

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ARTSTEPS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SENI MUSIK

Ringgar Wahyu Tri Mukti^a, Moh. Fathurrahman^b

^aPendidikan Guru Sekolah Dasar, FIPP, Universitas Negeri Semarang

^aringgarwah@students.unnes.ac.id, ^bfathurrahman@mail.unnes.ac.id

ABSTRAK

Pada perkembangan zaman saat ini alat musik tradisional perlu untuk dilestarikan dikarenakan anak muda saat ini kurang peduli dengan adanya kebudayaan asli Indonesia. Pelestarian kebudayaan Indonesia terutama alat musik daerah ini dapat dilakukan pada saat pembelajaran di sekolah dasar. Sejalan dengan hal tersebut perlunya guru dalam mengikuti perkembangan zaman dalam proses pembelajarannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi *artsteps* dan menguji kelayakan serta keefektifitasannya. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model *Borg and Gall* menggunakan 8 tahap meliputi: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba awal (skala kecil); (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian (skala besar). Hasil pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *artsteps* mendapatkan nilai validasi ahli media sebesar 91% dan validasi ahli materi sebesar 95,8% dan mendapatkan hasil keefektifan dengan presentase *N-Gain* sebesar 70,2 % menunjukkan produk media pembelajaran berbasis aplikasi *artsteps* layak dan efektif digunakan.

Kata Kunci : Alat Musik Tradisional, *Artsteps*, Media Pembelajaran

ABSTRACT

In today's times, traditional musical instruments need to be preserved because young people today are less concerned with the existence of authentic Indonesian culture. The preservation of Indonesian culture, especially regional musical instruments, can be done during learning in elementary schools. In line with this, teachers need to keep up with the times in the learning process. This study aims to develop learning media based on the artsteps application and test its feasibility and effectiveness. This research uses the Research and Development (R&D) method with the Borg and Gall model using 8 stages including: (1) potential and problems; (2) data collection; (3) product design; (4) design validation; (5) design revision; (6) initial trial (small scale); (7) product revision; (8) trial usage (large scale). The results of the development of learning media based on the artsteps application get a media expert validation score of 91% and material expert validation of 95.8% and get effectiveness results with an N-Gain percentage of 70.2%, indicating that learning media products based on artsteps applications are feasible and effective to use.

Keywords: *Artsteps, Learning Media, Traditional Musical Instruments*

1. PENDAHULUAN

Saat ini, dalam kehidupan sehari-hari, musik telah menjadi bagian tak terpisahkan dari manusia. Bagi sebagian orang, musik dianggap sebagai hal menarik untuk dinikmati baik sendirian maupun bersama orang lain. Musik juga memiliki berbagai peran, termasuk sebagai sumber hiburan, pendamping tari, alat ekonomi, dan lain-lain. Perkembangan cepat zaman saat ini juga memberikan dampak signifikan pada berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang seni.

Musik tradisional adalah jenis musik yang tumbuh dan berkembang dalam konteks budaya tertentu, diwariskan dari generasi ke generasi. Musik tradisional memiliki identitas unik yang terhubung dengan alat musik yang digunakan, cara penampilannya, serta lagu dan lirik yang dinyanyikan. Musik ini juga sering kali dipentaskan dalam upacara adat dan perayaan keagamaan. Musik tradisional adalah jenis musik yang memiliki repertoar sendiri, struktur, idiom, instrumen, serta gaya dan elemen-elemen dasar komposisinya seperti ritma, melodi, modus atau tangga nada, yang tidak diambil dari repertoar atau sistem musik yang berasal dari luar budaya masyarakat yang menghasilkan musik tersebut. Secara sederhana, musik tradisional adalah musik yang berasal dari tradisi suku-suku tertentu di suatu wilayah.

Beberapa alat musik tradisional kini jarang digunakan karena telah digantikan oleh instrumen modern. Sebagai contoh, angklung yang dulunya populer, sekarang cenderung digantikan oleh gitar. Begitu pula dengan alat musik gamelan, yang secara perlahan tergeser oleh instrumen modern seperti piano. Keunggulan alat musik modern adalah kemampuannya dalam menghasilkan berbagai suara berbeda melalui satu instrumen.

Selain perbedaan instrumen, musik tradisional juga sering memiliki tempo yang lambat, sementara musik modern

cenderung memiliki tempo lebih cepat berkat kemajuan teknologi. Musisi tradisional menggunakan musik sebagai ekspresi budaya daerah, sementara musisi modern menggunakan musik untuk berekspresi secara individu atau sebagai kelompok.

Ada banyak bukti yang menunjukkan bahwa musik tradisional, termasuk musiknya, hampir punah dan tergantikan oleh musik modern. Salah satu tantangan dalam melestarikan seni tradisional, termasuk musik tradisional, adalah kurangnya minat masyarakat, terutama generasi muda, dalam meresapi nilai-nilai yang terkandung dalam seni tradisional tersebut. Sehingga, ketika mereka memainkan seni tradisional, seringkali tidak mampu membawa serta esensi nilai-nilai yang mendasarinya, dan mereka cenderung menggantikannya dengan nilai-nilai kontemporer yang lebih modern.

Menurut Rohidi (dalam Sugiarto, 2013) Musik tradisional adalah bagian integral dari budaya dan seni, dan tidak hanya berdampak pada aspek seni semata, tetapi juga berperan dalam kehidupan sehari-hari manusia. Masalah seni tidak dapat dipisahkan dari seluruh kebiasaan atau budaya yang mengatur kehidupan manusia. Karena itu, dalam seni terdapat identitas unik dari suatu budaya, yang menunjukkan bahwa seni adalah bagian bersama yang mencerminkan kumpulan nilai, konsep, dan landasan untuk tindakan dan perilaku.

Untuk menjaga keberlanjutan sebuah budaya tradisional, diperlukan pendekatan yang menghormati tradisi, yang melibatkan kecenderungan untuk mempertahankan akar budaya yang sudah mapan dan memelihara nilai-nilai lama yang berasal dari ajaran nenek moyang. Hal ini menghasilkan produk budaya yang berakar pada masa lalu dan mencerminkan bentuk nostalgia (Sutardi, 2007). Seperti yang telah kita ketahui, musik dibagi

menjadi dua jenis yakni musik tradisional dan musik modern. Musik tradisional pada umumnya menjadi milik bersama, karena tidak banyak yang tahu tentang siapa pencipta musik tradisional dan kapan tahun penciptaannya.

Seperti namanya, alat musik tradisional juga dimainkan dengan cara tradisional, jarang menggunakan bantuan teknologi seperti musik modern. Oleh karena itu, tak sedikit orang-orang yang sudah tidak peduli dan menyukai hal-hal yang berbau tradisional, termasuk musik tradisional. Selain sebagian orang malas untuk memainkan alat musik tradisional, beberapa juga menganggap bahwa musik tradisional kuno dan terkesan membosankan di kalangan anak milenial. Karena alasan ini, di era sekarang sudah tidak banyak lagi orang yang simpati pada musik tradisional, dan kebanyakan yang masih mencintai hal-hal berbau tradisional itu adalah orang-orang yang sudah berumur atau tua.

Sudah banyak bukti beredar bahwa musik tradisional hampir bahkan sudah terkikis dan tergantikan oleh musik modern. Tantangan dari pelestarian seni tradisional termasuk musik tradisionalnya ialah keengganan masyarakat terutama generasi muda dalam menyerap nilai yang terkandung dalam seni tradisional, sehingga apabila mereka memainkan seni tradisional pun tidak membawa roh nilai-nilai yang melatarinya dan mereka cenderung membawa dan menggantikannya dengan nilai kontemporer yang kadang melahirkan tradisi dengan pembawaan citarasa yang modernis.

Kesenian dan budaya tradisional termasuk musik tradisional yang tumbuh di Nusantara ini semakin redup, anak-anak milenial semakin malas untuk melestarikan kebudayaan tradisional. Sebagai bukti, lebih dari 20 tahun yang lalu seorang seniman mengatakan bahwa ada pengkaji budaya dari luar negeri yang bekerja sama

dengan MSPI atau Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia untuk mendokumentasikan kesenian dan budaya tradisional termasuk musik tradisional di Indonesia. Hal ini justru memperkuat bukti bahwa kesadaran mengenal dan mendokumentasikan produk budaya tradisional justru dari orang luar negeri, bukan dari anak bangsa Indonesia itu sendiri.

Menurut Sabani (dalam Siti Anisah et al., 2021) Masa anak-anak, yang mencakup usia SD (6-12 tahun), dikenal sebagai periode pertengahan masa kanak-kanak. Ini adalah saat yang dianggap sebagai periode perkembangan penting bagi anak-anak untuk belajar, karena pada masa ini mereka memiliki motivasi untuk mengembangkan keterampilan baru yang diajarkan oleh guru di sekolah. Ciri khas anak-anak di usia pendidikan dasar adalah kesukaan mereka dalam bermain, aktif bergerak, bekerja dalam kelompok, dan kesenangan dalam beraksi secara langsung. Selama masa kanak-kanak, seringkali terjadi hambatan dalam perkembangan dan pendidikan, seperti masalah dalam pembelajaran, kesulitan membaca, kendala berhitung, dan kesulitan menulis. Kemampuan intelektual anak-anak di awal sekolah dasar tercermin dalam kemampuan mereka untuk melakukan pengurutan, mengelompokkan objek, menunjukkan minat pada angka dan tulisan, meningkatnya kosakata, kecenderungan untuk berbicara, pemahaman sebab akibat, serta perkembangan pemahaman mereka tentang konsep ruang dan waktu.

Di era globalisasi seperti ini, sudah banyak siswa-siswi sekolah dasar yang sudah tidak mengetahui macam-macam alat musik tradisional serta kegunaannya. Dampak modernisasi dan kemajuan teknologi yang cepat membuat anak-anak pada zaman sekarang lebih tertarik pada alat musik modern. Ketidakminatan mereka terhadap alat musik tradisional juga dipengaruhi oleh kurangnya pengenalan

oleh orang tua, yang juga lebih cenderung menyukai alat musik modern. Oleh karena itu, diperlukan media yang dapat merangsang minat anak-anak dan membangkitkan ketertarikan mereka terhadap alat musik tradisional.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan dengan wawancara guru kelas IV di SD Negeri 2 Biting kabupaten Blora dapat disimpulkan bahwa, pengenalan alat musik tradisional telah dimulai sejak anak-anak berada di kelas IV SD. Tetapi hambatan utamanya adalah kurangnya minat anak-anak untuk mengenal alat musik tradisional, yang berkontribusi pada kurangnya pemahaman umum tentang alat musik tradisional. Akibatnya, hal ini memengaruhi hasil nilai siswa, yang tidak mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dalam mata pelajaran Seni Budaya Keterampilan.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, muncul ide untuk memperkenalkan dan meningkatkan minat anak-anak terhadap alat-alat musik tradisional yang masih kurang populer. Pendekatan ini akan dilakukan melalui penggunaan media sebagai alat untuk berinteraksi dengan anak-anak. Tujuan dari penelitian ini adalah menciptakan sebuah pameran edukasi virtual yang bertujuan untuk meningkatkan minat dan pemahaman anak-anak dalam mengenal alat musik tradisional. melalui pameran virtual, khususnya siswa kelas 4 SD Negeri 2 Biting, Blora. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat dan pemahaman anak-anak terkait dengan budaya, khususnya budaya terkait alat musik. Hasil penelitian ini juga dapat digunakan sebagai media virtual untuk memperkenalkan kebudayaan alat musik tradisional kepada masyarakat umum.

Dalam konteks pendidikan, penelitian dan pengembangan adalah suatu proses pengembangan perangkat pendidikan yang melibatkan serangkaian penelitian dengan beragam metode, yang

dilakukan dalam rangkaian tahap-tahap tertentu.(Ali, M, & Asrori, 2014).

Menurut Yudhi Munadi (dalam Tjahyanti & Setiawan, 2019) Media pembelajaran adalah segala bentuk yang digunakan untuk mengirimkan pesan dengan tujuan tertentu dari penyedia informasi kepada penerima informasi, sehingga penerima informasi dapat berhasil menjalani proses pembelajaran dengan efisien dan efektif dalam suatu lingkungan belajar yang mendukung. Pernyataan ini menggaris bawahi bahwa penggunaan media dalam pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran.

Artsteps.com adalah salah satu platform digital yang bisa dimanfaatkan untuk menghargai seni rupa dengan cara mengadakan pameran virtual. (Sundari & Rahmalia, 2022). Penggunaan *Artsteps.com* disertai dengan penggunaan platform Zoom untuk memfasilitasi interaksi antara pembuat karya seni, penikmat seni, dan pembawa acara. *Artsteps.com* cukup sederhana untuk dipelajari oleh mahasiswa, terutama saat mengadakan pameran virtual. (Sundari & Rahmalia, 2022).

Pameran virtual merupakan sebuah *display* karya yang diselenggarakan dalam format *online* atau melalui internet, yang memungkinkan orang untuk mengakses pameran tersebut dari lokasi mereka sendiri tanpa perlu hadir fisik di tempat pameran tersebut.(Sundari & Rahmalia, 2022).

Hidayati dan Nafi'iyah (2017) menyatakan bahwa alat musik Berbasis *Artsteps* tradisional adalah karya seni musik tradisional Indonesia adalah warisan seni dan budaya asli yang harus dilestarikan. Mereka adalah ciri khas identitas bangsa Indonesia dan juga merupakan karya seni musik tradisional yang sangat berharga.

Farhan Eka, Agung Panji, dan Abdul Wahid (2021) menyatakan bahwa Anak-anak biasanya kurang tertarik pada

alat musik tradisional karena kurangnya aksesibilitas, termasuk fasilitas di sekolah yang tidak mendukung pembelajaran dan pelestarian alat musik tradisional.

Penelitian terdahulu yang membahas tentang media pembelajaran berbasis aplikasi Artsteps yang diteliti oleh Shelly Dwi Kurniawati dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Pameran *Online* Untuk Pembelajaran IPA pada Materi Cahaya Kelas VIII mengungkapkan bahwa Presentase hasil penelitian yang dilakukan oleh Shelly didapatkan yaitu, validasi ahli materi dan ahli media sebesar 91,67% dan 90,83%, validasi peer review sebesar 88,31%, validasi reviewer sebesar 98,12%, uji coba skala kecil 87,91%, dan uji coba skala besar 85,45%. Dengan demikian didapatkan bahwa media pembelajaran pameran online berbasis Artsteps untuk pembelajaran IPA pada materi Cahaya kelas VIII memiliki kategori sangat baik dan interpretasi sangat layak untuk dijadikan media pembelajaran IPA (Kurniawati, 2022).

Penelitian yang ditulis oleh Mohamad Alfarizi dan Pujianto Yugopuspito yang berjudul Pengembangan Museum Virtual Reality Berbasis Inkuiri Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan ini memiliki tujuan yaitu Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan sebuah modul museum virtual reality (VR) yang digunakan dalam proses pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di kelas 10 Sekolah Menengah Atas Tzu Chi Jakarta Modul ini mengulas mengenai penyatuan masyarakat Indonesia dalam konsep Bhinneka Tunggal Ika. Penelitian ini dimulai dengan melakukan analisis terhadap spesifikasi, daya tarik, serta kegunaan modul sebagai alat pembelajaran berbasis inkuiri. Modul ini dibuat berdasarkan metode penelitian dan pengembangan Borg dan Gall.

Sebanyak tujuh belas siswa terlibat dalam pengujian modul di lapangan. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan kuesioner, lalu dianalisis baik secara kualitatif maupun kuantitatif. Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa siswa merasa tertarik dengan modul museum VR dan menganggapnya memfasilitasi interaksi antara pengguna dengan kontennya. Selain itu, siswa dapat menggunakannya dengan mudah berkat panduan yang jelas dalam kegiatan penjelajahan. Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa museum VR adalah alat pembelajaran yang efektif dan dapat menjadi sarana pembelajaran untuk mata pelajaran kewarganegaraan. (Alfarizi & Yugopuspito, 2020).

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, peneliti merumuskan masalah meliputi: (1) Bagaimana bentuk desain penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *artsteps* untuk meningkatkan pengetahuan alat musik tradisional dan asal daerahnya di kelas IV; (2) Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *artsteps* untuk meningkatkan pengetahuan alat musik tradisional dan asal daerahnya di kelas IV; (3) Bagaimana efektifitas media pembelajaran berbasis *artsteps* untuk meningkatkan pengetahuan alat musik tradisional dan asal daerahnya di kelas IV. Dari rumusan masalah tersebut, Penelitian ini bertujuan untuk melaksanakan penelitian pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Artsteps* pada Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Biting, dengan tujuan penelitian: (1) Menjelaskan bentuk desain penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *artsteps* untuk meningkatkan pengetahuan alat musik tradisional dan asal daerahnya pada siswa kelas IV. (2) Menguji kelayakan media pembelajaran berbasis *artsteps* untuk meningkatkan pengetahuan alat musik tradisional dan asal daerahnya pada . (3)

Menguji efektifitas media pembelajaran berbasis artsteps untuk meningkatkan pengetahuan alat musik tradisional dan asal daerahnya pada siswa kelas IV.

Peneliti akan membuat media pembelajaran pameran virtual dengan aplikasi *Artsteps* dengan menarik sehingga menarik minat siswa dalam mempelajari alat musik tradisional sehingga siswa dapat memiliki pengetahuan tentang alat musik tradisional memiliki hasil pembelajaran yang lebih baik. Peneliti juga ingin memberikan deskripsi dari gambar alat musik tradisional tersebut sehingga peserta didik tidak merasa kebingungan dengan jenis alat musik tersebut. Penelitian ini diharapkan dapat membantu dan menggugah semangat guru dalam memberikan materi dan juga dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh guru dan meningkatkan pengetahuan tentang alat musik tradisional.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian mengadopsi delapan dari sepuluh langkah pelaksanaan strategi penelitian pengembangan (research and development) menurut Sugiyono (2013) sebagai berikut : 1) potensi dan masalah; 2) pengumpulan data; 3) desain produk ; 4) validasi desain; 5) revisi 1; 6) uji coba produk (skala kecil); 7) revisi sebagai produk akhir; 8) pemakaian produk pada subjek penelitian.

Tempat melaksanakan penelitian ini yaitu bertempat di SD Negeri 2 Biting Kabupaten Blora. Subjek penelitian ini terdiri dari 25 peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Biting.

Subjek penelitian dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok kecil dan kelompok besar. Uji coba kelompok kecil dilakukan dengan dengan pengisian angket tanggapan siswa terhadap penggunaan produk. Uji coba instrumen dalam tahap ini

berupa pengujian validitas dan reliabilitas instrumen yang dilakukan pada kelompok kecil yaitu 6 orang siswa pada kelas IV SD Negeri 2 Biting. Setelah mendapatkan hasil ujicoba pada kelompok kecil berupa saran dan komentar, lembar angket kemudian dijadikan acuan dalam perbaikan produk guna melanjutkan proses ke tahap uji keefektifan. Lalu untuk uji kelompok besar dilakukan dengan tahap pemakaian produk yang telah direvisi. Pada tahap ini produk yang sudah diperbaiki diujikan kembali kepada kelompok besar yaitu siswa kelas SD Negeri 2 Biting. Uji pemakaian ini menggunakan tes tertulis dengan 20 soal pilihan ganda (*pretest* dan *posttest*) dengan metode eksperimen One Group *Pretest Posttest*, dalam awal pembelajaran ini siswa diberi tes terlebih dahulu sebelum pembelajaran dengan *Artsteps* dimulai, kemudian tes lagi setelah pembelajaran dengan *Artsteps* dilaksanakan.

Menurut sugiyono (2013) desain rancangan tersebut digambarkan sebagai berikut.

O1 X O2

Keterangan:

O1 = Nilai *Pretest* sebelum diterapkan pembelajaran dengan *Artsteps*.

O2 = Nilai *Posttest* sebelum diterapkan pembelajaran dengan *Artsteps*.

Hasil evaluasi sebelum pembelajaran menggunakan *Artsteps* digunakan sebagai nilai *pretest*. Hasil evaluasi setelah pembelajaran menggunakan *Artsteps* digunakan sebagai nilai *posttest*.

Dalam analisis kelayakan produk, diperoleh dari hasil validasi ahli atau dosen terhadap media pengembangan berdasarkan kriteria pengembangan visual. Setelah data terkumpul, selanjutnya data dianalisis dengan mengubah skor dalam bentuk persen. Penelitian ini menggunakan presentase berskala 4 atau skala Likert,

instrumen kelayakan media yang dianalisis dengan rumus:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan :

NP = nilai persen yang dicari

R = skor mentah yang diperoleh

SM= skor maksimal ideal 100 + bilangan tetap

(sumber: Purwanto, 2012:102)

Hasil persentase data kelayakan kemudian dikonservasikan dengan kriteria di bawah ini:

Tabel Kriteria Validasi Ahli

Tabel 1. Kriteria Presentasi Kelayakan

Presentasi	Kriteria
86%-100%	Sangat layak
76%-85%	Layak
60%-75%	Cukup layak
<54%	Tidak layak

dianalisis untuk mengetahui keefektifan dari Media pembelajaran Berbasis Artsteps yang diujicobakan. Peneliti menggunakan skala Guttman, yang memiliki instrument berupa beberapa pernyataan opini tentang produk yang dihasilkan. Tanggapan guru dan siswa dapat diukur dengan skor 1 untuk jawab ya dan skor 0 untuk jawaban tidak (Sugiyono, 2013).

Tanggapan siswa telah diberi skor kemudian dianalisis dengan rumus

deskriptif presentase sebagai berikut (Kamelta, 2013):

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Angka presentase

F = Skor yang diperoleh

N = Skor keseluruhan

Hasil presentase kemudian dikonservasikan dengan kriteria sebagai berikut. (Purwanto, 2013).

Kriteria Hasil Presentase Keefektifan

Tabel 2. Kriteria Presentase Keefektifan

Presentase	Kriteria
$75\% \leq \text{nilai} < 100\%$	Sangat Efektif
$50\% \leq \text{nilai} < 75\%$	Efektif
$25\% \leq \text{nilai} < 50\%$	Cukup Efektif
$0 \leq \text{nilai} < 25\%$	Kurang efektif

Sementara untuk mengetahui peningkatan rata-rata hasil belajar menggunakan uji peningkatan rata-rata. Uji ini digunakan untuk mengetahui peningkatan rata-rata hasil belajar *pretest* dan *posttest* penggunaan Trainer Kit True Or False, hasil yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan analisis indeks gain. Untuk menghitung *N-Gain* dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimal ideal} - \text{skor pretest}}$$

Hasil *N-Gain* kemudian diklarifikasikan sesuai kriteria yang ditetapkan sebagai berikut:

- 1) Jika interval koefisien $N\text{-Gain} < 0,3$, maka termasuk dalam kriteria rendah.
- 2) Jika interval koefisien : $0,3 < N\text{-Gain} < 0,7$, maka termasuk dalam kriteria sedang.
- 3) Jika interval koefisien : $N\text{-Gain} \geq 0,7$, maka termasuk dalam kriteria tinggi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Potensi dan Masalah

Observasi awal yang peneliti lakukan yaitu terhadap peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Biting menunjukkan bahwa peserta didik kesulitan dalam mempelajari materi tentang alat musik tradisional disebabkan karena peserta didik beranggapan mempelajari alat musik tradisional merupakan sesuatu yang membosankan karena guru yang kurang kreasi untuk membahas materi alat musik tradisional.

Pengumpulan Data

Hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas IV SD Negeri 2 Biting, proses mengajar yang dilakukan guru kelas untuk mempelajari materi alat musik tradisional yaitu berdasarkan dari buku ajar dan juga menggunakan metode ceramah tanpa melibatkan interaksi dengan murid.

Guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran yang interaktif baik berbentuk aplikasi ataupun web karena keterbatasan sarana dan prasarana maupun keterampilan guru dalam pengoperasian media pembelajaran interaktif. Peserta didik pada kesehariannya sudah terbiasa dalam pengoperasian gawai kurang dimanfaatkan oleh guru untuk proses pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif.

Peneliti memiliki pertimbangan untuk melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi yang dapat

diakses siswa dengan gawai yang dimilikinya. Pada kelas IV SD Negeri 2 Biting sudah menggunakan Kurikulum Merdeka sehingga peneliti dapat menentukan materi pada muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila yaitu materi tentang Alat musik tradisional sesuai dengan hasil penilaian akhir semester peserta didik dengan presentase ketuntasan yaitu 40%.

Selanjutnya peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa angket kebutuhan guru dan peserta didik guna mengembangkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi.

Desain Produk

Peneliti hendak mendesain produk media pembelajaran berupa Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi *Artsteps* Muatan pembelajaran Seni Musik Kelas IV Fase B materi Alat Musik Tradisional. Produk tersebut merupakan media pembelajaran interaktif bermuatan materi macam-macam alat musik tradisional dan asal daerahnya yang sudah di kelompokkan sesuai daerah masing-masing dan juga kuis yang sudah tertera di dalam produk tersebut, dibuat dengan aplikasi *Artsteps* dan gambar alat musik yang disajikan diambil dari web dan juga melalui aplikasi *Picsart* lalu di sematkan di dalam aplikasi *Artsteps* dengan desain yang telah didesain.

Peserta didik dapat merasakan seperti di dalam pameran langsung dan dapat melihat gambar-gambar alat musik tradisional yang ada dalam media pembelajaran aplikasi *Artsteps*. Peserta didik juga dapat melihat deskripsi mengenai gambar alat musik tradisional dengan cara mengeklik gambar alat musik yang dimaksud sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahami materi alat musik tradisional dan dapat meningkatkan hasil belajar Seni Musik.

Proses awal menyusun tampilan *artsteps* yaitu dengan menyusun storyboard dengan

software CorelDraw X7. Dalam menyusun storyboard di software CorelDraw X7 ini peneliti mulai membuat kerangka media yang akan digunakan seperti penempatan tata letak dan tampilan media. Peneliti juga mengumpulkan gambar, teks dan animasi yang akan ditampilkan pada media pembelajaran. Dengan adanya storyboard ini akan memudahkan peneliti dalam menyusun media pada aplikasi artsteps.

Tahapan selanjutnya setelah membuat storyboard dan mengumpulkan konten yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran *artsteps* yaitu membuat tampilan awal yang menampilkan sisi depan dari pameran virtual. Dimana pada bagian ini terdapat petunjuk untuk memasuki pameran.



Gambar 1. Tampilan Awal Media *Artsteps*

Tampilan selanjutnya setelah memasuki pameran, terdapat teks mengenai pengertian dari alat musik tradisional. Pada awal pameran ini, peneliti juga menyisipkan gambar pendukung mengenai judul dari pameran virtual yang dikembangkan.



Gambar 2. Tampilan Teks Pengertian Alat Musik Tradisional



Gambar 3. Tampilan Pendukung

Tampilan media pembelajaran selanjutnya yaitu masuk pada tampilan inti. Tampilan inti terbagi menjadi 5 bagian yaitu Papua, Sulawesi, Sumatera, Kalimantan, Jawa. Pada tampilan Papua terdapat gambar dan penjelasan mengenai alat musik Krombi, Triton, Fuu, Tifa, Pikon, Guoto, Yi.



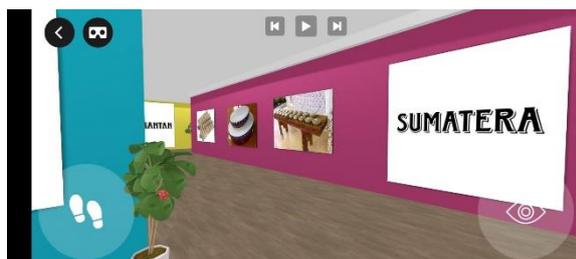
Gambar 4. Tampilan Inti Bagian Papua

Tampilan inti pada bagian kedua yaitu Sulawesi yang terdiri dari gambar dan penjelasan mengenai alat musik Dimba Nggowuno, Kolintang, Talindo, Jalapa, Ganda, Salude.



Gambar 5. Tampilan Inti Bagian Sulawesi

Tampilan inti pada bagian ketiga yaitu Sumatera. Pada bagian ini terdiri dari gambar dan penjelasan alat musik tradisional Arbab, Talempong, Rebana, Gendang Oku, Saluang, Doli-Doli.



Gambar 6. Tampilan Inti Bagian Sumatera

Tampilan inti pada bagian keempat yaitu Kalimantan. Pada bagian ini terdiri dari gambar dan penjelasan dari alat musik tradisional Ketipung, Sampe, Garantung, Jatung Utang, Katambung, Angkong, Sluding, Gambus.



Gambar 7. Tampilan Inti Bagian Kalimantan

Tampilan inti pada bagian kelima yaitu Jawa. Pada bagian ini terdapat gambar dan penjelasan mengenai alat musik tradisional Gendang, Kenong, Angklung, Gong, Bonang, Suling, Demung, Rebab.



Gambar 8. Tampilan Inti Bagian Jawa

Tampilan yang terakhir yaitu tampilan kuis. Kuis pada media pembelajaran ini terdiri dari tiga misi. Misi ini memiliki tujuan agar peserta didik dapat memahami dari materi yang telah disajikan dengan cara mengelilingi pameran virtual.



Gambar 9. Tampilan Kuis

Validasi Desain

Tahapan yang dilalui setelah mengembangkan produk media berbasis *Arsteps* yaitu memvalidasikan media tersebut kepada ahli media dan ahli materi guna mengetahui kelayakan dari produk media pembelajaran yang telah dikembangkan. Hasil dari uji validasi yang dilakukan oleh ahli media mendapatkan skor rata-rata 91 % yang termasuk pada kriteria sangat layak.

Tabel 3. Penilaian Ahli Media

Aspek yang dinilai	Presentase	kriteria
Tampilan	86,1%	Sangat Layak
Typografi	100%	Sangat Layak
Usability	96,7%	Sangat Layak
Pembelajaran	87,5%	Sangat Layak
Skor Total	91%	Sangat Layak

Hasil dari uji validasi oleh ahli materi mendapatkan skor 95,8 % yang termasuk pada kriteria sangat layak.

Tabel 4. Penilaian Ahli Materi

Aspek yang dinilai	Presentase	Kriteria
Aspek Media	94%	Sangat Layak
Aspek kesesuaian materi	100%	Sangat Layak
Skor Total	95,8%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil uji validasi oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis artsteps pada mata pelajaran seni musik kelas IV sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Uji Coba Awal

Uji coba awal pada penelitian ini yaitu dilakukan pada kelompok kecil. Uji coba ini dilakukan dengan sampel sebanyak 6 peserta didik dari kelas V, Pada tahap awal uji coba penelitian ini, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling non-random, di mana kami menentukan jumlah sampel yang akan diselidiki. Proses pemilihan sampel ini memperhitungkan beberapa faktor yang sesuai dengan kriteria yang diinginkan. (Sugiyono, 2013).

Peneliti memilih 2 peserta didik dengan peringkat terbaik, 2 peserta didik dengan peringkat menengah, dan 2 peserta didik dengan peringkat terendah Berdasarkan hasil belajar siswa. Tujuannya yaitu agar uji coba produk dapat dilakukan secara seimbang dan mencakup berbagai peringkat siswa, yaitu peringkat terendah, peringkat menengah, dan peringkat terbaik.

Langkah uji coba yang pertama yaitu mengerjakan soal pretes tentang Lt musik tradisional da nasal daerahnya yang dilakukan oleh peserta didik sebelum mereka menggunakan produk berupa media pembelajaran digital berbasis aplikasi *Artsteps* dengan tujuan untuk untuk mengetahui pengetahuan siswa tentang alat musik tradisional dan asal daerahnya. Langkah selanjutnya yaitu melakukan kegiatan pembelajaran tentang alat musik tradisional dan asal daerahnya dengan menggunakan media pembelajaran digital berbasis aplikasi *Arsteps*. Langkah ketiga uji coba ini yaitu peserta didik diberikan soal postes tentang alat musik tradisional dan asal daerahnya untuk dikerjakan.

Selanjutnya yaitu analisis data *pretest* dan *posttest* menggunakan rumus *N-Gain* untuk mengetahui peningkatan peserta didik dan keefektifan produk. Hasil nilai *N-Gain* yang diperoleh sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{80,3 - 59,3}{100 - 59,3} = 0,573$$

Tabel 5. Hasil Uji Coba Awal

Data	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Rata-rata	59,3	80,3
<i>N-Gain</i>	0,573	
<i>N-Gain (%)</i>	57,3%	
Kategori	Sedang	
Tafsiran Eektivitas	Efektif	

Produk dikatakan sudah cukup efektif dikarenakan nilai *N-Gain* yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* yaitu sebesar 0,573 yang masuk dalam kategori sedang kemudian diubah menjadi presentase yaitu sebesar 57,3% yang masuk kedalam

kategori efektif. Kemudian hasil dari angket tanggapan produk yaitu sebesar 92,7% yang dapat diartikan sangat praktis untuk dioperasikan.

Uji Coba Pemakaian

Media pembelajaran *Arsteps* telah diuji coba pada kelompok kecil dan menunjukkan peningkatan kategori sedang. Hasil evaluasi efektivitas menunjukkan bahwa produk ini cukup efektif dan praktis. Tahap berikutnya adalah menguji produk ini pada kelompok yang lebih besar, yang terdiri dari 25 peserta didik dari kelas IV SD N 2 Biting. Pengambilan sampel pada uji coba ini menggunakan metode jenuh, di mana semua anggota populasi dalam penelitian diikutsertakan sebagai sampel. (sugiyono,2018).

Langkah-langkah uji coba pemakaian produk sama dengan uji coba awal. Tahap yang pertama yaitu peserta didik diberikan soal *pretest* tentang alat musik tradisional untuk dikerjakan, tahap selanjutnya yaitu proses pembelajaran dengan menggunakan produk berupa media pembelajaran Aplikasi *Artsteps*, setelah melakukan pembelajaran, siswa diminta untuk mengerjakan soal *posttest* tentang alat musik tradisional dan asal daerahnya.

Uji *N-Gain* dilakukan pada penghitungan data *pretest* dan *posttest* pada uji coba pemakaian pada kelompok besar. Dengan hasil uji yang didapat sebagai berikut :

$$N - Gain = \frac{83,5 - 44,6}{100 - 44,6}$$
$$= 0,70$$

Table 6. Hasil Uji Pemakaian

Data	Pretest	Posttest
Rata-rata	44,6	83,5
<i>N-Gain</i>	0,702	
<i>N-Gain</i> (%)	70,2%	
Kriteria	Tinggi	
Tafsiran Efektivitas	Efektif	

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil *N-Gain* tersebut yaitu dengan hasil 0,702 dapat dikategorikan kedalam kriteria tinggi. Selanjutnya nilai tersebut diubah bentuk ke dalam presentase sehingga menjadi 70,2% yang masuk kedalam kategori efektif.

4. KESIMPULAN

Simpulan

Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi *artsteps* pada muatan pembelajaran seni musik kelas 4 Fase B materi alat musik tradisional dan asal daerahnya merupakan produk yang layak dan efektif digunakan dalam muatan pembelajaran seni musik terutama pada materi alat musik tradisional. Hasil penelitian tersebut didasarkan pada : (1) nilai yang didapat dari validasi ahli media sebesar 91% dan validasi ahli materi sebesar 95,8%; (2) hasil keefektifan media pembelajaran berbasis aplikasi *artsteps* melalui *pretest* dan post test diperoleh nilai *N-Gain* sebesar 0,702 yang termasuk pada kategori tinggi. Dan presentase *N-Gain* sebesar 70,2 % menunjukkan produk media pembelajaran berbasis aplikasi *artsteps* efektif digunakan.

Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, saran yang dapat diberikan yaitu diharapkan dengan adanya penelitian mengenai media pembelajaran berbasis aplikasi *artsteps* ini memberikan informasi kepada pembaca dan dapat dimanfaatkan untuk penelitian selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik, dan bermakna bagi peserta didik dan pengajar dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Alfarizi, M., & Yugopuspito, P. (2020). Pengembangan Museum Virtual Reality Berbasis Inkuiri Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan*, 21(2), 94–103. <https://doi.org/10.33830/jp.v21i2.974.2020>
- [2] Ali, M., & Asrori, M. (2014). *Metodologi dan Aplikasi Riset Pendidikan*. Bumi Aksara.
- [3] Hidayati, K. H., & Nafiiyah, N. N. (2017). Aplikasi Alat Musik Tradisional Gamelan Jawa Berbasis Android. *Jurnal Teknik*, 9(1), 10. <https://doi.org/10.30736/teknika.v9i1.3>
- [4] Kamelta, E. (2013). Pemanfaatan Internet Oleh Mahasiswa Jurusan Teknik Sipil Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang. *Jurnal CIVED*, 4.
- [5] Kurniawati, S. D. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Pameran Online Berbasis Artsteps Untuk Pembelajaran IPA pada Materi Cahaya Kelas VIII*.
- [6] Purwanto, N. (2013). *Evaluasi Pengajaran*. Remaja Rosdakarya.
- [7] Saputra, F. E., Sasmito, A. P., & Wahid, A. (2021). *Jawa Timur Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android*. 5(2).
- [8] Siti Anisah, A., Sapriya, Hakam, K. A., & Syaodih, E. (2021). Perkembangan Sosial, Emosi, Moral Anak dan Implikasinya Terhadap Pembentukan Sikap Sosial Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(1), 69–80. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i1.262>
- [9] Sugiarto, E. (2013). Nilai-Nilai Karakter Dalam Pembelajaran Apresiasi Seni Berbasis Multikultural. *Sabda : Jurnal Kajian Kebudayaan*, 8(1), 52. <https://doi.org/10.14710/sabda.v8i1.13241>
- [10] Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*.
- [11] Sundari, R., & Rahmalia, D. R. (2022). *Artsteps.com: Inovasi Pameran Virtual Karya Seni Rupa*. *Al-Irsyad*, 4(5), 79. <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>
- [12] Sutardi, T. (2007). *Antropologi: Mengungkap Kebudayaan Daerah*. PT. Setia purna inves.
- [13] Tjahyanti, L. P. A. S., & Setiawan, G. D. (2019). Kata kunci: media pembelajaran, anak tunarungu, web. *Jurnal Pendidikan*, 06(3), 44–57.