

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN PROGRAM
LEARNING BRANCHING UNTUK PEMBELAJARAN SENI RUPA
DALAM MATA PELAJARAN SENI BUDAYA KELAS X SEKOLAH
MENENGAH ATAS**

TESIS



OLEH:

**RAHMAT TAUFAN
NIM. 19155018**

Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
dalam mendapatkan gelar Magister Pendidikan

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2021**

ABSTRACT

Rahmat Taufan. 2021. "Development of Learning Media with the Learning Branching Program for Fine Art Learning in the Subject of Cultural Arts Grade X High School". Thesis. Graduate Program of Universitas Negeri Padang.

The phenomenon of learning that exists in Indonesia is currently oriented to educational issues that can make students better. The imbalance of students' perception patterns, the understanding level of each student varies and the media used is still conventional. The lack of social awareness and knowledge of daily art forms and cultural heritage is one of the hindrance factors for developing the character of students. Learning media with learning branching programs can help adjust the speed level of students' understanding and help them learn actively and independently. The learning branching program is equipped with enrichment and remedial which forms a process of interaction between students and learning media. The purpose of this research is to produce media with a valid, practical and effective learning branching program.

The type of this research is Research and Development with ADDIE development model. Sources of research data are students of Senior High School 7 Pekanbaru, by filling out practical questionnaires for students and educators, validation questionnaires filled out by media experts, material experts and linguists. Pre-test and post-test questions to measure the effectiveness of cognitive aspects. The scoring rubric is used to measure the effectiveness of the affective and psychomotor aspects.

The results of the learning media validity test on the media aspect were declared high with a score of 81.82%, the material aspect was declared very high with a score of 97.00% and the language aspect was declared very high with a score of 96.67%. Learning media was declared practical from a practicality assessment questionnaire by educators with a score of 94.72% and assessments from students with a score of 92.43%. The effectiveness of cognitive aspects is obtained from learning outcomes with an average value of 93.50%, indicating an increase in student learning outcomes. The effectiveness of the affective aspect is stated to be quite good with a score of 85.00. The effectiveness of the psychomotor aspect was stated to be very good with a score of 87.75.

The conclusion of this research, shows that the learning media with the Learning Branching Program for learning Fine Arts is a valid, practical and effective learning media. The learning media with the learning branching program has enrichment and remedial properties, thus creating an interactive process that allows students to learn actively.

ABSTRAK

Rahmat Taufan. 2021. “Pengembangan Media Pembelajaran dengan Program *Learning Branching* untuk Pembelajaran Seni Rupa dalam Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas X Sekolah Menengah Atas”. Tesis. Pascasarjana Universitas Negeri Padang.

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.

PERSETUJUAN AKHIR TESIS

Nama Mahasiswa : *Rahmat Taufan*
NIM. : 19155018

N a m a

Tanda Tangan

Tanggal

Dr. Ridwan, M.Sc.Ed.
Pembimbing I



4-11-2021

Direktur Program Pascasarjana
Universitas Negeri Padang

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

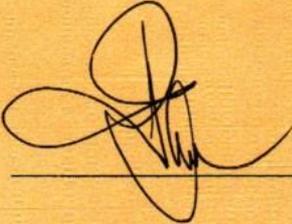
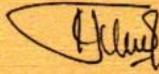
Koordinator Program Studi



Dr. Fetri Yeni J, M.Pd.
NIP. 19611011 198602 2 001



**PERSETUJUAN KOMISI
UJIAN TESIS MAGISTER PENDIDIKAN**

No	Nama	Tanda Tangan
1.	<u>Dr. Ridwan, M.Sc.Ed.</u> (Ketua)	 _____
2.	<u>Dr. Ramalis Hakim, M.Pd.</u> (Sekretaris)	 _____
3.	<u>Dr. Fetri Yeni J, M.Pd.</u> (Anggota)	 _____

Mahasiswa

Nama : **Rahmat Taufan**

NIM. : 19155018

Tanggal Ujian : 4 November 2021

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan:

1. Karya tulis saya, tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran dengan Program *Learning Branching* untuk Pembelajaran Seni Rupa dalam Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas X Sekolah Menengah Atas” adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penelitian dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Didalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan menyebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan daftar rujukan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 4 November 2021

Saya yang menyatakan



Rahmat Taufan

NIM. 19155018

KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah penulis panjatkan kepada kehadirat Allah SWT karena atas berkah, rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Program *Learning Branching* Untuk Pembelajaran Seni Rupa dalam Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas X Sekolah Menengah Atas**”. Shalawat beserta salam juga senantiasa dilimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, kepada keluarganya, para sahabatnya, hingga kepada umatnya hingga akhir zaman, amin.

Tesis ini dibuat untuk diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang. Dalam penyusunan tesis ini peneliti banyak mendapatkan bantuan, bimbingan, arahan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Ridwan, M.Sc.Ed selaku Dosen Pembimbing, yang mana atas kesediannya untuk terus membantu, mendorong, memotivasi, pengarahan serta waktu yang terus diberikan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.
2. Tidak lupa juga penulis ucapkan banyak terima kasih kepada para dosen kontributor Bapak Dr. Ramalis Hakim, M.Pd dan Ibu Dr. Fetri Yeni J, M.Pd yang memberikan komentar, kritikan dan saran dengan tujuan untuk membangun tesis ini menjadi semakin baik.
3. Dosen-dosen validator ahli yaitu Bapak Dr. Darmansyah, M.Pd, Bapak Dr. Ramalis Hakim, M.Pd dan Prof. Dr. Yasnur Asri, M.Pd yang telah memberikan komentar, kritik dan saran terhadap produk penelitian sehingga menghasilkan produk yang valid.
4. Kedua sosok orangtua, yaitu papa, Drs. Mhd. Taufik, M.Sn, mama, Elva Nofianti, S.Pd, yang tidak henti-hentinya memberi dukungan, semangat dan do'a kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis.
5. Seluruh staff pengajar, Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang atas semua jasanya dalam ilmu, informasi, arahan kepada penulis. Semoga ilmu yang telah diberikan akan berguna nantinya dimasa depan.

6. Staff Administrasi pascasarjana Universitas Negeri Padang yaitu Bapak Bambang, Bapak Diki, Bapak Dedi, Amel dan Kakak Nela yang telah banyak membantu dalam proses administrasi dan konsumsi saat peneliti menghadapi seminar hasil dan sidang tesis.
7. Adik Ar. Nadiatul Khairiah, S.T, selaku adik kandung penulis yang selalu membantu dan memotivasi selama penulisan tesis ini.
8. Bapak, Ibu dan teman-teman seperjuangan pascasarjana angkatan 2019 yang sama-sama menjalani perkuliahan dengan canda tawa maupun suka duka di kampus Universitas Negeri Padang.
9. Kepala Sekolah SMAN 7 Pekanbaru Ibu Dr. Hj.Nurafni, M.Pd, guru-guru dan staff yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu, yang telah mengizinkan dan membantu peneliti dalam kelancaran penelitian.
10. Seluruh Abang supir Travel Nusa Mulya yang telah membantu antar jemput peneliti sehingga dapat sampai ditujuan dengan cepat, aman dan selamat.
11. Pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa penyusunan tesis ini masih jauh dari kesempurnaan sehingga penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak sebagai bahan penyempurnaan tesis ini.

Akhir kata, penulis berharap semoga tesis ini dapat memberikan manfaat yang besar bagi semua pihak.

Padang, 4 November 2021

Penulis

(Rahmat Taufan)

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRACT	i
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN AKHIR TESIS	iii
PERSETUJUAN KOMISI UJIAN	iv
SURAT PERNYATAAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Asumsi dan Batasan Masalah.....	7
E. Spesifikasi Produk.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
A. Landasan Teori.....	9
1. Pendidikan Seni Budaya.....	9
2. Seni Rupa.....	11
3. Etika dan Estetika.....	14
4. Kreasi dan Apresiasi Seni.....	16
5. Media Pembelajaran.....	21
6. Penelitian dan Pengembangan dengan Model ADDIE.....	27

7. Program <i>Learning Branching</i>	30
8. <i>Visual Studio</i>	33
9. Validitas, Praktikalitas, dan Efektivitas.....	40
B. Penelitian Relevan.....	43
C. Kerangka Konseptual.....	45
BAB III METODE PENELITIAN.....	48
A. Jenis Penelitian.....	48
B. Model Pengembangan.....	48
C. Prosedur Pengembangan.....	49
D. Teknik Pengumpulan Data.....	52
E. Teknik Analisis Data.....	57
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	63
A. Hasil Penelitian.....	63
B. Pembahasan.....	91
C. Keterbatasan Penelitian.....	96
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI dan SARAN.....	97
A. Kesimpulan.....	97
B. Implikasi.....	98
C. Saran.....	99
DAFTAR PUSTAKA.....	100
LAMPIRAN.....	104

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kompetensi Dasar dan Indikator.....	12
2. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media.....	53
3. Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi.....	54
4. Kisi-kisi Instrumen Ahli Bahasa.....	55
5. Kisi-kisi Instrumen Praktikalitas.....	55
6. Kisi-kisi Instrumen Efektivitas Aspek Afektif.....	56
7. Kisi-kisi Instrumen Efektivitas Aspek Psikomotor.....	57
8. Kategori Validitas Instrumen Penelitian.....	58
9. Kategori Praktikalitas.....	59
10. Kategori Hasil Belajar Aspek Kognitif.....	60
11. Kategori Hasil Belajar Aspek Afektif.....	61
12. Kategori Hasil Belajar Aspek Psikomotor.....	62
13. Kompetensi dan Indikator yang Digunakan.....	64
14. <i>Story Board</i> Media dengan Program <i>Learning Branching</i>	73
15. Nama Validator Media Pembelajaran.....	79
16. Hasil Validasi Media.....	79
17. Hasil Validasi Materi.....	80
18. Hasil Validasi Bahasa.....	81
19. Rekapitulasi Validasi Media, Materi dan Bahasa.....	82
20. Hasil Respon pendidik terhadap Praktikalitas Media.....	85
21. Hasil Respon peserta didik terhadap Praktikalitas Media.....	86
22. Deskripsi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	87
23. Deskripsi Aspek Afektif.....	89
24. Deskripsi Aspek Psikomotorik.....	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Skema <i>Commonground</i> Pendidikan Kesenian	17
2. <i>Dale's Cone Experience</i> 1969.....	27
3. Tahapan model ADDIE.....	29
4. <i>Structure Branching</i> menggunakan <i>Remedial frame</i>	32
5. <i>Remedial loop</i> dan <i>Alternative Paths</i>	33
6. Membuat <i>project</i> baru.....	35
7. <i>Windows Form App (.NET Framework)</i>	35
8. <i>Configure your new project</i>	36
9. <i>Toolbox</i> pada <i>Form1</i>	36
10. <i>Button</i> pada <i>Form1</i>	37
11. <i>Text</i> pada <i>Properties</i>	37
12. <i>Design</i> pada <i>Properties</i>	38
13. <i>Form1.cs</i>	38
14. Tombol <i>Start</i>	38
15. Tampil tulisan <i>Hello World!</i>	39
16. Kerangka Konseptual Media dengan Program Learning Branching pada Mata Pelajaran Seni Rupa di Sekolah Menengah Atas.....	47
17. Model ADDIE.....	49
18. <i>Structure Branching</i> pada Media Pembelajaran.....	68
19. <i>Background</i> Pertama Sebelum Revisi.....	70
20. <i>Tools</i> pada Media Pembelajaran.....	70
21. <i>Flowchart</i> Media Pembelajaran.....	73
22. Tampilan <i>Login</i>	75
23. Tampilan Awal Sebelum Revisi.....	75
24. Tampilan Menu Petunjuk Penggunaan Sebelum Revisi.....	76
25. Tampilan Menu Kompetensi Sebelum Revisi.....	76
26. Tampilan Profil Sebelum Revisi.....	77
27. Tampilan Belajar Sebelum Revisi.....	77
28. Tampilan <i>Frame 1</i> Sebelum Revisi.....	78
29. Grafik Hasil Uji Validasi.....	82

30. Tampilan Awal Sebelum dan Setelah Revisi.....	83
31. Tampilan Menu Petunjuk Sebelum dan Setelah Revisi.....	83
32. Tampilan 1 Menu Kegiatan Belajar.....	84

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Persetujuan Penelitian.....	105
2. <i>Story Board</i>	106
3. Daftar Nama Validator.....	108
4. Daftar Nama Peserta Didik Subjek Uji Coba Praktikalitas.....	109
5. Lembar Validasi Ahli Media.....	110
6. Lembar Validasi Ahli Materi 1.....	113
7. Lembar Validasi Ahli Materi 2.....	115
8. Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	117
9. Lembar Praktikalitas Pendidik.....	119
10. Lembar Praktikalitas Salah Satu Peserta Didik.....	121
11. Lembar <i>Pretest</i> Salah Satu Peserta Didik.....	123
12. Lembar <i>Posttest</i> Salah Satu Peserta Didik.....	127
13. Lembar Rubrik Penilaian Afektif Salah Satu Peserta Didik.....	131
14. Lembar Rubrik Penilaian Psikomotorik Salah Satu Peserta Didik...	133
15. Hasil Uji Efektivitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Peserta Didik.....	134
16. Hasil Uji Efektivitas Aspek Afektif.....	135
17. Hasil Uji Efektivitas Aspek Psikomotorik.....	136
18. Dokumentasi Kegiatan Penelitian di SMAN 7 Pekanbaru.....	137

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Fenomena pembelajaran yang ada di Indonesia saat ini berorientasi pada isu pendidikan yang dapat menjadikan peserta didik menjadi lebih baik. Tuntutan pendidikan yang mengharuskan pemerataan level di setiap sekolah dari berbagai daerah, menjadikan ketidakseimbangan pola persepsi para peserta didik yang takut akan kegagalan dan ketertinggalan dibanding dengan peserta didik lainnya. Selain permasalahan ketidakseimbangan pola persepsi peserta didik, pentingnya cara penyampaian materi pelajaran yang digunakan juga mempengaruhi perkembangan pendidikan yang lebih baik.

Penyampaian materi pelajaran yang tepat oleh pendidik kepada peserta didik menjadikan tujuan pembelajaran tercapai secara optimal. Dalam penyampaian materi pelajaran, saat seorang pendidik telah selesai menyampaikan materi kemudian pendidik bertanya kepada para peserta didik terkait pemahaman seputar materi. Beberapa peserta didik dapat memahami dengan cepat dan beberapa peserta didik memahami dengan sedang maupun lambat. Hal ini menunjukkan tingkat pemahaman antara peserta didik dengan peserta didik lainnya berbeda-beda. Kemudian terkait masalah ketidakseimbangan yang timbul dari kemunculan pandemi covid-19, hasil riset dari ISEAS-Yusof Ishak Institute menjelaskan adanya ketidakseimbangan nyata di dunia pendidikan Indonesia selama musim pandemi Covid-19. Hampir 69 juta peserta didik dari semua tingkat pendidikan di Indonesia terdampak oleh kebijakan penutupan sekolah oleh

Kemendikbud dalam pencegahan pandemi Covid-19. Dampak tersebut menyebabkan peserta didik kehilangan akses pendidikan dan pembelajaran, terutama peserta didik dari keluarga kurang mampu.

Berbagai permasalahan dalam fenomena pembelajaran di Indonesia berupa ketidakseimbangan pola persepsi peserta didik, tingkat pemahaman peserta didik yang bervariasi, dan sulitnya akses pembelajaran yang dipicu oleh kejadian tak terprediksi telah memicu perkembangan paradigma pendidikan di Indonesia. Sistem pendidikan inklusif yang diterapkan oleh Nadiem Makarim mengupayakan agar peserta didik dapat berkembang sesuai kemampuan mereka masing-masing. Sistem ini membutuhkan penyajian materi pembelajaran yang memungkinkan peserta didik dapat belajar secara individu sehingga konsep pengembangan kemampuan masing-masing peserta didik dapat tercapai. Pembelajaran berprogram adalah salah satu bentuk penyajian materi pembelajaran individual, sehingga materi pembelajaran dapat dipelajari secara mandiri. Materi pembelajaran yang disiapkan berupa bahan atau sumber pembelajaran peserta didik, pengujian atau tes terhadap materi tersebut dan *feed back* atau umpan balik secara langsung dengan komputer.

Salah satu jenis pembelajaran berprogram adalah *program branching*. *Program branching* atau program cabang dapat memberi pilihan kepada peserta didik dari materi ajar. Respon yang benar dapat menuntun siswa untuk terfokus pada informasi jawaban yang benar. Pada saat peserta didik belum merespon dengan benar, diberikan opsi untuk kembali pada kerangka dasar dan membuat respon lain. Peserta didik dapat membaca kembali materi ajar dan mengerjakan tes dengan mengulang serta memungkinkan berpindah ke materi lain. Sehingga

program branching membuat kebebasan bagi peserta didik dengan gaya belajar yang berbeda dalam menguasai materi secara efektif.

Dalam menunjang pengembangan diri, maka dibutuhkan mata pelajaran yang dapat membentuk kepribadian peserta didik sesuai dengan kemampuan individu. Salah satunya pembelajaran seni melalui mata pelajaran Seni Budaya. Pembelajaran Seni Budaya berguna untuk memperluas kesadaran sosial serta menambah pengetahuan peserta didik. Bentuk-bentuk kesenian sehari-hari dan warisan budaya yang diimplementasikan dalam pendidikan Seni Budaya dapat menumbuhkembangkan kesadaran terhadap peran sosial di masyarakat.

Di tingkat SMA, pembelajaran seni tidak termasuk dalam penjurusan seperti tingkat perkuliahan, dimana seni sudah menjadi fokus untuk pembelajaran. Permasalahannya, minat seni peserta didik hanya tersalurkan melalui ekstrakurikuler atau kegiatan tambahan di luar sekolah. Sehingga potensi pengembangan karakter melalui seni kurang optimal dalam prakteknya saat ini.

Pemahaman mengenai seni dalam pengertiannya, menurut Herbert Read (1931) sebagai ekspresi dari penuangan hasil pengamatan dan pengalaman yang dikaitkan dengan perasaan, aktivitas fisik dan psikologis ke dalam bentuk karya. Kemudian menurut Jakob Sumardjo (2000:45) karya seni merupakan sebuah benda atau artefak yang dapat dilihat, didengar, dan dilihat sekaligus didengar (visual, audio dan audio-visual), seperti lukisan, musik, dan teater. Dari pengetahuan tersebut, dapat dilihat bahwa seni merupakan ekspresi penuangan dari pengamatan dan pengalaman melalui penglihatan, pendengaran, dan kombinasinya yang tertuang dalam bentuk karya.

Pendidikan seni bukan hanya untuk mencetak seniman melainkan untuk menumbuhkan kepekaan dan daya tanggap peserta didik. Menurut Mendikbud (2019) tujuan akhir dari pendidikan seni dalam konteks Merdeka Belajar adalah terlahirnya pelajar-pelajar Pancasila yang cerdas dan berkarakter. Nilai-nilai karakter yang dikembangkan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) didasari dari filosofi pendidikan karakter Ki Hajar Dewantara. Yakni, olah hati (etika), olah pikir (literasi), olah karsa (estetika), dan olah raga (kinestetik). Keempat aspek filosofi tersebut, terangkum dalam pendidikan seni.

Pada media pembelajaran, guru mata pelajaran Seni Budaya di sekolah (sebelum covid-19), masih menggunakan metode ceramah dan penggunaan media audio visual berupa *LCD proyektor* dan laptop atau komputer. Menurut guru mata pelajaran seni budaya, penggunaan media pembelajaran tersebut masih kurang maksimal dalam memotivasi semangat belajar dan meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam hal pengembangan kemampuan berpikir secara mandiri dan interaktif. Hal ini menjadi salah satu permasalahan pembelajaran pada penggunaan media yang kurang optimal kepada peserta didik. (Sumber: wawancara dengan guru Seni Budaya SMAN 7 Pekanbaru, Rabu 30/12/2020).

Pada akhir 2019 hingga saat ini, dunia sedang menghadapi pandemi virus *Corona* terutama di Indonesia. Dalam rangka menghadapi ancaman penyebaran virus *Corona*, pemerintah mewajibkan pemberlakuan peraturan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) di berbagai daerah Indonesia. Dalam dunia pendidikan, kebijakan lainnya adalah terkait peliburan sekolah dan tempat kerja (*work from home*). Adapun dampak terhadap bidang pendidikan terutama pendidik, peserta didik, dan orang tua peserta didik mengalami kebingungan saat

kegiatan belajar mengajar di sekolah ditiadakan dan digantikan kegiatan belajar di rumah. Pemerintah mengeluarkan Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran pada Tahun Ajaran dan Tahun Akademik Baru di Masa Pandemi *Corona Virus Disease (Covid-19)* secara *virtual* melalui webinar (web-seminar). Panduan yang disusun dari hasil kerjasama dan sinergi antar kementerian ini bertujuan mempersiapkan satuan pendidikan saat menjalani masa kebiasaan baru (Kemendikbud, 2020).

Berbagai ide muncul dalam menghadapi kondisi pandemi yaitu dengan pemanfaatan teknologi yang lebih tepat agar dapat membantu proses belajar mengajar dari jarak jauh menjadi lebih mudah untuk di terapkan. Adapun beberapa media pembelajaran daring yang digunakan di Indonesia antara lain *google classroom, zoom, whatsapp, youtube*, dan Ruang Guru. Fungsi dari media pembelajaran tersebut adalah membantu peserta didik dalam memahami materi secara *virtual* dan peserta didik tidak ketinggalan materi pembelajaran selama masa pandemi.

Berdasarkan permasalahan, hal yang menjadi acuan dalam pembuatan media pembelajaran dalam penelitian ini yaitu media yang dapat menyesuaikan tingkat kecepatan pemahaman peserta didik serta pembelajaran mandiri yang adaptif. Oleh karena itu, solusi yang tepat untuk media pembelajaran tersebut adalah Program *Learning Branching Software* pendukung untuk media dengan Program *Learning Branching* pada penelitian ini menggunakan *Visual Studio*. *Visual Studio* merupakan *software* yang mengintegrasikan semua pengembangan *Microsoft* menjadi *Integrated Development Environment (IDE)*. *Visual Studio* menyediakan IDE dengan semua bahasa pemrograman, sebagai sarana untuk menghasilkan aplikasi berbasis *windows*. Salah satu keunggulan menggunakan

IDE adalah ketersediaan semua bahasa pemrograman, untuk membangun, men-*debug*, dan menyebarkan aplikasi dalam bentuk format *.exe(executable)*.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya penulis mengangkat permasalahan yang terjadi dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran dengan Program *Learning Branching* untuk Pembelajaran Seni Rupa dalam Mata Pelajaran Seni Budaya di SMA”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka didapatkan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan media dengan program *learning branching* untuk pembelajaran Seni Rupa kelas X SMA Negeri 7 Pekanbaru?
2. Bagaimana validitas media dengan program *learning branching* untuk pembelajaran Seni Rupa kelas X SMA Negeri 7 Pekanbaru?
3. Bagaimana praktikalitas media dengan program *learning branching* untuk pembelajaran Seni Rupa kelas X SMA Negeri 7 Pekanbaru?
4. Bagaimana efektivitas media dengan program *learning branching* untuk pembelajaran Seni Rupa kelas X SMA Negeri 7 Pekanbaru?

C. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian yaitu:

1. Mengetahui proses pengembangan media dengan program *learning branching* untuk pembelajaran Seni Rupa kelas X SMA Negeri 7 Pekanbaru.

2. Mengetahui tingkat validitas media dengan program *learning branching* untuk pembelajaran Seni Rupa kelas X SMA Negeri 7 Pekanbaru.
3. Mengetahui tingkat praktikalitas media dengan program *learning branching* untuk pembelajaran Seni Rupa kelas X SMA Negeri 7 Pekanbaru.
4. Mengetahui tingkat efektivitas media dengan program *learning branching* untuk pembelajaran Seni Rupa kelas X SMA Negeri 7 Pekanbaru.

D. Asumsi dan Batasan Masalah

Asumsi pengembangan media pembelajaran ini adalah seluruh peserta didik telah familiar menggunakan komputer. Penelitian ini membatasi dan memfokuskan pada mata pelajaran Seni Budaya sub Seni Rupa kelas X di SMA Negeri 7 Pekanbaru. Media yang menggunakan program *learning branching*. Model desain pembelajaran yang dipilih adalah model ADDIE dikarenakan model ini lebih sederhana dibanding model lainnya serta lebih terstruktur karena tahapan pembelajaran dirancang secara berurutan. Adapun produk yang dihasilkan berupa aplikasi *offline*.

E. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *desktop* untuk pembelajaran Seni Rupa kelas X SMA Negeri 7 Pekanbaru. Adapun karakteristik dari media yang dikembangkan adalah:

1. Media pembelajaran dibuat menggunakan aplikasi *desktop* yaitu *visual studio* dengan format file exe yang dapat di instal pada komputer atau laptop peserta didik.

2. Sebelum masuk pada implementasi program *learning branching*, peserta didik diberi petunjuk penggunaan di aplikasi *visual studio* dengan keterangan yang jelas.
3. Media pembelajaran dirancang untuk menstimulus peserta didik dimana pada menu kegiatan belajar dalam media pembelajaran diberikan materi ajar dan pertanyaan-pertanyaan yang menjadikan peserta didik aktif untuk belajar.
4. Pada menu kegiatan belajar, menampilkan materi ajar dan pertanyaan-pertanyaan tentang seni rupa yang berhubungan dalam kehidupan sehari-hari.
5. Media pembelajaran memfasilitasi peserta didik untuk terjadinya kegiatan interaksi dan interaktif.
6. Media pembelajaran yang dirancang dapat membantu peserta didik melakukan pembelajaran secara mandiri.
7. Media pembelajaran dapat membantu dalam menyampaikan materi dengan cepat dan tepat kepada peserta didik.
8. Media pembelajaran dapat mengefisiensi waktu peserta didik dalam pembelajaran.
9. Media pembelajaran dengan program *learning branching* dilengkapi dengan pengayaan dan remedial.
10. Media pembelajaran berisikan materi Kompetensi Dasar 3.1 tentang Memahami konsep, unsur, prinsip, bahan, dan teknik dalam proses berkarya seni rupa dan Kompetensi Dasar 3.2 tentang Memahami karya Seni Rupa berdasarkan, jenis, tema, dan nilai estesisnya