

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

M. Zidan Haidar^{1*} M. Fahmi Nugraha² Rahmat Permana³

^{1,2,3} PGSD, Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya, Jawa Barat, Indonesia

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

INFO ARTIKEL

ABSTRAK

Article history

Received: 17 Oktober2024

Revised: 28 November 2024

Accepted:30 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 SDN Candraniti. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis pengembangan RnD. Pengumpulan data pada penelitian ini yaitu observasi, wawancara, angket dan tes. Sedangkan untuk teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan: (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 pretest rata-rata sebesar 45 sedangkan rata-rata posttest sebesar 81. 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

Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pendidikan. Media ini membantu mempermudah penyampaian materi pelajaran dan meningkatkan pemahaman serta keterlibatan siswa. 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. 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. 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.

Media pembelajaran merupakan hal penting dalam pembelajaran. Namun pada kenyataannya fenomena di sekolah jarang sekali dalam menggunakan media saat proses pembelajaran. Berdasarkan temuan SDN Candraniti terdapat beberapa permasalahan terhadap kurangnya nilai KKM, merasa bosan saat pembelajaran berlangsung, kurang memahami materi khususnya dalam pembelajaran degung di kelas V. Hal itu sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Salah satu penyebabnya 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 video pembelajaran degung untuk meningkatkan hasil belajar pada materi degung. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang telah dilakukan oleh Elyandra & Safitri (2021) berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Seni Budaya Pada Pokok Bahasan Seni Tari Dan Sastra Budaya Kelas VII -Di SMPN 4 Sumbawa Besar”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa video pembelajaran pada mata pelajaran seni budaya di SMP Negeri 4 Sumbawa Besar “Sangat Layak” digunakan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan berdasarkan presentase kelayakan secara keseluruhan dari ahli materi 91% termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”, presentase kelayakan secara keseluruhan dari ahli media 79% termasuk dalam kriteria “Sangat Layak”, presentase kelayakan uji respon siswa skala kecil secara keseluruhan 70% sehingga termasuk dalam kriteria “Layak” dengan jumlah siswa 5 orang, presentase kelayakan skala besar secara keseluruhan 88% sehingga termasuk dalam kategori “Sangat Layak” dengan jumlah siswa 30 orang. Selanjutnya penelitian Fima (2022) yang berjudul “Pengembangan Media Wayang Untuk Mengembangkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita”. Hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media wayang dalam mengembangkan kemampuan berbahasa anak usia dini melalui metode bercerita di TK Rumah Balita Pintar layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran.

Penelitian ini memiliki persamaan dan perbedaan dengan dua penelitian sebelumnya yang telah dijelaskan di atas. Perbedaan terletak pada objek penelitian, kemudian penelitian terdahulu bersifat implementasi lebih berfokus pada penerapan dan evaluasi media yang sudah ada atau media yang dikembangkan untuk menilai dampaknya terhadap pembelajaran. Penelitian ini mungkin tidak mengembangkan media baru, tetapi lebih kepada implementasi yang sudah ada di dalam praktik pendidikan. Adapun kesamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada metode penelitian pengembangan. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Video Pada Materi Degung Untuk Meningkatkan Pegetahuan Siswa Pada Pelajaran Seni Budaya Kelas V Di SDN Candraniti”**.

II. KAJIAN PUSTAKA

Pada kajian pustaka ini, penulis membahas dua sub pembahasan yaitu media pembelajaran video dan seni budaya dan prakarya. Kedua sub pembahasan tersebut akan dijabarkan sebagai berikut.

Media Pembelajaran Video

Media pembelajaran video adalah sebuah alat yang digunakan untuk menampilkan sebuah materi pembelajaran yang dikemas dalam sebuah video. Hal ini sejalan dengan penelitian Putra et al., (2017) menyatakan 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 et al., 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.

Seni Budaya dan Prakarya (SBdP)

Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) sebagai bidang studi belajar dengan melihat latar belakang dapat meningkatkan kecerdasan kompetitif, latar belakangnya adalah sebagai berikut, yaitu pembelajaran ini seni budaya dan Prakarya sesuai dengan peraturan Pemerintah No. 19 Republik Indonesia Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan bukan hanya mata pelajaran, tetapi mencakup budaya itu sendiri dalam segala bidang kehidupan. Dalam Seni Budaya dan Keterampilan, Penampilan budaya tidak dibahas secara terpisah, tetapi digabungkan dengan seni. Karena itu adalah mata kelas seni budaya dan keterampilan pada dasarnya adalah pendidikan seni berbasis budaya. Pelatihan seni budaya dan keterampilan diberikan di sekolah karena keunikan, relevansi dan utilitas untuk kebutuhan pembangunan untuk siswa. yang menawarkan pengalaman estetik dalam bentuk aktivitas menggunakan akses Ekspresi "Belajar melalui seni" "Belajar melalui". seni" dan "belajar seni". Peran ini tidak dapat

didefinisikan secara khusus pada mata pelajaran Seni dan budaya serta transfer keterampilan bersifat multibahasa pengembangan ekspresifitas multidimensi dan multifaset kreatif dalam berbagai cara dan media seperti gambar, suara, gerakan, peran, dll kombinasi yang berbeda. Multidimensi berarti pembangunan multifaset kompetensi meliputi persepsi (pengetahuan, pemahaman, analisis, evaluasi), apresiasi, dan kreasi melalui kombinasi harmonis antara estetika, logika, kinestetik dan etika (Nurrita, 2018). Multikulturalisme berarti pendidikan seni mengembangkan kesadaran dan kemampuan menghargai keragaman budaya nusantara dan internasional. Ini adalah salah satu bentuk pembentukan sikap demokrasi yang memungkinkan orang untuk hidup beradab dan toleran masyarakat dan budaya yang pluralistik.

Menurut Rohani et al., (2023) Pelatihan seni budaya dan keterampilan berperan penting dalam membentuk pribadi pembelajar yang harmonis, dengan memperhatikan kebutuhan perkembangan anak untuk mencapai kecerdasan majemuk. Kecerdasan majemuk, yang diperkenalkan oleh Howard Gardner, mencakup berbagai jenis kecerdasan yang berbeda, seperti intrapersonal, interpersonal, visual-spasial, musikal, linguistik, logika, dan lainnya. Bidang seni, musik, tari dan kerajinan memiliki ciri khas tersendiri sesuai dengan kaidah ilmunya masing-masing. Kegiatan seni itu penting pertimbangkan fitur-fitur ini yang disertakan dalam penyampaian pengalaman mengembangkan pemahaman, apresiasi dan kreasi. Semua ini membutuhkan usaha menjelajahi unsur, prinsip, proses dan teknik penciptaan dalam konteks budaya masyarakat yang beragam. Ciri-ciri belajar siswa seperti yang kita ketahui bersama. Pertama, karakteristik kognitif yang berkaitan dengan cara berpikir yang dimiliki seseorang kedua karakteristik psikomotor ini berkaitan dengan perilaku diri sendiri. Ketiga kualitas afektif, yaitu cara-cara memiliki perasaan atau ekspresi sebuah perasaan siswa yang berpendapat, tentu saja, bagian dari seni dan keterampilan serbaguna, tetapi setidaknya proses pembelajaran afektif tercermin dari perilaku siswa yang menunjukkan keceriaan dalam belajar. Menurut Wulandari (2021) emosi, perasaan, minat, sikap, dan nilai positif yang ditimbulkannya perilaku konstruktif dalam belajar mandiri.

III. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan Borg & Gall (Sugiyono, 2016) terdiri tujuh tahapan yaitu: (1) penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*), (2) perencanaan (*planning*), (3) pengembangan (*develop*), (4) uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*), (5) revisi hasil uji coba (*main product revision*), (6) uji lapangan utama (*operational product testing*), (7) revisi produk akhir (*final product revision*). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di SDN 1 Sodong, SDN Candraniti, SDN Mekarjaya, SDN Baros, dan SDN Cipicung. Menurut (Sugiyono, 2016), populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang memiliki karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Sampel dalam penelitian ini diambil menggunakan teknik Simple Random Sampling. Siswa kelas V di SDN Candraniti terpilih sebagai sampel untuk menguji efektivitas media pembelajaran berupa video Degung.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket validasi dan tes. Validasi dilakukan oleh 3 validator, yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Analisis data dalam penelitian ini merujuk pada teknik kualitatif yaitu pemberian masukan dan saran dari

para validator dan guru mengenai media pembelajaran video. Data tersebut dianalisis secara deskriptif untuk menghasilkan saran dan masukkan dalam memperbaiki media pembelajaran video sebelum diuji coba kembali. Data kuantitatif berupa skor dari para validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, guru dan respon siswa, serta hasil *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Hasil analisis ini digunakan untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran video.

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Penelitian dan Pengumpulan Data/Informasi

Peneliti memulai penelitian dengan melakukan studi pendahuluan melalui observasi dan wawancara di empat SD untuk mengumpulkan informasi awal. Keempat SD tersebut adalah SDN Candraniti, SDN 1 Sodong, SDN Mekarjaya, dan SDN Cipicung. Hasil dari observasi dan wawancara di lapangan menunjukkan beberapa temuan sebagai berikut: Pemahaman peserta didik masih rendah. Sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi yang dipelajari, yang berdampak pada hasil belajar mereka; Nilai peserta didik banyak yang berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM); Guru jarang menggunakan media pembelajaran dalam proses mengajar.

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 1. 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 2. 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 3. 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
3.	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 terakhir 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 4. 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:

- 1) Pada nomor 1 ganti soal sesuai dengan pengertian yang dikehendaki
- 2) Pada Nomor 2,6, dan 7 harus di spesifikasikan sesuai urutan dan jangan merangkap soal yang memiliki tipe sama.
- 3) 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 5. 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 6. 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

Uji lapangan utama dilakukan di SDN Candraniti dengan melibatkan 22 siswa sebagai sampel. Siswa-siswa ini dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas kontrol yang terdiri atas 11 siswa dan kelas eksperimen yang juga terdiri atas 11 siswa. Pembagian kelompok dilakukan sesuai dengan hasil teknik simple random sampling. Tujuan dari uji lapangan utama ini adalah untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran berupa video pembelajaran Degung ketika digunakan dalam proses belajar mengajar. Efektivitas media diukur menggunakan analisis 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 7. Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol

Kelas kontrol					
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 Iqbal 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	Azkia	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 8. 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		
	<i>N-Gain</i>			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 rumusan masalah yang telah dirumuskan, pembahasan dalam penelitian ini disusun untuk menjawab permasalahan terkait pengembangan media pembelajaran berupa video Degung. Media ini dikembangkan untuk mendukung pembelajaran materi alat musik tradisional pada siswa 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 Degung layak dengan mendapatkan skor rata-rata 4,00 dari ahli materi guru, dan 3,57 dari ahli materi dosen. Dari hasil tersebut media Video pembelajaran Degung dalam aspek materi memperoleh kategori sangat baik dan layak untuk disampaikan kepada peserta didik.

c. Hasil Data Penilaian Respon Siswa

Berdasarkan data yang telah diperoleh pada tabel 28 dan 29, media pembelajaran Video pembelajaran Degung ini 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 Degung ini 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

- Elyandra, D., & Safitri, A. (2021). Pengembangan video pembelajaran seni budaya pada pokok bahasan seni tari dan sastra budaya kelas VIII di SMPN 4 sumbawa besar. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 50–54.
- Fima, O. (2022). Pengembangan media wayang untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak usia dini melalui metode bercerita. Doctoral Dissertation. UIN RADEN INTAN LAMPUNG.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171–187.
- Putra, R. S., Wijayati, N., & Mahatmanti, F. W. (2017). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi android terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 11(2), <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JIPK/art>.
- Rohani, A., Nurhalizah, N., & Ritonga, S. (2023). Perkembangan kecerdasan majemuk pada peserta didik. *Pema (Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 2(3), 221–229. <https://doi.org/10.56832/pema.v2i3.309>
- Sokheh, M., Wahjoedi, S. P., & Suwiwa, I. G. (2017). Pengembangan media video pembelajaran dengan model addie materi passing bola basket. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Undiksha*, 5(2).
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bndung: PT. Alfabet.
- Wulandari, P. (2021). Minat, motivasi, dan kemandirian belajar siswa mengikuti distance learning di SMPN 4 girimulyo. *E-Jurnal Skripsi: Program Studi Teknologi Pendidikan*, X(1), 54.