



SCHOOL EDUCATION JOURNAL PGSD FIP UNIMED

Volume 12 No. 4 Desember 2022

The journal contains the result of education research, learning research, and service of the public at primary school, elementary school, senior high school and the university

<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/school>



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DI SEKOLAH DASAR BERBASIS MIT APP INVENTOR PROFESSIONAL DALAM TEAM BASED PROJECT PROTOTYPE CURRICULUM

Putra Afriadi¹, Naeklan Simbolon², Fahrur Rozi³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan, Indonesia^{1, 2, 3}

Surel : Putraafriadi@unimed.ac.id

ABSTRACT

This study aims to design and develop Fine Arts Learning Media Using Professional MIT App Inventors in a Team Based Project-Based Prototype Curriculum for PGSD FIP UNIMED students. The use of applications is certainly an alternative to fulfill students' artistic competence as prospective teachers. The context of students who come from cultural diversity is the basis for researchers to create teaching materials that can include various arts and cultures in Indonesia. The product results have gone through the stages of validity, implementation and effectiveness testing. With trials conducted, the resulting product is valid (proper in content and appearance), implementation (easy to use by lecturers and students), and effective (can improve student learning processes and outcomes). The development model uses a 4D model that emphasizes the need for learning outcomes. In the identification phase, needs analysis, concept analysis, technical training success analysis, usage analysis and cultural diversity analysis are conducted. The development phase is implemented with 3 main activities: validation testing, implementation testing, and performance testing. At the last stage, the product is widely distributed.

Keywords: Media Development, Art, MIT App Inventor, Prototype, Team Based Project.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan Media Pembelajaran Seni Rupa Menggunakan Professional MIT App Inventors dalam Team Based Project-Based Prototype Curriculum untuk mahasiswa PGSD FIP UNIMED. Penggunaan aplikasi tentunya menjadi salah satu alternatif untuk memenuhi kompetensi seni siswa sebagai calon guru. Konteks siswa yang berasal dari keragaman budaya menjadi dasar bagi peneliti untuk membuat bahan ajar yang dapat mencakup berbagai seni dan budaya di Indonesia. Hasil produk telah melalui tahapan uji validitas, implementasi, dan efektivitas. Dengan uji coba yang dilakukan, produk yang dihasilkan valid (layak dalam isi dan tampilan), implementasi (mudah digunakan oleh dosen dan mahasiswa), dan efektif (dapat meningkatkan proses dan hasil belajar mahasiswa). Model pengembangan menggunakan model 4D yang menekankan perlunya hasil belajar. Pada tahap identifikasi dilakukan analisis kebutuhan, analisis konsep, analisis pelatihan teknis yang berhasil, analisis penggunaan dan analisis keanekaragaman budaya. Tahap pengembangan dilaksanakan dengan 3 kegiatan utama yaitu: uji validitas, uji implementasi dan uji kinerja. Pada tahap akhir, produk didistribusikan secara luas.

Kata Kunci: Pengembangan Media, Seni, MIT App Inventor, Prototipe, Proyek Berbasis Tim.

Copyright (c) 2022 Putra Afriadi¹, Naeklan Simbolon², Fahrur Rozi³

✉ Corresponding author :

Email : Putraafriadi@unimed.ac.id

HP : 082211976130

ISSN 2355-1720 (Media Cetak)

ISSN 2407-4926 (Media Online)

Received 4 Dec 2022, Accepted 23 Dec 2022, Published 25 Dec 2022

<https://doi.org/10.24114/sejpsd.v12i4.40794>

PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 merupakan alternatif dari Kurikulum Tingkat Satuan (KTSP). Program 2013 melengkapi program sebelumnya, yang kemudian seiring waktu mengubah kurikulum 2013 menjadi *kurikulum prototipe*. Pendidik sebagai fasilitator harus mampu menggunakan bahkan mengembangkan produk teknologi untuk meningkatkan proses pembelajaran. Merujuk pada konsep “belajar bebas” yang dikemukakan Mendikbud, Nadiem, ia menjelaskan bahwa hakikat kebebasan berpikir harus diutamakan pendidik sebelum tidak mengajarkannya kepada peserta didik. Bagi pendidik di semua tingkatan, tanpa transisi kompetensi inti dan kurikulum yang ada, tidak akan pernah ada pembelajaran. Serta perubahan Kompetensi Inti dan Peraturan Ketrampilan Dasar menjadi Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 1. 37 Tahun 2018 memandang bahwa untuk memenuhi kebutuhan dasar peserta didik terkait peningkatan kemampuan di era digital, perlu ditambahkan dan mengintegrasikan konten TI ke dalam keterampilan dasar dalam kerangka dasar. dan *prototipe* struktur kurikulum. Untuk itu, baik pendidik maupun pelaksana perlu mengembangkan keterampilannya di era digital dengan menyiapkan materi pembelajaran untuk memenuhi tujuan kompetensi inti dan kompetensi dasar struktur kurikulum *prototipe*, yang kemudian dikhususkan untuk sistem pembelajaran baru, yaitu *Proyek Berbasis Tim* dan *metode kasus*.

Kebudayaan tersebut merupakan hasil kebiasaan masyarakat, dalam hal ini berupa pemikiran-pemikiran, karya seni sampai pada bentuk bahasa. Kemudian bentuk dari kebudayaan itu bertahan sampai sekarang,

melalui proses pembelajaran. Oleh karena itu, tradisi selain di temukan juga diciptakan. Dengan demikian bentuk kebudayaan (dalam hal ini seni pertunjukan tradisional) dapat dipahami sebagai kegiatan seni pertunjukan yang memuat nilai dan makna pemikiran, kebiasaan, kepercayaan, norma, adat istiadat untuk diwariskan dari generasi ke generasi (Afriadi, P., 2018: 15-23).

Berdasarkan observasi terhadap proses pembelajaran pada mata kuliah berbasis seni di PGSD FIP UNIMED, kurikulum belum menjawab kebutuhan seorang guru SD saat mengajar mata pelajaran SBDP. Materi pelajaran selalu disusun sesuai dengan kebutuhan teoritis dan tidak menitikberatkan pada hasil belajar. Penggunaan sumber dan media pembelajaran yang tidak mengikuti perkembangan dan kebutuhan seni di sekolah dasar mengakibatkan ketidakmampuan siswa dalam memberikan informasi dan keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan wajahnya. Dalam proses pengajaran berbasis seni di PGSD, pemahaman aspek seni sangat teoretis tanpa mengikuti metode praktis yang diterapkan. Misalnya pada mata kuliah Pendidikan Seni di PGSD, kegiatan hands-on hanya terfokus pada menyanyi dan mengarang bebas tanpa pemahaman tentang unsur-unsur seni. Siswa tidak memiliki standar untuk tampil dalam kegiatan dunia nyata. Keterbatasan waktu juga mempengaruhi kualitas pembelajaran seni rupa di PGSD, sehingga diperlukan lingkungan belajar yang lebih sederhana dan praktis untuk menunjang keberhasilan tujuan pembelajaran. Banyak materi pendidikan yang dibuat dan digunakan dalam kegiatan pendidikan. Salah satunya adalah MIT App Inventor yang diklaim sebagai software untuk membuat materi pendidikan interaktif yang mudah dan menyenangkan.

Pengembangan materi pendidikan interaktif dengan MIT App Inventor sangat cocok digunakan dalam produksi materi pendidikan interaktif untuk materi artistik karena memiliki banyak fitur sesuai kebutuhan pembelajaran.

Dengan menggunakan media ini, mereka dapat langsung berinteraksi dan menunjukkan apa yang telah mereka pelajari. Outputnya dapat dihasilkan oleh MIT App Inventor dalam berbagai format untuk pengguna iOS, Android, dan PC. Apalagi ketika penyakit yang disebabkan oleh virus Corona atau Covid19 dinyatakan sebagai pandemi yang beredar di sebagian besar negara di dunia. Dampak pandemi Covid-19 telah mengganggu berbagai sektor, tidak terkecuali sektor pendidikan yang mengalami gangguan signifikan. Pemerintah Indonesia telah melakukan berbagai upaya untuk mencegah penyebarannya, salah satunya adalah Surat Edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) No. 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan di Tanah Air. Penyakit Virus (Covid19). Melalui surat edaran ini, Kemendikbud mengarahkan pelaksanaan pembelajaran jarak jauh dan merekomendasikan agar siswa belajar di rumah. Oleh karena itu, untuk mendukung pembelajaran jarak jauh di masa pandemi Covid19, pendidik harus berinovasi dalam penataan pembelajaran agar tetap berjalan efektif dan efisien. Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Seni Menggunakan MIT Professional App Inventor Dalam *Team Based Project- Based Prototype Curriculum*”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan seperti yang didefinisikan oleh Thiagarajan, Dorothy S. Semmel dan Melvin I Semmel (1974) mengembangkan dan mengusulkan menggunakan model 4-D yang terdiri dari empat tahap pengembangan, yaitu *define, design, develop, dan disperse* (Triano, 2010). Tujuan dari penelitian perkembangan adalah untuk menilai perubahan yang telah terjadi dari waktu ke waktu (Setyosari, 2013). Pengembangan pembelajaran berbeda dengan pembelajaran sederhana, yang didefinisikan sebagai studi sistematis tentang desain, pengembangan, dan evaluasi program, proses, dan hasil pembelajaran yang harus memenuhi kriteria konsistensi dan efektivitas internal. Dengan demikian, pengembangan dilakukan dengan menggunakan model pengembangan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Definiskan (*define*)

Kajian ini diawali dengan analisis kebutuhan untuk optimalisasi penggunaan MIT App Inventor sebagai strategi implementasi proses perkuliahan seni rupa ditinjau dari hasil pembelajaran dan sebagai respon terhadap kebutuhan implementasi pembelajaran SBDP di sekolah dasar. Untuk menentukan kebutuhan tersebut, peneliti menggunakan kuesioner yang di dalamnya terdapat 5 pernyataan yang disajikan dalam bentuk Zoho.

2. Desain (*desain*)

Tujuan tahap ini adalah merancang perangkat pendidikan berdasarkan hasil identifikasi tujuan pendidikan pada tahap

identifikasi. Proses pemilihan format, cover, bentuk materi pendidikan, media massa dan wacana, yang menjadi dasar utama produk. Tahap desain berfokus pada desain awal produk berupa media pembelajaran seni bagi mahasiswa PGSD FIP UNIMED dengan materi yang telah diidentifikasi pada tahap sebelumnya. Desain awal lingkungan belajar seni yang menarik berdasarkan proyek

kelompok untuk menjadi panduan yang mendorong kreativitas seni sejalan dengan pengembangan pedagogis. Tahap desain dilakukan dengan merancang materi pendidikan musik yang dimasukkan ke dalam aplikasi MIT App Inventor. Pada tahap pertama, peneliti menyiapkan rencana sampul, tata letak dan isi materi. Hasil desain dan tata letak cover adalah sebagai berikut:

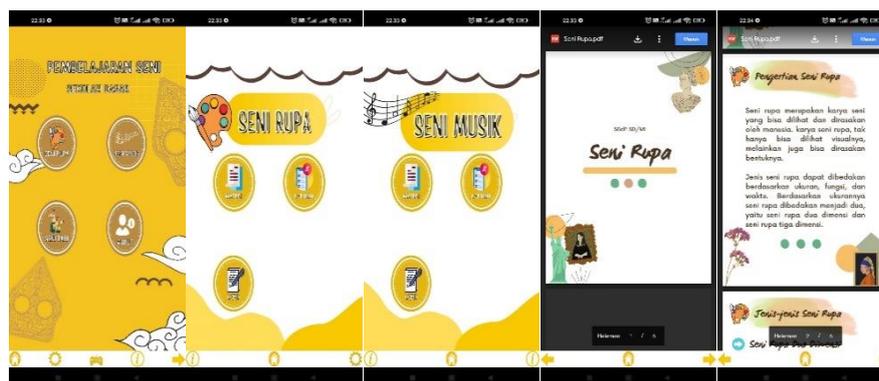


Gambar 1. Desain Menutupi dan Tata letak Bahan ajar

3. Pengembangan (*develop*)

Tujuan dari tahap pengembangan ini adalah untuk menghasilkan bentuk akhir media pembelajaran seni rupa berbasis proyek tim setelah direvisi berdasarkan masukan dan masukan dari guru senior dan pegiat pendidikan, yang selanjutnya akan dievaluasi untuk memberikan wawasan dalam pembuatannya. dari yang terakhir

mulai bekerja dalam bentuk proyek tim berdasarkan seni visual dan keterampilan mengajar. Pada tahap pengembangan ini diawali dengan validasi ahli yang meliputi kelayakan materi, kelayakan penyajian dan kelayakan bahasa. Kemudian dilakukan uji coba produk media terhadap sampel penelitian yaitu mahasiswa PGSD FIP UNIMED angkatan 2019, 2020 dan 2021. Tampilan produk sebagai berikut:



Gambar 2. Desain produk aplikasi MIT APP Inventor

4. Penyebaran (*Disseminate*)

Proses yang merupakan tahap akhir dari pengembangan ini bertujuan untuk menyebarkan produk penelitian yang dihasilkan. Pada tahap ini, penggunaan proposal pelatihan seni media berdasarkan proyek Team Base dikembangkan dalam skala yang lebih besar. Sosialisasi dan implementasi lingkungan belajar tersebut dengan memediasi guru-guru sekolah dasar sebagai peserta pelatihan.

SIMPULAN

Pada tahap pendefinisian, perlu adanya hasil penyebaran angket untuk melihat respon sampel guna mendukung proses pembelajaran pendidikan seni rupa di PGSD UNIMED terkait materi teori dan praktik. Pada tahap desain dilakukan proses pembuatan cover, *layout*, pemetaan materi, integrasi materi dengan aplikasi MIT App Inventor, pengenalan aplikasi, dan pembuatan video pendukung pembelajaran pendidikan seni. Pada tahap pengembangan perlu dilakukan validasi yang dilakukan kepada ahli, guna mendapatkan kelayakan materi (Valid), penyajian (Valid), dan untuk kelayakan Bahasa (Valid).

DAFTAR RUJUKAN

- Afriadi, Putra dan Mifta Khairina. 2022. *Implementasi Delapan Etnis Tradisional Sumatera Utara Pada Model Pembelajaran Seni Terpadu Untuk Meningkatkan Apresiasi Dan Kreativitas Siswa Di SD Negeri 101769 Medan Tembung*. School education Journal PGSD FIP UNIMED, Vol. 12(2), Halaman 137-142, doi: <https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v12i2.35361>.
- Afriadi, P. 2018. *Multikultural dan Pendidikan Karakter Kesenian Didong Pada Masyarakat Gayo Kabupaten Aceh Tengah*. Virtuoso: Jurnal Pengkajian Dan Penciptaan Musik, 1(1), 15-23.
- Millah, E. et al. 2012. *Pengembangan Buku Teks Bioteknologi Kelas XII IPIEMS Surabaya Berorientasi Sains, Teknologi, Lingkungan, dan Masyarakat (SETS)*. E-Journal Bio Edu, 1(1), 1-16. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu/article/view/344>
- Mulyatiningsih, Endang. 2011. *Penelitian Pendidikan & Teknik Lapangan Terapan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Muntari, Lilik. 2016. *Pengembangan Bahan Ajar Membaca Bahasa Indonesia Kelas*

- V Sekolah Dasar Model Dick and Carey.*
Media Didaktik, 2(2), 102-117.
- Pamadhi, Hajar. 2011. *Pengajaran Seni.*
Victoria-Australia: Pusat Studi
Kurikulum.
- Trianto. 2010. *Merancang Model
Pembelajaran Inovatif-Progresif.*
Jakarta: Prenada Media.
- Zakiyah, Millatuz. 2012. *Pengembangan
Bahan Ajar Pendidikan Berpikir Kritis
Melalui Pembelajaran Menulis Ilmiah di
SMA/MA Kelas XI.* UM-Jurnal, 1(1), 1-
15. <http://hdl.handle.net/11617/8941>