

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA MATERI  
PERMAINAN ALAT MUSIK SEDERHANA DENGAN MENGGUNAKAN  
ANIMASI *POWTOON* DI KELAS VII SMP NEGERI 15 PADANG**

**Tesis**

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Mencapai Derajat Magister  
Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



**Oleh:**

**PUTRI JOHANA  
NIM. 20161016**

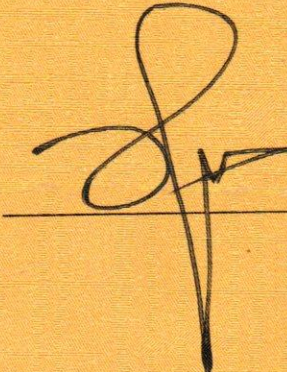
**KONSENTRASI PENDIDIKAN SENI DAN BUDAYA  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2022**



## PERSETUJUAN AKHIR TESIS

---

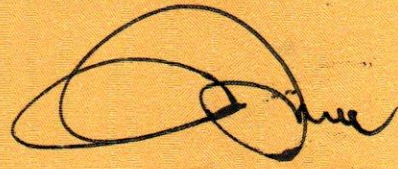
Nama Mahasiswa : Putri Johana  
NIM. : 20161016

| Nama  | Tanda Tangan  | Tanggal         |
|---|---|-----------------|
| <u>Prof. Dr. Ardipal. M.Pd.</u><br>Pembimbing |  | <u>29/12/21</u> |

Direktur Pascasarjana  
Universitas Negeri Padang

  
Prof. Yenni Rozimela, M.Ed., Ph.D.  
NIP. 19620919 198703 2 002

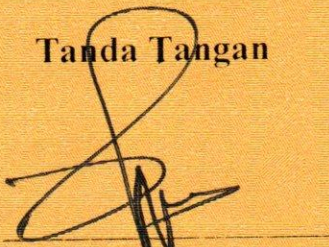

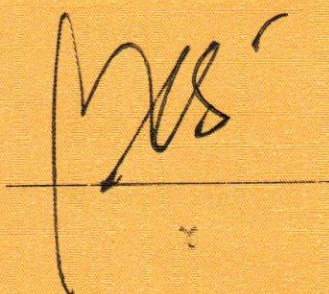
Koordinator Program Studi,

  
Prof. Dr. Agusti Efi, M.A.  
NIP. 19570824 198110 2 001



## PERSETUJUAN KOMISI UJIAN TESIS MAGISTER KEPENDIDIKAN

---

| No | N a m a   | Tanda Tangan   |
|----|---|--|
| 1. | <u>Prof. Dr. Ardipal, M.Pd.</u><br>(Ketua)            |   |
| 2. | <u>Dr. Jagar Lumbantoruan M.Hum..</u><br>(Sekretaris) |   |
| 3. | <u>Dr. Syafwandi, M.Sn.</u><br>(Anggota)              |  |

Mahasiswa

Nama : Putri Johana

NIM. : 20161016

Tanggal Ujian : 29 Desember 2021



## PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis saya yang berjudul :

**Pengembangan Media Pembelajaran Seni Budaya Materi Permainan Alat  
Musik Sederhana dengan Menggunakan Animasi *Powtoon* di Kelas VII SMP  
Negeri 15 Padang**

Tidak pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi lain dan tidak terdapat keseluruhan atau sebagian tulisan orang lain yang saya akui seolah-olah sebagai tulisan saya sendiri tanpa memberikan pengakuan pada penulis aslinya. Apabila di kemudian hari saya terbukti melakukan tindakan menyalin atau meniru tulisan orang lain seolah-olah hasil pemikiran saya sendiri, gelar dan ijazah yang telah diberikan oleh universitas batal saya terima.

Padang, 11 Februari 2022  
Yang memberi pernyataan,



Putri Johana

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti persembahkan kehadirat Allah SWT yang selalu memberikan limpahan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Shalawat teriring salam tak lupa kita curahkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW. Tesis ini mengambil judul “Pengembangan Media Pembelajaran Seni Budaya Materi Permainan Alat Musik Sederhana dengan Menggunakan Animasi *Powtoon* di Kelas VII SMP Negeri 15 Padang”.

Peneliti menyadari tanpa adanya bantuan baik moril dan materi dari berbagai pihak maka penelitian tesis ini tidak akan terwujud, karena itu pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada Prof. Dr. Ardipal, M.Pd selaku Pembimbing telah bersedia memberikan bimbingan, masukan, saran dan koreksi serta ketelitian sehingga peneliti dapat menyelesaikan tesis ini.

Peneliti menyadari bahwa penyelesaian tesis ini tak akan terwujud tanpa dukungan dari berbagai pihak, yakni:

1. Dr. Jagar Lumbantoruan, M.Hum selaku Penguji 1 yang telah menyumbangkan pikiran saran, dan masukan untuk kesempurnaan tesis ini.
2. Dr. Syafwandi, M.Sn selaku Penguji 2 yang telah menyumbangkan pikiran saran, dan masukan untuk kesempurnaan tesis ini.
3. Prof. Dr. Agusti Efi, M.A. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
4. Prof. Ganefri, Ph. D. selaku Rektor Universitas Negeri Padang
5. Teristimewa untuk Mama dan Papaku tercinta, Jon Kenedi S.H dan Haviza M, S.H serta adik-adikku Intan Septiana Hadi dan Arif Rahman Huzaifah.

6. Ibu Kepala Sekolah SMP Negeri 15 Padang yaitu Hasyuni Harti, M.Pd yang telah memberikan izin penulis untuk melakukan penelitian
7. Sahabatku Fauziah Rahman, M.Pd dan Putri Ariska Fitri, S.Pd yang telah membantu serta memberikan suport dalam penulisan tesis ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah Bapak/Ibu berikan menjadi amal ibadah disisi Allah SWT dan agar tesis ini bermanfaat dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan kejuruan.

Aamiin Ya Robbal Alamiin.

Padang, Februari 2022

Putri Johana

## DAFTAR ISI

|   | Halaman     |
|---|-------------|
| <b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>                 | <b>i</b>    |
| <b>PERNYATAAN KEASLIAN TESIS .....</b>          | <b>iii</b>  |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                      | <b>iv</b>   |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                          | <b>vi</b>   |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                       | <b>viii</b> |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                       | <b>ix</b>   |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                    | <b>x</b>    |
| <b>ABSTRAK.....</b>                             | <b>xi</b>   |
| <b>ABSTRACT .....</b>                           | <b>xii</b>  |
| <br><b>BAB I PENDAHULUAN</b>                    |             |
| A. Latar Belakang Masalah .....                 | 1           |
| B. Identifikasi Masalah.....                    | 4           |
| C. Pembatasan Masalah.....                      | 4           |
| D. Rumusan Masalah.....                         | 5           |
| E. Tujuan Penelitian.....                       | 5           |
| F. Manfaat Penelitian .....                     | 6           |
| G. Spesifikasi Produk Penelitian.....           | 7           |
| H. Kebaharuan dan Orisinalitas Penelitian ..... | 7           |
| I. Definisi Operasional .....                   | 9           |
| <br><b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>                |             |
| A. Kajian Teori.....                            | 11          |
| 1. Belajar dan Pembelajaran .....               | 11          |
| 2. Pembelajaran Seni Budaya .....               | 17          |
| 3. Media Pembelajaran.....                      | 18          |
| 4. <i>Powtoon</i> .....                         | 23          |
| B. Penelitian Relevan .....                     | 38          |
| C. Produk yang Akan Dikembangkan.....           | 41          |
| D. Kerangka Konseptual.....                     | 43          |

### **BAB III METODE PENELITIAN**

|                                 |    |
|---------------------------------|----|
| A. Jenis Penelitian .....       | 46 |
| B. Prosedur Penelitian .....    | 42 |
| C. Subjek Penelitian .....      | 55 |
| D. Instrumen Penelitian .....   | 55 |
| E. Teknik Pengumpulan Data..... | 57 |
| F. Teknik Analisis Data .....   | 58 |

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

|                                 |    |
|---------------------------------|----|
| A. Hasil Penelitian.....        | 62 |
| 1. Penyajian Data Uji Coba..... | 62 |
| 2. Analisis Data .....          | 73 |
| 3. Revisi Produk .....          | 82 |
| B. Pembahasan .....             | 83 |

### **BAB V PENUTUP**

|                   |    |
|-------------------|----|
| A. Simpulan ..... | 91 |
| B. Saran .....    | 93 |
| C. Implikasi..... | 93 |

|                            |           |
|----------------------------|-----------|
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b> | <b>95</b> |
|----------------------------|-----------|

|                       |           |
|-----------------------|-----------|
| <b>LAMPIRAN .....</b> | <b>98</b> |
|-----------------------|-----------|



## DAFTAR TABEL

| Tabel   | Halaman |
|---|---------|
| 1. Rata-rata Nilai Ulangan Harian Siswa SMP Negeri 15 Padang Kelas VII.....   | 3       |
| 2. Matriks Penelitian Terdahulu .....   | 8       |
| 3. Interpretasi Aktivitas Belajar Peserta didik.....  | 60      |
| 4. Kriteria Taraf Keberhasilan Hasil Belajar.....   | 61      |
| 5. Hasil Validasi Tahap I Media Pembelajaran Animasi <i>Powtoon</i> .....   | 63      |
| 6. Hasil Revisi Produk .....  | 63      |
| 7. Hasil Validasi Tahap II Media Pembelajaran Animasi <i>Powtoon</i> .....  | 64      |
| 8. Data Uji Praktikalitas .....   | 65      |
| 9. Penilaian Keterpakaian Media Pembelajaran Seni Budaya Materi Permainan Alat Musik Sederhana dengan Animasi <i>Powtoon</i> oleh Siswa pada Kelompok Kecil ..... | 66      |
| 10. Penilaian Keterpakaian Media Pembelajaran Seni Budaya Materi Permainan Alat Musik Sederhana dengan Animasi <i>Powtoon</i> oleh Siswa .....                    | 66      |
| 11. Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Sebelum dan Sesudah Pembelajaran Menggunakan Animasi <i>Powtoon</i> .....  | 67      |
| 12. Data Hasil Belajar Siswa.....   | 70      |
| 13. Hasil Belajar Siswa Setelah Menggunakan Media Pembelajaran Animasi <i>Powtoon</i> Materi Permainan Alat Musik Sederhana.....                                  | 71      |
| 14. Revisi Media Pembelajaran Animasi <i>Powtoon</i> Materi Alat Musik Sederhana Sesuai Saran dari Validator .....  | 82      |
| 15. Revisi Media Pembelajaran Animasi <i>Powtoon</i> Materi Alat Musik Sederhana Sesuai Saran Praktikalitas Guru .....  | 83      |

## DAFTAR GAMBAR

| Gambar  | Halaman |
|---|---------|
| 1. Mendaftar di Website Powtoon .....                         | 27      |
| 2. Login di Website Powtoon.....                              | 27      |
| 3. Tampilan Powtoon.....                                      | 28      |
| 4. Tampilan Background.....                                   | 28      |
| 5. Tampilan Text dan Animasi.....                             | 29      |
| 6. Tampilan Library .....                                     | 29      |
| 7. Tampilan Object .....                                      | 30      |
| 8. Tampilan Graph.....  | 30      |
| 9. Tampilan Soundtrack dan Voice .....                        | 31      |
| 10. Tampilan Image .....                                      | 32      |
| 11. Tampilan Timeline.....                                    | 32      |
| 12. Menyimpan dan Mengeksplor File .....                      | 33      |
| 13. Kerangka Konseptual.....                                  | 45      |
| 14. Diagram Perancangan Media Animasi <i>Powtoon</i> .....    | 47      |
| 15. Aktivitas Belajar Siswa di Kelas .....                    | 68      |
| 16. Siswa Memperhatikan Tayangan Animasi <i>Powtoon</i> ..... | 69      |
| 17. Siswa Memainkan Alat Musik Sederhana Pianika.....         | 72      |
| 18. Guru Melakukan Penilaian.....                             | 72      |
| 19. Aplikasi <i>Powtoon</i> yang Digunakan .....              | 78      |



## DAFTAR LAMPIRAN

| <b>Lampiran</b>   | <b>Halaman</b> |
|---|----------------|
| 1. Silabus .....  | 98             |
| 2. RPP K13 .....  | 100            |
| 3. Nama-nama Validator dan Pengamat Video Animasi <i>Powtoon</i> Materi<br>Permainan Alat Musik Sederhana ..... | 102            |
| 4. Lembar Validasi Unjuk Kerja (Psikomotor) .....   | 103            |
| 5. Lembar Validasi Materi Pembelajaran .....  | 104            |
| 6. Lembar Validasi Respon Siswa .....   | 105            |
| 7. Lembar Validasi Media Pembelajaran Animasi <i>Powtoon</i> Materi<br>Permainan Alat Musik Sederhana .....     | 106            |
| 8. Angket Praktikalitas Media Animasi <i>Powtoon</i> oleh Guru .....  | 106            |
| 9. Angket Keterpakaian Media Animasi <i>Powtoon</i> oleh Siswa .....  | 112            |
| 10. Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa .....   | 114            |
| 11. Lembar Penilaian Hasil Belajar Siswa .....  | 117            |
| 12. Dokumentasi Penelitian .....  | 136            |
| 13. Skrip Video Animasi <i>Powtoon</i> .....  | 139            |

## ABSTRAK

**Putri Johana. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Seni Budaya Materi Permainan Alat Musik Sederhana dengan Menggunakan Animasi Powtoon di Kelas VII SMP Negeri 15 Padang.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran seni budaya materi permainan alat musik sederhana dengan menggunakan animasi *powtoon* yang valid, praktis, dan efektif. Hal ini dilatarbelakangi karena pembelajaran seni budaya materi permainan alat musik sederhana sebelumnya menggunakan aplikasi *kinemaster* dan video yang dibuat terbilang sederhana sehingga yang menyebabkan siswa menjadi monoton dan hasil belajar siswa menjadi menurun.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*research and development*) menggunakan model 4-D dengan tahap pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan penyebaran (*dissemination*). Pada tahap pendefinisian, dilakukan analisis ujung depan, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan analisis perumusan tujuan pembelajaran. Pada tahap perancangan, dilakukan perancangan terhadap media pembelajaran, berupa tayangan video, gambar, ilustrasi musik dan panduan memainkan alat musik sederhana dengan baik dan benar. Pada tahap pengembangan dilakukan uji validitas, praktikalitas, dan uji efektivitas. Pada tahap penyebaran dilakukan uji validitas, pengemasan, difusi dan adopsi.

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa media pembelajaran menggunakan media animasi *powtoon* yang dikembangkan sangat valid dengan persentase 97,39%. Hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa media pembelajaran menggunakan media animasi *powtoon* yang dikembangkan sangat praktis dengan persentase 95% pada praktikalitas guru dan 92,77% pada praktikalitas siswa. Berdasarkan hasil efektivitas, dinyatakan bahwa media pembelajaran menggunakan media animasi *powtoon* efektif digunakan dengan persentase 90,13% pada aktivitas belajar siswa dan 89,05% pada hasil belajar siswa.

**Kata kunci:** Media, Pembelajaran, Seni Budaya, Animasi *Powtoon*



## **ABSTRACT**

**Putri Johana. 2021. Development of Media Learning Cultural Arts Of Simple Musical Instrument Game Material by Using Powtoon Animation in Class VII State Junior High School 15 Padang.**

This study aimed to develop learning media for the arts and culture of simple musical instrument games using valid, practical, and effective powtoon animations. This was motivated by the fact that the art and culture learning material for simple musical instrument games previously used the kinemaster application; the videos made were reasonably straightforward, namely only containing material, basic competencies display, indicators, video back sound (dubbing), and examples of video clips of simple musical instrument games. However, in the video, there were no quizzes and guidelines for playing simple musical instruments. This caused students to become monotonous when following the learning process. Therefore, student learning outcomes were decreased.

The type of research was research and development used a 4-D model with the stages of definition, design, development, and dissemination. In this study, the dissemination phase was not carried out because of the limitations of researchers. At the definition stage, curriculum analysis and student analysis were carried out. At the design stage, learning media design was carried out in video shows, pictures, music illustrations, and guidelines for playing simple musical instruments correctly and adequately. Finally, at the development stage, validity, practicality, and effectiveness tests were conducted. The research data were obtained through a validation questionnaire sheet, a valid questionnaire, and a student observation sheet.

The validity test results showed that the learning media for the arts and culture of simple musical instrument games using animation powtoon media were developed very valid. Furthermore, the results of the practicality test show that the learning media for the arts and culture of simple musical instrument games using the animation powtoon media were developed very practical. Therefore, based on the effectiveness results, it was stated that the learning media for the arts and culture of simple musical instrument games using animation powtoon media was effectively used.

**Keywords:** Media, Learning, Cultural Arts, Powtoon Animation

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dengan sengaja dirancang untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Tujuan pendidikan adalah membentuk kepribadian melalui proses pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang disampaikan melalui mata pelajaran. Salah satu mata pelajaran yang diberikan adalah seni budaya. Pendidikan seni budaya diberikan di sekolah karena keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatan terhadap kebutuhan perkembangan peserta didik, yang terletak pada pemberian pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berekspresi/berkreasi dan berapresiasi, yang mana hal ini tidak dapat diberikan oleh mata pelajaran lain (Ardipal, 2015).

Keberhasilan proses pembelajaran merupakan hal utama yang didambakan dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah. Proses pembelajaran harus tetap dilakukan meski dunia sedang dilanda pandemi Covid-19. Kemajuan teknologi informasi membawa dampak positif bagi kemajuan dunia pendidikan. Maka dari itu, guru harus menguasai IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) sehingga mampu memberikan materi pembelajaran seni budaya dengan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan saat ini.

Media pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan teknologi, diharapkan mampu mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh siswa saat proses pembelajaran pada mata pelajaran seni budaya (Oktira & Ardipal, 2015). Media pembelajaran merupakan sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai



perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran (Sanaky, 2009:4). Media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan saat ini adalah media pembelajaran berbasis digital berbentuk video animasi.

Video merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat menayangkan gambar bergerak dan disertai suara. Video termasuk multimedia interaktif dikarenakan memiliki unsur audiovisual dan animasi yang melibatkan respon pemakai secara aktif. Jika objek pada animasi adalah buatan, maka objek pada video adalah nyata (Fadli, 2015). Animasi multimedia dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan dan mampu meningkatkan pengalaman belajar siswa. Animasi merupakan kolaborasi yang harmonis antara seni dan teknologi (Kusumawati, 2015).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SMP Negeri 15 Padang adalah video animasi pernah digunakan sebelumnya oleh guru seni budaya pada Materi Permainan Alat Musik Sederhana. Video animasi yang dibuat menggunakan aplikasi *kinemaster* dan masih terbilang sederhana karena hanya memuat materi, tampilan KD, indikator, suara pengiring video (*dubbing*) serta cuplikan video permainan alat musik sederhana, namun dalam video tersebut belum ada kuis serta panduan dalam memainkan alat musik sederhana. Hal ini yang menyebabkan siswa menjadi monoton saat mengikuti proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa menjadi menurun seperti dilihat dari hasil ulangan harian pada Tabel 1.

**Tabel 1.**  
**Rata-rata Nilai Ulangan Harian Siswa SMP Negeri 15 Padang Kelas VII**

| No. | Kelas | Rata-rata |
|-----|-------|-----------|
| 1.  | VII.1 | 78,2      |
| 2.  | VII.2 | 79,7      |
| 3.  | VII.3 | 68,8      |
| 4.  | VII.4 | 77,2      |
| 5.  | VII.5 | 75,3      |
| 6.  | VII.6 | 78,5      |

(Sumber: Guru Seni Budaya Kelas VII SMP N 15 Padang)

Dari hasil ulangan harian di atas, membuat guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien. Untuk itu, perlunya kreativitas pada guru agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Ketersediaan animasi *powtoon* dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat dipresentasikan dalam bentuk video yang menarik dan mudah digunakan.

*Powtoon* merupakan salah satu jenis layanan online yang memiliki fitur animasi yang menarik dalam penyampaian pesan berupa video (Ariyanto, 2018). Media pembelajaran interaktif seperti animasi *powtoon* diharapkan dapat menjadi media pembelajaran baru yang dapat mengurangi suasana yang membosankan sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

Peneliti mengembangkan media pembelajaran menggunakan animasi *powtoon* berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang diperoleh, bahwa karakteristik peserta didik adalah menyukai media pembelajaran yang bersifat komunikatif dan interaktif serta ingin mengembangkan video animasi yang pernah digunakan sebelumnya.

Berdasarkan uraian diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan Media Pembelajaran Seni Budaya Materi Permainan Alat Musik Sederhana dengan Menggunakan Animasi *Powtoon* Di Kelas VII SMP Negeri 15 Padang yang valid, praktis, dan efektif.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka terdapat identifikasi masalah yaitu:

1. Video animasi sebelumnya menggunakan aplikasi *kinemaster* dan hanya memuat materi, tampilan KD, indikator, suara pengiring video (*dubbing*) serta cuplikan video permainan alat musik sederhana
2. Video animasi sebelumnya belum ada kuis serta panduan dalam memainkan alat musik sederhana
3. Belum digunakannya media animasi *powtoon* oleh guru
4. Hasil belajar siswa menurun

### **C. Batasan Masalah**

Agar permasalahan ini dapat dikaji secara mendalam maka peneliti melakukan pembatasan masalah. Hal ini dimaksudkan agar hasil penelitian menjadi lebih fokus, efektif, dan jelas sehingga tujuan penelitian dapat tercapai dengan maksimal.

Penelitian ini hanya akan dibatasi pada masalah nomor 2, 3, dan 4 yaitu mengembangkan Media Pembelajaran Seni Budaya Materi Permainan Alat Musik Sederhana Menggunakan Animasi *Powtoon* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 15 Padang.



#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah yang terdapat yaitu:

1. Bagaimana pengembangan dari Media Pembelajaran Seni Budaya Materi Permainan Alat Musik Sederhana Menggunakan Animasi *Powtoon* di Kelas VII SMP Negeri 15 Padang?
2. Bagaimana validitas, praktikalitas, dan efektivitas dari Media Pembelajaran Seni Budaya Materi Permainan Alat Musik Sederhana Menggunakan Animasi *Powtoon* di Kelas VII SMP Negeri 15 Padang?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Pembelajaran Seni Budaya Materi Permainan Alat Musik Sederhana dengan Menggunakan Animasi *Powtoon* di Kelas VII SMP Negeri 15 Padang. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menjabarkan pengembangan Media Pembelajaran Seni Budaya Menggunakan Animasi *Powtoon* yang berisikan tentang materi dan panduan dalam memainkan Alat Musik Sederhana pada siswa kelas VII SMP Negeri 15 Padang.
2. Menganalisis validitas, praktikalitas dan efektivitas dari Media Pembelajaran Seni Budaya Menggunakan Animasi *Powtoon* pada materi Permainan Alat Musik Sederhana pada siswa kelas VII SMP Negeri 15 Padang.

## **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini antara lain:

### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber dan bahan acuan bagi mahasiswa Program Pascasarjana terutama pada Konsentrasi Pendidikan Seni dan Budaya Universitas Negeri Padang.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan juga dapat menambah referensi terhadap Pengembangan Media Pembelajaran khususnya pada Pembelajaran Seni Budaya.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Siswa**

Bagi siswa SMP Negeri 15 Padang, penelitian ini dapat meningkatkan aktivitas, kreativitas serta hasil belajar siswa dalam pembelajaran Seni Budaya terutama pada Materi Permainan Alat Musik Sederhana (Pianika).

#### **b. Guru**

Bagi guru SMP Negeri 15 Padang, penelitian ini dapat menambah wawasan dalam membuat media pembelajaran terutama pada pembelajaran Seni Budaya serta tindak lanjut bagi guru agar digunakan dalam proses pembelajaran.

### **G. Spesifikasi Produk Pengembangan**

Pengembangan ini menghasilkan sebuah produk Media Pembelajaran Seni Budaya Menggunakan Animasi *Powtoon* dengan karakteristik sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti adalah media pembelajaran menggunakan Animasi *Powtoon* pada Materi Permainan Alat Musik Sederhana yang dikemas kedalam bentuk MP4/softcopy untuk siswa kelas VII SMP Negeri 15 Padang. Menayangkan gambaran umum tentang Alat Musik Sederhana (Pianika), serta panduan dalam memainkan Alat Musik Sederhana (Pianika).
2. Media pembelajaran Menggunakan Animasi *Powtoon* pada siswa kelas VII pada penyajian materi diperjelas dengan penayangan gambar, video, suara dan musik latar, sehingga mempermudah siswa dalam memahami Materi Permainan Alat Musik Sederhana serta panduan memainkan Alat Musik Sederhana dengan baik.
3. Media pembelajaran Menggunakan Animasi *Powtoon* dapat diputar langsung di smartphone, laptop maupun komputer sehingga dapat digunakan oleh guru saat mengajar dikelas dengan menggunakan LCD proyektor dan dapat digunakan oleh siswa sebagai media belajar mandiri.

### **H. Kebaharuan dan Orisinalitas Penelitian**

Sudah banyak penelitian yang mengkaji tentang media pembelajaran menggunakan Animasi *Powtoon*, namun masing-masing pembelajaran tentu memiliki materi yang berbeda. Penelitian yang dilakukan oleh Raffaello Bryan Arnold Tahun 2018 Volume 06 Nomor 04 yang berjudul “Pengembangan Media



Pembelajaran Video Animasi *Powtoon* Pada Mata Pelajaran Pelayanan Penjualan di SMK Ketintang Surabaya” meneliti tentang pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pelayanan penjualan. Kompetensi Dasar yang dibahas adalah KD 3.1 Menjelaskan Pengertian dan Unsur Pelayanan Penjualan. Hasil penelitian yang diperoleh sangat baik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan persentase uji coba kelas kecil 98,3% dan uji coba kelas besar 95,7%.

Sementara pada penelitian ini mengkaji Pengembangan Media Pembelajaran Seni Budaya Materi Permainan Alat Musik Sederhana. Kompetensi Dasar yang dibahas adalah KD 4.3 Memainkan Alat Musik Sederhana Secara Perorangan. Pada kompetensi ini siswa memainkan alat musik sederhana (pianika) secara perorangan dengan Lagu Kulihat Ibu Pertiwi. Kriteria penilaian yang dilakukan adalah 1) teknik memainkan pianika dengan benar bobot 30, (2) teknik pernafasan bobot 10, (3) ketepatan nada bobot 30, (4) tempo dan dinamik bobot 20, dan (5) harmonisasi bobot 10. Untuk memperjelas keterkaitan penelitian terdahulu dengan penelitian ini, maka penulis rincikan dengan tabel sebagai berikut:

**Tabel 2.**  
**Matriks Penelitian Terdahulu**

| <b>Judul, Penulis, Tahun</b>   | <b>Isi</b>   | <b>Relevansi</b>  | <b>Perbedaan</b>  |
|--|--|---|---|
| Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi <i>Powtoon</i> Pada Mata Pelajaran Pelayanan Penjualan di SMK Ketintang Surabaya | Penelitian ini menjelaskan uji coba pada kelas kecil berdasarkan dari segi kualitas isi, tujuan, kualitas instruksional, dan kualitas teknis memperoleh presentase 98,3% , | Penelitian ini memiliki relevansi dengan penelitian sebelumnya yaitu menggunakan media pembelajaran | Penelitian yang dilakukan sebelumnya membahas materi dengan KD 3.1 Menjelaskan Pengertian dan Unsur Pelayanan |

|                               |  |  |   |
|-------------------------------|--|--|---|
| Raffaello Bryan Arnold (2018) | dan uji coba kelas besar memperoleh presentase 95,7% . Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> mempunyai hasil yang sangat baik dan dapat dijadikan sebagai pendukung media pembelajaran. | video animasi <i>powtoon</i> untuk meningkatkan hasil belajar siswa. | Penjualan. Sementara pada penelitian ini, membahas materi dengan KD 4.3 Memainkan Alat Musik Sederhana Secara Perorangan dengan penilaian unjuk kerja (psikomotor). |
|-------------------------------|--|--|---|

Dari tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan tergolong masih baru dan belum banyak dilakukan oleh peneliti terdahulu.

## I. Definisi Operasional

Dalam pengembangan ini dijabarkan beberapa dari definisi:

1. Penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D) adalah sebuah strategi atau metode penelitian yang bertujuan untuk memperbaiki praktek, suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat dipertanggungjawabkan. Pada penelitian ini produk tersebut berbentuk Animasi *Powtoon* Pada Pembelajaran Seni Budaya dengan Materi Permainan Alat Musik Sederhana.
2. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar dalam hal ini berbentuk Animasi *Powtoon*.

3. Materi Permainan Alat Musik Sederhana adalah suatu pembelajaran musik berdasarkan silabus mata pelajaran Seni Budaya kelas VII terdapat pada Kompetensi Dasar “4.3 Memainkan Alat Musik Sederhana Secara Perorangan”.



## **BAB V**

### **SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media yang telah dilakukan maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran menggunakan animasi *powtoon* pada materi permainan alat musik sederhana pianika dikemas kedalam bentuk MP4, dan dapat diputar langsung di smartphone dan dapat pula diputar di laptop/komputer, sehingga dapat digunakan oleh guru saat mengajar dikelas dengan menggunakan infocus dan dapat digunakan oleh siswa sebagai media belajar mandiri yang dapat diputar pada smartphone mereka masing-masing. Media pembelajaran menggunakan media animasi *powtoon* pada materi permainan alat musik sederhana dalam penyajian mencakup penayangan gambar-gambar, video, dilengkapi suara/musik latar, serta panduan memainkan alat musik sederhana (pianika) yang dapat mempermudah siswa dalam mempelajari praktik alat musik sederhana (pianika).
2. Validasi media pembelajaran animasi *powtoon* yang dirancang telah dinilai oleh validator dari berbagai bidang dan kajiannya dengan tiga kriteria yaitu : syarat didaktik sebesar 94,78% (sangat valid), syarat konstruksi 89,05% (valid), syarat teknis 83,54% (valid). Validasi media yang dilakukan melalui 2 tahap. Berdasarkan keempat validator maka diperoleh persentase rata-rata media animasi *powtoon* tahap II yaitu 97,39% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran animasi *powtoon* yang dihasilkan sangat valid dan dapat digunakan.

3. Praktikalitas media pembelajaran animasi *powtoon* dapat dilihat dari uji praktikalitas guru dan keterpakaian media animasi *powtoon* pada siswa kelompok kecil (3 orang siswa) dan keseluruhan siswa (32 orang siswa). Dilihat dari praktikalitas media oleh guru diperoleh persentase praktikalitas yaitu 95% (praktis) , dilihat dari keterpakaian media animasi *powtoon* siswa pada kelompok kecil yaitu 90% (sangat praktis). Secara umum siswa dan guru menyukai media animasi *powtoon* yang dikembangkan karena media animasi *powtoon* ini sangat praktis dilihat dari kemudahan penggunaan, waktu yang digunakan, dan daya tarik media.
4. Efektifitas media animasi *powtoon* dilihat dari aktivitas siswa dalam pembelajaran yang terdiri dari aspek tekun memperhatikan penjelasan guru, menggunakan media dalam belajar, dan melakukan praktik secara individu. Aktivitas belajar siswa setelah pembelajaran menggunakan media animasi *powtoon* materi permainan alat musik sederhana (pianika) sebesar 90,13%. Berdasarkan data diatas, media pembelajaran menggunakan animasi *powtoon* sangat baik untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa. Sedangkan dilihat dari hasil belajar siswa diperoleh dari nilai praktik (psikomotor) dengan KKM (80), sistem penilaian berdasarkan teknik (1) teknik memainkan pianika dengan benar dengan bobot 30, (2) teknik pernafasan dengan bobot 10, (3) ketepatan nada dengan bobot 30, (4) tempo dan dinamik dengan bobot 20, dan (5) harmonisasi dengan bobot 10. Berdasarkan hasil belajar siswa setelah pembelajaran menggunakan media animasi *powtoon* jumlah siswa yang berhasil memperoleh skor KKM (80) menjadi 89,05%. Berdasarkan uji

efektifitas media animasi *powtoon* efektif meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dan dapat digunakan pada pembelajaran seni budaya materi permainan alat musik sederhana (pianika).

## **B. Implikasi**

Pengembangan perangkat pembelajaran menggunakan media animasi *powtoon* pada materi permainan alat musik sederhana (pianika) memberikan masukan kepada penyelenggara pendidikan. Media pembelajaran animasi *powtoon* dapat digunakan sebagai salah satu media dalam pelaksanaan proses pembelajaran, sehingga membuat pembelajaran seni budaya berjalan aktif dan menyenangkan. Selain itu, media pembelajaran juga dapat dilakukan oleh guru-guru seni budaya di sekolah atau di MGMP. Namun, validitas dan praktikalitasnya tidak dapat diabaikan, karna faktor ini sangat menentukan kualitas perangkat pembelajaran.

## **C. Saran**

### **1. Saran Pemanfaatan**

Bagi guru, disarankan untuk dapat memanfaatkan media pembelajaran seni budaya materi permainan alat musik sederhana (pianika) sehingga proses pembelajaran lebih efektif. Selain itu, media pembelajaran seni budaya materi permainan alat musik sederhana (pianika) juga dapat dikembangkan oleh guru-guru seni budaya di sekolah atau di MGMP.

Bagi siswa SMP Negeri 15 Padang kelas VII agar memanfaatkan penggunaan media animasi *powtoon* sebagai media pembelajaran mandiri sehingga dapat lebih mudah menguasai pembelajaran.



Bagi peneliti sendiri agar dapat mengembangkan media pembelajaran menggunakan animasi *powtoon* dengan materi yang lebih luas lagi sehingga dapat membantu siswa dalam belajar.

## **2. Diseminasi**

Berdasarkan hasil penelitian dapat dikemukakan sebagai berikut :

- a. Penggunaan media pembelajaran animasi *powtoon* dapat dimanfaatkan di kelas maupun di rumah. Selain itu media animasi *powtoon* materi permainan alat musik sederhana (pianika) juga dapat dilakukan oleh guru-guru seni budaya di sekolah atau di MGMP.
- b. Bagi siswa SMP Negeri 15 Padang khususnya dalam pembelajaran seni budaya agar mengembangkan wawasan dan minat dalam pembelajaran seni budaya (musik).

## **3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

Media pembelajaran menggunakan animasi *powtoon* yang dikembangkan, sebaiknya dikembangkan lagi dengan menggali keluasan dan kedalaman materi tentang alat musik sederhana (pianika).

## DAFTAR PUSTAKA

- A.Pribadi, Benny. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: PT. Dian Rakyat.
- Agustina, Noni. 2017. *Peningkatan Kreativitas Guru Dalam Merancang Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Powtoon Di Sd Pelita 2*. Jurnal Abdimas. 4 (1) : 42
- Akker, J.V. 1999. *Design Approaches and Tools in Educational and Training*. Dordre Cht: Kluwer Academic Publisher
- Andrianti, Yeni, dkk. 2016. *Pengembangan Media Powtoon Berbasis Audio Visual Pada Pembelajaran Sejarah*. Jurnal Criksetra. 5 (9) : 58-68.
- Anggaryani, Mita. 2006. *Pengembangan LKS Pesawat Sederhana yang disesuaikan dengan KBK untuk Kelas VII*. Tesis. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya
- Arikunto, Suharsimi. 2004. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Ariyanto, Rio, dkk. 2018. *Penggunaan Media Powtoon Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Perilaku-Perilaku Ekonomi Dalam Sistem Perekonomian Indonesia (Studi Kasus Pada Siswa Kelas VIIID SMP Nurul Islam Jember Semester Genap Tahun Pelajaran 2017/2018)*. Jurnal Pendidikan Ekonomi. 12 (1) : 123.
- Azhar, Arsyad. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Darmansyah. 2010. *Pembelajaran Berbasis WEB*. Padang: UNP Press
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Deliviana, Evi. 2017. *Aplikasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran: Manfaat dan Problematikanya*. Prosiding Seminar Nasional Dies Natalis Ke 56 Universitas Negeri Semarang. Makassar: 8-9 Juli 2017.
- Fadhli M. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sekolah Dasar*. Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran. 3, (1), 24-26