

PENGEMBANGAN VIDEO *STOP MOTION* MUSIK ANSAMBEL PENTATONIS PADA MATA PELAJARAN SBdP UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR

Andika Gutama, Cicilia Ika Rahayu Nita, Rurin Listiani

andika@unikama.ac.id, cirn@unikama.ac.id, rurinlistiani@gmail.com

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

Abstract

Learning activities at SDN Watesnegoro 1, Mojokerto Regency during the COVID-19 pandemic were carried out in a blended learning manner. In these learning activities the teacher still uses teaching materials in printed form. Based on the problems found, the researchers developed a music stop motion video for the pentatonic ensemble for class V SBdP subjects at SDN Watesnegoro 1, Mojokerto Regency which aims to determine the process of developing, feasibility, practical, and effective stop motion video learning media. The research used is a 4D model consisting of definition, design, development and dissemination. The data used in this study are qualitative and quantitative data. This study uses 2 stages of trials, namely broad trials and limited trials. The results of this product development trial, namely a stop motion video for pentatonic ensemble music, were declared very feasible with the percentage of material experts 90%, media experts 92.5% and linguists 92.5%. The stop motion video was stated to be very practical based on the teacher's response questionnaire which obtained a percentage of 82% and a limited trial assessment of 10 students who obtained a percentage of 88.5% and a broad trial of 20 students obtained a percentage of 92%. At the stage of testing the effectiveness of the stop motion video, it is stated that it is very effective. This research is expected to be useful and become a reference for other researchers in developing interesting and fun learning videos for students.

Keywords: Pentatonic Ensemble Music, Stop Motion Video, SBdP

Abstrak

Kegiatan pembelajaran di SDN Watesnegoro 1 Kabupaten Mojokerto pada saat pandemi *COVID-19* dilaksanakan secara *blended learning*. Dalam kegiatan pembelajaran tersebut guru masih menggunakan bahan ajar dalam bentuk cetak. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, peneliti melakukan pengembangan video *stop motion* musik ansambel pentatonis pada mata pelajaran SBdP kelas V di SDN Watesnegoro 1 Kabupaten Mojokerto yang bertujuan untuk mengetahui proses dari pengembangan, kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran video *stop motion*. Penelitian yang digunakan adalah model 4D yang terdiri dari pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan penyebaran (*disseminate*). Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Penelitian ini menggunakan 2 tahap uji coba yaitu uji coba luas dan uji coba terbatas. Hasil dari uji coba pengembangan produk ini yaitu video *stop motion* musik ansambel pentatonis dinyatakan sangat layak dengan persentase ahli materi 90%, ahli media 92,5% dan ahli bahasa 92,5%. Video *stop motion* dinyatakan sangat praktis berdasarkan angket respon guru yang memperoleh persentase 82% dan penilaian uji coba terbatas dari 10 siswa yang memperoleh persentase 88,5% serta uji coba luas dari 20 siswa memperoleh persentase 92%. Pada tahap uji keefektifan video *stop motion* dinyatakan sangat efektif. Penelitian ini diharapkan bermanfaat dan menjadi referensi bagi peneliti lain dalam mengembangkan video pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Kata Kunci : Musik Ansambel Pentatonis, Video Stop Motion, SBdP

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia saat ini menggunakan kurikulum 2013 yang menuntut guru untuk melaksanakan pembelajaran dengan membimbing siswa agar menjadi lebih aktif, mampu berfikir kritis dan kreatif. Pembelajaran yang diterapkan dalam kurikulum 2013 ini tidak hanya berpusat pada segi kognitif saja, melainkan juga dalam segi afektif dan psikomotorik dalam menunjang pendidikan (Sinambela, 2013). Berbagai hal yang harus dipelajari anak terkandung dalam beberapa mata pelajaran, salah satunya adalah pendidikan seni. Mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) terdapat 4 cabang materi yaitu seni musik, seni tari, seni rupa, dan seni teater. Mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkreasi, berkarya dan berekspresi (Yunita et al., 2021).

Musik merupakan salah satu cabang seni yang menggunakan bunyi sebagai media suara atau nada sehingga keindahan seni musik berasal dari sumber bunyi (Sujana et al., 2015). Pembelajaran seni musik di tingkat Sekolah Dasar (SD) diberikan secara bertahap menurut tingkat perkembangan anak. Dalam pembelajaran musik selalu memperhatikan bagian-bagian dari semua unsur-unsur musik. Pelaksanaan pembelajaran musik selalu memperhatikan penambahan kemampuan siswa, perkembangan sikap dan keterampilan musik pada siswa. Pembelajaran seni musik dapat berlangsung jika di dalamnya terdapat interaksi yang baik antara guru dan siswa untuk mendukung ketercapaian pembelajaran. Pendidikan seni di sekolah memiliki fungsi dan tujuan untuk mengembangkan sikap, kemampuan dan keterampilan agar siswa mampu berkreasi, berkarya dan berapresiasi seni. Seni terwujud melalui keterampilan dan kreativitas manusia dalam bentuk karya-karya yang bersifat indah (estetis) dan simbolis (Sujana et al., 2015).

Salah satu materi yang dipelajari dalam pendidikan seni musik yaitu musik ansambel pentatonis. Musik ansambel adalah musik yang dimainkan secara bersama-sama dengan alat musik yang berbeda dan menghasilkan sebuah irama yang indah. Bermain musik ansambel dapat diartikan dengan bermain musik secara bersama-sama. (Fuadah et al., 2017). Musik ansambel terdiri dari 2 tangga nada yaitu nada diatonis dan nada pentatonis. Nada diatonis merupakan tangga nada yang memiliki 7 nada pokok, sedangkan nada pentatonis merupakan tangga nada yang memiliki 5 tangga nada pokok. Pembelajaran musik ansambel dapat mempengaruhi pembentukan karakter pada siswa (Purnawan Angga Utama, 2019).

Namun berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SDN Watesnegoro 1 Kabupaten Mojokerto, peneliti menemukan beberapa permasalahan terkait pembelajaran seni musik terutama pada pembelajaran materi musik ansambel pentatonis. Kondisi dan situasi yang masih belum normal pada masa pandemi mengakibatkan pembelajaran di sekolah belum efektif dan maksimal. Guru terkendala pada bahan ajar yang digunakan masih dalam bentuk cetak. Oleh karena itu, pembelajaran dari rumah memerlukan media pembelajaran yang dirancang semenarik mungkin untuk menarik minat siswa dalam belajar serta mudah di pahami oleh siswa. Guru dituntut memanfaatkan teknologi untuk menunjang pendidikan selama pembelajaran *online* dimasa pandemi. Pembelajaran daring merupakan solusi yang diterapkan oleh guru untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran di masa pandemi saat ini agar tujuan pembelajaran tetap tercapai (Syarifudin, 2020).

Sebagai solusi dari permasalahan yang ditemukan, peneliti merancang media pembelajaran berbentuk video *stop motion* agar siswa dapat melaksanakan pembelajaran dimasa pandemi yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran. Video *stop motion* ini akan memberikan warna baru bagi siswa dengan animasi dan tampilan menarik dengan gambar-gambar yang unik. Dengan adanya video *stop motion* diharapkan dapat berkontribusi sebagai media pembelajaran yang efektif dan edukatif. Berdasarkan latar belakang di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Video *Stop Motion* Musik Ansambel Pentatonis pada Mata Pelajaran SBdP Kelas V SDN Watesnegoro 1 Kabupaten Mojokerto”.

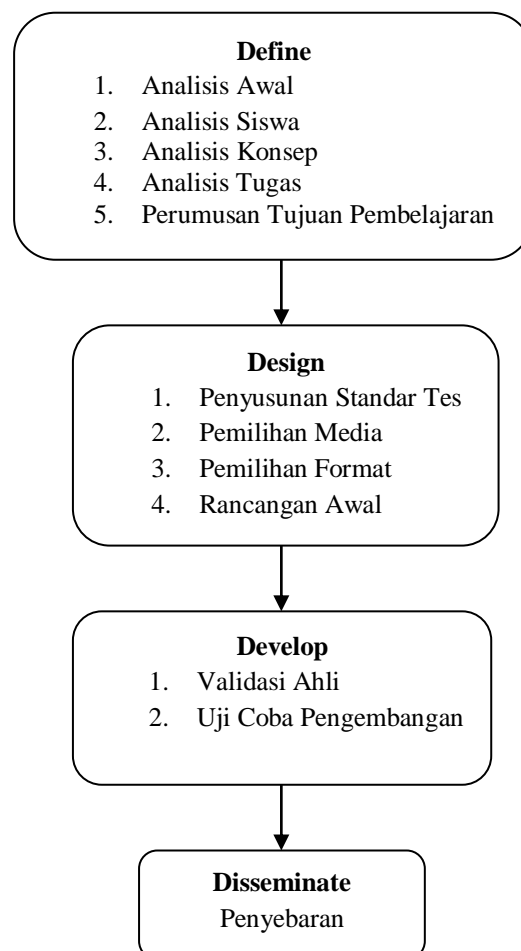
Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk (1) mendeskripsikan pengembangan video *stop motion* musik ansambel pentatonis pada mata pelajaran SBdP kelas V SDN Watesnegoro 1 Kabupaten Mojokerto; (2) Untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan dan keefektifan video *stop motion* musik ansambel pentatonis pada mata pelajaran SBdP kelas V SDN Watesnegoro 1 Kabupaten Mojokerto.

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan referensi bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan media pembelajaran di SD pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) materi pengenalan musik ansambel pentatonis yang menarik dalam upaya meningkatkan pemahaman siswa. Secara praktis penelitian ini bermanfaat bagi peneliti, bagi siswa, dan bagi guru. Bagi peneliti, memberikan wawasan baru dalam menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan perkembangan

teknologi saat ini. Bagi siswa, penelitian ini berguna untuk meningkatkan pemahaman siswa dengan media pembelajaran video *stop motion* musik ansambel pentatonis yang menarik dan menyenangkan. Bagi guru, memberikan inovasi baru dalam proses pembelajaran sehingga penyampaian materi tidak monoton dan menambah wawasan pada guru untuk mengembangkan media pembelajaran video *stop motion* musik ansambel pentatonis agar proses belajar lebih bervariasi.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Watesnegoro 1 yang terletak di Kabupaten Mojokerto. Peneliti menemukan beberapa permasalahan yang telah dibahas pada uraian sebelumnya di SD tersebut. Model penelitian yang digunakan yaitu model 4D dengan prosedur penelitian menurut Thiagarajan 1974. Prosedur tersebut terdiri dari 4 tahap yaitu (1) *Define* (pendefinisian); (2) *Design* (perencanaan); (3) *Develop* (pengembangan); dan (4) *Dessiminate* (penyebaran). Prosedur model 4D dijelaskan dalam gambar 1.



Gambar 1.
Prosedur Model (Thiagarajan, dan Semmel, 1974)

Dalam penelitian ini melibatkan 5 subyek uji coba yaitu (1) Satu dosen ahli materi, sebagai validator kedalaman mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) materi musik ansambel pentatonis; (2) Satu dosen ahli media, sebagai validator desain media dalam penelitian pengembangan ini; (3) Satu dosen ahli bahasa, sebagai validator penggunaan bahasa yang baik dan benar sesuai dengan kategori pada anak sekolah dasar; (4) Satu guru kelas yang memahami materi Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) untuk menjadi praktisi; dan (5) Siswa yang menjadi model untuk mengikuti kegiatan pembelajaran SBdP materi musik ansambel pentatonis yang dilaksanakan secara *online*.

Jenis data yang digunakan peneliti pada pengembangan video *stop motion* adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari tanggapan dan saran hasil validasi oleh ahli materi, media, bahasa dan guru. Sedangkan, pada data kuantitatif diperoleh dari hasil skor angket skala likert yang diberikan kepada subyek penelitian.

Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini menggunakan instrumen berupa angket skala likert dan dokumentasi. Penggunaan angket skala likert dalam penelitian pengembangan ini untuk mengetahui jawaban responden melalui pertanyaan yang telah disajikan oleh peneliti. Sedangkan, untuk dokumentasi dalam penelitian ini berupa foto-foto kegiatan selama melakukan penelitian di sekolah tersebut.

Penggunaan angket dalam pengumpulan data penelitian pengembangan ini menggunakan jawaban skala skor untuk memperoleh data kuantitatif. Setiap skor memiliki arti yaitu skor 4 (sangat baik), skor 3 (baik), skor 2 (cukup) dan skor 1 (kurang). Responden dapat memilih salah satu skor dari 4 alternatif jawaban yang telah disediakan pada angket. Instrumen pengumpulan data yang digunakan peneliti terhadap produk yang dikembangkan terdiri dari tiga jenis instrumen untuk memenuhi kriteria kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan video *stop motion* dilakukan dengan cara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif pada penelitian ini diperoleh dari pernyataan berupa tanggapan, saran, dan kritik dari ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan guru yang menjadi dasar untuk melakukan penyempurnaan produk yang dikembangkan. Data kualitatif ini disajikan dalam bentuk uraian singkat agar terorganisir sehingga mudah dipahami.

Data kuantitatif diperoleh dari skor penilaian lembar validasi oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, serta skor angket yang diberikan pada guru dan siswa kelas V SDN Watesnegoro 1 Kabupaten Mojokerto. Dari skor penilaian dan skor angket yang sudah diperoleh kemudian dianalisis untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan produk pengembangan video *stop motion*. Penilaian lembar validasi dan angket menggunakan penilaian berupa *checklist* skala likert dengan ketentuan tabel skor sebagai berikut.

Kategori	Skor
Sangat baik	4
Baik	3
Cukup	2
Kurang	1

Gambar 2.
Sumber (Sudarmaji, 2015)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Menurut Thiagarajan 1974, model 4D terdiri 4 tahapan yang meliputi pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan penyebaran (*disseminate*). Berdasarkan penelitian yang dilakukan, peneliti menghasilkan produk berupa media pembelajaran video *stop motion* untuk menunjang kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (SBdP), khususnya materi musik anambel pentatonis. Melalui video *stop motion*, kegiatan pembelajaran tetap bisa dilaksanakan dengan sistem jarak jauh sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai dan terlaksana.

Pada tahap pendefinisian, peneliti melakukan observasi dan melakukan wawancara dengan guru kelas V di SDN Watesnegoro 1 Kabupaten Mojokerto terkait kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan saat pandemi *COVID-19*. Pembelajaran di SD tersebut dilaksanakan dengan mengacu pada kurikulum 2013. Bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran tersebut masih menggunakan bentuk cetak sedangkan pembelajaran lebih banyak dilaksanakan secara *online*. Selain itu, kurangnya kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran dan minimnya fasilitas yang tersedia juga berpengaruh terhadap proses belajar yang kurang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Pada tahap perencanaan yang dilakukan oleh peneliti, produk dikembangkan sesuai kebutuhan dari hasil analisa yang diperoleh. Kegiatan ini dilakukan dengan menyusun standar

tes untuk disebarkan kepada siswa, memilih media pembelajaran yang relevan dan menarik, memilih format yang sesuai untuk video *stop motion*, dan membuat rancangan awal terkait produk yang akan dikembangkan. Penyusunan tes didasarkan pada pemetaan kompetensi dasar dan indikator. Pemilihan format pada penelitian ini meliputi desain dan rancangan isi yang disesuaikan dengan karakteristik video *stop motion* musik ansambel pentatonis.

Pada tahap pengembangan, peneliti melakukan pengembangan produk sesuai dengan desain yang telah direncanakan, kemudian melakukan validasi pada dosen ahli media, ahli materi, ahli bahasa., dan guru. Validasi dilakukan dengan memberikan media pembelajaran video *stop motion* musik ansambel pentatonis dan lembar validasi. Lembar validasi yang diberikan pada validator terdapat aspek yang dinilai, skor penilaian dan lembar isian untuk memberikan kritik, saran dan tanggapan yang membangun untuk penyempurnaan produk.



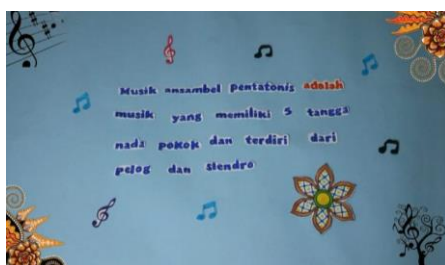
Gambar 3.

Pada gambar 3 dijelaskan bahwa diawal video *stop motion* terdapat sampul depan sebelum masuk pada materi pelajaran SBdP.



Gambar 4.

Pada gambar 4 merupakan salah satu gambar kalimat pembuka dari isi materi yang terdapat pada video *stop motion* yang nantinya digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas V di SDN Watesnegoro 1 Kabupaten Mojokerto.



Gambar 5.

Pada gambar 5 merupakan gambaran penjelasan materi yang ada didalam video *stop motion* yang dikembangkan oleh peneliti.



Gambar 6.

Pada gambar 6 dijelaskan salah satu contoh gambar alat musik dan cara memainkan alat musik yang terdapat pada video *stop motion* tersebut.

Tahap keempat yaitu penyebaran, peneliti menyebarkan hasil pengembangan video *stop motion* ke *youtube* miliknya agar bisa dilihat dan dijadikan referensi dalam membantu proses pembelajaran oleh pengguna sosial media lain terutama dalam bidang pendidikan.

Penelitian ini dilakukan oleh peneliti melalui 2 uji coba yaitu uji coba terbatas yang dilakukan oleh 10 siswa dan uji coba luas yang dilakukan oleh 20 siswa. Berikut merupakan hasil uji coba kepraktisan siswa terbatas dijelaskan pada tabel 1.

Tabel 1 Uji Kepraktisan Siswa Terbatas

Kriteria Penilaian	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal
Materi mudah dipahami	34	40
gambar yang disajikan sesuai dengan materi	36	40
Kalimat yang digunakan mudah dipahami	33	40
Ukuran dan bentuk huruf yang disajikan jelas	34	40
Belajar menjadi lebih menyenangkan	38	40
Belajar menjadi lebih mudah dilakukan	38	40
Gaya belajar berbeda	35	40
Jumlah	248	280
Persentase	88,5%	
Kategori	Sangat Praktis	

Dari tabel 1 penilaian angket respon siswa secara terbatas memiliki persentase 88,5% dengan kategori sangat praktis. Uji coba terbatas dilakukan pada 10 siswa dengan menyebarkan angket secara langsung.

Tabel 2 Uji Kepraktisan Siswa Luas

Kriteria Penilaian	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal
Materi mudah dipahami	70	80
gambar yang disajikan sesuai dengan materi	76	80
Kalimat yang digunakan mudah dipahami	73	80
Ukuran dan bentuk huruf yang disajikan jelas	71	80
Belajar menjadi lebih menyenangkan	79	80
Belajar menjadi lebih mudah dilakukan	73	80
Gaya belajar berbeda	71	80
Jumlah	498	560
Persentase	92%	
Kategori	Sangat Praktis	

Dari tabel 2 penilaian angket respon siswa secara luas memiliki persentase 92% dengan kategori sangat praktis. Uji coba luas dilakukan pada 20 siswa dengan menyebarkan angket secara langsung.

Berdasarkan uji coba terbatas dan uji coba luas yang dilakukan, respon siswa mengalami peningkatan yang signifikan yaitu sebesar 3,5%. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa, pengembangan video *stop motion* musik ansambel pentatonis pada mata pelajaran SBdP ini praktis digunakan untuk siswa kelas V SDN Watesnegoro 1 Kabupaten Mojokerto.

Hasil uji keefektifan video *stop motion* musik ansambel pentatonis pada mata pelajaran SBdP menggunakan soal tes berupa pilihan ganda yang disebarkan pada siswa secara langsung. Siswa yang mengerjakan adalah siswa kelas V SDN Watesnegoro 1 Kabupaten Mojokerto. Soal tes pilihan ganda sebanyak 10 butir soal. Uji coba keefektifan dilakukan sebanyak 2 tahap yaitu uji coba terbatas yang dilakukan oleh 10 siswa dan uji coba luas yang dilakukan oleh 20 siswa. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di SDN Watesnegoro 1 Kabupaten Mojokerto yaitu 72.

Tabel 3 Uji Keefektifan Terbatas

No	Nama Siswa	Nilai yang didapat	Nilai Maksimal
1	Rafa Alif Ramadhan	90	100
2	Nabila Afifakhul Husna	100	100
3	Bening Ramadhany Kharely Setiawan	80	100
4	Adelia Waidah Azzahira	100	100
5	Omar Adzbin Asytar	100	100
6	Tusumma Salsabila	90	100
7	Ahmad Fahrur Rozy	80	100
8	Ma`rifatus Solicha	100	100
9	Saskia Anabela	100	100
10	Rohmat Naufal Halim	100	100
Jumlah		940	1.000
Persentase		94%	
Kategori		Sangat Efektif	

Dari tabel 3 hasil uji keefektifan terbatas yang diperoleh peneliti, memiliki persentase 94% dengan kategori sangat efektif. Uji coba terbatas dilakukan pada 20 siswa dengan menyebarkan soal tes berupa pilihan ganda secara langsung.

Tabel 4 Uji Keefektifan Luas

No	Nama Siswa	Nilai yang Didapat	Nilai Maksimal
1	Rahma Fauzia Karim	100	100
2	Yasmin Aulia Rekyan Hapsari	100	100
3	Aisyah Nurul	90	100
4	Achmad Robbani Gilang	100	100
5	Asyifa Putri Azzahra	100	100
6	Naura Yulian Putri Maurin	100	100
7	Hamida Ramadani	100	100
8	Alfian Eka	90	100
9	Anin Mysha Arlianti	100	100
10	Vanessa Alya Al Fitri	90	100
11	Novita Nur Jihan	100	100
12	Lintang Andini Okta Athaya	100	100
13	Vebriani Dwi Arinda Putri	100	100
14	Silviya Venny Nadina	100	100
15	Andara Arizky	100	100
16	Muhammad Pandu Saputra	90	100

17	Muhammad Azka Ibnu Zahry	100	100
18	Muhammad Ardana Alazmi	90	100
19	Ocha Aurelia	100	100
20	Muhammad Alvino	100	100
Jumlah		1.950	2.000
Persentase		97,5%	
Kategori		Sangat Efektif	

Dari tabel 4 hasil uji keefektifan luas yang diperoleh peneliti, memiliki persentase 97,5% dengan kategori sangat efektif. Uji coba terbatas dilakukan pada 20 siswa dengan menyebarkan soal tes berupa pilihan ganda secara langsung. Berdasarkan uji keefektifan yang diperoleh peneliti melalui tahap uji coba terbatas dan uji coba luas, dapat dikatakan bahwa video *stop motion* dapat menjadi sarana untuk sistem pembelajaran jarak jauh yang dilaksanakan selama pandemi *COVID-19*.

Penelitian ini dikhususkan pada materi SBdP tentang pengenalan musik ansambel pentatonis. Hal tersebut juga dibuktikan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Respati & Fuadah, 2018). Dalam penelitian tersebut mendapatkan hasil bahwa, siswa mengalami peningkatan cukup baik dalam bermain ansambel musik di SD. Dapat dijelaskan berdasarkan kriteria video *stop motion* musik ansambel pentatonis yang telah terpenuhi, maka media pembelajaran video *stop motion* telah memenuhi 3 kriteria yaitu valid, praktis, dan efektif (Arfah, 2019).

Video *stop motion* ini tentu memiliki kelemahan dan kelebihan. Kelemahannya yaitu dalam pembuatannya membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menyusun dan merancang setiap foto yang akan diambil. Kelebihannya yaitu pembelajaran lebih menyenangkan dengan video pembelajaran yang menarik dan unik.

Dari perbandingan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu dan hasil dari peneliti dapat disimpulkan bahwa video *stop motion* musik ansambel pentatonis layak digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) materi musik ansambel pentatonis.

PENUTUP

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti menarik hasil kesimpulan bahwa proses pengembangan video *stop motion* musik ansambel pentatonis pada penelitian ini

menggunakan model penelitian 4D yang meliputi tahap pendefinisian (*define*), perencanaan (*design*), pengembangan (*development*), dan penyebaran (*disseminate*). Video *stop motion* musik ansambel pentatonis dinyatakan layak dengan persentase ahli materi 90% dengan kriteria sangat layak, persentase ahli media 92,5% dengan kriteria sangat layak, persentase ahli bahasa 92,5% dengan kriteria sangat layak. Video *stop motion* dinyatakan praktis berdasarkan angket respon guru yang memperoleh persentase 82% dengan kriteria sangat praktis dan penilaian uji coba terbatas dari 10 siswa yang memperoleh persentase 88,5% serta uji coba luas dari 20 siswa memperoleh persentase 92% dengan kriteria sangat praktis. Tahap uji keefektifan video *stop motion* dinyatakan efektif berdasarkan perolehan skor rata-rata siswa dalam uji coba terbatas memperoleh persentase 94% dan uji coba luas memperoleh persentase 97,5% dengan kategori sangat efektif.

Saran dari hasil penelitian ini ditujukan bagi guru agar dapat mengembangkan media pembelajaran dan memanfaatkan berbagai macam aplikasi yang tersedia di internet sebagai salah satu sarana yang mendukung pelaksanaan pembelajaran agar proses belajar lebih bervariasi. Bagi peneliti lain diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan referensi bagi peneliti lain dalam mengembangkan media pembelajaran di SD pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) materi pengenalan musik ansambel pentatonis yang menarik dalam upaya meningkatkan pemahaman siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Arfah, N. (2019). *Desain dan Uji Coba Video Stop Motion Sebagai Media Pembelajaran Perkembangan Teori Model Atom*. UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU.
- Fuadah, U. S., Respati, R., & Halimah, M. (2017). Bahan Ajar Musik Ansambel untuk Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 1(1), 20–26.
- Purnawan Angga Utama, M. (2019). *Pembelajaran Ansambel Angklung Di SMP N 3 Banguntapan*. ISI Yogyakarta.
- Respati, R., & Fuadah, U. S. (2018). Pembelajaran Ansambel Musik Untuk Siswa Kelas Tinggi Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Primary Education*, 2(1), 30. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v2i1.11755>
- Sinambela, P. nauli josip mario. (2013). Kurikulum 2013 dan Implementasinya dalam Pembelajaran. *E-Journal Universitas Negeri Medan*, 6, 17–29.
- Sudarmaji, A. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Lectora Inspire Untuk Mata Pelajaran Sistem Ac di SMK Negeri 12 Klaten*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sujana, D. G., Dantes, N., & Widiartini, N. K. (2015). Pengaruh strategi pembelajaran terhadap kecedasan emosional dan hasil belajar seni musik pada siswa Kelas V SD Bali Public School Denpasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran Ganesha*, 5(1), 1–9.
- Syarifudin, A. S. (2020). Impelementasi Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Sebagai Dampak Diterapkannya Social Distancing. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, 5(1), 31–34. <https://doi.org/10.21107/metalingua.v5i1.7072>
- Yunita, A. T., Prasetyo, A., & Astanta, A. T. A. (2021). Implementasi Materi Musik Berdasarkan Kurikulum Tematik 2013 Sekolah Dasar di Kecamatan Sewon Bantul Yogyakarta. *PROMUSIKA: Jurnal Pengkajian, Penyajian, Dan Penciptaan Musik*, 9(1), 39–50.