



JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Departemen
Pedagogik Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan
Indonesia



Gd. FIP B Lantai 5. Jln. Dr. Setiabudhi No. 229 Kota Bandung 40154. e-mail:
jpgsd@upi.edu website: <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/index>

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO UNTUK MELATIH KECERDASAN MUSIKAL PADA PELAJARAN SENI MUSIK DI SD

Khairunnisa Hanan Pratiwi¹, Ira Rengganis², Ari Arasy Magistra³
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Departemen Pedagogik Fakultas
Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Indonesia
e-mail: khananpratiwi@upi.edu; rengganisira@gmail.com; ariarasy@upi.edu.

***Abstract:** The purpose of this study is to describe the design, development, and feasibility of video learning media to train musical intelligence in music art lessons in elementary school, especially grade II elementary school. The research method used is Design and Development or development research. According to Richey and Klein (in Ihsan, 2017, p. 27) there are two things that can be developed in this research, namely tools and models. In line with this, Rusdi (2018) classifies the objectives of development research into two, namely model development and product development. This research develops a product in the form of video learning media. The research model used is ADDIE which consists of five stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. Data collection techniques in this study with quantitative and qualitative data. Quantitative data was obtained from the questionnaire assessment by experts and qualitative data was obtained from interviews with students. The design stage is done by writing a script which is a media plan as a written guide and its contents become a reference for developing a product (Kustandi, et al., 2020). The next stage of development which is the translation of the design into physical form, carried out several steps including retrieval, editing, and distribution of videos. The results showed that the video learning media that had been developed obtained a percentage value of 82.2% from material experts, 78.6% from media experts, 96% from learning experts. After being averaged, the results obtained are 85.6% with a very good interpretation. The results of the interview show that when listening to the learning video, students clap their hands to the rhythm like the example in the video. This learning video can train students' musical intelligence, one of which is by clapping or hitting objects around them to form a rhythm.*

***Keywords:** Video Learning Media, Musical Intelligence, Music Arts, Elementary School*

PENDAHULUAN

Di dalam UU No. 20 Tahun 2003 bab X pasal 37 dijelaskan tentang kurikulum untuk pendidikan, wajib memuat salah satunya pelajaran seni dan budaya. Pelajaran seni musik masih didominasi dengan penyampaian penjelasan tentang informasi musik berupa teori-teori, latihan yang membosankan dan tidak menyenangkan (Dopo, Fernandus, 2017). Partisipasi siswa tidak terlalu aktif, dan apresiasi serta kreativitas seni siswa masih rendah (Silalahi, alamson. 2015).

Padahal Gardner (dlm. Saurca, dkk, 2005, hlm. 85), sebagai pencetus teori kecerdasan majemuk, mengemukakan terdapat 8 aspek teori kecerdasan majemuk termasuk di dalamnya kecerdasan musikal. Lwin, dkk. (dalam Nasution, 2016, hlm. 12) mengatakan bahwa musik adalah aspek pertama yang harus dikembangkan pada diri anak. Kecerdasan musikal memberikan pengaruh yang besar, dibandingkan kecerdasan lainnya, serta kecerdasan musikal dapat mengembangkan kecerdasan lainnya.

Serthares, W. A (dalam Chairunnisa, dkk. 2020, hlm. 200) mengatakan bahwa “irama adalah cara paling sederhana bagi seseorang untuk memahami musik, serta dapat terjadinya interaksi dengan waktu”. Berdasarkan pernyataan tersebut, jelas sudah bahwa pelajaran seni musik tentang irama adalah dasar atau kunci dalam memahami musik. Menguasai dan mengikuti irama musik juga termasuk salah satu keterampilan dalam kecerdasan musikal (Suarca, dkk, 2005). Tetapi dalam pelaksanaan pembelajaran, masih kurangnya pengalaman langsung oleh siswa untuk memahami dan merasakan irama dalam lagu karena saat pembelajaran tidak adanya stimulus untuk merasakan irama (Chairunnisaa, dkk. 2020).

Saat ini *e-learning* (pembelajaran daring) menjadi paradigma baru, yaitu

guru berperan sebagai fasilitator dan siswa sebagai peserta aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media digital dalam pembelajaran seni dapat menciptakan pembelajaran aktif, kreatif, dan inovatif. Dengan menggunakan media pembelajaran, siswa dapat merasakan pengalaman bermakna menggunakan alat-alat musik (Pusparini, Dewi, 2016). Memainkan alat musik di rumah dengan memperhatikan pola irama yang sesuai juga dapat meningkatkan kecerdasan musikal (Yeni, Indra, 2005, hlm. 89). Siswa bersama guru dan orang tua dapat menciptakan alat-alat musik sederhana menggunakan barang yang ada di rumah.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, peneliti tertarik memberikan solusi dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran daring berupa video pembelajaran untuk melatih kecerdasan musikal menggunakan alat musik sederhana, khususnya materi pola irama. Akhirnya peneliti mengangkat judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Video untuk Melatih Kecerdasan Musikal pada Pelajaran Seni Musik di SD”.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran video untuk melatih kecerdasan musikal pada pelajaran seni musik di SD?
2. Bagaimanakah hasil penilaian media pembelajaran video untuk melatih kecerdasan musikal pada pelajaran seni musik di SD?

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran video dan hasil penilaian media pembelajaran video untuk melatih kecerdasan musikal pada pelajaran seni musik di SD.

Media menurut Kustandi, dkk (2020, hlm. 5) merupakan wadah untuk menyampaikan pesan, dari sumber kepada

penerima pesan yang isinya adalah pesan instruksional. Al-ghani (2017) mengatakan media pembelajaran adalah alat komunikasi yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran berupa materi ajar, sehingga siswa tertarik mengikuti pembelajaran. Jadi, media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa dengan menyenangkan, sehingga siswa lebih mudah memahami pelajaran.

Hernaningtyas, dkk (2014, hlm. 259) menyatakan bahwa media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu memperlancar penyampaian materi serta meningkatkan motivasi. Manfaat penggunaan media pembelajaran, menurut Kustandi, dkk. dan *Encyclopedia of Educational Research* (dalam Umar, 2014), yaitu memperjelas penyajian pesan, membangkitkan motivasi siswa saat pembelajaran, memberikan pengalaman yang nyata kepada siswa, mengatasi keterbatasan indra, ruang serta waktu.

Smaldino, dkk (2011, hlm. 7) menyebutkan terdapat enam kategori dasar sebuah media, yaitu teks, audio, visual, video, perekayasa dan orang-orang. Seels dan Richey (dalam Kustandi, dkk., 2020, hlm. 71-72) mengklasifikasikan media menjadi empat kelompok, yaitu teknologi cetak, audio-visual, komputer dan gabungan. Adapun media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah media pembelajaran dengan teknologi audio-visual atau menurut Smaldino, dkk media yang akan dikembangkan peneliti adalah media pembelajaran video.

Suryani, dkk (2018, hlm. 52) menyatakan pengertian media yang memanfaatkan teknologi audio-visual atau disebut juga video adalah cara menyampaikan pesan audio-visual dengan menggunakan alat elektronik. Dengan menggunakan video, menurut Nurgent (Smaldino, dkk., 2011, hlm. 404) guru dapat memperkenalkan sebuah topik

pembahasan dengan menyajikan konten yang menarik. Tahapan mengembangkan video pembelajaran menurut Smaldino (2014) dan Kustandi (2020) ada tiga, yaitu pra-produksi, produksi dan pasca-produksi. Dalam penelitian ini, dengan menggunakan media pembelajaran video akan melatih kecerdasan musikal pada diri siswa.

Pada umumnya, kecerdasan hanya diukur dengan melihat aspek kognitif saja. Gardner merumuskan adanya delapan kecerdasan dalam diri seseorang yang dapat saling melengkapi antara satu kecerdasan dengan yang lainnya, salah satunya kecerdasan musikal. Gardner (dalam Sumiati, 2014, hlm. 41) mengatakan bahwa kecerdasan musikal adalah kemampuan seseorang untuk menangkap bunyi, membedakan, mengubah, serta mengekspresikan diri melalui suara bernada dan berirama. Menurut Sousa (dalam Nasution, 2016, hlm. 12) menyatakan bahwa musik memberikan efek yang sangat kuat pada otak untuk memberikan stimulasi intelektual dan emosional.

Indikator kecerdasan musikal menurut Mawarani (2017), Prasetyo, dkk (2009) dan Hermita, dkk (2017), di antaranya dapat memukul sebuah objek atau benda-benda disekitarnya membentuk sebuah pola irama, memadukan antara suara dan gerakan secara berirama, dan menyanyikan lagu sesuai dengan nada dan irama.

Pendidikan kesenian, menurut Ki Hajar Dewantara (dalam Utomo, 2009) adalah salah satu faktor yang menentukan dan membentuk kepribadian siswa. Tujuan pendidikan musik di SD adalah mengembangkan kemampuan musik melalui intelektual dan artistiknya, serta mengembangkan kepekaan anak terhadap lingkungan sekitarnya. Adapun dalam penelitian ini dikembangkan video pembelajaran pelajaran seni musik di kelas 2 SD dengan materi pola irama sederhana.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Design and Development* (D&D). Richey dan Klein (dalam Ihsan, 2017, hlm. 27) memaparkan bahwa *Design and Development* (D&D) merupakan, “*the systematic study of design, development, and evaluation processes with the aim of establishing an empirical basis for the creation of instructional and non-instructional product and tools and new or enhanced models that govern their development*”. Model penelitian *Design and Development* (D&D) yang digunakan adalah model ADDIE. Model ADDIE menjadi salah satu model pengembangan dengan tahapan-tahapan yang sederhana dan mudah dipelajari (Kustandi, dkk.,2020,hlm.105-105).

Dalam model pengembangan ADDIE, terdapat lima fase pengembangan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Pada tahap desain dilakukan rancangan media pembelajaran video yang akan dibuat. Desain yang sudah dirumuskan sebelumnya, akan dituangkan ke dalam media. Dalam pengembangan, desain akan diproduksi sehingga media dapat digunakan di dalam pembelajaran. Selanjutnya media akan diujicobakan kepada partisipan penelitian, yaitu siswa SD, guru SD sebagai ahli pembelajaran, ahli media dan ahli bidang studi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan lembar observasi, angket penilaian dan wawancara. Lembar observasi bertujuan untuk mendapatkan data awal terkait analisis, angket penilaian diberikan untuk validasi video kepada ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran. Wawancara dilakukan kepada 2 orang siswa untuk menilai media pembelajaran yang telah dikembangkan. Analisis data ini dilakukan menggunakan data kualitatif dan kuantitatif penilaian skala likert.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini, tahapan pertama metode penelitian D&D ADDIE yaitu analisis. Kustandi (2020) mengatakan bahwa analisis pertama yang harus dilakukan adalah analisis karakteristik siswa atau analisis pengguna. Beberapa poin yang ditemukan pada analisis pengguna, di antaranya minat siswa terhadap media pembelajaran, kondisi yang dibutuhkan saat ini terutama pada masa pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh. Selanjutnya analisis tujuan dilakukan dengan merumuskan tujuan berdasarkan kompetensi dasar pada pelajaran seni music kelas 2 SD, yaitu tentang pola irama sederhana. Selanjutnya analisis materi dilakukan agar mengetahui pokok keterampilan dan materi untuk mencapai tujuan pembelajaran (Kustandi, dkk., 2020).

Pada analisis materi dilakukan perumusan GBIMV (Garis Besar Isi Media Video) yang pokok bahasannya dibagi menjadi 4 bagian, yaitu birama, contoh memainkan pola birama, pola ritmik, dan contoh memainkan pola ritmik dengan alat musik sederhana. Adapun lagu yang akan dimainkan dalam video pembelajaran ini yaitu Pelangi, potong bebek, naik-naik ke puncak gunung, dua mata saya dan topi saya bundar. Terakhir analisis kebutuhan, yaitu analisis kebutuhan kinerja dan perangkat lunak. Analisis kinerja dirancang mengembangkan GBIMV menjadi jabaran materi dan scenario video. Untuk analisis kinerja perangkat lunak, dibutuhkan di antaranya *Microsoft word* dan *powerpoint*, *smartphone* dan *microphone*, *wonderhare filmora* dan *google sites*.

Tahap kedua dalam pengembangan ADDIE yaitu desain dan pengembangan. Menurut Smaldino (2014) dan Kustandi (2020) langkah selanjutnya adalah penulisan naskah video yang akan dikembangkan (desain). Setelah dianalisis

dan agar mencapai hasil video yang maksimal maka peneliti membuat 5 video besar untuk menjelaskan materi dan praktik pelajaran seni musik kelas 2 SD. Naskah ditulis untuk petunjuk dalam mengembangkan media video. Naskah yang peneliti tulis berdasarkan contoh penulisan naskah menurut Kustandi, dkk. (2020, hlm. 253) diantaranya memuat mata kuliah atau mata pelajaran, sasaran, judul program, tujuan program, judul, durasi, penulis.

Setelah penulisan naskah, pada tahap desain dilakukan pembuatan latar belakang video menggunakan Microsoft powerpoint. Daryanto (2016, hlm. 206) mengatakan bahwa media pembelajaran video merupakan kombinasi audio dengan gambar bergerak secara berurutan. Artinya saat ada penjelasan yang disampaikan melalui audio, maka akan muncul secara bersamaan visualisasi yang mewakili penjelasan dari audio. Penjelasan secara visualisasi, peneliti memanfaatkan powerpoint untuk membuat visualisasi dari penjelasan audio agar lebih mudah dipahami oleh siswa.

Tahapan ketiga dari proses mengembangkan sebuah produk adalah pengembangan. Richey (dalam Kustandi, dkk., 2020, hlm. 98) mengatakan bahwa tahap pengembangan adalah penerjemahan desain ke dalam bentuk fisik sebuah produk. Tahapan pertama mengembangkan video menurut Smaldino (2014) dan Kustandi (2020) adalah pengambilan video. Peneliti melakukan perekaman video penjelasan materi dengan mempertimbangkan lokasi dan kebutuhan untuk merekam.

Selanjutnya penyuntingan video yang ada dalam tahap pascaproduksi (Kustandi, dkk., 2020). Peneliti menggunakan aplikasi Wondershare Filmora untuk menyunting seluruh video yang telah dibuat. Dalam penyuntingan video, beberapa bahan yang dimasukkan ke dalamnya, yaitu video rekaman, video

background (PPT), latar musik, lagu anak-anak yang ada di dalam naskah.

Dan tahap terakhir dalam pengembangan yaitu distribusi video. Salah satu kelebihan dari adanya pembelajaran daring yaitu materi dapat dengan mudah diakses oleh siswa, lebih praktis dan fleksibel (Syarifudin, Albitar, 2020). Berdasarkan pernyataan tersebut, peneliti memutuskan untuk mendistribusikan video-video yang telah dikembangkan ke website online, yaitu platform google sites. Selain praktis dan feksibel, dengan mendistribusikan video melalui tidak perlu mengkhawatirkan memori alat elektronik yang digunakan penuh (Harsanto, Budi, 2014). Berikut link untuk mengakses media pembelajaran video : <https://sites.google.com/view/kelas2musik>

Hasil dari pengembangan media pembelajaran video yang telah dilakukan selama lima kali putaran atau revisi, menghasilkan 5 buah video pembelajaran. Video pembelajaran pertama berisikan materi awal pelajaran seni musik kelas II SD yang selanjutnya video ini dibagi menjadi 3 bagian. Kemudian video pembelajaran kedua berisi praktik memainkan pola birama pada lagu anak-anak potong bebek angsa menggunakan alat musik sederhana. Video pembelajaran ketiga berisi praktik memainkan pola birama pada lagu anak-anak naik-naik ke puncak gunung dengan tepuk tangan dan hentakan kaki. Video pembelajaran keempat berisi praktik memainkan pola ritmik pada lagu anak-anak dua mata saya dengan tepukan tangan. Dan video terakhir berisi praktik memainkan pola ritmik pada lagu anak-anak topi saya bundar dengan alat musik sendok, garpu dan botol. Total video yang berhasil dikembangkan pada penelitian ini berjumlah 8 video pembelajaran seni musik. Kustandi, dkk. (2020, hlm. 106) mengatakan bahwa pada tahap implementasi ini dilaksanakannya

program pembelajaran yang telah dikembangkan.

Peneliti membatasi implementasi dengan penilaian dari ahli materi, yaitu dosen seni musik jurusan PGPAUD FIP UPI. Kemudian penilaian ahli media oleh dosen Teknologi Pendidikan FIP UPI dan ahli pembelajaran oleh Guru Kelas 2 SD di salah satu SD Negeri Kota Bandung. Terakhir peneliti melakukan wawancara terbatas dengan salah satu siswa SD kelas 2 untuk memberikan tanggapan dari media video yang telah dikembangkan oleh peneliti. Penilaian media oleh para ahli menggunakan angket dengan skala penilaian Likert 1-5. Sedangkan tanggapan siswa mengenai media pembelajaran video dilakukan dengan cara wawancara secara virtual.

Tahapan terakhir dari pengembangan produk menggunakan model pengembangan ADDIE adalah evaluasi atau *evaluation*. Menurut Kustandi, dkk. (2020) mengatakan bahwa tahap evaluasi ini termasuk ke dalam tahap pasca produksi dengan adanya peninjauan dari para ahli. Selanjutnya hasil penilaian para ahli tersebut, pada tahap evaluasi ini, disimpulkan untuk melihat interpretasi media yang telah dikembangkan dengan data kuantitatif. Menurut Sugiyono (dalam Setiawan, 2020) Skala Likert ini terdapat lima tingkat pencapaian dengan interpretasi Sangat Baik, Baik, Cukup, Kurang dan Sangat Kurang. Sedangkan wawancara siswa diperoleh dalam bentuk data kualitatif.

Penilaian pertama dilakukan ahli materi. Ahli materi bertugas untuk memberikan penilaian terhadap media dari sisi materi yang ada di dalam video. Ada dua aspek yang dinilai (Kustandi, dkk., 2020) yaitu aspek isi/ materi dan aspek pembelajaran. Penilaian dari ahli materi terhadap media pembelajaran video tentang seni musik yang telah peneliti kembangkan memperoleh persentase sebesar 82,2%. Pencapaian sebesar 82,2%

masuk ke dalam interpretasi “Sangat Baik” dengan tingkat pencapaian 80-100%. Sehingga penilaian atau tingkat validasi media video yang telah dikembangkan sudah bernilai “Sangat Baik”.

Selanjutnya penilaian ahli media. Ahli media menilai media pembelajaran video yang sudah dikembangkan dari sisi hasil akhir medianya. Menurut Kustandi, dkk. (2020) menuliskan bahwa beberapa aspek penilaian media, di antaranya mencakup pembukaan, gambar, alur cerita, kesesuaian gambar dan materi, keterbacaan, animasi, audio dan musik dan lama satu video. Penilaian dari ahli media terhadap media pembelajaran video tentang seni musik yang telah peneliti kembangkan memperoleh persentase sebesar 78,6%. Pencapaian sebesar 78,6% masuk ke dalam interpretasi “Baik” dengan tingkat pencapaian 60%-79,99%. Sehingga penilaian atau tingkat validasi media video yang telah dikembangkan sudah bernilai “Baik”.

Penilaian ahli yang terakhir dari ahli pembelajaran. Penilaian dari ahli pembelajaran terhadap media pembelajaran video tentang seni musik yang telah peneliti kembangkan memperoleh persentase sebesar 96%. Pencapaian sebesar 96% masuk ke dalam interpretasi “Sangat Baik” dengan tingkat pencapaian 80-100%. Sehingga penilaian atau tingkat validasi media video yang telah dikembangkan sudah bernilai “Baik”.

Penilaian kualitatif berasal dari hasil wawancara siswa. Pedoman wawancara yang peneliti gunakan bersumber dari Kustandi, dkk. (2020) yang di dalamnya ada dua aspek penilaian, yaitu aspek materi dan media. Aspek materi terdiri dari indikator, kejelasan uraian dan kejelasan contoh. Sedangkan aspek media, terdiri dari penilaian gambar, tulisan, animasi, dialog, bahasa dan musik.

Tabel 1. Hasil Penilaian Ahli

No	Penilai	Persentase (%)	Interpretasi
1	Ahli Materi	82,2	Sangat Baik
2	Ahli Media	78,6	Baik
3	Ahli Pembelajaran	96	Sangat Baik
	Rata-rata	85,6	Sangat Baik

Setelah dilakukan wawancara kepada dua orang siswa SD kelas 2, peneliti mendapatkan tanggapan yang positif terhadap media video. Materi yang ada di dalam video disampaikan dengan jelas, siswa memahami materi tersebut, serta contoh ketukan dalam video dapat dipraktikkan. Indikator gambar, musik dan audio, bahasanya juga mendapatkan tanggapan yang bagus dan jelas terlihat untuk keseluruhan indikator. Bahkan salah satu siswa menyampaikan bahwa saat sedang menyimak videonya, ia sambil mempraktikkan tepukan-tepukannya.

Simpulan tanggapan positif siswa, produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran video layak digunakan sebagai video pembelajaran seni musik kelas II SD.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Alimah, N (2020), penelitian tersebut menunjukkan bahwa menggunakan video, siswa mampu mencapai nilai KKM pada pelajaran bahasa Indonesia. Berbeda dengan penelitian tersebut, pada penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran video mendapatkan penilaian dari ahli bahwa media video yang dikembangkan mendapatkan nilai sangat baik, juga tanggapan positif dari siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Putra, R. (2019) dengan judul "Pengembangan Kecerdasan Musikal Siswa Pada Kegiatan Ekstrakurikuler Musik di MI Muhammadiyah Kemangkong Purbalingga" dengan hasil kecerdasan

musikal pada penelitian tersebut diterapkan melalui kegiatan seleksi kemampuan musikal dalam ekstrakurikuler musik. Berbeda dengan penelitian tersebut, penelitian ini menghasilkan media pembelajaran video berjumlah delapan video yang dapat melatih kecerdasan musikal khususnya untuk siswa kelas II SD.

Selanjutnya, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Yeni, I. (2015) membuktikan bahwa dengan pemberian contoh memainkan perkusi sederhana, maka anak-anak dapat meniru dengan cepat pola irama yang dimainkan. Berbeda dengan penelitian tersebut, penelitian ini menghasilkan produk berupa video memainkan pola ritmik pada lagu anak-anak. Dan hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian ahli materi dan ahli pembelajaran memberikan nilai sangat baik karena media video ini dapat melatih kecerdasan musikal siswa. Artinya dengan menggunakan memberikan contoh memainkan pola ritmik menggunakan video efektif digunakan.

Berdasarkan indikator kecerdasan musikal yang diumuskan oleh Mawarani (2017), Prasetyo (2009) dan Hermita, dkk. (2017) di antaranya dengan memukul sebuah objek atau benda di sekitarnya dan membentuk pola irama, serta memadukan antara gerak dan suara secara berirama. Kedua indikator tersebut mendapatkan nilai sangat baik dari ahli pembelajaran dan ahli materi. Kemudian salah seorang siswa juga memberikan tanggapan bahwa saat sedang menyimak video pembelajarannya, dia sambil mengikuti bertepuk tangan mengikuti irama sesuai contoh yang ada di dalam video. Artinya video pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti ini dapat melatih kecerdasan musikal siswa, salah satunya dengan bertepuk tangan atau memukul objek disekitarnya membentuk irama.

SIMPULAN

Media pembelajaran video yang dihasilkan terdapat lima video. Pada tahap desain dilakukan penulisan naskah, perumusan tujuan pembelajaran yang melahirkan lima scenario pembelajaran. Scenario tersebut dikembangkan dengan merealisasikan naskah ke dalam video. Tahapannya yaitu pengambilan gambar dan audio hingga proses penyuntingan. Hasil dari pengembangan yaitu 5 video pembelajaran seni musik materi pola irama di kelas II SD.

Hasil penilaian ahli menunjukkan bahwa media video ada pada kategori sangat baik dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran seni musik kelas II SD. Selain itu, siswa juga memberikan tanggapan positif mengenai media bahwa media video menarik, tidak membosankan, isi penjelasannya dapat dipahami dan mudah untuk dipraktikkan memainkan pola ritmiknya. Salah satu siswa menyampaikan ia sambil praktik menepuk tangan mengikuti irama dalam lagu. Berdasarkan tanggapan tersebut, memberikan hasil bahwa media pembelajaran video yang sudah dikembangkan dapat melatih kecerdasan siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Al-ghani, M. (2017). Pengembangan Media Berbasis Web (Virtual Map) Pada Pembelajaran PKN Materi NKRI Kelas V Sekolah Dasar. (Skripsi Sarjana, Universitas Negeri Semarang). Diakses dari <https://lib.unnes.ac.id/>
- Alimah, N. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Memperkenalkan Anggota Keluarga Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Peserta Didik Kelas I SDI Alfattah Kecamatan Banjarsari Kota Surakarta Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan dan Profesi Pendidik*, 6(1), 25-33.
- Chairunnisaa, dkk. (2020). Pengenalan Pembelajaran Irama Model Eurhythmic Di Sekolah Dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 199-209.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran (Edisi Ke-2 Revisi)*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Dopo, F. (2017). Pengembangan Metode Pembelajaran Seni Musik Untuk Anak Dalam Perspektif *Eurhythmic Dalcroze*: Suatu Tinjauan Evaluatif. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*. 165-171.
- Harsanto, Budi. (2014). Inovasi Pembelajaran Di Era Digital Menggunakan Google Sites Dan Media Sosial. Sumedang: UNPAD
- Hermita, dkk. (2017). *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak Di SD*. Yogyakarta: Deepublish.
- Hernaningtyas, Pengembangan Multimedia Interaktif Ceria (IMC) Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan SD*, 1(4), 256-266.
- Ihsan, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Culture View Virtual Reality Untuk Mata Pelajaran Ips Pada Pokok Bahasan Keragaman Etnik Dan Budaya. (Skripsi Sarjana, Universitas Pendidikan Indonesia). Diakses dari <http://repository.upi.edu/>
- Kustandi, dkk. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran (Konsep Dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat)*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Mawarani, W. (2017). Implementasi Pembelajaran Tematik Berbasis Kecerdasan Musikal Di Sd Plus Al-Kautsar Malang. (Skripsi Sarjana,

- Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim). Diakses dari <http://etheses.uin-malang.ac.id/>
- Nasution, R. (2016). Pembelajaran Seni Musik Bagi Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Raudhah*, 4(1), 11-21.
- Prasetyo, Dkk. (2009). *Multiply Your Multiple Intellegences*. Yogyakarta: CV Andi offset.
- Pusparini, D. (2016). Analisis Peran Guru Dalam Pembelajaran Seni Musik Di Sekolah Dasar Sekbin III Kecamatan Brebes Kabupaten Brebes. (Skripsi Sarjana, Universitas Negeri Semarang). Diakses dari <https://lib.unnes.ac.id/>
- Putra, R. (2019). Pengembangan Kecerdasan Musikal Siswa Pada Kegiatan Ekstrakurikuler Musik Di Mi Muhammadiyah Kemangkong Purbalingga. (Skripsi Sarjana, Institute Agama Islam Negeri Purwokerto). Diakses dari <http://repository.iainpurwokerto.ac.id/>
- Saurca, dkk. (2005). Kecerdasan Majemuk Pada Anak. *Sari Pediatri*, 7(2), 85-92.
- Setiawan, D. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash CS6 Pada Materi Huruf Kapital Kelas II Sekolah Dasar. (Skripsi Sarjana, Universitas Pendidikan Indonesia). Diakses dari <http://repository.upi.edu/>
- Silalahi, A. (2015). Upaya meningkatkan hasil Belajar Kognitif Siswa Dengan Menerapkan Metode Demonstrasi Irama Pada Bidang Studi Seni Musik Di Kelas VIII-2 Smp Negeri 4 Medan. *Jurnal Handayani*, 4(2), 27-35.
- Smaldino, dkk. (2011). *Instructional Technology And Media For Learning (Teknologi Pembelajaran Dan Media Untuk Belajar*. Jakarta: Kencana.
- Sumiati, N. (2014). Optimalisasi Perkembangan Dan Kecerdasan Berganda (Multiple Intelegences) Anak Sd Melalui Pertunjukan Sandiwara Boneka Berkarakter Cerita Rakyat. *Jurnal edu humaniora: jurnal pendidikan dasar*, 6(1), 37-47.
- Suryani, dkk. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Umar. (2014). Media Pendidikan: Peran Dan Fungsinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Tarbawiyah*, 11(1), 131-144.
- Universitas Pendidikan Indonesia. (2015). Pedoman penulisan karya ilmiah. Bandung: UPI.
- Utomo, dkk. (2009). Pengembangan Materi Pembelajaran Seni Musik Berbasis Seni Budaya Berkonteks Kreatif, Kecakapan Hidup Dan Menyenangkan Bagi Siswa SD/MI. *Humaniora: Journalof Arts Research and Education*, 9(2). <https://doi.org/10.15294/harmonia.v9i2.637>
- Yeni, I. (2015). Keefektifan Penggunaan Permainan Perkusi Sederhana Untuk Meningkatkan Kecerdasan Musikal Anak Di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran (JPP)*, 22(1), 76-81.