

## ABSTRAK

### **Pengembangan Media Pembelajaran dengan Program Learning Branching untuk Pembelajaran Seni Rupa dalam Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas X Sekolah Menengah Atas**

**Oleh: Rahmat Taufan**

Fenomena pembelajaran yang ada di Indonesia saat ini berorientasi pada isu pendidikan yang dapat menjadikan peserta didik menjadi lebih baik. Ketidakseimbangan pola persepsi peserta didik, tingkat pemahaman peserta didik yang berbeda dan media yang digunakan masih konvensional. Kurangnya kesadaran sosial dan pengetahuan peserta didik tentang bentuk kesenian sehari-hari dan warisan budaya. Media pembelajaran dengan program *learning branching* dapat membantu menyesuaikan tingkat kecepatan pemahaman peserta didik serta membantu peserta didik belajar secara aktif dan mandiri. Media pembelajaran dengan program *learning branching* dilengkapi dengan pengayaan dan remedial yang membuat terjadi proses interaksi dan interak antara peserta didik dengan media pembelajaran. Tujuan penelitian yaitu menghasilkan media dengan program *learning branching* yang valid, praktis dan efektif.

Jenis Penelitian ini adalah *Research and Development* dengan model pengembangan ADDIE. Sumber data penelitian yaitu peserta didik SMAN 7 Pekanbaru dengan cara pengisian angket praktikalitas untuk peserta didik dan pendidik, angket validasi yang diisi oleh ahli media, materi dan bahasa. Soal *pretest* dan *posttest* untuk mengukur efektivitas aspek kognitif. Rubrik penilaian untuk mengukur efektivitas aspek afektif dan psikomotorik.

Hasil uji validitas media pembelajaran pada aspek media dinyatakan tinggi dengan skor 81,82%, aspek materi dinyatakan sangat tinggi dengan skor 97,00% dan aspek bahasa dinyatakan sangat tinggi dengan skor 96,67%. Media pembelajaran dinyatakan praktis dari angket penilaian praktikalitas oleh pendidik dengan skor 94,72% dan penilaian dari peserta didik dengan skor 92,43%. Efektivitas aspek kognitif diperoleh dari hasil belajar dengan nilai rata-rata 93,50%, adanya peningkatan pada hasil belajar peserta didik. Efektivitas aspek afektif dinyatakan cukup baik dengan skor 85,00. Efektivitas aspek psikomotorik dinyatakan sangat baik dengan skor 87,75.

Kesimpulan dari penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran dengan program *learning branching* untuk pembelajaran Seni Rupa merupakan media pembelajaran yang valid, praktis dan efektif. Media pembelajaran dengan program *learning branching* memiliki pengayaan dan remedial sehingga terjadi interaktif yang membuat peserta didik aktif dalam belajar.

**Kata Kunci: Media Pembelajaran, Learning Branching, Pembelajaran Seni Rupa**