

Volume 12, Nomor 3, 2024

e-JIPSD DOI: <http://dx.doi.org/10.24036/e-jipsd.v12i3>

Pengembangan Bahan Ajar Ragam Lagu Bermultimedia Menggunakan Model Project-Based Learning di Kelas IV Sekolah Dasar

Windy Anisa Arzul ¹⁾, Desyandri ²⁾

¹⁻²⁾ Universitas Negeri Padang, Kota Padang, Indonesia

E-mail: 1105.anisa@gmail.com ¹⁾, desyandri@fip.unp.ac.id ²⁾

ARTICLE INFO

Article history:

Received : 21-05-2024

Revised : 26-05-2024

Accepted : 29-05-2024

Published : 02-06-2024

ABSTRACT

This research is motivated by the fact that there is a lack of innovation in teaching materials that use technology in Music Arts in class IV elementary schools. This research aims to produce multimedia-assisted teaching materials using the Project Based Learning (PjBL) model with a Blended Learning system that is valid, practical and effective for application to the learning process. The type of research used is development research (R&D) with the ADDIE model which consists of five stages: analysis, design, development, implementation and evaluation. The subjects of this research were class IV student students at SDN 14 Tanjung Beringin, Pasaman Regency. Data from this research were obtained from validation sheets, practicality sheets and pretest-posttest scores. The results of the validation sheet for material experts were 89.58%, language experts 100%, and media experts 90.62% in the very valid category. Meanwhile, the teacher response practicality sheet was 98% and the student response sheet was 100% with very practical categories. The use of multimedia-assisted teaching materials increases student learning outcomes based on pretest-posttest scores from 74% to 94%. Thus, it can be concluded that multimedia-assisted teaching materials are very valid and very practical to use during the learning process.

Keywords:

Project Based Learning

Teaching Materials

Multimedia

Music Learning

Elementary School

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan kenyataan bahwa kurangnya inovasi terhadap bahan ajar yang menggunakan teknologi pada Seni Musik di kelas IV Sekolah Dasar. Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan bahan ajar berbantuan multimedia menggunakan model Project Based Learning (PjBL) dengan sistem Blended Learning yang valid, praktis, dan efektif untuk diterapkan pada proses pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan ialah penelitian pengembangan (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Subjek dari penelitian ini ialah peserta didik kelas IV SDN 14 Tanjung Beringin Kabupaten Pasaman. Data dari penelitian ini diperoleh dari lembar validasi, lembar praktikalitas dan nilai *pretest-posttest*. Hasil lembar validasi ahli materi 89,58%, ahli bahasa 100%, dan ahli media 90,62% dengan kategori sangat valid. Sedangkan lembar praktikalitas respon guru 98% dan respon peserta didik 100% dengan kategori sangat praktis. Penggunaan bahan ajar berbantuan multimedia meningkatkan hasil belajar peserta didik berdasarkan nilai *pretest-posttest* dari 74% menjadi 94%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbantuan multimedia sangat valid dan sangat praktis digunakan saat proses pembelajaran.

Corresponding Email: 1105.anisa@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Teknologi memiliki pengaruh yang sangat besar pada kehidupan sehari-hari manusia, perkembangan teknologi telah mengubah cara kita berkomunikasi, bekerja, belajar, bermain, dan menjalani kehidupan sehari-hari kita. Pada abad ke-21, penggunaan teknologi dalam pendidikan telah menjadi kebutuhan penting. Teknologi digunakan sebagai cara untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran saat ini (Hanifah Salsabila et al., 2020). Perkembangan teknologi yang semakin pesat menuntut guru untuk andil dalam perubahan yang terjadi. Untuk itu dibutuhkan pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif menggunakan teknologi sebagai pembaharuan dalam mengajar yang dapat digunakan oleh guru dan peserta didik. Pembaharuan dan pelaksanaan proses pembelajaran yang menarik menjadi tujuan bagi seorang pendidik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Negeri & Id Zuardi, 2019). Dengan hadirnya inovasi terhadap perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan, sebagaimana yang kita ketahui peserta didik lebih tertarik terhadap pembelajaran yang interaktif seperti adanya animasi, gambar, video, suara, kuis, *games*, dan lainnya. Maka dari itu, apabila mencantumkan teknologi dalam proses pembelajaran, peserta didik akan lebih mudah memahami dan meningkatkan daya ingat terhadap penyajian materi yang ada dalam proses pembelajaran.

Inti dari pendidikan itu ialah kurikulum, yang mencakup perumusan tujuan dan menentukan arah kemana peserta didik akan dibimbing serta diarahkan (Purnamasari et al., 2018). Kurikulum merdeka lebih fleksibel dan berpusat pada materi pokok serta mengembangkan kepribadian dan kemampuan siswa (Jusuf & Sobari, 2022). Kurikulum merdeka relevan dengan pembelajaran abad-21 yang mana pembelajaran di fokuskan pada pengetahuan, tetapi juga menekankan pada aspek karakter, penguasaan literasi, keterampilan, dan teknologi (Inayati, 2022). Pada kurikulum merdeka ini guru bisa mengimplementasikan penggunaan teknologi yang mengacu kepada *Technological Pedagogic Content Knowledge* (TPACK). Dengan menggunakan teknologi dalam pembelajaran, dapat memberikan pengalaman yang bermakna dan tentunya memotivasi peserta didik dalam belajar.

Kurikulum merdeka mencakup berbagai topik pembelajaran seni budaya, termasuk seni rupa, seni musik, seni tari, dan seni teater. Guru diberi kebebasan untuk memilih materi mana yang akan diajarkan kepada siswa mereka sesuai dengan minat dan kemampuan mereka. (Misliza & Mansurdin, 2024). Pendidikan Seni Musik adalah salah satu mata pelajaran yang menuntut keterampilan seorang guru dalam mengorganisasi materi pembelajaran dan memberikan demonstrasi permainan lagu dan musik, serta menuntut kreativitas anak dalam belajar dan bermain musik. Pendidikan seni musik mengajarkan peserta didik untuk berpikir dan bekerja secara artistik-estetik, menjadi kreatif, menghargai kebhinekaan dunia, mendapatkan kesejahteraan fisik, mental (psikologis), dan rohani. Pada akhirnya, ini akan berdampak pada kehidupan manusia diri sendiri dan orang lain melalui proses pembelajaran yang terus menerus (Pranoto, 2021).

Kesuksesan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran bergantung pada wawasan, pengetahuan, pemahaman, dan tingkat kreativitasnya dalam mengelola bahan ajar. Semakin lengkap bahan ajar yang disiapkan, semakin baik pembelajaran (Muthaharoh et al., 2019). Bahan ajar

1000

merupakan segala sesuatu yang berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap yang disusun secara sistematis dan harus dikuasai oleh peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran (Sari et al., 2017). Didalam bahan ajar terdapat jabaran materi mengenai ilmu pengetahuan, praktik, dan teori yang digunakan oleh guru dan peserta didik agar mudah guna memahami sejumlah materi atau pokok bahasan tertentu yang sudah ditetapkan oleh kurikulum (Kusumawati & Mawardi, 2021).

Peneliti telah melakukan studi pendahuluan di tiga sekolah dasar yaitu di SDN 10 Pauh, SDN 14 Tanjung Beringin, dan SDN 22 Kampung Taji Kabupaten Pasaman. Dengan pengisian kuisioner oleh guru kelas IV dan peserta didik serta melakukan observasi dan wawancara pada ketiga sekolah tersebut. Namun kenyataannya pada pembelajaran di kelas, bahan ajar yang disediakan guru terpaku pada buku paket dan sesekali menampilkan video pembelajaran yang sudah ada di *youtube* saja. Hal ini menyebabkan pemaparan materi menjadi monoton dan tidak menarik yang membuat peserta didik kurang berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan guru belum adanya inovasi terhadap bahan ajar yang menggunakan teknologi dan guru juga belum memiliki kemampuan untuk membuat bahan ajar berupa multimedia, sehingga membuat peserta didik menjadi kurang aktif dan kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Melihat kondisi tersebut, perlu dicarikan solusi alternatifnya agar kendala yang dialami peserta didik maupun guru dapat diatasi maka diperlukan bahan ajar yang menarik dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi sehingga dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan bagi peserta didik. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan sebuah inovasi dalam pembelajaran dengan bahan ajar multimedia menggunakan teknologi yaitu berupa aplikasi yang bisa diakses dilaptop dan *andorid*. *Software* yang digunakan untuk membuat aplikasi bahan ajar multimedia yaitu *Adobe Illustrator* dan *Adobe Animate CC*. *Adobe Animate CC* adalah software yang memiliki banyak fungsi, seperti pada pembuatan animasi, media interaktif, game, dan aplikasi berbasis multimedia lainnya (Pradana & Nita, 2019).

Bahan ajar multimedia merupakan teknologi yang menyampaikan materi pembelajaran dengan menggabungkan berbagai media seperti teks, musik, gambar, animasi dan sebagainya untuk menghasilkan satu media yang menarik. Keunggulan bahan ajar multimedia dibandingkan dengan media lainnya adalah dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, memungkinkan siswa untuk belajar mandiri, interaktif, meningkatkan daya ingatan peserta didik, serta lebih efesien dan efektif.

Dalam bidang seni, model pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu model pembelajaran berbasis proyek, karena dalam pembelajaran peserta didik dapat bekerja sendiri maupun berkelompok untuk menghasilkan suatu produk yang dapat meningkatkan kreativitas peserta didik. Model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* memiliki banyak keuntungan seperti membuat pengalaman belajar peserta didik lebih menarik sehingga meningkatkan kreativitas peserta didik saat pelajaran proyek. Penerapan Project Based Learning (PjBL) menjadi opsi inovatif bagi para guru dalam menciptakan pengalaman belajar yang kreatif (Harahap, 2024). Dengan demikian penerapan

model pembelajaran berbasis proyek ini membuat peserta didik menjadi lebih kreatif dan siap untuk menghadapi masalah di lapangan (Rahman & Ningrum, 2017).

Sehingga pendidik perlu menggunakan sistem *blended learning* yang mengombinasikan pembelajaran langsung, dan pembelajaran tidak langsung atau pembelajaran berbasis online yakni menggunakan teknologi berupa: teknologi audio, teknologi audio visual, teknologi komputer, dan teknologi pembelajaran berbasis mobile (Idris, 2011). Dalam sistem ini, peserta didik diharapkan memiliki kemampuan mandiri dalam proses belajar, sementara pendidik tetap bertanggung jawab untuk mengontrol dan mengawasi peserta didik baik dalam pembelajaran menggunakan media maupun saat mengerjakan project (Ketut Darma et al., 2021).

(Marcellyna et al., 2021) melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif *Adobe Flash* di Kelas IV Sekolah Dasar” memiliki perbedaan dengan penelitian dari software yang digunakan untuk membuat bahan ajar multimedia, mata pelajaran serta materi yang digunakan, dan subjek penelitian. Selanjutnya, penelitian oleh (Ismail et al., 2021) dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Model PJBL di Sekolah Dasar” juga memiliki perbedaan dengan penelitian peneliti dari jenis bahan ajar, model pengembangan penelitian, mata pelajaran, dan subjek penelitian. Adapun penelitian oleh Indah Kusumadewi (2019) yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Buku Seni Rupa Untuk Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan sebagai Bahan Ajar Dalam Pembelajaran” juga memiliki perbedaan yaitu penelitian ini mengembangkan bahan ajar cetak berupa buku pembelajaran seni rupa, sedangkan bahan ajar yang peneliti kembangkan ialah bahan ajar multimedia yang bisa digunakan dilaptop/*android* dan berfokus pada pembelajaran seni musik.

Dari paparan diatas, guru terpaku pada bahan ajar cetak buku guru saja yang dapat menyebabkan pemaparan materi menjadi monoton dan tidak menarik yang membuat peserta didik kurang berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan adanya keterbaruan pada pengembangan bahan ajar bermultimedia yang dilakukan oleh peneliti ini, peserta didik lebih tertarik dan suka terhadap pembelajaran yang interaktif karena bahan ajar multimedia ini sudah mencakup semua media seperti adanya animasi, gambar, suara, kuis, fitur bernyanyi yang disatukan menjadi sebuah aplikasi yang menarik dan menyenangkan yang bisa digunakan dilaptop atau *android*.

2. METODE PENELITIAN

2.1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam mengembangkan bahan ajar berbantuan multimedia ini adalah *Research and Development* (R&D). *Research and Development* merupakan langkah langkah untuk mengembangkan suatu produk yang telah ada sehingga dapat dipertanggung jawabkan (Ilmiah & Grafis, 2019). Model pengembangan yang peneliti gunakan yaitu model ADDIE karena tahap pengembangan lebih tepat dan sistematis, serta mudah dipahami dalam mengembangkan bahan ajar berbantuan multimedia. Terdapat lima tahap dalam model pengembangan ADDIE, yaitu: 1) analisis

(*analysis*), 2) perancangan (*design*), 3) pengembangan (*development*), 4) implementasi (*implementation*), 5) evaluasi (*evaluation*) (Pratiwi et al., 2019).

2.2. Presedur Penelitian

2.2.1. Analysis (Analisis)

Pada tahap ini, analisis yang dilakukan adalah analisis kebutuhan guru dan peserta didik, analisis kurikulum, dan analisis karakteristik peserta didik berdasarkan data observasi, wawancara, dan pengisian angket.

2.2.2. Design (Perancangan)

Pada tahap ini, peneliti membuat konsep bahan ajar berbantuan multimedia yang akan dikembangkan sesuai dengan analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Desain bahan ajar berbantuan multimedia akan disesuaikan dengan kebutuhan yang didapatkan saat tahapan analisis.

2.2.3. Development (Pengembangan)

Pada tahap ini, peneliti akan melakukan pengembangan dari permasalahan yang telah dianalisis sebelumnya untuk meningkatkan kualitas produk yakni bahan ajar berbantuan multimedia sesuai dengan permasalahan yang ada, dengan melakukan uji validasi bahan ajar berbantuan multimedia oleh validator ahli materi, bahasa, dan media untuk melihat valid/layaknya produk yang dikembangkan.

2.2.4. Implementation (Implementasi)

Setelah dilakukan uji validitas oleh validator dan produk sudah direvisi yang sudah disesuaikan dengan saran dari validator, maka tahap selanjutnya yaitu pengimplementasian dari produk yang dibuat. Pada tahap ini dilihat praktikalitas produk yaitu dengan menilai apakah produk sudah memiliki kemudahan pada saat digunakan oleh guru dan peserta didik.

2.2.5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap terakhir adalah mengevaluasi produk hasil pengembangan untuk mengetahui efektivitas produk, apakah produk bahan ajar berbantuan multimedia ini efektif dipakai atau tidak dalam proses pembelajaran.

2.3. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

Pada penelitian pengembangan ini peneliti mengumpulkan data dengan teknik observasi, dan wawancara untuk mengumpulkan masalah dan temuan awal. Selanjutnya instrumen pengumpulan data berupa angket validasi produk oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Instrumen pengumpulan data berupa angket praktikalitas produk oleh guru dan peserta didik dan data nilai *pretest-posttest* peserta didik.

2.4. Teknik Analisis Data

Analisis data bertujuan untuk menjelaskan data uji coba sehingga dapat dipahami dan di analisis data sebagai dasar untuk melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan. Hasil data yang

diperoleh dari analisis bahan ajar berbantuan multimedia, dianalisis melalui penggunaan skala Likert. Penilaian untuk setiap kategori, yang disajikan dalam tabel berikut:

2.4.1. Analisis Data Validitas

Tabel 1. Skala Angket Validitas

Kategori	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang	1

Sumber: Modifikasi Hendri, Handika, Kenedi, & Ramadhani (2021)

Menurut Purwanto (Yana Riza et al., 2020) persentase data pada validasi produk dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

- P = Angka persentase data angket
f = Jumlah skor yang diperoleh
n = Jumlah skor maksimum

Menurut Riduwan (dalam Pebriani & Zainil, 2022) rumus ini dapat digunakan untuk menghitung perhitungan nilai akhir hasil validitas, sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

- \bar{x} = Rerata
 $\sum x_i$ = Jumlah nilai setiap validator
n = Jumlah validator

Untuk menentukan tingkat kevalidan, hasil presentasi validasi materi pelajaran dapat dikelompokkan menurut skala likert dan diklasifikasikan sesuai dengan kriteria berikut:

Tabel 2. Kriteria Validitas

Penilaian (%)	Kategori
81,0% - 100,0%	Sanagat Valid
61,0% - 80,9%	Valid
41,0% - 60,9%	Kurang Valid
21,0% - 40,9%	Tidak Valid

Sumber: Modifikasi Zainil dan Masniladevi (2019)

2.4.2. Analisis Data Praktikalitas

Data yang diperoleh dari angket respon guru dan peserta didik dianalisis dengan menggunakan rubrik yang dimodifikasi oleh Arikunto dalam (Rachman et al., 2023) sebagai berikut:

Tabel 3. Skala Angket Praktikalitas

Kategori	Skor
Sangat Setuju/Sangat Baik	4
Setuju/Baik	3
Kurang Setuju /Kurang Baik	2
Tidak Setuju/Tidak Baik	1

Sumber: Modifikasi Mardatila & Ahmad (2023)

Rumus ini dapat digunakan untuk menghitung tingkat persentase kepraktikalitas dari angket respon guru dan siswa dengan rumus yang dimodifikasi oleh Purwanto (dalam Azlina dan Zainil, 2021) sebagai berikut:

$$\text{Nilai Praktikalitas} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Kategori praktikalitas multimedia yang didapatkan berdasarkan nilai akhir dapat terlihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Kriteria Praktikalitas

Interval	Kategori
> 75% - 100%	Sanagat Praktis
> 50% - 75%	Praktis
> 25% - 50%	Kurang Praktis
0% - 25%	Tidak Praktis

Sumber: Modifikasi Putri dan Reinita (2022)

2.4.3. Analisis Data Efektivitas

Metode analisis data untuk efektivitas bahan ajar berbantuan multimedia ini adalah dengan mengukur seberapa baik target tercapai dari awal tes kemampuan awal hingga hasil belajar setelah perlakuan. Sebelumnya dilakukan *pretest*, setelah menggunakan bahan ajar berbantuan multimedia maka akan dilakukan *posttest* untuk melihat efektivitas dari bahan ajar berbantuan multimedia yang dikembangkan.

Uji gain ternormalisasi (N-Gain) dilakukan untuk mengetahui apakah kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik setelah perlakuan meningkat. Menghitung skor N-Gain yang dinormalisasikan dengan menggunakan rumus yang diberikan oleh Archambault (2018), yaitu:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pretest}} \times 100\%$$

Hasil perhitungan gain ternormalisasi selanjutnya diinterpretasikan berdasarkan tabel interpretasi N-Gain sebagai berikut:

Tabel 5. Kriteria Efektivitas

Interval	Kategori
100% - 71%	Tinggi
70% - 31%	Sedang
30% - 1%	Rendah

Sumber: Hake (1999)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang peneliti lakukan terlihat bahwa proses pengembangan bahan ajar bermultimedia pada pembelajaran seni musik di kelas IV Sekolah Dasar diterapkan dalam penelitian ini sesuai dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu yang pertama tahap *analysis* (analisis), kedua tahap *design* (desain), ketiga tahap *development* (pengembangan), keempat tahap *implementation* (implementasi) dan kelima tahap *evaluation* (evaluasi).

3.1. Tahap Analisis (*Analysis*)

3.1.1. Analisis Kebutuhan

Tahap pertama analisis yang peneliti lakukan adalah analisis kebutuhan. Peneliti melakukan analisis kebutuhan di SDN 10 Pauh, SDN 14 Tanjung Beringin, dan SDN 22 Kampung Taji. Analisis kebutuhan ini untuk mengetahui kebutuhan bahan ajar pada kurikulum merdeka di kelas IV Sekolah Dasar dengan melakukan observasi dan pengisian angket oleh guru dan peserta didik.

Hasil analisis kebutuhan bahan ajar yang peneliti temukan yaitu: (a) Guru jarang menggunakan bahan ajar berbasis IT dalam pembelajaran, karena guru hanya terfokus pada buku yang ada. Namun ada sesekali guru menampilkan video pembelajaran yang diambil dari *youtube* dan belum melibatkan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran. (b) Peserta didik membutuhkan bahan ajar berbasis IT yang menarik dan menyenangkan sesuai perkembangan zaman yang mampu membangun suasana di kelas agar tidak bosan dan bisa meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, peneliti menganggap perlu dikembangkan bahan ajar berbasis IT terbaru dengan menggabungkan semua media sesuai dengan perkembangan zaman yang mampu memotivasi peserta didik dalam pembelajaran dikelas maupun secara mandiri dirumah. Peneliti memilih mengembangkan bahan ajar berbantuan multimedia yang sesuai dengan kebutuhan diatas.

3.1.2. Analisis Kurikulum

Kurikulum yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar ini adalah kurikulum merdeka. Tujuan dari analisis kurikulum ini adalah untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang desain bahan ajar yang tepat untuk digunakan dalam kurikulum merdeka. Peneliti melakukan analisis kurikulum pada mata pelajaran seni musik Unit 3 Dinamika dan Ragam Lagu, pembelajaran 3 Ragam Lagu di kelas IV Sekolah Dasar, sebelum mengembangkan bahan ajar berbantuan multimedia ini.

3.1.3. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Instrumen untuk analisis karakteristik peserta didik menggunakan angket yang diambil dari seluruh peserta didik. Peneliti melakukan analisis karakteristik peserta didik melalui pengamatan dengan wali kelas IV lalu melakukan kegiatan observasi untuk pengambilan data angket. Dari hasil observasi dapat diketahui bahwa karakter peserta didik memiliki perbedaan, peserta didik kelas IV menyukai dan menyenangi pembelajaran yang melibatkan IT, menggunakan proyektor, memiliki animasi bergerak, memiliki suara dana gambar yang konkret terhadap materi yang diajarkan, tentunya hal ini menjadi salah satu alasan mengapa peneliti mengambil judul penelitian ini.

3.2. Tahap Perencanaan (*Design*)

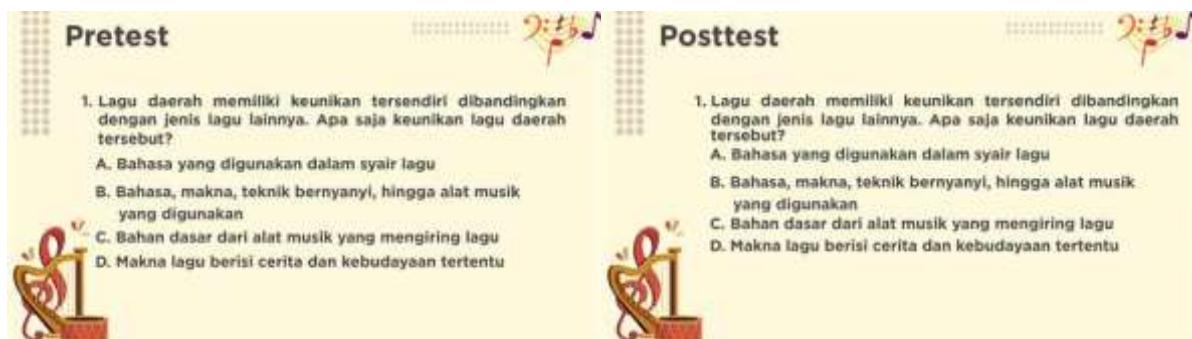
Pada tahap ini peneliti mulai merancang bahan ajar berbantuan multimedia pada materi ragam lagu di kelas IV Sekolah Dasar. Dengan langkah kegiatan sebagai berikut: (1) Menentukan Software yang Digunakan, (2) Menyusun Perangkat Pembelajaran, (3) Membuat Rancangan Awal



Gambar 1. Cover dan Petunjuk Penggunaan



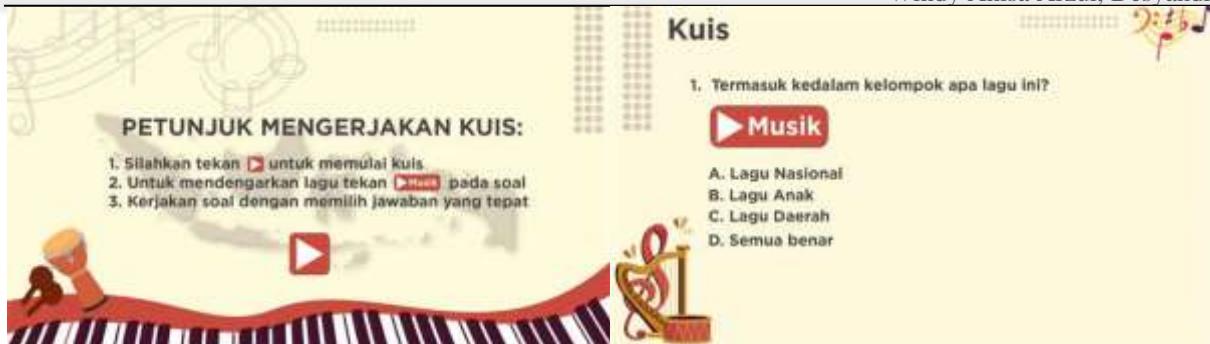
Gambar 2. Biodata Pengembang dan Capaian Pembelajaran



Gambar 3. Soal Pretest dan Soal Posttest



Gambar 4. Materi



Gambar 5. Petunjuk Kuis dan Soal Kuis

3.3. Tahap Perancangan (*Development*)

Tahap ini merupakan tahap mengembangkan bahan ajar multimedia yang telah dibuat. Perangkat/bahan pembelajaran perlu dilakukan uji validitas untuk menjamin kualitasnya (Putra & Syarifuddin, 2018). Tahap ini juga meliputi validasi media oleh para ahli, yaitu materi, bahasa, dan media. Kemudian, dilakukan revisi sesuai dengan saran perbaikan dan komentar para ahli tersebut. Adapun hasil validitas yang telah dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Validasi

No	Validator	Percentase	Kategori
1	Ahli Materi	89,58%	Sangat Valid
2	Ahli Bahasa	100%	Sangat Valid
3	Ahli Media	90,62%	Sangat Valid
Rata-rata Keseluruhan		93,4%	Sangat Valid

3.4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi, bahan ajar berbantuan multimedia yang sudah divalidasi dapat diterapkan pada subjek penelitian yaitu peserta didik kelas IV SDN 14 Tanjung Beringin Kabupaten Pasaman sebanyak 25 orang. Setelah bahan ajar berbantuan multimedia digunakan, selanjutnya pengisian angket praktikalitas respon guru dan respon peserta didik. Praktikalitas adalah tingkat keterpakaian dan tingkat keterlaksanaan bahan ajar (Yanti Hilman & Ariani, 2022). Hasil angket praktikalitas dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Praktikalitas Respon Guru

SDN 14 Tanjung Beringin	Jumlah Skor	Percentase	Rata-rata
	48	100%	Sangat Praktis

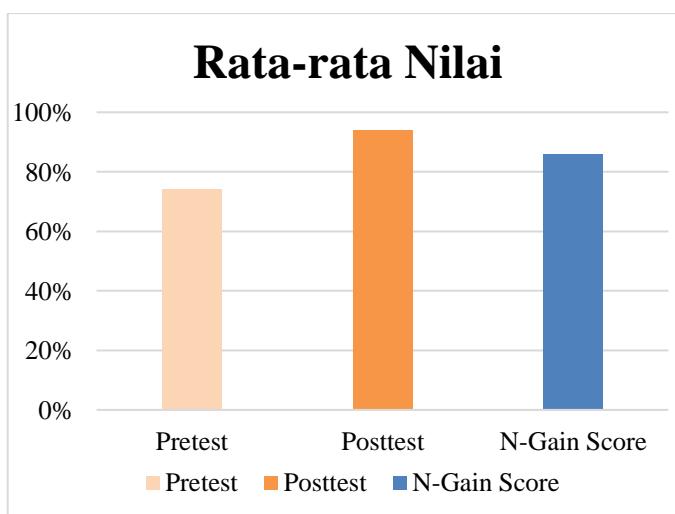
Tabel 8. Hasil Praktikalitas Respon Peserta Didik

SDN 14 Tanjung Beringin	Jumlah Skor	Percentase	Rata-rata
	1184	98,6%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel praktikalitas respon guru dan peserta didik, bahan ajar berbantuan multimedia yang telah dikembangkan dinilai sangat praktis dengan persentase kategori pertama 76%-100% untuk tingkat praktikalitas.

3.5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi adalah tahap akhir dalam pelaksanaan penelitian. Selanjutnya melakukan uji keefektivitasan bahan ajar berbantuan multimedia melalui nilai *pretest-posttest* yang dikerjakan peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar berbantuan multimedia yang dikembangkan. Menurut Miarso (Rohmawati, 2015) salah satu standar untuk kualitas pendidikan adalah efektivitas pembelajaran, yang biasanya diukur dengan mencapai tujuan berdasarkan hasil belajar peserta didik. Hasil uji keefektivitasan bahan ajar berbantuan multimedia dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 6. Grafik Nilai Pretest-Posttest dan N-Gain Score

Berdasarkan grafik tersebut, dapat dilihat bahwa bahan ajar berbantuan multimedia ini memperoleh peningkatan hasil belajar peserta didik dengan nilai *pretest* 74% lalu nilai *posttest* meningkat menjadi 94% dengan soal yang sama. Berdasarkan uji N-Gain Score memperoleh persentase 86% dikatakan “sangat efektif” yaitu termasuk kategori pertama persentase 81%-100%.

4. SIMPULAN

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan hasil penelitian “Pengembangan Bahan Ajar Ragam Lagu Bermultimedia Menggunakan Model PjBL Sistem *Blended Learning* di kelas IV SD” sudah dinyatakan sangat valid oleh ketiga validator, mendapatkan nilai sangat praktis dari respon guru dan peserta didik, dan sangat efektif untuk digunakan. Dengan demikian pengembangan bahan ajar bermultimedia menghasilkan produk bahan ajar yang valid, praktis dan efektif sehingga layak digunakan. Bahan ajar ragam lagu bermultimedia yang dikembangkan dapat diakses pada tautan link berikut ini:

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada bapak Dr. Desyandri, M. Pd, atas bimbingan, motivasi, nasihat, arahan, dan masukan yang berharga dalam menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih kepada ibu Vivi Anggraini, M. Pd, bapak Dr. Adrias, M. Pd, dan bapak Atri Waldi, M.Pd. sebagai validator ahli materi, bahasa, dan media yang telah memberikan arahan, masukan, serta saran dalam kesempurnaan produk bahan ajar peneliti. Serta terimakasih kepada ibu Laili Zahara, S.Pd., seluruh guri dan peserta didik kelas IV yang mendukung penelitian ini. Tidak lupa terimakasih kepada orang tua dan keluarga besar yang selalu mendukung, memberikan dorongan, semangat, nasihat serta melengkapi dan memberikan dukungan yang tak terhingga.

DAFTAR RUJUKAN

- Hanifah Salsabila, U., Mega Lestari, W., Habibah, R., Andaresta, O., Yulianingsih, D., & Ahmad Dahlan, U. (2020). *Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19* (Vol. 2, Issue 2).
- Harahap, A. P. K. (2024). Dengan Model Pembelajaran Project Based Learning. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 1(3), 149–154. <https://doi.org/10.61722/jirs.v1i3.546>
- Idris, H. (2011). *Pembelajaran Model Blended Learning*.
- Ilmiah, J., & Grafis, K. (2019). *Perancangan Media Promosi Produk Unggulan UKM Kendal Berbasis Web dengan Metode R&D*. 12(2), 13–20. <http://jurnal.stekom.ac.id/index.php/pixelpage13>
- Inayati, U. (2022). *Konsep dan Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Abad-21 di SD/MI*.
- Ismail, R., Rifma, R., & Fitria, Y. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Model PJBL di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 958–965. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.808>
- Jusuf, H., & Sobari, A. (2022). Pembelajaran Paradigma Baru Kurikulum Merdeka Pada Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(2), 185–194. <https://doi.org/10.31599/jabdimas.v5i2.1360>
- Ketut Darma, I., Made Karma, G., Made, I., Santiana, A., Politeknik,), & Bali, N. (2021). Pengembangan E-Modul Matematika Terapan Untuk Model Blended Learning. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 144–158. <https://doi.org/10.31100/histogram.v5i2.1113>
- Kusumadewi, I. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Buku Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) Kelas IV SD/MI (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Kusumawati, M. D., & Mawardi, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Android “Kisah TAYA” untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 4(1), 163–172. <https://doi.org/10.30605/jsgp.4.1.2021.558>
- Marcellyna, Desyandri, Fauzan, A., & Atmazaki. (2021). *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar Pengembangan Bahan Ajar Realistic Mathematic Education Dengan Sistem Flipped Classroom Bagi Siswa Sekolah Dasar*. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v6i1>

- Misliza, S., & Mansurdin. (2024). *Penerapan Model Project Based Learning (PjBL) Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Seni Rupa Di Sekolah Dasar.*
- Muthaharoh, F., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Media Pembelajaran Berbasis Lectora Inspire Pada Kelas IV SDN Cilegon 1.*
- Negeri, U., & Id Zuardi, S. C. (2019). *Learning Make A Match Using Prezi in Elementary School in Industry 4.0 Arwin Yunisrul Elementary School Teaching Training.*
- Pradana, A. G., & Nita, S. (2019). *Rancang Bangun Game Edukasi "AMUDRA" Alat Musik Daerah Berbasis Android.*
- Pranoto, H. (2021). *Buku Panduan Guru Seni Musik SMA/SMK Kelas X.*
- Pratiwi, S. S., Setiani, A., Nurcahyono, N. A., Septiara Pratiwi, S., Setiani, A., Nurcahyono, N. A., & Sukabumi, U. M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash CS-3 Profesional Pada Materi Penyajian Data. *Jurnal Pendidikan Matematika* (Vol. 2, Issue 2).
- Purnamasari, J., Yunisrul, & Desyandri. (2018). *Peningkatan Pembelajaran Tematik Dengan Pendekatan Scientific di Kelas I SDN 15 Ulu Gadut Kota Padang.*
- Putra, A., & Syarifuddin, H. (2018). *Validitas Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Penemuan Terbimbing dalam Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Kemampuan Penalaran Matematis* (Vol. 1, Issue 2).
- Rachman, A., Yochanan, Samanlangi, I. A., & Purnomo, H. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D.*
- Rahman, M. H., & Ningrum, R. W. (2017). *Penggunaan Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kepedulian Lingkungan.*
- Rohmawati, A. (2015). *Efektivitas Pembelajaran.* <https://doi.org/10.21009/JPUD.091>
- Sari, Y., Islam, U., & Semarang, A. (2017). *Nilai Budai Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.* 3(2).
- Yana Riza, F., Antosa, Z., & Witri, G. (n.d.). *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Multikultural Pada Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya Kelas V Sekolah Dasar.* <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jipsd>
- Yanti Hilman, A., & Ariani, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Volume Bangun Ruang dan Hubungan Pangkat Tiga dengan Akar Pangkat Tiga Berbasis Macromedia Flash 8 di Kelas V SDN 16 Ulakan Tapakis. *Journal of Basic Education Studies*, 5(2).

Available online at:

