung untuk degung kelas.

REFERENSI

- Arsyad & Rahman. (2017). Media pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. Danim, Sudarwan. (2010). Media komunikasi pendidikan. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Daryanto. (2012). Media pembelajaran. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani
- Manurung, R., Harahap, E., Tahrin, T., & Suharyadi, A. (2020). Manajemen sarana prasarana di sekolah dasar negeri 1 kota prabumulih. *Jurnal Manajemen Pendidikan: Jurnal Ilmiah Administrasi, Manajemen Dan Kepemimpinan Pendidikan*, 2(2), hlm 168–177. <https://doi.org/10.21831/jump.v2i2.33747>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa, *Misykat*, Volume 03, Nomor 01, Juni.
- Putra,dkk (2017). *Teknologi elektro*, Vol. 16, No1, Januari-April 2017 pISSN:1693 – 2951; e-ISSN: 2503-2372

- Ramadhani, S. Leonard, L., Nurmantoro, M.A and Sumiat, J.M. (2022). *The development of monotika (monopolu mathematics) learning media in algebraic material for junior high school students in grade VII*. Formatif: Jurnal Pendidikan MIPA, 2(1).
- Reigeluth, M. (1999). *Instructional-design theories and models*. United State of America. Electronic Publishing Services, Inc.
- Sadiman, Dkk. (2014). *Mediapendidikan pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sagala, Syaiful. (2011). *Konsep dan makna pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sokheh, M., Wahjoedi, & Suwiwa, I. G. (2017). Pengembangan media video pembelajaran dengan model addie materi passing bola basket. *E-Journal PJKR*, 90 Universitas Pendidikan Ganesha Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi, 8(2),
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan r&d)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2016). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: PT Rosdakarya
- Widyawati, S. (2021). *Asyiknya kooperatif tipe picture and picture dalam belajar ipa, untuk kelas iii sekolah dasar*. Surakarta: UNISRI Press