



PENGEMBANGAN VIDEO 360 DERAJAT UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENDIRIGEN LAGU NASIONAL

Lisa Rahma Indriyani✉, Putri Yanuarita Sutikno

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima **Oktober 2023**

Disetujui **November 2023**

Dipublikasikan **Desember 2023**

Keywords:

Conducting skills, Learning media, Video media, 360 degrees

Abstrak

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran video berbasis kamera 360 derajat materi mendirigen lagu nasional. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan, menguji kelayakan dan keefektifan media pembelajaran video berbasis kamera 360 derajat dikelas III SD Negeri 1 Gemblengan. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan oleh Borg & Gall. Teknik pengumpulan data meliputi teknik tes (*pretest* dan *posttest*), dan teknik non tes (observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi). Desain media pembelajaran video berbasis kamera 360 derajat berisikan video materi mendirigen, video tutorial gerakan mendirigen berbasis kamera 360 derajat serta video kumpulan lagu nasional. Hasil penilaian media pembelajaran video berbasis kamera 360 derajat oleh ahli materi memperoleh persentase sebesar 88,3% dan ahli media sebesar 98% dengan kategori sangat layak. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji t-test, dan uji n-gain. Hasil uji normalitas data menunjukkan nilai $\text{sig.} > 0,05$ sehingga data berdistribusi normal. Media pembelajaran video berbasis kamera 360 derajat efektif digunakan dibuktikan dengan hasil uji t, dengan nilai signifikansi (Sig) $0,0004 < 0,05$ untuk skala kecil dan $0,000 < 0,05$ untuk skala besar. Sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Sementara untuk uji N-gain terjadi peningkatan hasil belajar dari perolehan rata-rata *pretest* dan *posttest* psikomotorik yaitu sebesar 0,49 untuk skala kecil dan 0,46 untuk skala besar dengan kategori sedang. Simpulan dari penelitian ini adalah media pembelajaran video berbasis kamera 360 derajat layak dan efektif untuk meningkatkan keterampilan mendirigen lagu nasional siswa kelas III SD Negeri 1 Gemblengan.

Abstract

This research developed 360-degree camera-based video learning media for conducting national songs. This research aimed to develop and test the feasibility and effectiveness of 360-degree camera-based video learning media in class III at SD Negeri 1 Gemblengan. This type of research way research and development (R&D) with a development model by Borg & Gall. Data collection techniques included test techniques (pretest and posttest) and non-test techniques (observation, interviews, questionnaires and documentation). The 360-degree camera-based video learning media design contained videos of conducting material, video tutorials on conducting movements based on a 360-degree camera and videos of collections of national songs. The results of the assessment of 360-degree camera-based video learning media by material experts obtained a percentage of 88.3% and media experts 98% with a very feasible category. Data analysis techniques use the normality test, t-test, and n-gain test. The results of the data normality test show a sig value. > 0.05 so the data is normally distributed. The 360-degree camera-based video learning media is effectively used as proven by the results of the t-test, with a significance value (Sig) of $0.0004 < 0.05$ for small scale and $0.000 < 0.05$ for large scale. So H_a is accepted and H_0 is rejected. Meanwhile, for the N-gain test, there was an increase in learning outcomes from the average gain of the psychomotor pretest and posttest, namely 0.49 for the small scale and 0.46 for the large scale in the medium category. This research concludes that 360-degree camera-based video learning media is feasible and effective for improving the national song conducting skills of class III students at SD Negeri 1 Gemblengan.

✉ Alamat korespondensi:
Jl. Manggis Indah Mudal Mojotengah Wonosobo
E-mail: lisarahma1999@students.unnes.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hak dan kewajiban setiap warga negara baik melalui pendidikan formal, informal maupun nonformal hal ini sesuai dengan UU No. 20 Pasal 5 ayat 1. Hak dan kewajiban pendidikan ini bukan tanpa alasan karena termuat dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 1. Pendidikan berfungsi mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik seperti pengembangan dalam segi kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Keterampilan merupakan salah satu yang harus dikembangkan berdasarkan pengertian pendidikan yang terdapat dalam UU nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pembelajaran seni musik sebagian besar materi pembelajaran berhubungan dengan keterampilan seorang siswa. Pada proses pembelajaran seharusnya siswa akan menguasai keterampilan tertentu dengan baik.

Namun kondisi dilapangan menunjukkan hal sebaliknya, berdasarkan hasil observasi di kelas III SD Negeri 1 Gemblengan menunjukkan bahwa keterampilan mendirigen siswa rendah dibuktikan dengan sebanyak 10 siswa belum tepat gerakan tangan, 18 siswa belum tepat tempo, 22 siswa belum tepat dinamika serta 20 siswa dari total keseluruhan siswa yang berjumlah 25 belum tepat ekspresi.

Peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas III SD Negeri 1 Gemblengan. Hasil dari wawancara tersebut bahwa penyebab dari rendahnya keterampilan mendirigen siswa kelas III adalah ketersediaan media pembelajaran yang sesuai dengan materi masih terbatas. Guru hanya menggunakan buku guru dan buku siswa saja pada saat pembelajaran. Kurangnya media pembelajaran yang digunakan mempengaruhi keterampilan mendirigen yang dimiliki oleh siswa. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk mengajarkan keterampilan mendirigen berasal dari video *youtube*. Namun video tersebut belum bisa memberikan pemahaman secara maksimal kepada siswa karena video tersebut belum diberikan penjelasan secara detail mengenai gerakan mendirigen sehingga siswa sulit memahami serta mempraktekkan gerakan mendirigen dari video tersebut.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti bermaksud mengembangkan media pembelajaran video berbasis kamera 360 derajat yang bertujuan untuk menyediakan media pembelajaran yang bervariasi sekaligus menarik minat belajar SBdP seni musik materi mendirigen. Menurut (Raming et al., 2017) video 360 merupakan video yang dibuat oleh sistem kamera yang secara bersamaan merekam arah secara keseluruhan dengan rotasi 360 derajat. Pengguna

dapat menggeser dan memutar sudut pandang 360 derajat untuk menonton dari sudut yang berbeda.

Media pembelajaran video berbasis kamera 360 derajat bertujuan untuk meningkatkan keterampilan mendirigen. Keterampilan mendirigen berkaitan erat dengan birama. Menurut Banoe (2016:112) birama merupakan ruas-ruas yang membagi kalimat lagu ke dalam ukuran-ukuran yang sama, yang ditandai dengan lambang hitung atau bilangan tertentu. Membirama juga disebut mendirigen. Menurut (Supardi et al., 2015) membirama atau mendirigen merupakan suatu kegiatan memimpin lagu dengan aba-aba gerakan tangan menggunakan pola-pola tertentu sesuai dengan tanda birama. Orang yang memimpin lagu disebut konduktor atau dirigen.

Pada pengembangan media pembelajaran video berbasis kamera 360 derajat birama yang digunakan adalah birama 2/4, 3/4 dan 4/4 pada lagu nasional. Birama tersebut dipilih karena materi tersebut diajarkan di SD dan terdapat di pembelajaran SBdP seni musik. Usia anak SD diperlukan benda konkret sebagai media dalam proses pembelajaran. Sehingga diperlukan media pembelajaran yang berisi materi mendirigen untuk membantu pembelajaran menjadi lebih efektif. Terdapat empat komponen dalam gerakan mendirigen yang harus dikuasai siswa diantaranya gerakan tangan, tempo, dinamika dan ekspresi.

Materi mendirigen pada media pembelajaran video berbasis kamera 360 derajat difokuskan pada materi mendirigen lagu nasional. Menurut Sri dalam (Tarigan:2019) lagu nasional merupakan lagu-lagu yang berbahasa Indonesia yang memuat unsur-unsur kehidupan bangsa Indonesia ketika berjuang melawan penjajah. Lagu nasional dapat membangkitkan rasa nasionalisme seseorang. Oleh sebab itu lagu nasional sangat penting diajarkan kepada siswa sekolah dasar.

Berdasarkan penjelasan permasalahan yang ada dilapangan dan beracu pada hasil penelitian yang dilakukan sebelumnya, maka peneliti tertarik untuk mengkaji lebih lanjut melalui penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) tentang pengembangan media pembelajaran video berbasis kamera 360 derajat untuk meningkatkan keterampilan mendirigen lagu nasional siswa kelas III SD Negeri 1 Gemblengan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan desain media pembelajaran video berbasis kamera 360 derajat, menganalisis kelayakan media pembelajaran video berbasis kamera 360 derajat serta menguji tingkat keefektifan media pembelajaran video berbasis kamera 360 derajat untuk meningkatkan keterampilan mendirigen lagu nasional siswa kelas III SD Negeri 1 Gemblengan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menerapkan model pengembangan oleh Borg & Gall. Uji coba produk media pembelajaran video berbasis kamera 360 derajat dilakukan terlebih dahulu pada kelompok kecil yang berjumlah 5 siswa selanjutnya untuk ujicoba kelompok besar dilakukan oleh 20 siswa kelas III SD Negeri 1 Gemblengan. Data dari hasil uji coba ini selanjutnya akan dianalisis untuk mengukur kelayakan dan keefektifan media pembelajaran video berbasis kamera 360 derajat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan pada penelitian pengembangan ini meliputi 1) hasil desain pengembangan media pembelajaran video berbasis kamera 360 derajat; 2) hasil penilaian kelayakan media pembelajaran video berbasis kamera 360 derajat; serta 3) keefektifan media pembelajaran video berbasis kamera 360 derajat dalam meningkatkan keterampilan mendirien siswa kelas III SD Negeri 1 Gemblengan.

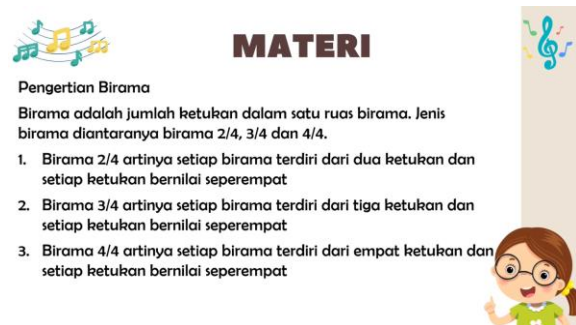
Desain Media Pembelajaran Video Berbasis Kamera 360 Derajat

Desain pengembangan media pembelajaran video berbasis kamera 360 derajat disusun berdasarkan analisis angket kebutuhan guru dan siswa kelas III SD Negeri 1 Gemblengan. Pengembangan produk media pembelajaran video terdiri dari 1) Video materi mendirigen berisikan KI, KD, indikator dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai oleh siswa. Terdapat penjelasan mengenai birama, macam-macam birama, teknik aba-aba birama 2/4, 3/4 dan 4/4, mendirigen, sikap badan, gerakan pengakhiran, video gerakan mendirigen birama 2/4, 3/4 dan 4/4 serta patitur lagu nasional. Tujuan dibuatnya video ini untuk memudahkan siswa memahami materi mendirigen serta sebagai media mendukung/penunjang dari media pembelajaran video 360 derajat yang telah dibuat. 2) Video tutorial mendirigen berbasis kamera 360 derajat didalamnya berisikan tutorial gerakan mendirigen lagu nasional yang mencakup birama 2/4, 3/4 dan 4/4. Terdapat 5 video tutorial gerakan mendirigen lagu nasional yaitu Hari Merdeka birama 2/4, Terimakasihku (Guruku) birama 3/4, Indonesia Raya birama 4/4, Mengheningkan Cipta birama 4/4 dan Garuda Pancasila birama 4/4. Kelebihan dari video ini siswa dapat melihat video tersebut dari berbagai sisi yaitu sisi bagian depan, belakang, kanan, kiri atas dan bawah. 3) Video kumpulan lagu nasional terdiri dari lima lagu

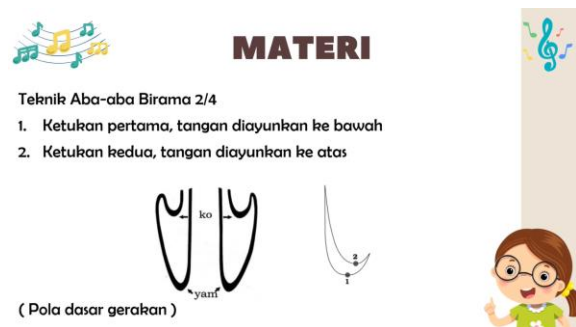
nasional yang dapat digunakan siswa untuk mengiringi saat berlatih maupun praktik mendirigen.



Gambar 1. Tampilan Awal Media Pembelajaran Video



Gambar 2. Materi Birama



Gambar 3. Teknik Aba-aba Birama



Gambar 4. Gerakan mendirigen birama 2/4



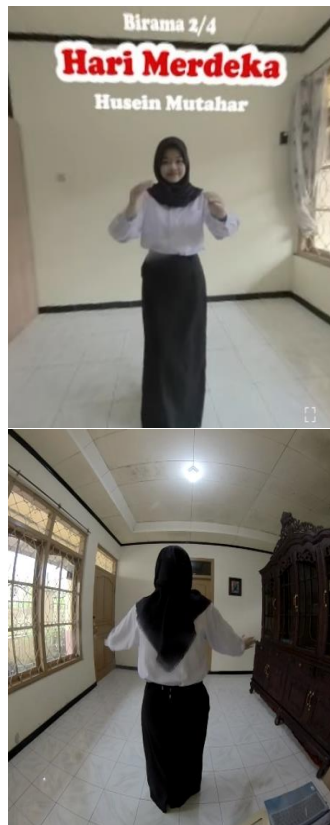
Gambar 5. Patitur Lagu Nasional



Gambar 8. Tampilan Lagu Nasional



Gambar 6. Tampilan Profil Pembuat Media



Gambar 7. Tampilan Media Pembelajaran Video Berbasis Kamera 360 Derajat

Kelayakan Media Pembelajaran Video Berbasis Kamera 360 Derajat

Penilaian kelayakan media pembelajaran video berbasis kamera 360 derajat meliputi penilaian oleh ahli materi dan ahli media. Selain penilaian oleh tim ahli, penilaian kelayakan juga dilihat melalui hasil angket tanggapan guru dan siswa terhadap media pembelajaran.

Media pembelajaran video berbasis kamera 360 derajat dikembangkan oleh peneliti sangat layak digunakan karena telah melalui validasi oleh ahli materi dan ahli media. Ahli materi dalam penelitian ini adalah Ibu Putri Yanuarita Sutikno, S.Pd., M.Sn. sedangkan ahli media dalam penelitian ini adalah Bapak Dr. Kustiono, M.Pd.

Hasil penilaian dari ahli materi terdapat media pembelajaran video berbasis kamera 360 derajat mendapatkan nilai persentase sebesar 88,3% dengan kriteria Sangat Layak sedangkan hasil penilaian dari ahli media memperoleh nilai persentase sebesar 98% dan dapat dikategorikan Sangat Layak.

Berdasarkan hasil rekapitulasi penelitian baik melalui ahli materi maupun ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran video berbasis kamera 360 derajat dalam muatan pelajaran SBdP materi mendirigen lagu nasional layak digunakan untuk meningkatkan keterampilan mendirigen lagu nasional siswa kelas III SDN 1 Gemblengan.

Keefektifan Media Pembelajaran Video Berbasis Kamera 360 Derajat

Media pembelajaran video berbasis kamera 360 derajat efektif digunakan dalam meningkatkan keterampilan mendirigen lagu nasional siswa yang dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar siswa ranah psikomotorik siswa. Dalam memperoleh data hasil belajar siswa, peneliti melakukan *pretest* dan *posttest* kepada siswa pada keterampilan mendirigen lagu nasional. Setelah data hasil belajar diperoleh, selanjutnya data akan diuji dengan uji t-test untuk

mengetahui perbedaan hasil belajar dan uji N-gain untuk mengukur peningkatan belajar siswa.

Uji Normalitas

Pengujian normalitas pada suatu penelitian berguna untuk mengetahui hasil nilai *pretest* dan *posttest* siswa kelas III SDN 1 Gemblengan berdistribusi normal atau tidak. Data penelitian ini menggunakan uji *Liliefors* dan data dianalisis dengan bantuan *Microsoft Excel*.

Berikut adalah hasil rekapan perhitungan uji normalitas *pretest* dan *posttest* diuraikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas *Pretest* Kelompok Kecil dan Kelompok Besar

Pretest	Kelompok Kecil	Kelompok Besar
N	5	20
Rata-rata	56,2	50,3
Simpangan baku	9,882117688	12,24660936
L_0 (L hitung)	0,139645157	0,160178812
L_{tabel}	0,337	0,190

Berdasarkan rekapitulasi hasil *pretest* pada kelompok kecil dipaparkan bahwa L hitung (L_0) lebih kecil dari nilai L_{tabel} ($0,139 < 0,337$) dan kelompok besar menunjukkan L hitung (L_0) lebih kecil dari L_{tabel} ($0,160 < 0,190$). Maka dapat disimpulkan bahwa data *pretest* skala besar berdistribusi normal.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas *Posttest* Kelompok Kecil dan Kelompok Besar

Pretest	Kelompok Kecil	Kelompok Besar
N	5	20
Rata-rata	88,75	80
Simpangan baku	5,229125166	7,748089748
L_0 (L hitung)	0,209702222	0,140640197
L_{tabel}	0,337	0,190

Berdasarkan rekapitulasi hasil *posttest* pada kelompok kecil bahwa L hitung (L_0) lebih kecil dari nilai L_{tabel} ($0,209 < 0,337$) dan pada kelompok besar menunjukkan bahwa L hitung (L_0) lebih kecil dari L_{tabel} ($0,140 < 0,190$). Maka dapat disimpulkan bahwa data *posttest* skala besar berdistribusi normal.

Uji T-test

Uji t-test bertujuan untuk mengetahui perbedaan rerata nilai *pretest* dan *posttest* teknik statistik parametrik. Penelitian ini menggunakan bantuan *Microsoft Excel* untuk melakukan uji t paired sampel.

Hasil uji t paired sampel nilai *pretest* dan *posttest* pada kelompok kecil memiliki nilai Sig. (2 - tailed) yaitu $0,0004 < 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar data *pretest* dan *posttest*. Sementara hasil uji t paired sampel nilai *pretest* dan *posttest* pada kelompok besar memiliki nilai Sig. (2 - tailed) yaitu $0,000 < 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar data *pretest* dan *posttest*.

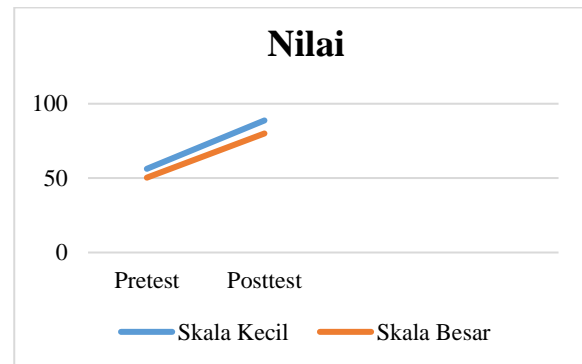
Uji N-gain

Uji N-gain dilakukan dengan menguji data nilai hasil belajar *pretest* dan *posttest* siswa dalam keterampilan mendirikan. Uji N-gain bertujuan untuk mengetahui rata-rata data nilai *pretest* dan *posttest*.

Tabel 3. Hasil Uji N-gain Aspek Psikomotorik

Keterangan	Skala Kecil	Skala Besar
Rata-rata <i>pretest</i>	56,25	50,3
Rata-rata <i>posttest</i>	88,75	80
Selisih rata-rata	32,5	29,68
N-gain	0,49	0,46
Kriteria	Sedang	Sedang

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa peningkatan rata-rata yaitu 0,49 untuk skala kecil dengan kriteria sedang dan 0,46 untuk skala besar dengan kriteria sedang. Berikut hasil peningkatan rata-rata data *pretest* dan *posttest* dalam bentuk diagram garis.



Grafik 1. Peningkatan Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan diagram diatas menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran dengan rata-rata skala kecil 32,5 dan skala besar 29,68. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran video berbasis kamera 360 derajat efektif terhadap pembelajaran SBdP dalam meningkatkan keterampilan mendirikan siswa kelas III SD Negeri 1 Gemblengan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran video berbasis kamera 360 derajat untuk meningkatkan keterampilan mendirigen lagu nasional siswa kelas III SDN 1 Gemblengan, diperoleh kesimpulan bahwa: 1) desain produk yang dikembangkan telah disesuaikan dengan KI, KD, indikator dan tujuan dari materi mendirigen lagu nasional kelas III 2) Media pembelajaran video berbasis kamera 360 derajat dinilai sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan perolehan persentase dari ahli materi yaitu 88,3% dan ahli media sebesar 98%. 3) Media pembelajaran video berbasis kamera 360 derajat efektif digunakan dalam meningkatkan keterampilan mendirigen lagu nasional siswa dibuktikan dengan perolehan rata-rata nilai *pretest* kelompok kecil sebesar 56,4 meningkat menjadi 89, dengan selisih rata-rata sebesar 32,6 dan peningkatan rata-rata N-gain sebesar 0,49 dan dinyatakan dalam kriteria sedang. Sedangkan untuk hasil rata-rata nilai *pretest* kelompok besar sebesar 50,5 meningkat menjadi 80,15, dengan selisih rata-rata sebesar 29,65 dan peningkatan rata-rata N-gain sebesar 0,45 dan dinyatakan dalam kriteria sedang. Perhitungan uji t menunjukkan hasil bahwa terdapat adanya perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* dengan nilai sig. (2 – tailed) $0,0004 < 0,05$ untuk skala kecil dan $0,000 < 0,05$ untuk skala besar menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video berbasis kamera 360 derajat layak digunakan dalam pembelajaran SBdP seni musik materi mendirigen

serta efektif untuk meningkatkan keterampilan mendirigen siswa kelas III SDN 1 Gemblengan.

DAFTAR PUSTAKA

- Osman, A., Wahab, N., & Ismail, M. (2009). Development and Evaluation of an Interactive 360 Virtual Tour for Tourist Destinations. *Journal of Information Technology Impact*, 9(3), 173–182.
- Rampling, X. S., Tulenan, V., & B.N. Najooan, X. (2017). Virtual Reality Berbasis Video 360 Derajat pada Tari-Tarian Adat Suku Minahasa. *Jurnal Teknik Informatika*, 11(1).
- Sugiyono (2014). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. Bandung: Alfabeta.
- Susetyo, Bagus. 2011. “Pengembangan Teknik Kondakting Dan Pendokumentasian Dalam Media Rekam Dan Cetak Untuk Mendukung Proses Latihan Kondakting.” *Harmonia: Journal of Arts Research and Education* 11(2):143–52.
- Supardi, Ghazali, I., & Fretisari, I. (2015). Peningkatan Kemampuan Mendireksi melalui Metode Demonstrasi dengan Pendekatan Tutor Sebaya di SMP Negeri 5 Selimbau. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 4(1), 1–16.
- Tarigan, P. S. T. 2019. “Pembelajaran Lagu Wajib Nasional Kelas IV Di Sekolah Dasar Negeri Minggiran Yogyakarta.” 1–11
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. 8 Juli 2003. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 4301. Jakarta