

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MATERI PERMAINAN ALAT MUSIK SEDERHANA PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA UNTUK KELAS VII DI SMP NEGERI 50 SURABAYA

Tiara Nabilah Agam

Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
tiara.18034@mhs.unesa.ac.id

Sulistiowati

Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
sulistiowati@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menghasilkan sebuah produk multimedia interaktif yang layak digunakan pada materi permainan alat musik sederhana mata pelajaran Seni Budaya kelas VII di SMP Negeri 50 Surabaya. Model pengembangan yang digunakan untuk mengembangkan media menggunakan model ADDIE oleh Branch (2009). Model ADDIE yang diimplementasikan memiliki 5 tahapan sederhana yaitu, *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara dan angket kelayakan untuk ahli materi serta ahli media. Dari data yang telah dikumpulkan, kegiatan selanjutnya yaitu analisis data untuk menghitung kelayakan multimedia interaktif yang dikembangkan dengan menggunakan skala likert interval 1-5. Hasil perhitungan kelayakan yang didapatkan untuk kelayakan materi oleh ahli materi sebesar 100% dengan kategori sangat layak. Sedangkan untuk kelayakan media yang dilakukan oleh ahli media didapatkan hasil sebesar 86% dengan kategori sangat layak, dan kelayakan buku penyerta oleh ahli media sebesar 80% dengan kategori layak. Sehingga dapat disimpulkan dari hasil perhitungan tersebut media yang telah dikembangkan layak untuk membantu dan menunjang kegiatan pembelajaran pada materi permainan alat musik sederhana mata pelajaran Seni Budaya kelas VII di SMP Negeri 50 Surabaya.

Kata Kunci: Pengembangan, Multimedia Interaktif, Seni Budaya, ADDIE.

Abstract

This research was conducted with the aim of producing an interactive multimedia product that is suitable for use in simple musical instrument game materials for the VII grade cultural arts subject at SMP Negeri 50 Surabaya. The development model used to develop the media uses the ADDIE model by Branch (2009). The ADDIE model implemented has 5 simple stages, namely, Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The data collection instruments used were interviews and feasibility questionnaires for material experts and media experts. From the data that has been collected, the next activity is data analysis to calculate the feasibility of interactive multimedia developed using a Likert interval scale of 1-5. The results of the feasibility calculation obtained for the feasibility of the material by material experts are 100% in the very feasible category. Meanwhile, for the feasibility of the media carried out by media experts, the results obtained were 86% in the very feasible category, and the feasibility of accompanying books by media experts was 80% in the appropriate category. So it can be concluded from the results of these calculations that the media that has been developed is feasible to assist and support learning activities on simple musical instrument game material for Class VII Cultural Arts subjects at SMP Negeri 50 Surabaya.

Keywords: Development, Interactive Multimedia, Cultural Arts, ADDIE.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kegiatan universal yang dilakukan dalam kehidupan masyarakat. Menurut Undang-undang No. 20 Tahun 2003, tentang sistem pendidikan nasional berisi pernyataan bahwa Pendidikan merupakan usaha sadar untuk membuat sebuah lingkungan dan kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik dapat aktif berusaha mengembangkan kemampuan dirinya yang nantinya diterapkan pada kehidupan sehari-hari. Sebelum membangun pendidikan yang berhasil,

maka perlu merancang sistem pendidikan yang dapat membantu menjawab harapan dan tantangan. Sistem pendidikan yang dirancang harus berkaitan atau saling berkesinambungan dari pendidikan prasekolah, pendidikan dasar, pendidikan menengah, hingga perguruan tinggi.

Jenjang Pendidikan Sekolah Menengah Pertama merupakan jenjang pendidikan dasar pada pendidikan formal yang ada di Indonesia. SMP Negeri 50 Surabaya merupakan salah satu sekolah menengah pertama yang

terletak di Surabaya Barat. Sekolah yang berdiri pada tahun 2011 ini telah menggunakan Kurikulum 2013 untuk kegiatan pembelajarannya, salah satu mata pelajaran yang menerapkan Kurikulum 2013 adalah mata pelajaran Seni Budaya kelas VII.

Mata pelajaran Seni Budaya meliputi aspek seni tari, seni musik, seni rupa dan seni pertunjukan yang dipelajari oleh siswa kelas VII. Menurut Susanto (2016) Mata pelajaran Seni Budaya keberadaannya di sekolah dirasa sangat penting karena memiliki sifat multilingual, multidimensional dan multikultural. Seni Budaya merupakan mata pelajaran yang mengajarkan peserta didik untuk bangga dan berani dalam menghadapi tantangan di masa depan, karena kompetensi pada mata pelajaran ini membekali *life skill* yang dapat dimanfaatkan peserta didik untuk berkarya, berkreasi dan menghasilkan suatu produk kerajinan dan teknologi (Ardipal, 2017). Seni Budaya keberadaannya berkaitan erat dengan metode pendidikan yang diterapkan di Indonesia sehingga wajib dipelajari di sekolah dan telah ditetapkan pada Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. Mata pelajaran Seni Budaya yang dipilih memiliki karakteristik materi konseptual yang menekankan kepada aspek kognitif karena pada materi ini siswa akan dijelaskan mengenai definisi dan jenis-jenis alat musik sederhana.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di SMP Negeri 50 Surabaya bersama dengan guru Seni Budaya kelas VII, ditemukan beberapa permasalahan pembelajaran yang diantaranya: (1) Pada pembelajaran Seni Budaya materi Permainan alat musik sederhana dirasa kurang karena sumber belajar siswa masih berupa buku dan modul, (2) Belum ada media yang mampu mengatasi pembelajaran secara *Synchronous* maupun *Asynchronous*, (3) Sulit menemukan media pendukung pembelajaran yang sesuai dengan materi di berbagai sumber belajar seperti youtube, (4) Sebagian peserta didik belajar mandiri dirumah karena masih berada dalam kondisi pandemi. Diketahui karakteristik peserta didik Kelas VII SMP Negeri 50 Surabaya berada pada tahap operasional formal dengan rentang usia 11-13 tahun sehingga kondisi belajar siswa kelas VII masih cenderung adaptasi dari sekolah dasar.

Pada saat ini segala aspek kehidupan sudah memasuki era revolusi Industri 4.0 yang mempertimbangkan aspek penting dari sudut pandang teknologi, industri dan sosial (Moraes dan Lepikson, 2017). Selaras dengan kondisi tersebut, kegiatan belajar di SMP Negeri 50 Surabaya karena dampak Covid-19 berada pada masa new normal yang menuntut Sekolah serta peserta didik melakukan pembelajaran secara daring (dalam jaringan) dengan

memanfaatkan dukungan dari kemajuan teknologi berupa aplikasi pendukung pembelajaran dan luring (luar jaringan) dengan tatap muka langsung. Sehingga penyampaian materi serta penugasan dilakukan oleh guru dengan memanfaatkan media daring seperti *Ms Teams* maupun langsung saat peserta didik di Sekolah. Kegiatan pembelajaran ini dilaksanakan oleh pihak Sekolah dengan mengkondisikan di setiap kelas terdapat 15-20 peserta didik yang dapat belajar secara tatap muka di Sekolah dan sisanya dapat mengikuti pembelajaran melalui media daring di *Ms Teams*. Karena kondisi seperti ini membuat kurangnya komunikasi belajar antara guru dan peserta didik sehingga menyebabkan terjadinya keterbatasan peserta didik dalam menerima informasi yang disampaikan oleh guru dan sangat berpengaruh terhadap tujuan pembelajaran yang diharapkan. Dari Penjabaran permasalahan ini dibutuhkan media yang tepat dan baik dalam pembelajaran untuk memecahkan permasalahan yang ada.

Media pembelajaran adalah alat perantara yang digunakan untuk mengirimkan sebuah informasi dalam kegiatan pembelajaran yang membantu memberikan pengalaman dan dapat memunculkan persepsi yang sama pada saat diterima oleh peserta didik (Mustaqim, 2016). Selaras dengan pendapat tersebut Talizaro Tafonao (2018) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pengajaran, meningkatkan kreativitas dan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran dapat menumbuhkan minat dari peserta didik dan untuk membantu memudahkan mempelajari hal baru dalam materi pembelajaran yang dijelaskan oleh guru (Nurrita, 2018). Media pembelajaran yang nantinya digunakan untuk memfasilitasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran harus disesuaikan dengan materi dan karakteristik peserta didik. Media pembelajaran interaktif memiliki potensi besar dalam merangsang peserta didik untuk merespon positif dari materi yang disampaikan, salah satunya adalah multimedia interaktif.

Multimedia interaktif digunakan sebagai media yang dapat membantu memudahkan penyampaian informasi kepada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Multimedia Interaktif merupakan suatu program pembelajaran yang memuat kombinasi antara teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, simulasi dan dikondisikan secara sistematis untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan (Surjono, 2017). Menurut Rachmadtullah, Ms, dan Sumantri (2018) *Interactive multimedia is media that is equipped with a controller so that it can be operated by users, and makes it easier for them to choose what they*

want on the next step. Sedangkan pengertian Multimedia Interaktif Menurut Siregar, Adisaputera, dan Saragih (2019) *Interactive multimedia is a combination of several media such as text, images, audio, video, and animation that are interactive in nature and function to convey information.* Sejalan dengan pengertian media interaktif menurut Vicente (2020) yang menjelaskan bahwa media interaktif merupakan gabungan dari media digital. Sehingga dalam penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran memuat teks, audio, video, gambar untuk dimanfaatkan oleh peserta didik mempelajari materi yang sulit untuk dipelajari.

Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran memiliki banyak kelebihan karena melibatkan hampir semua elemen sensorik. Kelebihan yang disebutkan Riskasari, Roemintoyo, dan Efendi (2020) *The advantages of using interactive multimedia are, (1) Make it easier for students to learn, (2) Use learning time more effectively and efficiently, (3) Increase students' learning motivation, so that the higher the motivation, the more optimal the student's achievement, (4) Combining multimedia interactive form of text, sound, images, audio and video to facilitate learning.* Produk multimedia interaktif dapat dimanfaatkan oleh peserta didik untuk belajar mandiri karena media yang dikembangkan bersifat interaktif sehingga peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang menarik.

Media pembelajaran dikatakan baik apabila memenuhi kriteria pemilihan media, Kriteria pemilihan media menurut Takabayashi (2017) yaitu: (1) Konten memuat materi akademik. (2) Dapat diandalkan kegunaannya. Sedangkan kriteria pemilihan media menurut Nurrita (2018) yaitu: (1) Sesuai dengan tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik, (2) Efektif digunakan selama kegiatan pembelajaran, (3) Sesuai dengan kemampuan guru dan peserta didik, (4) Fleksibel digunakan dalam berbagai macam keadaan pembelajaran, (5) Menyesuaikan situasi dan kondisi lingkungan sekolah, (6) Mempertimbangkan manfaat yang didapat dan memperhatikan biaya pembuatan media. (7) Memiliki kualitas yang baik dan dapat dimanfaatkan lagi oleh guru untuk proses pembelajaran di waktu lain. Untuk mengetahui media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan selama kegiatan pembelajaran, harus diuji terlebih dahulu kelayakannya dengan melalui proses dari uji validasi media dan uji validasi materi.

Berdasarkan dari pemaparan analisis kebutuhan di SMP Negeri 50 Surabaya, multimedia interaktif merupakan media yang dipilih, karena dirasa dapat digunakan sebagai pemecahan masalah pembelajaran

yang telah dijelaskan. Pengembangan multimedia interaktif yang telah dipilih akan disesuaikan dengan RPP dari guru sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan tercapai. Multimedia interaktif memiliki kelebihan salah satunya yaitu inovatif dan interaktif, karena itu multimedia interaktif sangat cocok menjadi salah satu media yang memfasilitasi pembelajaran pada mata pelajaran Seni Budaya. Sehingga peserta didik mendapatkan pengalaman langsung dan meningkatkan konsentrasi melalui media.

Berdasarkan uraian latar belakang dan permasalahan diatas sehingga dilaksanakannya penelitian “Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Permainan Alat Musik Sederhana Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Untuk Kelas VII di SMP Negeri 50 Surabaya” untuk membantu menyelesaikan permasalahan yang ada. Selain itu dengan adanya multimedia interaktif sebagai pendamping kegiatan pembelajaran menciptakan pembelajaran yang variatif dan menarik.

METODE

Model penelitian merupakan acuan yang digunakan dalam mengembangkan produk yang dihasilkan. Model pengembangan secara umum berbentuk model konseptual, model prosedural dan model teoritik. Pada penelitian pengembangan multimedia interaktif menggunakan model pengembangan prosedural. Model prosedural merupakan model deskriptif yang menggambarkan langkah-langkah sistematis untuk menghasilkan suatu produk (Setyosari, 2016). Model pengembangan prosedural yang digunakan untuk mengembangkan multimedia interaktif adalah model ADDIE. Pemilihan model ADDIE yang dikemukakan oleh Branch (2009) karena model ADDIE mampu digunakan untuk berbagai macam pengembangan sebuah produk dalam kegiatan pembelajaran seperti model, strategi, metode pembelajaran, media dan bahan ajar (Mulyatiningsih, 2016).



Gambar 1. Tahapan Model Pengembangan ADDIE (Branch, 2009)

Pada gambar diatas dijelaskan bahwa model ADDIE memiliki 5 tahapan yang diimplementasikan sebagai berikut: (1) *Analysis* (Analisis) pada tahap ini melakukan kegiatan dengan menganalisis kompetensi yang akan dikuasai peserta didik, menganalisis materi yang relevan, dan menganalisis karakteristik yang dimiliki peserta didik. (2) *Design* (Desain) pada tahap ini merumuskan tujuan pembelajaran, merancang kegiatan pembelajaran, dan merancang media pembelajaran berdasarkan hasil analisis. (3) *Development* (Pengembangan) kegiatan pengembangan meliputi realisasi media berdasarkan rancangan produk menjadi bentuk fisik yang siap diimplementasikan sesuai dengan tujuan pembelajaran. (4) *Implementation* (Implementasi) kegiatan implementasi merupakan tahap penerapan produk yang telah dikembangkan. (5) *Evaluation* (Evaluasi) Kegiatan evaluasi merupakan kegiatan terakhir dalam pengembangan media, kegiatan evaluasi dapat dilaksanakan pada akhir setiap tahap model pengembangan media.

Subjek Uji Coba

Untuk menguji seberapa besar tingkat kelayakan dari pengembangan multimedia interaktif materi Permainan Alat Musik Sederhana dibutuhkan subjek uji coba yang memiliki kriteria sebagai berikut:

- 1) Uji coba materi merupakan orang yang ahli dan menguasai mata pelajaran Seni Budaya, yang dapat melakukan penilaian kelayakan materi di dalam multimedia interaktif. Subjek uji coba materi yang dipilih minimal bergelar S1 yaitu guru mata pelajaran Seni Budaya kelas VII SMP Negeri 50 Surabaya.
- 2) Uji coba media merupakan orang yang ahli dan berkompeten dalam pengembangan media pembelajaran, yang dapat menilai kelayakan secara teknis multimedia interaktif. Subjek uji coba media yang dipilih minimal bergelar S2 yaitu Dosen pengampu mata kuliah multimedia interaktif di perguruan tinggi.

Teknik dan Analisis Data

Teknik pengumpulan data dilakukan untuk mendapatkan data, keterangan, dan informasi dari berbagai sumber. Pada penelitian pengembangan ini menggunakan teknik pengumpulan data melalui angket berupa instrumen validasi yang diperoleh selama tahap pengembangan media (Barlian, 2016).

Setelah mengumpulkan data angket dari ahli materi dan ahli media yang terkumpul, selanjutnya melakukan analisis data. Menurut Sugiyono (2015) Analisis data adalah kegiatan untuk mengelompokkan sebuah data

didasarkan variabel dan jenis responden, menyajikan data dari variabel yang diteliti, dan melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah. Untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif yang dikembangkan menggunakan skala likert dengan interval 1 sampai 5, Penerapan skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi dari seseorang atau sekelompok orang dalam penelitian (Sugiyono, 2015). Perhitungan kelayakan materi, kelayakan media dan bahan penyerta menggunakan persentase sebagai berikut:

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

(Sugiyono, 2015)

Keterangan:

P : Angka Persentase

F : Frekuensi

N : Total frekuensi

Perhitungan ini dapat mengetahui kelayakan multimedia interaktif dari hasil uji kelayakan oleh ahli materi dan ahli media. Setelah melakukan perhitungan, maka hasil persentase dapat dikategorikan dengan rentang persentase sesuai tabel kriteria kelayakan.

Tabel 1. Kriteria Penilaian Skala Likert

Rentang Persentase	Kriteria
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup
21%-40%	Kurang Layak
0%-20%	Sangat Kurang Layak

(Sugiyono, 2015)

HASIL

Pada penelitian pengembangan ini menghasilkan produk multimedia interaktif materi permainan alat musik sederhana mata pelajaran Seni Budaya kelas VII di SMP Negeri 50 Surabaya yang dikembangkan melalui model pengembangan ADDIE dengan 5 tahapan pengembangan. Melalui Perhitungan uji validasi kelayakan yang dilakukan oleh ahli materi didapatkan hasil kelayakan materi sebesar 100% dengan kategori sangat layak. Sedangkan validasi kelayakan media yang dilakukan oleh ahli media didapatkan hasil persentase sebesar 86% dengan kategori sangat layak, dan

kelayakan buku penyerta sebesar 80% dengan kategori layak. Dengan hasil tersebut diharapkan media yang telah dikembangkan ini dapat membantu dan menunjang kegiatan pembelajaran pada materi permainan alat musik sederhana mata pelajaran Seni Budaya kelas VII di SMP Negeri 50 Surabaya.

Proses pengembangan multimedia interaktif yang dikembangkan melalui model pengembangan ADDIE dengan 5 tahapan yang akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Analysis (Analisis)

Setelah melakukan analisis permasalahan yang didapatkan dari tahap awal sehingga menghasilkan penyelesaian permasalahan melalui pemanfaatan multimedia interaktif pada materi Permainan alat musik sederhana mata pelajaran Seni Budaya kelas VII di SMP Negeri 50 Surabaya. Dari hasil analisis ini diperlukan multimedia interaktif yang akan dikembangkan menggunakan aplikasi Construct 2 dan dapat diaplikasikan pada Android.

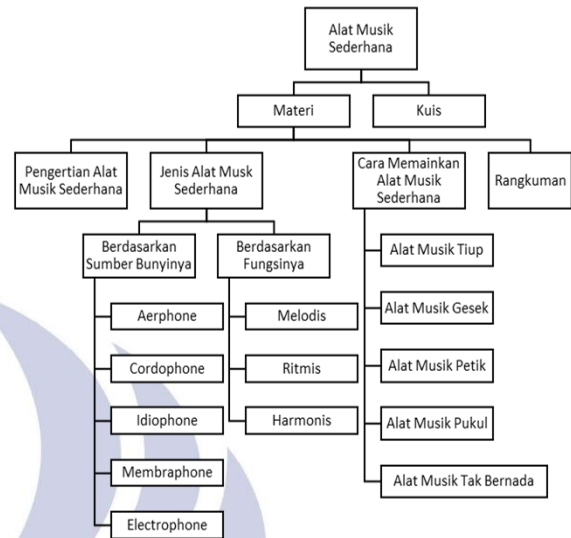
Media yang dikembangkan menyajikan gambar alat musik yang mendukung setiap penjelasan, melalui multimedia interaktif terdapat video permainan alat musik sederhana untuk membantu peserta didik mendapatkan pengalaman sebenarnya, serta terdapat kuis untuk memberikan kesempatan peserta didik mengevaluasi materi yang telah mereka pelajari. Multimedia interaktif yang dikembangkan dapat digunakan dengan mudah dimana saja dan kapan saja serta dalam penggunaannya dapat diakses tanpa menggunakan jaringan internet.

2. Design (Desain)

Tahap ini merancang media yang akan dikembangkan dengan melalui beberapa tahap dengan dasar dari analisis kebutuhan. Tahap desain, antara lain (1) Merumuskan tujuan media pembelajaran yang ingin dicapai berdasarkan dokumen RPP, (2) Merancang konsep awal media dengan membuat garis besar isi materi, (3) Merancang materi yang akan digunakan untuk mengisi konten multimedia interaktif berdasarkan garis besar isi materi yang diambil dari sumber belajar Seni Budaya, (4) Merancang desain multimedia interaktif yang akan diimplementasikan dengan membuat *flowchart*.

Garis besar isi materi digunakan sebagai pedoman untuk mengisi konten multimedia interaktif berdasarkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Garis besar isi materi yang ada didalam media yaitu, (1) Pengertian Alat musik sederhana (2) Jenis-jenis Alat musik sederhana dan (3) Cara memainkan alat musik sederhana.

Setelah pengembang membuat garis besar isi materi, pengembang membuat *flowchart* untuk membantu memberikan gambaran alur materi multimedia interaktif dari tampilan satu ke tampilan lainnya.



Gambar 2. *Flowchart* multimedia interaktif

3. Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan ini merupakan kegiatan realisasi berdasarkan rancangan produk menjadi bentuk fisik, kegiatan pengembangan yang dilakukan antara lain: (1) Mengumpulkan komponen yang akan dimasukkan ke dalam konten multimedia interaktif seperti teks materi, gambar, audio, video, (2) Memproduksi multimedia interaktif dengan menyusun isi konten dan mendesain tampilan media sesuai dengan rancangan media pada tahap desain.

Setelah terkumpulnya komponen konten multimedia interaktif, selanjutnya membuat desain dan menyusun desain serta komponen melalui aplikasi construct. Berikut merupakan contoh dari hasil desain multimedia interaktif materi permainan alat musik sederhana mata pelajaran Seni Budaya kelas VII.



Gambar 3. Tampilan awal multimedia interaktif



Gambar 4. Tampilan menu utama multimedia interaktif

Setelah media yang dikembangkan sudah jadi, selanjutnya melakukan uji kelayakan media untuk mengetahui seberapa besar kelayakan multimedia interaktif yang dikembangkan serta sebagai acuan revisi dari media. Uji kelayakan dilakukan oleh ahli materi dan ahli media melalui penilaian angket kelayakan. Data kelayakan multimedia interaktif dipaparkan sebagai berikut:

a. Kelayakan Materi

Uji kelayakan materi yang dilakukan oleh ahli materi yaitu guru mata pelajaran Seni Budaya kelas VII SMP Negeri 50 Surabaya. Dari perhitungan kelayakan materi didapatkan hasil sebesar 100% dengan keterangan layak digunakan dalam pembelajaran dan tanpa revisi. Berdasarkan hasil perhitungan kelayakan materi, maka materi sangat layak disajikan pada multimedia interaktif.

b. Kelayakan Media

Uji kelayakan media yang dilakukan oleh ahli media yaitu Dosen pengampu mata kuliah multimedia interaktif di perguruan tinggi. Dari perhitungan kelayakan media didapatkan hasil sebesar 86% dengan keterangan layak digunakan dalam pembelajaran dengan revisi. Berdasarkan hasil perhitungan kelayakan media, maka media sangat layak digunakan untuk pendamping kegiatan pembelajaran.

c. Kelayakan Bahan penyerta

Uji kelayakan bahan penyerta yang dilakukan oleh ahli media yaitu Dosen pengampu mata kuliah multimedia interaktif di perguruan tinggi. Dari perhitungan kelayakan bahan penyerta didapatkan hasil sebesar 80% dengan keterangan layak. Berdasarkan hasil perhitungan kelayakan bahan penyerta, maka bahan penyerta layak disajikan untuk mendukung penggunaan multimedia interaktif.

4. *Implementation* (Implementasi)

Kegiatan ini merupakan tahap penerapan produk yang telah dikembangkan, diuji kelayakannya kepada para ahli materi dan ahli media serta telah direvisi. Penerapan media yang dilakukan pada kegiatan pembelajaran menggunakan pedoman RPP bermedia yang telah dirumuskan.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Kegiatan evaluasi dilakukan pada setiap akhir tahapan ADDIE selesai dilaksanakan. Tahap analisis, yaitu melakukan evaluasi kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran yang ada pada dokumen RPP. Pada tahap desain, yaitu melakukan evaluasi kesesuaian materi yang akan diimplementasikan ke dalam multimedia interaktif, dan kesesuaian desain dengan materi. Selanjutnya pada tahap pengembangan, melakukan evaluasi hasil perhitungan kelayakan media setelah melakukan validasi materi, media dan bahan penyerta untuk melihat seberapa layaknya multimedia interaktif yang dikembangkan digunakan dalam pembelajaran.

PEMBAHASAN

Pengembangan multimedia interaktif ini menghasilkan sebuah media yang sangat layak digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran Seni Budaya kelas VII materi Permainan alat musik sederhana.

Perhitungan kelayakan materi didapatkan hasil sebesar 100% dengan kategori sangat layak untuk diterapkan pada multimedia interaktif. Karena pada aspek isi ketepatan materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan penyajian materi secara runtut, sedangkan pada aspek bahasa penyajian dari bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik. Materi yang disajikan pada multimedia interaktif yaitu konsep permainan alat musik sederhana, disusun secara runtut dari mudah ke sulit yang dibagi menjadi 3 sub bab yaitu Pengertian, Jenis dan Cara Memainkan Alat Musik Sederhana. Materi disusun dengan menggunakan bahasa komunikatif untuk memudahkan peserta didik mempelajari materi. Sehingga materi yang disajikan diharapkan dapat memudahkan peserta didik mempelajari materi dengan bentuk media interaktif.

Pada perhitungan kelayakan media didapatkan hasil sebesar 86% dengan kategori sangat layak. Karena pada aspek penyajian ketepatan pemilihan desain sesuai dengan materi yang disajikan, serta tampilan gambar dan video yang tidak pecah. Sedangkan pada aspek instruksional memuat kemudahan dalam penggunaan multimedia interaktif bagi guru dan peserta didik.

Penyajian desain multimedia interaktif menggunakan tema alat musik sesuai dengan materi. Pada bagian sub bab Jenis Alat Musik Sederhana, setiap slide memuat gambar yang berfungsi untuk mengilustrasikan alat musik dan penjelasan dari alat musik untuk memudahkan peserta didik memahami materi. Pada sub bab Cara Memainkan Alat Musik Sederhana, memuat beberapa video mengenai bagaimana alat musik sederhana dimainkan berdasarkan cara memainkannya. Untuk penyajian desain Button pada multimedia interaktif dibuat sederhana sehingga memudahkan peserta didik dalam berpindah atau berganti slide pada setiap materi ataupun menu yang terdapat dalam multimedia interaktif. Terdapat saran dari ahli media yaitu durasi feedback pada setiap soal kuis terlalu lama, yang mengakibatkan peserta didik merasa media tidak merespon. Dengan demikian durasi feedback pada setiap soal diberikan waktu yang sesuai, untuk memudahkan peserta didik dapat mempelajari jawaban dari soal kuis yang benar sebelum berganti ke soal berikutnya.

Multimedia interaktif ini juga dilengkapi dengan bahan penyerta, dari perhitungan kelayakan bahan penyerta didapatkan hasil sebesar 80% dengan keterangan layak. Karena pada aspek isi memuat sistematika penyusunan bahan penyerta yang sesuai dengan media, sedangkan pada aspek instruksional adanya keterkaitan penggunaan bahan penyerta dengan multimedia interaktif yang dikembangkan. Dalam penggunaan multimedia interaktif dilengkapi dengan adanya buku penyerta untuk memudahkan peserta didik dalam memanfaatkan multimedia interaktif, karena buku penyerta ini berisikan: Identifikasi media, spesifikasi media, flowchart, petunjuk penggunaan dan perawatan media serta RPP.

Pemafaatan media pembelajaran dengan sengaja dan tepat sangat efektif untuk mendukung pembelajaran dan pengembangan peserta didik (Donohue, Chip, & Schomburg, 2017). Sehingga dalam memilih sebuah media pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi hasil pembelajaran dan merealisasikan sebuah tujuan yang diharapkan serta diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan yang ada. Multimedia interaktif dipilih sebagai alternatif pemecahan masalah yang sesuai dengan kriteria pemilihan media dan kondisi di lapangan. Multimedia Interaktif merupakan media pembelajaran yang menggabungkan berbagai jenis media, seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi serta memungkinkan pengguna untuk mengontrol media secara mandiri (Cvetković, 2019).

Multimedia interaktif ini menyajikan gambar alat musik untuk menunjang penjelasan materi, dan terdapat video bagaimana alat musik sederhana dimainkan

sehingga membantu peserta didik mendapatkan pengalaman sebenarnya. Media ini dapat diakses oleh peserta didik melalui android, dimana pada saat ini kegiatan pembelajaran ditunjang dengan adanya teknologi, sehingga multimedia interaktif dapat dimanfaatkan kapan saja dan dimana saja. Selain memiliki tampilan yang menarik fitur yang ada didalam media dibuat user friendly sehingga memudahkan peserta didik dalam penggunaannya. Multimedia interaktif ini juga dilengkapi dengan 10 soal kuis sebagai evaluasi pemahaman peserta didik setelah mempelajari materi, pada masing-masing soal dilengkapi feedback jawaban benar dan salah untuk memotivasi peserta didik dalam mengerjakan kuis.

PENUTUP

Simpulan

Pada penelitian pengembangan ini memiliki tujuan menghasilkan produk multimedia interaktif yang layak untuk menyelesaikan permasalahan yang ada pada materi permainan alat musik sederhana mata pelajaran Seni Budaya kelas VII di SMP Negeri 50 Surabaya. Melalui Perhitungan uji validasi kelayakan yang dilakukan oleh ahli materi didapatkan hasil kelayakan materi sebesar 100% dengan kategori sangat layak. Sedangkan validasi kelayakan media yang dilakukan oleh ahli media didapatkan hasil persentase sebesar 86% dengan kategori sangat layak, dan kelayakan buku penyerta oleh ahli media sebesar 80% dengan kategori layak. Dengan demikian diharapkan media yang telah dikembangkan ini dapat membantu dan menunjang kegiatan pembelajaran pada materi permainan alat musik sederhana mata pelajaran Seni Budaya kelas VII di SMP Negeri 50 Surabaya.

Saran

Pada proses pembelajaran dengan menerapkan media di dalam kelas, diharapkan guru dapat menelaah lingkungan dan karakteristik peserta didik terlebih dahulu. Sehingga kegiatan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif dapat berjalan secara maksimal dan memperoleh hasil yang diharapkan. Pada pengembangan selanjutnya, media ini dapat ditambahkan contoh gambar dan video pada setiap sub materi, serta dapat menambahkan kuis dalam bentuk simulasi permainan alat musik secara sederhana.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardipal. (2017). *Sekitar teori seni dan seni musik : korelasi seni dengan pendidikan dan sosial-budaya*. Solok : Berkah Prima
- Barlian, E. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. INA-Rxiv.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Boston, MA: Springer US. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Cvetković, D. (2019). *Introductory chapter: Multimedia and interaction*. In *Interactive Multimedia-Multimedia Production and Digital Storytelling*. IntechOpen. <http://dx.doi.org/10.5772/intechopen.85904>
- Donohue, Chip, & Schomburg, R. (2017). *Technology and Interactive Media in Early Childhood Programs: What We've Learned from Five Years of Research, Policy, and Practice*. *YC Young Children*, 72(4), 72–78. <https://www.jstor.org/stable/90013713>
- Indonesia, P. R. (2003). *Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Moraes, E. C., & Lepikson, H. A. (2017). *Industry 4.0 and its impacts on society*. In *Proc. Int. Conf. Ind. Eng. Oper. Manag* (Vol. 2017, pp. 729-35).
- Mustaqim, I. (2016). *Pemanfaatan Augmented Reality sebagai media pembelajaran*. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), 174–183. <http://dx.doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v13i2.8525>
- Nasional, D. P. (2005). *Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005*. Tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa*. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171–210. <http://dx.doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Rachmadtullah, R., Ms, Z., & Sumantri, M. S. (2018). *Development of computer-based interactive multimedia: study on learning in elementary education*. *Int. J. Eng. Technol*, 7(4), 2035–2038. <https://doi.org/10.14419/ijet.v7i4.16384>
- Riskasari, R., Roemintoyo, R., & Efendi, A. (2020). *Industrial Revolution 4.0: Interactive Multimedia Use in Learning*. <https://eudl.eu/doi/10.4108/eai.2-11-2019.2294864>
- Setyosari, H. P. (2016). *Metode penelitian pendidikan & pengembangan*. Prenada Media
- Siregar, N. H. O., Adisaputera, A., & Saragih, A. (2019). *Development of interactive multimedia in learning to read genre text with local wisdom for students Junior High School Silangkitang*. 4th Annual International Seminar on Transformative Education and Educational Leadership (AISTEEL 2019), 714–717.
- Sugiono, S. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, M. (2019). *Penelitian dan Pengembangan Research and development*. Bandung: Alfabeta.
- Surjono, Herman D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: UNY Press.
- Susanto, A. (2016). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Tafonao, T. (2018). *Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa*. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Takabayashi, T. (2017). *Expectations of learning media for self-directed learning: Learners' perceptions of media choice*. *International Journal for Educational Media and Technology*, 11(1), 59-67.
- Vicente, P. N. (2020). *Interactive Media*. *The SAGE International Encyclopedia of Mass Media and Society*, SAGE.