

MEDIA VALIT BERBASIS POWTOON UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN ANALISIS FUNGSI MUSIK DI KELAS XI MIPA

Krista Bhakti Samudra, E.W. Suprihatin Dyah Pratamawati *, Hartono

Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang,

Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Corresponding author, email: e.w.suprihatin.fs@um.ac.id

doi: 10.17977/um084v3i32025p667-680

Kata kunci

media VALIT
fungsi musik tradisional
penelitian pengembangan
R&D

Riwayat artikel

Diserahkan: 11 Mei 2023
Direvisi: 8 Desember 2024
Diterima: 14 Februari 2025
Diterbitkan: 19 Februari 2025

Abstrak

Pembelajaran Seni Budaya pada materi seni musik di SMA Negeri 1 Wates masih mengalami kesenjangan, terutama dalam penggunaan media yang kurang sesuai. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik, di mana banyak yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) sebesar 75. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran VALIT (Video Animasi Kelompok Musik Tradisional) berbasis Powtoon sebagai sumber belajar yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan tahapan: identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain dan perencanaan produk, validasi ahli (materi, media, bahasa), uji coba kelompok kecil, revisi, validasi tahap 2, uji coba kelompok besar, serta penyempurnaan media VALIT. Media ini terdiri dari lima *scene*: (a) *cover*, (b) pembukaan, (c) materi jenis penyajian musik tradisional, (d) fungsi musik tradisional, dan (e) penutup. Hasil validasi menunjukkan media VALIT sangat layak digunakan. Validasi tahap 2 ahli materi memperoleh 96,8 persen, ahli bahasa 93,7 persen, dan ahli media 100 persen. Pembelajaran dengan VALIT juga meningkatkan kemampuan analisis peserta didik, terbukti dari hasil pretest 24 persen yang mencapai KKM meningkat menjadi 97 persen pada *posttest*.

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam kehidupan manusia. Pendidikan telah menjadi kebutuhan primer bagi seluruh masyarakat guna mencerdaskan daya pikir dan mencapai tujuan mulia. Kemajuan dan kemunduran suatu negara bergantung pada sumber daya manusia yang berkualitas, kompeten, serta memiliki kecakapan dalam menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi, yang semuanya tidak terlepas dari peran pendidikan. Oleh karena itu, pendidikan memiliki peran strategis dalam mencetak generasi baru yang mampu menyumbangkan pemikiran inovatif dan bersaing di era global.

Di Indonesia, pendidikan diselenggarakan melalui tiga jalur utama—formal, nonformal, dan informal—sebagaimana diamanatkan oleh Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003 (Laelasari & Rahmawati, 2017). Pendidikan formal terdiri dari beberapa jenjang, mulai dari taman kanak-kanak hingga perguruan tinggi. Anak-anak diwajibkan bersekolah selama 12 tahun, yang mencakup tiga jenjang: Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan Sekolah Menengah Atas (SMA). Setelah menyelesaikan jenjang SMP, peserta didik memiliki pilihan untuk melanjutkan pendidikan selama tiga tahun di SMA, yang mencakup kelas X hingga XII.

Pendidikan seni budaya merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Menengah Atas. Soehardjo (2017) mendefinisikan pendidikan seni sebagai upaya yang disengaja untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan, keterampilan, dan disposisi yang diperlukan untuk memenuhi peran artistik tertentu. Seni budaya mencakup berbagai bidang seperti musik, lukisan, tari, dan drama.

Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan oleh guru untuk berkomunikasi dengan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, kemampuan seorang guru dalam mengidentifikasi alat bantu pembelajaran sangatlah penting. Dalam ilmu komunikasi, terdapat tiga elemen utama, yaitu komunikator, medium, dan penerima (Artanti, 2013). Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan serta memungkinkan mereka untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan wawancara peneliti dengan Guru Seni Budaya, Sunu Ari Wicaksono, pengajar Seni Budaya di SMAN 1 Wates, Kabupaten Kediri, pada 19 Agustus 2022, diperoleh informasi bahwa pembelajaran Seni Budaya di sekolah tersebut menggunakan Kurikulum 2013 dan dibagi menjadi tiga bidang, yaitu seni musik, seni tari, dan seni drama. Pembagian materi berdasarkan tingkat kelas adalah sebagai berikut: kelas X diajarkan materi seni drama, kelas XI mempelajari seni musik, dan kelas XII mendalami seni tari. Dalam penyampaian materi seni musik, khususnya Kompetensi Dasar (KD) 3.2 tentang analisis jenis dan fungsi alat musik tradisional dalam masyarakat, masih terdapat kelas yang nilai siswanya belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). KKM yang ditetapkan sekolah adalah 75, tetapi dalam kelas XI MIPA 2, yang terdiri dari 34 peserta didik, sebanyak 26 siswa memperoleh nilai di bawah standar.

Dari hasil angket yang dibagikan kepada peserta didik, diketahui bahwa 70,5% siswa berpendapat bahwa media pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi seni musik, khususnya jenis dan fungsi musik tradisional, masih kurang. Selain itu, 94,1% peserta didik menyatakan lebih tertarik dan menyukai pembelajaran Seni Budaya apabila menggunakan media yang menarik. Hasil angket tersebut menunjukkan bahwa rendahnya nilai peserta didik dipengaruhi oleh kurangnya minat belajar dan minimnya penggunaan media dalam pembelajaran Seni Budaya.

Minat belajar merupakan faktor yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Singer (1987), minat belajar adalah perasaan senang dan ketertarikan terhadap suatu hal tertentu. Motivasi belajar juga memiliki korelasi dengan prestasi akademik; semakin tinggi motivasi belajar, maka semakin baik pula hasil belajar peserta didik (Hariyadi & Darmulki, 2019). Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam mata pelajaran seni musik dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, yang pada akhirnya akan berdampak pada peningkatan hasil belajar mereka, terutama dalam menganalisis fungsi musik tradisional dalam masyarakat.

Bertolak dari masalah di atas, dalam penelitian ini dibahas tentang pengembangan media pembelajaran VALIT (Video Animasi Kelompok Musik Tradisional) berbasis Powtoon. Powtoon dipilih sebagai media karena memiliki banyak fitur bermanfaat, seperti keserbagunaannya, kemudahan penggunaan, kemampuan mengakomodasi kelompok besar, memberikan tanggapan segera, serta menginspirasi tindakan. Meskipun Powtoon dan PowerPoint dapat digunakan untuk menyampaikan informasi kursus, variasi efek animasi yang tersedia di Powtoon menjadikannya lebih menarik (Rahmawati, 2022). Selain itu, timeline dalam Powtoon juga dapat digunakan dengan mudah dibandingkan aplikasi lain yang sejenis (Anggita, 2020). Minat belajar peserta didik dapat ditingkatkan melalui penggunaan media Powtoon, serta rasa ingin

tahu mereka dapat dimunculkan melalui pertanyaan mengenai isi materi pembelajaran yang belum dipahami (Purnami et al., 2022). Fungsi musik tradisional pada masyarakat pendukungnya terdiri dari berbagai aspek, namun media VALIT berbasis Powtoon yang dikembangkan dalam penelitian ini merujuk pada materi buku Seni Budaya kelas X Kemendikbud RI tahun 2017, khususnya pada bab 3 tentang musik tradisional. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan video animasi pembelajaran pada Kompetensi Dasar 3.2, yaitu menganalisis jenis dan fungsi alat musik tradisional dalam masyarakat. Media ini berdurasi 15 menit dan terdiri dari lima bagian utama, yaitu: (a) *cover*, (b) pembukaan, (c) penjelasan materi jenis penyajian musik tradisional, (d) penjelasan fungsi musik tradisional dalam masyarakat, dan (e) penutup. Media ini layak digunakan sebagai sumber belajar serta sebagai sarana peningkatan kemampuan analisis peserta didik, yang berdampak pada hasil belajar mereka di SMA Negeri 1 Wates, khususnya kelas XI MIPA 2. Kemampuan analisis peserta didik dievaluasi melalui capaian belajar pretest dan posttest yang telah dilakukan.

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengkaji penggunaan Powtoon sebagai media pembelajaran di berbagai bidang. Oktaviani et al. (2020) meneliti implementasi Powtoon dalam meningkatkan pemahaman budaya internasional dalam pembelajaran bahasa Inggris. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Powtoon dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik karena kombinasi elemen visual dan audio yang menarik. Penelitian lain yang dilakukan oleh Donna et al. (2021) mengembangkan multimedia interaktif berbasis Powtoon dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Powtoon meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta membuat materi lebih mudah dipahami.

Selain itu, Dwiyanti et al. (2023) mengembangkan media 中印节日 [zhōng yìn jiérì] berbasis Powtoon untuk mata kuliah pemahaman lintas budaya pada program studi Pendidikan Bahasa Mandarin. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa media berbasis Powtoon dapat meningkatkan motivasi belajar serta pemahaman mahasiswa terhadap perbedaan budaya Indonesia dan Tiongkok. Sholikhati dan Astuti (2023) juga meneliti efektivitas Powtoon dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Hasil penelitian mereka mengungkapkan bahwa media Powtoon dapat memperjelas konsep materi, membuat pembelajaran lebih menarik, serta meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar-mengajar.

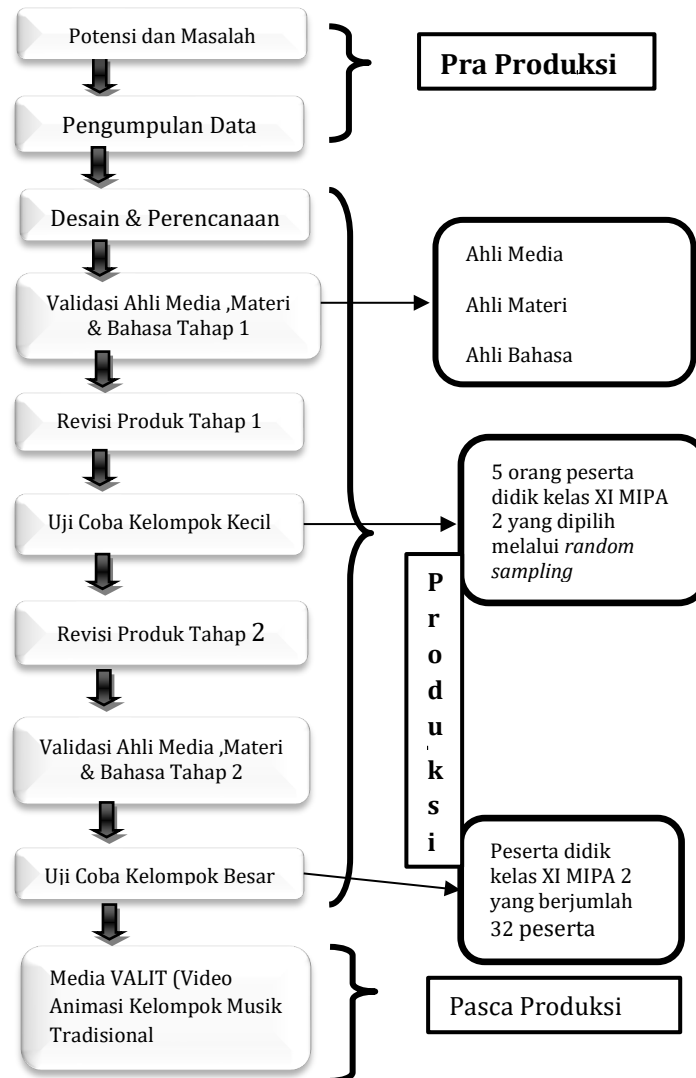
Penelitian-penelitian tersebut mendukung pengembangan media pembelajaran VALIT berbasis Powtoon dalam penelitian ini, dengan harapan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran musik tradisional dan kemampuan analisis peserta didik terhadap jenis serta fungsi alat musik tradisional dalam masyarakat.

2. Metode

Penelitian “Media VALIT Berbasis Powtoon untuk Meningkatkan Kemampuan Analisis Musik Tradisional di Kelas XI MIPA” menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)* yang telah dimodifikasi berdasarkan model Sugiyono (2016) yang telah dimodifikasi, seperti pada Gambar 1.

Tiga tahapan utama dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut: (1) *Praproduksi*, yaitu mengidentifikasi potensi dan masalah serta mengumpulkan data dari peserta didik kelas XI MIPA 2 SMA Negeri 1 Wates; (2) *Produksi*, yaitu tahap perancangan desain dan perencanaan produk Media VALIT berbasis Powtoon, termasuk validasi dari para ahli. Setelah validasi, produk diuji coba pada peserta didik kelas XI MIPA 2. Uji coba kelompok kecil dilakukan dengan teknik *random sampling*, yaitu pemilihan sampel secara

acak tanpa mempertimbangkan strata dalam populasi (Garaika & Darmanah, 2019). Setelah itu, dilakukan uji coba kelompok besar dengan melibatkan seluruh peserta didik kelas XI MIPA 2; dan (3) *Pasca Produksi*, yaitu tahap penyuntingan video Media VALIT berbasis Powtoon untuk memperbaiki aspek yang masih kurang. Setelah proses revisi selesai, produk akhir siap untuk dipublikasikan.



Gambar 1. Modifikasi metode research and development (R&D) (Sumber: Sugiyono, 2016)

Dalam penelitian ini, validator dan peserta didik berperan sebagai subjek uji dan target uji. Validator adalah pihak yang menilai kelayakan instrumen dan produk penelitian yang dikembangkan. Validator bisa terdiri dari pakar, teman sejawat, atau praktisi yang relevan (Lufri, 2007).

Data dari peserta didik kelas XI MIPA 2 SMA N 1 Wates dikumpulkan menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif berasal dari nilai pretest dan posttest, angket, serta hasil validasi ahli. Sedangkan data kualitatif diperoleh melalui wawancara.

Menurut Arikunto (2013), pendekatan analisis data dalam penelitian ini didasarkan pada hasil angket dan tes, yang digunakan untuk mengukur efektivitas media VALIT

berbasis Powtoon. Rumus yang digunakan untuk menganalisis nilai rata-rata peserta didik adalah sebagai berikut:

$$\text{Mean } \bar{X} = \frac{\sum_{i=1}^n x}{n} \quad (\text{Sulblana \& Rahadi-Suldrajat, 2015})$$

Keterangan :

\bar{x} : Rata-rata
 $\sum_{i=1}^n x$: Jumlah Seluruh Data
 n : Banyak Data

Sebagai tambahan, teknik analisis data kuantitatif menggunakan skala Likert. Data yang diperoleh dari angket dianalisis menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100 \quad (\text{Arikunto, 2013})$$

Keterangan :

P : Persentase
 $\sum X$: Total jawaban responden dalam satu item
 $\sum Xi$: Jumlah jawaban ideal dalam satu item
 100 : Konstanta

Tabel 1. Skala Likert

Skor	Kategori Penilaian	Keterangan Responden
1	Sangat Tidak Setuju	Sangat tidak setuju dengan pernyataan yang diberikan.
2	Tidak Setuju	Tidak setuju dengan pernyataan yang diberikan.
3	Netral	Ragu-ragu atau berada di tengah-tengah.
4	Setuju	Setuju dengan pernyataan yang diberikan.
5	Sangat Setuju	Sangat setuju dengan pernyataan yang diberikan.

(Sumber: Likert, 1932; Sugiyono, 2016)

Seperti yang ditampilkan pada Tabel 1, kuesioner evaluasi yang digunakan dalam penelitian ini telah dimodifikasi dan diberi skor menggunakan skala Likert.

Tabel 2 digunakan untuk menginterpretasikan hasil validasi dari ahli terhadap media pembelajaran berbasis Powtoon.

Tabel 2. Klasifikasi penilaian ahli

Rentang Skor (%)	Kategori	Keterangan
81 - 100%	Sangat Layak	Media sangat baik dan dapat digunakan tanpa revisi.
61 - 80%	Layak	Media baik tetapi memerlukan sedikit revisi.
41 - 60%	Cukup Layak	Media cukup baik tetapi memerlukan beberapa revisi.
21 - 40%	Kurang Layak	Media kurang baik dan perlu banyak revisi.
0 - 20%	Tidak Layak	Media tidak layak digunakan dan memerlukan perbaikan menyeluruh.

(Sumber: Arikunto, 2013; Nieveen, 1999)

3. Hasil dan Pembahasan

Media VALIT berbasis Powtoon memuat materi K.D 3.2 tentang menganalisis jenis dan fungsi alat musik tradisional pada masyarakat pendukungnya. Media ini telah melalui dua tahap validasi dan direvisi sesuai saran serta masukan para ahli sebelum diujicobakan pada peserta didik.

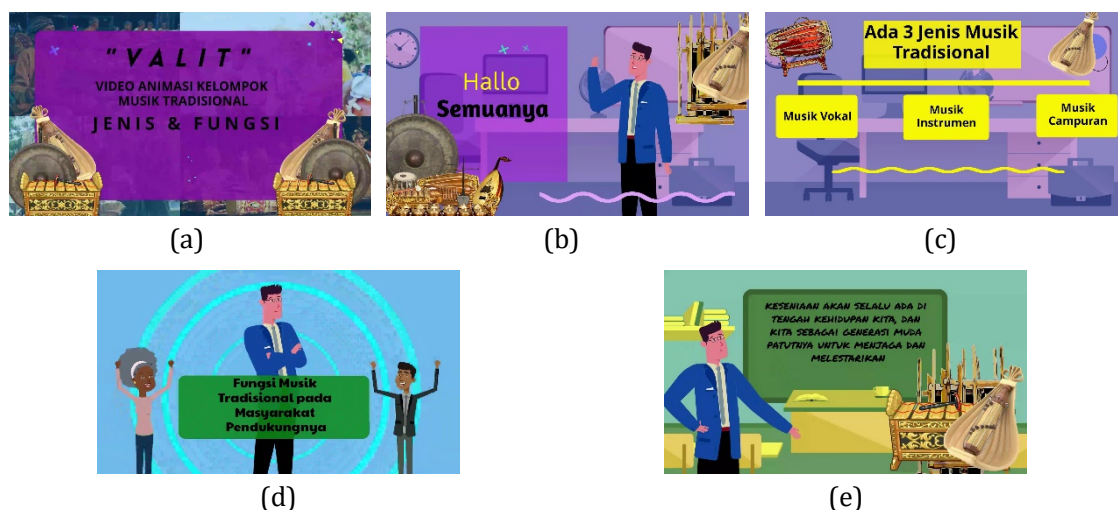
3.1. Desain dan Perencanaan

Pada tahap desain dan perencanaan ini peneliti membuat rencana pembuatan media video pembelajaran berbasis *Powtoon*. Rancangan spesifikasi produk media VALIT dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Rancangan spesifikasi produk media VALIT

No	Komponen	Deskripsi
1	Materi	Kompetensi Dasar (KD) 3.2: Menganalisis jenis dan fungsi alat musik tradisional pada masyarakat pendukungnya.
2	Durasi	15 menit
3	Media	Video pembelajaran berbasis Powtoon
4	Animasi	Menggunakan teks dan logo Universitas Negeri Malang dibuat animasi sederhana dengan huruf animasi berukuran sesuai kebutuhan.
5	Struktur Tampilan	Dibagi menjadi beberapa scene sebagai berikut:
	(a) Cover	Latar belakang hitam dengan logo Universitas Negeri Malang, nama peneliti, dan KD yang akan disampaikan. Bergeser ke cover judul dengan latar gambar alat musik tradisional, warna dominan ungu dan hitam, serta animasi alat musik tradisional.
	(b) Pembukaan	Animasi tokoh memakai jas biru dengan penjelasan tentang musik dan musik tradisional. Teks dan gambar dianimasikan.
	(c) Materi Jenis Penyajian Musik Tradisional	Penjelasan dan contoh jenis musik tradisional berdasarkan cara penyajiannya dalam masyarakat. Menggunakan balon animasi dan tambahan animasi karakter peserta didik.
	(d) Materi Fungsi Musik Tradisional	Menampilkan fungsi musik tradisional dalam masyarakat dengan animasi gerak huruf, karakter, dan gambar.
	(e) Penutup	Kesimpulan video dan kalimat motivasi. Ditutup dengan latar hitam.

Rancangan spesifikasi ini dirancang agar media VALIT dapat menjadi alat bantu pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi peserta didik. Pengembangan media VALIT berdurasi 15 menit, dengan setiap scene diisi teks dan animasi sederhana menggunakan huruf animasi yang disesuaikan ukurannya. Tampilan produk media VALIT terdiri dari beberapa scene yang dijadikan satu, sebagai berikut:



Gambar 2. Tayangan produk media VALIT

Keterangan:

(a) Cover Video terdiri dari dua bagian. Bagian pertama menampilkan latar belakang hitam dengan logo Universitas Negeri Malang, keterangan nama peneliti, Kompetensi Dasar (KD) yang akan disampaikan, serta nama media VALIT.

Selanjutnya, tampilan bergeser ke cover judul yang berisi nama media VALIT beserta keterangan singkatan. Cover ini menggunakan latar belakang gambar berbagai alat musik tradisional dengan font berwarna hitam serta tambahan latar belakang berwarna ungu dan animasi alat musik tradisional.

(b) Pembukaan, pada adegan ini terdapat animasi seseorang mengenakan jas berwarna biru yang menjelaskan tentang pengertian musik serta definisi musik tradisional. Penjelasan ini disajikan menggunakan huruf dan gambar yang dianimasikan.

(c) Materi Jenis Penyajian Musik Tradisional, berisi penjelasan beserta contoh mengenai jenis musik tradisional berdasarkan cara penyajiannya di masyarakat pendukungnya. Penyampaian materi menggunakan balon teks yang dianimasikan serta tambahan animasi karakter yang mencerminkan peserta didik.

(d) Materi Fungsi Musik Tradisional di Masyarakat, menampilkan informasi tentang berbagai fungsi musik tradisional dalam kehidupan masyarakat pendukungnya. Materi ini dilengkapi dengan animasi huruf bergerak, karakter, dan gambar animasi.

(e) Penutup, bagian ini menyajikan kesimpulan dari materi musik tradisional serta kalimat motivasi. Adegan penutup diakhiri dengan latar belakang hitam sebagai penutup video.

3.2. Validasi Ahli Materi Tahap 1

Ujian validasi ahli media dilakukan oleh seorang ahli media dalam bidang seni budaya di SMA Negeri 1 Wates. Validasi tahap pertama bertujuan untuk menilai kelayakan isi produk media pembelajaran sebelum diujicobakan kepada peserta didik. Analisis dilakukan berdasarkan tiga indikator utama, yaitu kejelasan judul, kejelasan isi, dan kebenaran materi.

Hasil validasi menunjukkan bahwa materi dalam media VALIT telah sesuai dan runtut dengan Kompetensi Dasar (KD) yang diajarkan di kelas XI MIPA 2. Validator memberikan masukan untuk melakukan revisi pada beberapa aspek, seperti penyajian materi agar lebih sistematis dan penggunaan bahasa yang lebih sederhana agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Setelah dilakukan revisi sesuai saran validator, media VALIT dinyatakan layak untuk tahap uji coba lebih lanjut. Tabel 4 di bawah ini menampilkan hasil uji validasi materi yang telah dilakukan.

Tabel 4. Hasil validasi ahli materi tahap 1

No	Indikator Penilaian	Skor Maksimal	Skor Perolehan	Presentase (%)	Kriteria
1	Kejelasan Judul	4	3	75	Cukup Layak (Perlu Revisi Sebagian)
2	Kejelasan Isi	4	3	75	Cukup Layak (Perlu Revisi Sebagian)
3	Kebenaran Materi	4	3	75	Cukup Layak (Perlu Revisi Sebagian)
	Rata-rata	4	3	75	Cukup Layak (Perlu Revisi Sebagian)

Hasil validasi tahap 1 menunjukkan bahwa media pembelajaran VALIT berbasis Powtoon memiliki presentase kelayakan sebesar 75%. Presentase ini diperoleh dari rata-rata hasil penilaian setiap butir penilaian secara keseluruhan. Berdasarkan hasil tersebut, media VALIT dikategorikan cukup layak dengan revisi sebagian sesuai masukan validator agar kualitas materi lebih optimal (Arikunto, 2013). Komentar dan saran perbaikan secara umum dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil revisi validasi ahli materi

No.	Komentar dan Saran Perbaikan	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Judul atau nama produk perlu diganti karena mengandung unsur negatif. Nama yang mudah diingat memberikan kesan awal terhadap suatu produk atau layanan bagi pelanggan. Oleh karena itu, pemilihan nama merek yang tepat sangat penting untuk keberhasilan produk atau layanan (Yuliana & Wiratmojo, 2014).	 <p>Sebelumnya, media berjudul VAKMUNAL kemudian direvisi menjadi VALIT.</p>	 <p>Setelah judul diganti menjadi VALIT (Video Animasi Kelompok Musik Tradisional).</p>
2.	Beberapa pengertian dan deskripsi harus disertai sumber yang jelas. Materi perlu dijaga kebenaran dan keakuratannya serta menggunakan sumber yang valid secara teoretik dan empirik (Kemendikbud, 2016).	 <p>Sebelumnya, tidak ada rujukan sumber yang jelas mengenai pengertian musik.</p>	 <p>Setelah pengertian musik diberikan, rujukan sumber yang jelas, yaitu dari Jamalus, telah ditambahkan.</p>

3.3. Validasi Ahli Bahasa Tahap 1

Guru Bahasa Indonesia SMA Negeri 1 Wates, Kabupaten Kediri, melakukan uji validasi ahli bahasa terhadap produk kreasi media VALIT. Validasi dilakukan dengan memberikan indikator, yaitu: kemenarikan judul, kejelasan dan kesederhanaan bahasa, serta kesesuaian bahasa dengan simpulan materi. Tabel 6 berikut menampilkan hasil uji validasi ahli bahasa pertama.

Tabel 6. Hasil uji validasi ahli bahasa tahap 1

No	Aspek Penilaian	Skor Maksimal	Skor Diperoleh	Persentase (%)	Keterangan
1	Kemenarikan judul	5	3	60	Cukup layak
2	Kejelasan bahasa	5	4	80	Layak
3	Kesederhanaan bahasa	5	3	60	Cukup layak
4	Kesesuaian bahasa dengan simpulan materi	5	4	80	Layak
Rata-rata				65,6	Cukup layak dengan revisi

Berdasarkan hasil validasi tahap 1, media VALIT berbasis Powtoon memperoleh persentase kelayakan sebesar 65,6%, yang termasuk dalam kategori cukup layak dengan revisi. Persentase ini diperoleh dari rata-rata hasil penilaian setiap butir penilaian secara keseluruhan.

Aspek yang memerlukan perbaikan meliputi kemenarikan judul, kesederhanaan bahasa, serta konsistensi tampilan agar lebih sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Judul yang lebih menarik diharapkan dapat meningkatkan daya tarik dan motivasi belajar peserta didik, sementara penggunaan bahasa yang lebih sederhana bertujuan untuk mempermudah pemahaman materi. Selain itu, keseimbangan antara teks, animasi, dan elemen visual lainnya juga menjadi perhatian dalam revisi agar tidak mengalihkan fokus dari isi pembelajaran.

Hasil validasi ini menunjukkan bahwa media VALIT masih memerlukan beberapa penyempurnaan sebelum dapat diterapkan secara luas dalam pembelajaran. Perbaikan yang dilakukan

diharapkan dapat meningkatkan efektivitas media dalam menyampaikan materi serta memperbaiki pengalaman belajar peserta didik. Komentar dan saran perbaikan lebih lanjut dapat dilihat pada Tabel 7 sebagai acuan dalam proses revisi selanjutnya (Arikunto, 2013).

Tabel 7. Hasil revisi validasi ahli bahasa

Komentar dan Saran Perbaikan	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Perbaiki kalimat yang tidak sesuai dengan SPOK agar mudah dipahami. Seperti tertera pada (Kemendikbud, 2016) bahwa penggunaan bahasa (ejaan, kata, kalimat, paragraf) harus tepat, lugas, dan jelas.	 <p>Sebelum memperhatikan SPOK, kalimat sulit dipahami.</p>	 <p>Setelah memperhatikan penggunaan SPOK, kalimat menjadi lebih jelas.</p>

3.4. Validasi Ahli Media Tahap 1

Ahli media, dosen Jurusan Seni dan Desain Universitas Negeri Malang, melakukan uji validasi produk pengembangan media VALIT. Validasi dilakukan dengan mempertimbangkan indikator seperti daya tarik presentasi, keterbacaan teks, serta kelancaran animasi dan transisi. Berdasarkan hasil pengujian, estetika, urutan pembukaan, dan kualitas audio dinilai dapat diterima. Tabel 8 berikut menampilkan hasil uji validasi ahli media pertama.



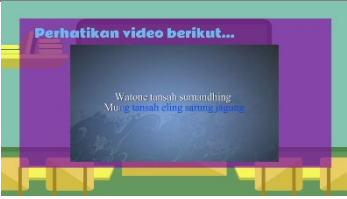

Tabel 8. Hasil uji validasi ahli media tahap 1

No	Aspek Penilaian	Skor Maksimal	Skor Diperoleh	Persentase (%)	Keterangan
1	Daya tarik presentasi	5	3	60	Cukup Layak
2	Keterbacaan teks	5	3	60	Cukup Layak
3	Kelancaran animasi dan transisi	5	4	80	Layak
4	Estetika tampilan	5	3	60	Cukup Layak
5	Kualitas audio	5	4	80	Layak
Rata-rata				66,6	Cukup Layak

Persentase kelayakan validasi diambil dari rata-rata hasil penilaian setiap butir secara keseluruhan. Pada tahap pertama, media VALIT berbasis Powtoon memperoleh persentase kelayakan sebesar 66,6%, yang tergolong dalam kategori cukup layak dengan kualifikasi perlu revisi sebagian (Arikunto, 2013). Perbaikan perlu dilakukan terutama pada aspek daya tarik presentasi, keterbacaan teks, dan estetika tampilan guna meningkatkan kualitas keseluruhan media pembelajaran. Komentar dan saran perbaikan secara umum dapat dilihat pada Tabel 9.

Tabel 9. Hasil revisi validasi ahli media

No.	Komentar dan Saran Perbaikan	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1	Penggunaan animasi dan font diseragamkan. Penggunaan animasi yang konsisten membantu peserta didik tetap fokus pada materi yang ditampilkan. Menurut pernyataan (Sulistiyawati et al., 2017), saat membuat video, seseorang harus memperhatikan kejelasan, yaitu sejauh mana ukuran kata atau frasa memfasilitasi pemahaman yang jelas dan mudah oleh pembaca. Hierarki visual,	 <p>Sebelumnya menggunakan animasi dan jenis huruf yang berbeda.</p>	 <p>Setelah menggunakan animasi dan jenis huruf yang sama.</p>

No. Komentar dan Saran Perbaikan	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
pilihan font, dan skema warna adalah tiga faktor yang mungkin memengaruhi keterbacaan.		
2. Pemilihan warna font dan latar belakang dikontraskan. Ide, emosi, perhatian, dan motivasi peserta didik dapat dipengaruhi oleh warna yang digunakan dalam desain materi pendidikan. Oleh karena itu, penting untuk memper-timbangkan target demografis (murid) sebelum menetapkan warna (Putnam, 2010).	 <p>Sebelum pemilihan warna font dan latar belakang tidak kontras sehingga menjadi tidak jelas.</p>	 <p>Setelah pemilihan warna font dan latar belakang menjadi kontras dan jelas pada setiap bagian.</p>
3. Penambahan sumber gambar dan video yang ditampilkan dalam media VALIT. Materi harus dijaga kebenarannya dan keakuratannya serta menggunakan sumber yang benar secara teoritik dan empirik (Kemendikbud, 2016).	 <p>Sebelum tidak mencantumkan sumber gambar atau video pada contoh gambar atau video yang ditampilkan.</p>	 <p>Setelah mencantumkan sumber berupa link sumber gambar dan video yang ditampilkan.</p>

3.5. Uji Coba I Kelompok Kecil

Pada kelas XI MIPA 2, digunakan sampel acak sebanyak lima peserta didik untuk melakukan uji coba kelompok kecil dengan memanfaatkan media VALIT berbasis Powtoon. “Random sampling” merupakan metode pemilihan sampel dari suatu populasi tanpa mengungkapkan informasi apa pun tentang sebaran anggotanya (Garaika & Darmanah, 2019: 36). Hasil pengujian produk media VALIT dapat dilihat pada Tabel 10.

Tabel 10. Hasil uji coba kelompok kecil

No	Inisial peserta didik	Nilai yang diperoleh	Keterangan
1	A	80	Lulus KKM
2	B	60	Tidak Lulus
3	C	55	Tidak Lulus
4	D	65	Tidak Lulus
5	E	40	Tidak Lulus
Rata-rata		60	20% Lulus

Berdasarkan hasil pengujian, satu peserta didik mencapai nilai 80 yang memenuhi kriteria nilai KKM, sementara empat peserta didik lainnya memperoleh nilai di bawah KKM. Dengan demikian, nilai rata-rata yang diperoleh adalah 60, dan hanya 20% peserta didik yang lulus KKM. Tabel ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik belum mencapai standar kelulusan, yang mengindikasikan bahwa media VALIT berbasis Powtoon masih memerlukan perbaikan sebelum diterapkan dalam skala lebih besar.

3.6. Validasi Ahli Materi Tahap 2

Hasil validasi kedua dari uji validasi ahli materi, untuk menguji kelayakan produk yang telah diperbaiki dan diseduaikan dari validasi tahap satu. Pada tahap kedua validasi isi, ditetapkan bahwa kejelasan judul dan ketepatan materi dapat dinilai. Tabel 11 menampilkan hasil validasi. Pada uji validasi tahap 2 produk pengembangan media VALIT berbasis Powtoon

memiliki presentase 96,8%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk pengembangan media VALIT berbasis *Powtoon* memiliki kriteria layak dengan tidak revisi (Arikunto, 2013).

Tabel 11. Hasil validasi tahap 2 oleh ahli materi

Aspek penilaian	Kriteria penilaian	Hasil validasi (%)	Keterangan
Kejelasan Judul	Layak	96,8	Tidak perlu revisi
Ketepatan Materi	Layak	96,8	Tidak perlu revisi
Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran	Layak	96,8	Tidak perlu revisi
Total Rata-rata	Layak	96,8	Valid

Tabel ini menunjukkan bahwa setelah dilakukan revisi berdasarkan umpan balik tahap 1, media VALIT berbasis *Powtoon* telah memenuhi standar kelayakan materi dan dinyatakan valid tanpa perlu revisi lebih lanjut.

3.7. Validasi Ahli Bahasa Tahap 2

Temuan validasi tahap 2 dari ahli bahasa menunjukkan bahwa setelah direvisi dan diperbarui berdasarkan umpan balik dari validasi tahap 1, kalimat dalam media VALIT telah masuk akal, tata bahasa sesuai, serta ejaannya akurat. Hasil validasi tahap 2 ditampilkan pada Tabel 12.

Tabel 12. Hasil validasi tahap 2 oleh ahli bahasa

Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian	Hasil Validasi (%)	Keterangan
Kesesuaian Tata Bahasa	Layak	93,7	Tidak perlu revisi
Kejelasan Kalimat	Layak	93,7	Tidak perlu revisi
Ketepatan Ejaan	Layak	93,7	Tidak perlu revisi
Total Rata-rata	Layak	93,7	Valid

Pada uji validasi tahap 2, produk pengembangan media VALIT berbasis *Powtoon* memperoleh persentase kelayakan sebesar 93,7%. Hasil ini menunjukkan bahwa media VALIT telah memenuhi kriteria layak tanpa memerlukan revisi lebih lanjut (Arikunto, 2013). Tabel ini mengonfirmasi bahwa setelah revisi berdasarkan umpan balik tahap 1, media VALIT berbasis *Powtoon* telah memenuhi standar bahasa dan dinyatakan siap digunakan.

3.8. Validasi Ahli Media Tahap 2

Hasil uji validasi tahap 2 oleh ahli media menunjukkan bahwa keseimbangan komposisi warna dan tata cara mencantumkan sumber telah memenuhi kriteria layak. Hasil ini dapat dilihat pada Tabel 13.

Tabel 13. Hasil uji validasi tahap 2 oleh ahli media

Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian	Hasil Validasi (%)	Keterangan
Keseimbangan Komposisi Warna	Layak	100	Tidak perlu revisi
Tata Cara Pencantuman Sumber	Layak	100	Tidak perlu revisi
Kesesuaian dengan Standar Pengembangan	Layak	100	Tidak perlu revisi
Total Rata-rata	Layak	100	Valid

Berdasarkan komentar dan saran dari validasi tahap pertama, produk pengembangan media VALIT telah mengalami revisi untuk persiapan validasi tahap kedua. Pada tahap ini, media VALIT memperoleh nilai sempurna, yaitu 100, dalam uji validasi. Temuan ini menunjukkan bahwa produk pengembangan media VALIT yang dibuat menggunakan *Powtoon* telah memenuhi seluruh standar yang ditetapkan (Arikunto, 2013). Hal ini membuktikan bahwa produk akhir media sesuai dengan tujuan yang telah dirancang. Dengan demikian, media VALIT dinyatakan layak digunakan tanpa revisi lebih lanjut.

3.9. Uji Coba II Kelompok Besar

Untuk mengetahui dan mengumpulkan data mengenai keefektifan media VALIT terhadap hasil belajar peserta didik, dilakukan eksperimen lapangan dalam kelompok besar di kelas XI MIPA 2 dengan jumlah peserta didik sebanyak 34 orang. Data uji lapangan media VALIT dirangkum dalam Tabel 14.

Tabel 14. Hasil uji coba II kelompok besar

Kategori	Jumlah Peserta Didik	Persentase (%)	Rata-rata Nilai
Memenuhi KKM	33	97,0%	≥ 75
Tidak Memenuhi KKM	1	3,0%	< 75
Total	34	100%	89,4

Berdasarkan hasil uji kelompok besar, 97,0% peserta didik lulus mata pelajaran dengan nilai rata-rata 89,4. Sebanyak 33 peserta didik memperoleh nilai di atas atau sesuai dengan KKM, sementara satu peserta didik mendapatkan nilai di bawah KKM. Tabel ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik berhasil mencapai nilai di atas KKM setelah menggunakan media VALIT.

3.10. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik

Produksi media VALIT menggunakan Powtoon terbukti menarik perhatian peserta didik dan memengaruhi kinerja mereka di kelas. Minat belajar merupakan sensasi kesenangan dan ketertarikan terhadap suatu hal (Singer, 1987) serta menjadi faktor yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses pembelajaran.

Nilai tes peserta didik mengalami peningkatan sebelum dan sesudah penggunaan media VALIT. Data tes awal diperoleh dari nilai peserta didik sebelum menggunakan media, sedangkan data tes pasca-penggunaan berasal dari nilai tes setelah mereka menggunakan media VALIT. Pada halaman 19, dapat ditemukan pertanyaan pretest dan *posttest* dalam Lampiran, yang mencakup informasi untuk menganalisis genre dan tujuan musik tradisional.

Tabel 15 di bawah ini menampilkan hasil pretest dan posttest yang diberikan kepada peserta didik kelas XI MIPA 2. Hasilnya menunjukkan bahwa 76% peserta didik tidak memenuhi KKM yang ditetapkan sebesar 75 dalam pretest. Dari total 34 peserta didik, hanya 24% yang berhasil mencapai nilai KKM. Namun, hasil posttest menunjukkan peningkatan signifikan, di mana 97% peserta didik telah memenuhi KKM, sedangkan 3% sisanya masih berada di bawah standar. Hal ini menegaskan bahwa penggunaan media VALIT berbasis Powtoon berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman peserta didik.

Tabel 15. Persentase peserta didik yang memenuhi KKM pada pre-test dan post-test

Kategori	Jumlah Peserta Didik	Persentase (%)
Pre-Test		
Memenuhi KKM	8	24,0%
Tidak Memenuhi KKM	26	76,0%
Post-Test		
Memenuhi KKM	33	97,0%
Tidak Memenuhi KKM	1	3,0%

Hasil belajar pada K.D 3.2 Menganalisis jenis dan fungsi alat musik tradisional pada masyarakat pendukung terpenuhi melalui produk akhir penelitian pengembangan, yaitu media VALIT berbasis Powtoon (Video Animasi Grup Musik Tradisional). Media VALIT ini berdurasi 15 menit yang berisi 5 scene, sebagai berikut: a) cover, b) pembukaan, c) penjelasan materi jenis penyajian musik tradisional, d) penjelasan fungsi musik tradisional pada masyarakat pendukung, e)

penutupan, dengan animasi setiap scene diisi dengan teks dan animasi sederhana menggunakan huruf yang dianimasikan dengan ukuran yang disesuaikan.

Berdasarkan hasil analisis data serta pembahasan yang dilakukan pada penelitian pengembangan media VALIT berbasis Powtoon, didapati bahwa produk media yang dikembangkan dapat dinyatakan layak dan dikategorikan valid/tidak revisi karena telah divalidasi oleh tiga ahli. Hasil validasi tiga ahli pada tahap 1 produk media VALIT berbasis Powtoon masih dikategorikan cukup layak tetapi masih ada revisi sebagian. Setelah dilakukan revisi, pada tahap validasi 2, media VALIT berbasis Powtoon mendapatkan 96,8% dengan kategori layak dari ahli materi, validasi tahap 2 dari ahli bahasa mendapatkan 93,7% dengan kategori layak, dan validasi tahap 2 dari ahli media mendapatkan 100% dengan kategori layak. Menganalisis perbedaan antara skor pra dan pasca tes peserta didik mengungkapkan bahwa produk media VALIT berbasis Powtoon dapat meningkatkan hasil belajar. Persentase peserta didik yang mencapai nilai KKM adalah 24% pada kegiatan pre-test dan 97% pada kegiatan post-test. Peserta didik kelas 11 MIPA 2 SMAN 1 Wates akan mendapat manfaat dari hasil akhir proyek pengembangan media VALIT yang dibuat di Powtoon, dan proyek ini dapat dianggap layak dan cocok untuk dipublikasikan sebagai alat pembelajaran.

4. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, media VALIT berbasis Powtoon dikembangkan sebagai alat pembelajaran yang inovatif untuk menganalisis jenis dan fungsi alat musik tradisional pada masyarakat pendukungnya. Pengembangan media ini melalui tahapan validasi oleh para ahli menunjukkan bahwa produk yang dihasilkan layak digunakan dalam pembelajaran. Media VALIT dirancang dengan animasi interaktif yang mempermudah pemahaman materi, sehingga berpotensi meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dengan demikian, media ini dapat menjadi alternatif yang menarik dalam proses belajar mengajar serta mendukung pemanfaatan teknologi dalam pendidikan. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media VALIT dengan fitur interaktif yang lebih mendukung keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran serta mengintegrasikan elemen evaluasi otomatis untuk mengukur pemahaman siswa secara langsung. Selain itu, perlu dilakukan pengujian lebih lanjut terhadap efektivitas media ini dalam berbagai konteks pembelajaran yang berbeda, seperti di sekolah dengan tingkat akses teknologi yang bervariasi. Kajian lanjutan juga dapat mengeksplorasi dampak penggunaan media VALIT terhadap aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik guna memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai efektivitas media ini dalam meningkatkan hasil belajar.

Daftar Rujukan

- Adkhar, B. L. I. (2016). *Pengembangan media video animasi pembelajaran berbasis Powtoon pada kelas 2 mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SD Labschool UNNES* (Skripsi). Universitas Negeri Semarang.
- Anggita, Z. (2020). Penggunaan Powtoon sebagai solusi media pembelajaran di masa pandemi COVID-19. *Konfiks: Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajaran*, 7.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Revisi ed.). Rineka Cipta.
- Artanti, P. F. (2013). Pengembangan media pembelajaran elemen musik bagi peserta didik SMP. *Jurnal Pendidikan Musik*, 84 (December), 487-492. https://eprints.uny.ac.id/26904/1/Pramuladhita_Febri_Artanti_06208244002.pdf
- Donna, R., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan multimedia interaktif berbasis Powtoon pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3799-3813. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1382>

- Dwiyanti, F. R., Rosyidah, R., & Putri, A. E. F. (2023). Pengembangan media 中印节日 [zhōng yìn jié rì] berbasis Powtoon untuk mata kuliah pemahaman lintas budaya prodi pendidikan bahasa Mandarin UM. *Journal of Language, Literature, and Arts*, 3(9), 1281–1294. <https://doi.org/10.17977/um064v3i92023p1281-1294>
- Febrianto, D. (2015). *Pengembangan media pembelajaran menulis teks cerpen untuk peserta didik kelas VIII berbasis Powtoon* (Skripsi). Universitas Negeri Malang.
- Garaika, & Darmanah. (2019). *Metodologi penelitian*. CV. HIRA TECH.
- Hamzah, H. (2021). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. PT. Bumi Aksara.
- Hariyadi, A., & Darmulki, A. (2019). Prestasi dan motivasi belajar dengan konsep diri. *Proceedings of Seminar Nasional Penguatan Muatan Lokal Bahasa Daerah sebagai Pondasi Pendidikan Karakter Generasi Milenial*.
- Laelasari, E., & Rahmawati, A. (2017). *Bahan ajar pengenalan pendidikan nonformal dan informal*. Universitas Terbuka.
- Likert, R. (1932). A technique for the measurement of attitudes. *Archives of Psychology*, 140, 1–55.
- Lufri. (2007). *Strategi pembelajaran*. UNP Press.
- Nieveen, N. (1999). Prototyping to reach product quality. In J. van den Akker, R. Branch, K. Gustafson, N. Nieveen, & T. Plomp (Eds.), *Design approaches and tools in education and training* (pp. 125–136). Kluwer Academic Publishers.
- Nugroho, P. W. A. (2020). *Pengembangan produk berbasis Powtoon untuk materi cerita pendek kelas XI MIPA 2 SMA Pangudi Luhur Sedayu* (Skripsi). Universitas Sanata Dharma.
- Oemar, H. (2017). *Dasar-dasar pengembangan kurikulum (ke-7)*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Oktaviani, L., Mandasari, B., & Maharani, R. A. (2020). Implementing Powtoon to improve students' international culture understanding in English class. *Journal of Research on Language Education*, 1(1). <https://doi.org/10.33365/jorle.v1i1.779>
- Prasetyo, Y. A. (2019). *Media video pembelajaran musik perkusi untuk peserta didik kelas X 1 ULPW SMK PGRI 3 Blitar* (Skripsi). Universitas Negeri Malang.
- Pulnam, S. (2010). Elemen warna dalam pengembangan multimedia pembelajaran agama Islam. *AI-Bidayah*, 2.
- Purnami, N. P. M. D., Sulianingsih, N. W. W., & Widyantari, N. P. E. (2022). Pemanfaatan Powtoon sebagai media pembelajaran kreatif berbasis teknologi. *PROSPEK*, 1.
- Rahmawati, A. (2022). Kelebihan dan kekurangan Powtoon sebagai media pembelajaran. *LENTERA: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 17(1), 1–8.
- Sholikhati, N. I., & Astuti, N. (2023). Peningkatan kualitas pembelajaran dengan media Powtoon. *ENGAGEMENT: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 78–84. <https://doi.org/10.58355/engagement.v2i2.26>
- Singer, K. (1987). *Membina hasrat belajar di sekolah*. Remaja Karya.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sulgevin, W., Rahayuningtyas, W., & Widyawati, I. W. (2022). Pengembangan e-modul tari Topeng Patih berbasis model 3N untuk peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Ngajum. *Journal of Language, Literature, and Arts*. <https://doi.org/10.17977/ulm064v2i52022p645-657>
- Sulistiyawat, P., Prabowo, D. P., Ihya, D. I., & Ululuddin. (2017). Perancangan media pembelajaran berbasis audiovisual untuk mata kuliah tipografi pada program studi desain komunikasi visual, Universitas Dian Nuswantoro. *Andharupa*, 03.