

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATA
PELAJARAN SENI BUDAYA KELAS VII SMP**

SKRIPSI

*Untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan*



OLEH :

GIANI FAHIRA HERMA

2017/17004086

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2021

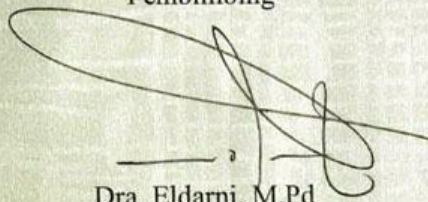
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VII SMP

Nama : Giani Fahira Herma
NIM/BP : 17004086/2017
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 04 November 2021

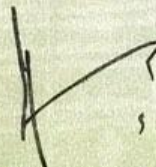
Disetujui Oleh
Pembimbing



Dra. Eldarni, M.Pd

NIP. 196101161987032001

Ketua Jurusan



Dr. Abna Hidayati, M.Pd

NIP. 198301262008122002

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah mempertahankan skripsi di depan Tim Penguji

Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan

Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Padang

Judul Skripsi : Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata
Pelajaran Seni Budaya Kelas VII SMP
Nama : Giani Fahira Herma
NIM/BP : 17004086/2017
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 04 November 2021

Tim Penguji,

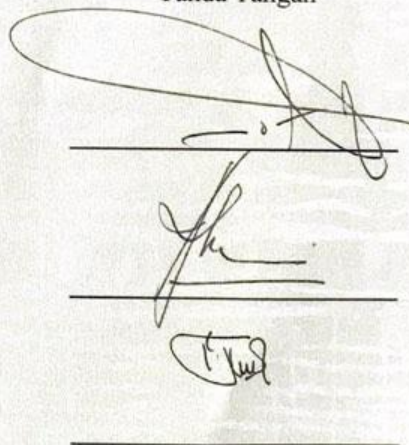
Nama

Tanda Tangan

Ketua : Dra. Eldarni, M.Pd
NIP. 196101161987032001

Anggota : Drs. Azman, M.Si
NIP.195709191980031004

Anggota : Dr. Fetri Yeni J, M.Pd
NIP. 196110111986022001



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Giani Fahira Herma
NIM/BP : 17004086/2017
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata
Pelajaran Seni Budaya Kelas VII SMP

Dengan ini saya menyatakan bahwa dengan skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat adanya karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, 04 November 2021

Yang menyatakan



Giani Fahira Herma
NIM.17004086

ABSTRAK

Giani Fahira Herma. 2021. Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VII SMP. Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Pengembangan media video pembelajaran pada mata pelajaran Seni Budaya Kelas VII SMP merupakan salah satu tujuan untuk mengatasi keterbatasan waktu pada saat berlangsungnya proses pembelajaran dan membangkitkan rasa ketertarikan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Tujuan pengembangan media video pembelajaran ini adalah menghasilkan media video pembelajaran yang berkualitas dan sesuai dengan kriteria kelayakan media dan materi pembelajaran.

Prosedur penelitian menggunakan model prosedural Borg & Gall yang bersifat deskriptif. Uji validitasi oleh 1 orang validator materi dan 2 orang validator media yang merupakan dosen jurusan KTP FIP UNP, kemudian uji praktikalitas dilakukan oleh 10 orang siswa dan siswi kelas VII/1 SMP N 25 Padang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi, format penilaian validitas dari aspek media dan materi, dan angket persepsi subjek uji coba terhadap praktikalitas penggunaan media. Data dianalisis sesuai secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif untuk mengetahui kelayakan produk.

Hasil penelitian pengembangan menghasilkan media video pembelajaran pada mata pelajaran Seni Budaya Kelas VII SMP. Hasil uji validitas media berada pada kategori “Sangat Layak” dengan rata-rata (4,83), untuk validitas materi termasuk dalam kategori “Layak” dengan rata-rata (4,1). Selanjutnya, hasil uji coba terbatas praktikalitas penggunaan media berada pada kategori “Sangat Praktis” dengan rata-rata (4,53), sehingga produk media video pembelajaran ini layak digunakan oleh siswa kelas VII SMP.

Kata Kunci: Media Video, Media Video Pembelajaran, Pengembangan Media Video Pembelajaran Seni Budaya.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah, penulis ucapkan kepada Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VII SMP”.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini penulis telah mendapat banyak bantuan, bimbingan, arahan, serta dukungan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Ibu Dra. Eldarni, M.Pd. selaku pembimbing akademik yang senantiasa membimbing dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Abna Hidayati, S.Pd, M.Pd. selaku ketua jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
3. Bapak/Ibu dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan dan staf pengajar serta karyawan yang telah berkenan memberikan ilmu danawasannya selama masa perkuliahan.
4. Ibu Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd yang telah berkenan menjadi validator media dalam skripsi ini.
5. Bapak Nofri Hendri, S.Pd, M.Pd yang telah berkenan menjadi validator media dalam skripsi ini.

6. Ayah, Bunda, Adik, Mama dan Papa, kakak dan Ninda yang tak terbalas jasa serta perjuangannya untuk keberhasilanku.
7. Mega Andriani yang selalu senantiasa membantu dan memberikanku dorongan dalam pembuatan skripsi ini. Mutia Safira yang sudah meluangkan waktu untuk selalu menemani penelitian dan menemani dalam hal apa saja. Sisi Oktavalen yang selalu memberikan dorongan untuk selalu melakukan hal – hal baik. Suci Ramanda Antova Putri yang selalu menjadi teman untuk pulang kampung bersama serta selalu menampung di kos. Anggel Kristi Masri yang selalu memberi canda tawa dan kebahagiaan serta menjadi *partner* selama Praktik Lapangan dan selama magang. Serta sahabatku Cindy Larasati, Jodi Hardika dan Asnawi Alpis.
8. Bapak Zakirman yang selalu membantu dalam hal administratif dan memberikan dorongan dalam penyelesaian skripsi ini. Serta semua pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
9. ***Last but not least, I wanna thank me, I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for having no days off, I wanna thank me for never quitting, I wanna thank me for just being me at all the times.***

Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis telah berusaha dengan segenap kemampuan dan kerja keras. Namun penulis menyadari tak ada gading yang tak retak, dan tak ada hal yang sempurna. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan

hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak demi kesempurnaan dimasa yang akan datang dalam rangka mengembangkan khasanah ilmu pengetahuan.

Padang, Oktober 2021

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	8
D. Perumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Pengembangan	9
G. Spesifikasi Produk	10
H. Pentingnya Pengembangan	11
I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Konsep Media Pembelajaran	13
1. Konsep Dasar Media	13
2. Pengertian Media Pembelajaran	13
3. Manfaat Media Pembelajaran	15
4. Karakteristik Media Pembelajaran	16
5. Jenis Media Pembelajaran	17
6. Kriteria Media Pembelajaran	18
7. Fungsi Media Pembelajaran	18
B. Media Video	19
1. Pengertian Media Video	19
2. Karakteristik Media Video	21
3. Keuntungan Media Video	21
4. Prosedur Pengembangan Video Pembelajaran	22
5. Pengembangan Naskah Video Pembelajaran	25
6. Kelebihan dan Kelemahan Media Video	27

C. Pembelajaran Seni Budaya	29
1. Pengertian Seni Budaya	29
2. Kaitan Pembelajaran Seni Budaya dengan Media Video	30
3. Tujuan Pembelajaran Seni Budaya	31
4. Standar Kompetensi Mata Pelajaran Seni Budaya	32
D. Wondershare Filmora	35
E. Penelitian yang Relevan	36

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	38
B. Model Pengembangan	39
C. Prosedur Pengembangan	40
D. Instrumen Pengumpulan Data	45
E. Teknik Analisis Data	50

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan	55
B. Deskripsi Pengembangan Produk dan Hasil Uji Coba	60
C. Revisi Produk	69
D. Pembahasan	72

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	74
B. Saran	75

DAFTAR PUSTAKA	76
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN	78
-----------------------	-----------

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Gambar 1. Bagan Prosedur Pengembangan.....	41
2. Gambar 2. Tampilan Awal Media Video	56
3. Gambar 3. Tampilan Materi 1 Seni Musik	56
4. Gambar 4. Tampilan Materi 2 Seni Musik	57
5. Gambar 5. Tampilan Materi 3 Seni Musik	57
6. Gambar 6. Tampilan Penutup Seni Musik	57
7. Gambar 7. Tampilan Materi Seni Tari	58
8. Gambar 8. Tampilan Penutup Media Video Pembelajaran.....	58
9. Gambar 9. Profil Pengembang	58

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai Rata Rata Seni Budaya Siswa Kelas VII	6
2. Kisi-kisi Instrumen Angket Media	47
3. Kisi-kisi Instrumen Angket Materi	48
4. Kisi-kisi Instrumen Angket Praktikalitas	49
5. Range Prsentasi dan Kriteria Interpretasi Skor	52
6. Hasil Penilaian Ahli Materi	60
7. Hasil Penilaian Awal Validasi Media	63
8. Hasil Penilaian Akhir Ahli Media I	65
9. Hasil Penilaian Akhir Ahli Media II	67
10. Hasil Penilaian Praktikalitas	69
11. Revisi Produk	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Storyboard	80
2. Hasil Uji Coba Praktikalitas	82
3. Instrumen Penilaian Validasi Materi	83
4. Instrumen Penilaian Validasi Awal Media	86
5. Instrumen Penilaian Validasi Akhir Media	89
6. Uji Praktikalitas	92
7. Surat Penugasan Validasi Media	95
8. Surat Izin Penelitian	96
9. Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan	97
10. Surat Lembar Disposisi SMP N 25 Padang	98
11. Dokumentasi	99

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu aktifitas dalam proses pendidikan di sekolah, keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan bisa didapat dari proses pembelajaran yang berlangsung. Pendidikan merupakan faktor utama dalam pembentukan pribadi manusia. Pendidikan merupakan salah satu faktor kebutuhan dasar untuk setiap manusia, karena melalui pendidikan upaya kesejahteraan dapat diwujudkan. Tujuan akhir pendidikan nasional secara umum adalah peningkatan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas seperti yang tercantum dalam Undang-Undang Pasal 3 No.3 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas).

Proses pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses penyampaian informasi dari komunikator kepada komunikan. Guru sebagai komunikator yang menentukan keberhasilan pendidikan dituntut untuk mampu memilih serta mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa agar pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan.

Seiring berkembangnya teknologi, terdapat perubahan dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang dahulu hanya berpusat

dan bersumber dari guru dan buku bacaan kini telah berubah. Pilihan konten pembelajaran juga semakin beragam dan menarik seiring berkembangnya teknologi. Bukan hanya sekedar teks dan gambar sederhana saja namun berupa gambar animasi, klip audio dan video. Guru perlu mengikuti perkembangan teknologi di dalam dunia pendidikan serta bisa memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk membuat media pembelajaran yang bervariasi untuk dipergunakan sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Perubahan konten pembelajaran yang semakin beragam ini ditujukan untuk menarik minat para siswa dan juga untuk mendukung proses penyampaian materi pembelajaran yang lebih baik.

Pemilihan model dan media pembelajaran yang tepat diharapkan mampu membangkitkan motivasi dan minat siswa dalam belajar serta pesan yang ingin disampaikan dapat dimengerti dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Media video pembelajaran efektif digunakan sebagai sumber belajar. Oleh sebab itu penggunaan media video dalam proses pembelajaran sangat dianjurkan agar materi yang disampaikan mudah dipahami oleh siswa.

Selain itu, penggunaan media video dalam proses pembelajaran dapat mengatasi jarak dan waktu. Media video juga memiliki keunggulan seperti bisa diulang-ulang pemutarannya apabila diperlukan untuk

memperoleh kejelasan materi.

Penggunaan media video dalam proses pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu yang dapat mengubah proses pembelajaran yang biasanya cenderung dilakukan secara konvensional disebuah ruangan menjadi bisa dilakukan kapan saja dan dimana saja sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Selain itu pembuatan media pembelajaran dalam bentuk media video pembelajaran ini juga akan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, karena memuat unsur-unsur video yang lengkap sehingga akan menciptakan pembelajaran yang lebih konkret. Media video pembelajaran ini akan sangat sesuai dengan apabila digunakan untuk mata pelajaran Seni Budaya.

Menurut Sulastianto (2010: 148), Seni Budaya merupakan suatu keahlian mengekspresikan ide-ide dan pemikiran estetika, termasuk mewujudkan kemampuan serta imajinasi pandangan akan benda, suasana, atau karya yang mampu menimbulkan rasa indah sehingga menciptakan peradaban yang lebih maju. Seni Budaya juga diartikan sebagai setiap karya seni yang sengaja dibuat dengan berlandaskan kepada akal maupun budi yang dimiliki oleh sekelompok masyarakat serta digunakan dan diturunkan dari masa ke masa secara berkelanjutan. Mata pelajaran Seni Budaya meliputi aspek-aspek sebagai berikut : 1) Seni rupa, mencakup pengetahuan, keterampilan, dan nilai dalam menghasilkan karya seni berupa lukisan, patung, ukiran, cetak-mencetak, dan sebagainya. 2) Seni musik, mencakup kemampuan untuk

menguasai olah vokal, memainkan alat musik, apresiasi karya musik. 3) Seni tari, mencakup keterampilan gerak berdasarkan olah tubuh dengan dan tanpa rangsangan bunyi, apresiasi terhadap gerak tari. 4) Seni teater, mencakup keterampilan olah tubuh, olah pikir, dan olah suara yang pementasannya memadukan unsur seni musik, seni tari dan seni peran.

Ruang lingkup mata pelajaran Seni Budaya yang akan difokuskan pada pengembangan media video ini mencakup seni musik dan seni tari. Seni musik memberikan wadah untuk berekspresi melalui karya musik yang dimainkan oleh siswa. Sedangkan seni tari akan mengantarkan siswa untuk mengalami pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan mengapresiasi karya seni. Materi yang disampaikan dalam bidang seni musik dan seni tari meliputi pengetahuan, keterampilan dan nilai dalam menghasilkan beragam karya seni.

Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2019 Tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 46 Tahun 2016 Tentang Penataan Linieritas Guru Bersertifikat Pendidik, Linier Dengan Kode Sertifikat 224. Guru yang memiliki sertifikat dengan kode 110 dapat mengajar mata pelajaran prakarya, jika aspek yang dipilih oleh sekolah memiliki ki kd yang dapat diajarkan oleh guru TIK.

Berdasarkan hasil pengamatan penulis pada 20 Maret 2021 di lapangan tepatnya di SMP N 25 Padang, bahan ajar yang digunakan yaitu buku teks, modul, dan Lembar Kerja Siswa (LKS). Dari hasil

pengamatan, pembelajaran yang berlangsung selama ini masih terpusat pada guru. Masalah yang ditimbulkan dengan penggunaan media pembelajaran yang masih berupa buku teks ini diantaranya sajian materi dalam bahan ajar kurang variatif. Penyajian materi yang hanya ditekankan pada penyampaian pengetahuan dan kurang memikirkan bagaimana materi tersebut mudah dipahami oleh siswa. Penyajian gambar dalam materi kurang menarik bagi siswa dan motivasi siswa menurun. Sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar rata-rata siswa. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. Nilai rata-rata Kesenian kelas VII SMPN 25 Padang

No.	Kelas	Jumlah Siswa	Rata-rata UH1	KKM
1.	VII/1	34	75	75
2.	VII/2	34	74	75
3.	VII/3	34	74	75
4.	VII/4	34	71	75
5.	VII/5	33	72	75
6.	VII/6	33	74	75
7.	VII/7	33	73	75
8.	VII/8	33	70	75

Sumber: Guru Seni Budaya Kelas VII SMP N 25 Padang

Proses pembelajaran dengan adanya penyajian materi yang kreatif akan meningkatkan motivasi belajar siswa. Menurut Quraini (2016), media video merupakan solusi yang tepat bagi mata pelajaran ini khususnya pada materi mengekspresikan diri melalui karya seni.

Pembuatan media pembelajaran dalam bentuk media video tentunya harus didukung dengan aplikasi yang tepat, ada bermacam-macam aplikasi yang dapat digunakan untuk mengembangkan media video, dalam pembuatan produk ini penulis menggunakan aplikasi

Wondershare Filmora. Penggunaan aplikasi ini didasari atas kemudahan dalam mengoperasikan aplikasi serta kelengkapan fasilitas yang ada didalamnya sehingga mendukung proses pembuatan sebuah produk dalam bentuk media video mata pelajaran Seni Budaya.

Wondershare Filmora merupakan perangkat lunak pembuatan dan pengeditan media video. *Filmora* atau lengkapnya *Wondershare Filmora Video Editor* adalah sebuah aplikasi atau program yang dikeluarkan oleh *Wondershare* yang dirancang untuk memproses / mengedit video. Proses pengeditan video dengan *Filmora* relatif cukup mudah dan sederhana tapi memiliki kualitas yang cukup *powerful*.

Berdasarkan latar belakang diatas dan juga sebagai mahasiswa Teknologi Pendidikan, penulis tertarik untuk mengaplikasikan ilmu yang penulis dapatkan pada bangku perkuliahan untuk melakukan penelitian pengembangan dengan dua topik materi “Mengekspresikan Diri Melalui Karya Seni Musik dan Seni Tari”, berpijak pada kawasan teknologi pendidikan terutama kawasan pengembangan. Menurut Warsita (2008:32), penggunaan kawasan pengembangan berakar pada produksi media. Oleh karena itu penulis tertarik untuk mengadakan penelitian lebih lanjut tentang **“Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VII SMP”**.

B. Identifikasi Masalah

Berikut ini masalah yang dapat diidentifikasi berdasarkan uraian dari latar belakang ialah:

1. Penggunaan media pembelajaran yang digunakan kurang efektif dalam proses pembelajaran.
2. Kurangnya motivasi siswa dan siswa asik dengan kegiatan masing-masing sehingga perhatian siswa menjadi berkurang.
3. Belum tersedianya media berbasis video yang menarik dalam proses pembelajaran Seni Budaya Kelas VII.
4. Belum ada media video pembelajaran yang diterapkan dalam mata pelajaran Seni Budaya.
5. Media yang sebelumnya dipakai hanya berupa media cetak.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka peneliti membatasi penelitian sebagai berikut:

1. Membuat media video menggunakan aplikasi *Wondershare Filmora* dalam Mata Pelajaran Seni Budaya pada kelas VII SMP N 25 Padang.
2. Mengembangkan dan menguji validitas media pembelajaran menggunakan aplikasi *Wondershare Filmora* dalam Mata Pelajaran Seni Budaya pada kelas VII SMP N 25 Padang.
3. Mengembangkan dan menguji praktikalitas media pembelajaran menggunakan aplikasi *Wondershare Filmora* dalam Mata Pelajaran Seni Budaya pada kelas VII SMP N 25 Padang.

D. Perumusan Masalah

Sesuai dengan uraian batasan masalah di atas, maka penulis

dapat menentukan rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses pengembangan media video pembelajaran menggunakan aplikasi *Wondershare Filmora* yang valid untuk membantu pembelajaran Seni Budaya kelas VII SMP?
2. Bagaimanakah validitas media video pembelajaran menggunakan aplikasi *Wondershare Filmora* yang valid untuk membantu pembelajaran Seni Budaya kelas VII SMP?
3. Bagaimanakah praktikalitas media video pembelajaran menggunakan aplikasi *Wondershare Filmora* yang valid untuk membantu pembelajaran Seni Budaya kelas VII SMP?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pelaksanaan penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan proses media video pembelajaran menggunakan aplikasi *Wondershare Filmora* pada mata pelajaran Seni Budaya kelas VII SMP.
2. Menghasilkan validitas media video pembelajaran menggunakan aplikasi *Wondershare Filmora* pada mata pelajaran Seni Budaya kelas VII SMP.
3. Menghasilkan praktikalitas media video pembelajaran menggunakan aplikasi *Wondershare Filmora* pada mata pelajaran Seni Budaya kelas VII SMP.

F. Manfaat Pengembangan

Manfaat pengembangan ini diharapkan dapat berguna untuk semua pihak, terutama bagi:

1. Peneliti, mengimplementasikan ilmu yang didapatkan di bangku kuliah serta memberikan pengalaman dan menambah wawasan dalam membuat dan menggunakan media video pembelajaran sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan studi S1 Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
2. Guru, dapat membantu dalam memfasilitasi guru dan sebagai salah satu pilihan alternatif media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran Seni Budaya.
3. Siswa, dapat memahami dan membantu dalam proses pembelajaran Seni Budaya dengan memanfaatkan media video pembelajaran.

G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah terciptanya sebuah produk sebagai salah satu sumber belajar siswa berupa media video pembelajaran. Media video pembelajaran ini dibuat sendiri oleh penulis dengan menggunakan aplikasi *Wondershare Filmora*. Spesifikasi produk dalam pengembangan media video pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

1. Media video pembelajaran ini disusun sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa pada kelas VII SMP.
2. Materi yang dikembangkan pada mata pelajaran Seni Budaya Kelas VII SMP adalah pada materi seni musik dan seni tari.
3. Pada bagian awal video terdapat gambar seni musik dan seni tari.
4. Media video pembelajaran ini ditambahkan efek animasi dan *backsound* agar lebih menarik.
5. Media video pembelajaran ini bisa digunakan secara individu maupun kelompok.
6. Pengembangan media video pembelajaran ini menggunakan aplikasi *Wondershare Filmora*.
7. Aplikasi / *software* pendukung dalam media video pembelajaran ini adalah *Adobe Photoshop* dan *Kinemaster*.
8. Media video pembelajaran ini dipublikasikan dengan format MP4.
9. Media video pembelajaran ini dibuka dengan aplikasi pemutar video.

H. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media video pembelajaran untuk mata pelajaran Seni Budaya dilakukan sebagai upaya memecahkan permasalahan- permasalahan pembelajaran yang dihadapi oleh guru

siswa dalam mengikuti pelajaran Seni Budaya. Melalui pengembangan media video pembelajaran ini, diharapkan dapat menstransformasi pembelajaran yang konvensional menjadi lebih modern serta dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa sehingga tercapainya tujuan pembelajaran.

I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

a. Asumsi

Media video pembelajaran ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran siswa SMP kelas VII dan juga dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh guru dan siswa. Media video pembelajaran merupakan media yang dapat mempermudah guru dalam proses pembelajaran, media video pembelajaran juga dapat membantu meningkatkan motivasi siswa dalam memahami materi tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu.

b. Keterbatasan Pengembangan

Peneliti menghadapi keterbatasan seperti waktu, biaya dan perangkat peneliti yang tidak mendukung untuk membuat materi yang lebih banyak sehingga hanya dua materi pembelajaran yang penulis sajikan yaitu seni musik dan seni tari untuk mata pelajaran Seni Budaya kelas VII SMP.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang telah diuraikan diatas, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil uji validitas pada produk media video pembelajaran yang telah dikembangkan secara keseluruhan yang dinilai oleh validator materi dan validator media yang memperoleh nilai rata-rata untuk ahli materi 4,1 dengan kategori “Layak” dan untuk ahli media I memperoleh nilai rata-rata 4 dengan kategori “Layak”, kemudian untuk ahli media II memperoleh nilai rata-rata 4,83 dengan kategori “Sangat Layak”. Sehingga dapat disimpulkan dari kedua ahli media mendapatkan rata-rata 4,4 dengan kategori “Layak”.
2. Hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa produk media video pembelajaran dengan variabel kriteria yaitu tampilan, penyajian materi, dan kemanfaatan. Berdasarkan persepsi siswa maka diperoleh nilai rata-rata 4,53 dengan kriteria “Sangat Praktis.”
3. Pengembangan media video pembelajaran pada mata pelajaran Seni Budaya kelas VII SMP N 25 Padang menggunakan aplikasi *Wondrshare Filmora* telah selesai dilakukan. Sehingga telah dihasilkan produk media video pembelajaran Seni Budaya pada Kelas VII. Produk media video pembelajaran ini dapat digunakan oleh siswa dan guru sebagai salah satu alternatif media yang sudah memenuhi kriteria.

B. Saran

Berdasarkan dari kesimpulan diatas, maka dikemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Diharapkan agar media video pembelajaran ini dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran mata pelajaran Seni Budaya bagi siswa kelas VII SMP.
2. Bagi peneliti lain selanjutnya agar dapat mengembangkan media video pembelajaran yang lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z. (2012). *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. (2012). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- _____. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- _____. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Borg, W.R & Gall, M.D. (2003). *Educational Research: an Introduction*. New York: Logman Inc.
- Burhan, B.(2005). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: DKU Print.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- _____. (2011). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Eldarni,dkk. (2014). *Media Video*. Padang: UNP Press Padang.
- Emzir. (2012). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Handayani, S. N., Sihkabuden, S., & Praherdhiono, H. (2018). Pengembangan multimedia interaktif seni tari Jawa Timur pada mata pelajaran seni budaya kelas VII di SMP Negeri 1 Karang. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(1), 63-70.
- Istiqlal, A. (2018). Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar mahasiswa di perguruan tinggi. *Jurnal Kepemimpinan dan Pengurusan Sekolah*, 3(2), 139-144.
- Kartodirdjo, S. (2016). *Pendekatan Ilmu Sosial dalam Metodologi Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Kemendikbud. (2013). *Permendikbud No.81A tentang Implementasi Kurikulum*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kustandi, C. & Sutjipto, B. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Jakarta: Ghalia Indonesia.