



JIPK16 (2) (2022)

**Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia**

<http://journal.umnes.ac.id/nju/index.php/JIPK>



## Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Medley* Melayu pada Materi Minyak Bumi

Yayang Devtiarani, Fitriah Khoirunnisa<sup>✉</sup>, dan Ardi Widhia Sabekti

Jurusan Pendidikan Kimia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Maritim Raja Ali Haji  
Jalan Politeknik Senggarang. Telp. (0771) 4500099 Tanjungpinang 29111

### Info Artikel

Diterima Pebruari 2022

Disetujui April 2022

Dipublikasikan Juli 2022

#### Keywords:

*interactive learning media  
Malay medley  
petroleum*

### Abstrak

Pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat COVID-19 dilakukan secara *online* memerlukan perangkat pendukung teknologi. Media pembelajaran interaktif *medley* Melayu dapat digunakan dalam pembelajaran salah satu wujud pengintegrasian budaya dalam bidang pendidikan. Media pembelajaran interaktif dikembangkan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Pada penelitian ini dikembangkan media pembelajaran interaktif *medley* Melayu pada materi minyak bumi. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* dengan model penelitian *Hannafin* dan *Peck* yang terdiri dari tahap penilaian kebutuhan, tahap desain serta tahap pengembangan dan implementasi. Sumber data dari penelitian ini berasal dari dua orang dosen, seorang guru dan 50 peserta didik SMA Negeri 2 Tanjungpinang. Hasil validasi media dan materi pada media pembelajaran interaktif *medley* Melayu pada materi minyak bumi diperoleh hasil 72,2% dengan kategori valid dan 89,28% dengan kategori sangat valid. Hasil praktikalitas media pembelajaran interaktif *medley* Melayu pada materi minyak bumi terhadap guru dan peserta didik diperoleh 81,25% dan 79,79% dengan kriteria praktis. Berdasarkan penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif *medley* Melayu pada materi minyak bumi layak digunakan dalam pembelajaran.

### Abstract

Education policies are implemented online during the COVID-19 emergency period, requiring technology support devices and interactive learning media. Malay medley interactive learning media can be used in learning to integrate local wisdom into education. Interactive learning media was developed as a tool in the learning process. This study developed an interactive learning media, a Malay medley, on petroleum material. This study used the Research and Development research model with the *Hannafin* and *Peck* research model consisting of a needs assessment stage, a design stage, and a development and implementation stage. Sources of data from this study came from two lecturers, a teacher, and 50 students of SMA Negeri 2 Tanjungpinang. The validation of media and materials on the Malay medley interactive learning media on petroleum materials obtained 72.2% in the valid category and 89.28% in the valid category. The results of the practicality of Malay interactive learning media on petroleum material for teachers and students were 81.25% and 79.79% with practical criteria. Based on the research, it can be concluded that the Malay medley interactive learning media on petroleum material is valid and practical to use in learning.

© 2022 UniversitasNegeri Semarang

✉Alamat korespondensi:  
E-mail: [fitriahk@umrah.ac.id](mailto:fitriahk@umrah.ac.id)

p-ISSN 1979-0503  
e-ISSN 2503-1244

## PENDAHULUAN

Penyebaran pandemi virus corona atau COVID-19 memberikan dampak tersendiri bagi lembaga pendidikan di Indonesia. Selama pandemi COVID-19 peserta didik belajar dari rumah atau Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) menggunakan bantuan teknologi, hal ini didasari dengan Surat Edaran No. 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran COVID-19. Kesiapan dari pihak penyedia layanan maupun peserta didik merupakan tuntutan dari pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) ini memerlukan perangkat pendukung seperti komputer, laptop, gawai, dan alat bantu lainnya (Firman dan Rahman, 2020).

Berdasarkan kebijakan tersebut peserta didik lebih banyak peluang untuk mengakses internet dan media sosial, internet dan media sosial dijadikan salah satu sumber masuknya budaya asing ke negara Indonesia sehingga dengan mudahnya peserta didik mendapatkan informasi budaya asing dari suatu negara. Budaya asing yang masuk berdampak bagi budaya asal tersebut. Hal ini, sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Syam (2015), bahwa media globalisasi telah mampu mempengaruhi kehidupan para remaja dengan meninggalkan budaya mereka sendiri dan kemudian melaksanakan budaya lainnya. Pengaruh budaya populer Korea salah satunya seperti musik yang ditampilkan melalui media juga berdampak terhadap perubahan nilai dan perilaku peserta didik Indonesia (Saprita, 2012). Musik di Indonesia sangat dipengaruhi oleh perkembangan musik dunia, meskipun Indonesia memiliki banyak kebudayaan khususnya musik daerah namun tidak menutup kemungkinan musik yang berasal dari luar negeri masuk ke dalam kebudayaan kita. Agar nilai-nilai budaya Indonesia tetap terjaga kelestariannya maka, perlunya mengembangkan pembelajaran yang terintegrasi kearifan lokal suatu daerah. Tanggapan guru dan peserta didik dalam wawancara dan angket tertulis penerapan kearifan lokal belum ada diintegrasikan ke dalam pembelajaran kimia. Padahal pendidikan berbasis kearifan lokal dapat digunakan sebagai media untuk melestarikan potensi masing-masing daerah (Nadlir, 2014).

Pembelajaran yang memanfaatkan kearifan lokal suatu daerah juga dapat menjadi salah satu inovasi yang dilakukan guru untuk menumbuhkan daya tarik peserta didik terhadap pembelajaran. Salah satu kearifan lokal yang dapat dimanfaatkan adalah musik Melayu. Musik Melayu digunakan oleh orang Melayu dalam acara pesta adat, penyambutan tamu, dan kegiatan keagamaan, yang menarik dari musik melayu terletak pada lirik yang berisikan tunjuk ajar dalam kehidupan sehari-hari, vokal khas cengkok Melayu, dan sebagai media komunikasi yang diiringi alunan musik (Kautzar, 2019). Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Roffiq *et al.* (2017) bahwa yang dapat mempengaruhi motivasi belajar adalah minat pada musik, karena musik dapat menjadikan orang merasa senang, gembira dan nyaman. Penggunaan media musik dalam pembelajaran peserta didik mampu mengubah suasana lingkungan belajar menjadi menyenangkan (Wulandini, 2011). Agar lebih menarik lirik lagu yang telah diaransemen dijadikan *medley* lagu daerah Melayu. Lagu daerah khususnya Melayu yang digabungkan atau *medley* memiliki kekhasan dan keunikan tersendiri dalam pelestarian budaya Indonesia di tengah perkembangan era globalisasi saat ini.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kimia SMAN 2 Tanjungpinang terdapat bahwa penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran kimia menggunakan papan tulis dan proyektor, sedangkan dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) media yang digunakan hanya *PowerPoint* (PPT) dan video dari *Youtube* saja. Salah satu tujuan mata pelajaran kimia adalah menerapkan konsep-konsep kimia untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari dan teknologi (Kemendikbud, 2013). Hal tersebut berlaku untuk semua materi pelajaran kimia salah satunya materi minyak bumi, di mana materi minyak bumi yang bersifat hafalan ini menjadi bagian dari soal Ujian Nasional (UN) tetapi hanya dibahas secara sekilas saja pada bab hidrokarbon karena keterbatasan waktu yang diberikan pihak sekolah, materi ini tidak dipelajari secara mendalam sehingga menimbulkan kesan yang kurang, hal ini juga dikatakan peserta didik pada angket tertulis yang diberikan bahwa 80% menjawab mudah bosan pada pembelajaran yang monoton, hasil tersebut dikatakan serupa dalam penelitian Nurjanah *et al.* (2017) materi minyak bumi merupakan materi yang bersifat hafalan dan banyak menjelaskan teori sehingga sulit untuk diingat oleh peserta didik dan terkesan membosankan jika tidak meninggalkan kesan yang mendalam di pembelajaran.

Minyak bumi merupakan salah satu materi kimia SMA pada kelas XI semester ganjil menurut kurikulum 2013 revisi 2018. Minyak bumi berisi pengetahuan konseptual, faktual, dan prosedural. Konsep-konsep pada materi minyak bumi banyak yang bersifat abstrak dengan contoh konkrit, sehingga untuk memahami materi minyak bumi diperlukan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (Fadlah dan Bayharti, 2019). *Medley* Melayu merupakan solusi terhadap permasalahan pembelajaran pada materi minyak bumi, *medley* Melayu sebagai media pembelajaran elektronik interaktif yang terintegrasi kearifan lokal ini dikemas secara menarik menggunakan musik Melayu sehingga meninggalkan kesan yang mendalam dan bisa diakses di mana saja tanpa adanya keterbatasan waktu. Media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat menjadi salah satu sarana media yang digunakan dalam pembelajaran dan juga dapat menjadi sarana untuk menumbuhkan nilai cinta budaya Melayu pada diri peserta didik. Dari permasalahan yang telah dijabarkan, maka dirumuskan judul penelitian "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Medley* Melayu Pada Materi Minyak Bumi".

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan model *Hannafin* dan *Peck*. Dalam penelitian ini akan dihasilkan sebuah media pembelajaran interaktif *medley* Melayu pada materi minyak bumi untuk siswa SMA Kelas XI MIPA. Data dalam penelitian ini menggunakan data kualitatif dan kuantitatif deskriptif diolah dengan skala likert, Untuk menentukan kriteria validasi dan praktikalitas media ini digunakan skala *Likert* dengan empat tingkatan, jawaban setiap item instrumen mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif (Sugiyono, 2019). Subjek uji coba yaitu satu orang dosen pendidikan kimia universitas Maritim Raja Ali Haji sebagai validasi media, satu orang dosen pendidikan kimia universitas Maritim Raja Ali Haji sebagai validasi materi, satu orang guru mata pelajaran kimia dan 50 peserta didik SMA Negeri 2 Tanjungpinang.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran interaktif *medley* Melayu pada materi minyak bumi model pengembangan dalam penelitian ini mengacu pada model *Hannafin* dan *Peck* yang disederhanakan oleh Tegeh *et al.* (2014) yang terdiri dari tiga proses utama yaitu tahap penilaian kebutuhan, tahap desain serta tahap pengembangan dan implementasi. Hasil pengembangan penelitian ini adalah berupa (1) sebuah aplikasi media pembelajaran interaktif *medley* Melayu pada materi minyak bumi pada gawai berbasis *android*, (2) penilaian desain pengembangan media pembelajaran dilakukan oleh ahli materi dan ahli media dengan menggunakan angket penilaian, (3) penilaian seluruh responden yang terdiri dari guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran yang telah dibuat dengan menyebarkan angket.

### Tahap penilaian kebutuhan

Pada tahap penilaian kebutuhan dilakukan analisis permasalahan dan analisis materi. Analisis permasalahan bertujuan untuk mencari informasi mengenai permasalahan yang dihadapi oleh guru dan peserta didik dalam pembelajaran. Pada analisis dilakukan wawancara kepada satu guru kimia yang mengajar kelas XI MIPA Hasil dari wawancara guru kimia SMA Negeri 2 Tanjungpinang bahwa penggunaan media pembelajaran masih terbatas yaitu menggunakan *PowerPoint* dan video yang bersumber dari *Youtube* saja. Pengembangan media pembelajaran yang bersifat elektronik belum ada selain dari *PowerPoint* dan video bersumber dari *Youtube*, pengintegrasian kearifan lokal Kepulauan Riau juga belum ada pada pembelajaran kimia. Penggunaan gawai sebagai media pembelajaran hanya pada saat PJJ. Selain wawancara terhadap guru mata pelajaran kimia dilakukan juga penyebaran angket tertulis kepada lima peserta didik kelas XI MIPA di SMA Negeri 2 Tanjungpinang. Hasil dari angket peserta didik bahwa peserta didik mengetahui mengenai media pembelajaran. Media pembelajaran elektronik membantu peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran dalam jaringan, media pembelajaran elektronik yang diinginkan peserta didik bersifat menyenangkan ada audio visual yang mudah digunakan dan berkaitan dalam kehidupan sehari-hari dan mudah digunakan, masalah yang dihadapi peserta didik dalam pembelajaran yaitu mudah bosan dan lemah dalam mengingat. Penerapan gawai dalam pembelajaran sudah dilakukan walaupun tidak pada semua mata pelajaran, tetapi untuk mata pelajaran kimia belum diterapkan.

Berdasarkan hasil wawancara guru dan angket tertulis peserta didik bahwa dibutuhkannya pengembangan media pembelajaran interaktif yang berintegrasikan kearifan lokal berupa lagu melayu yang dijadikan aransemen gabungan lagu (*medley*) yang kemudian dijadikan media interaktif berbasis elektronik atau *android* sebagai wujud realisasi dari pembelajaran berbasis teknologi. Media interaktif ini diharapkan dapat menjadi salah satu sarana media yang digunakan dalam PJJ dan juga dapat menjadi sarana untuk menumbuhkan nilai cinta budaya Melayu pada diri Peserta didik.

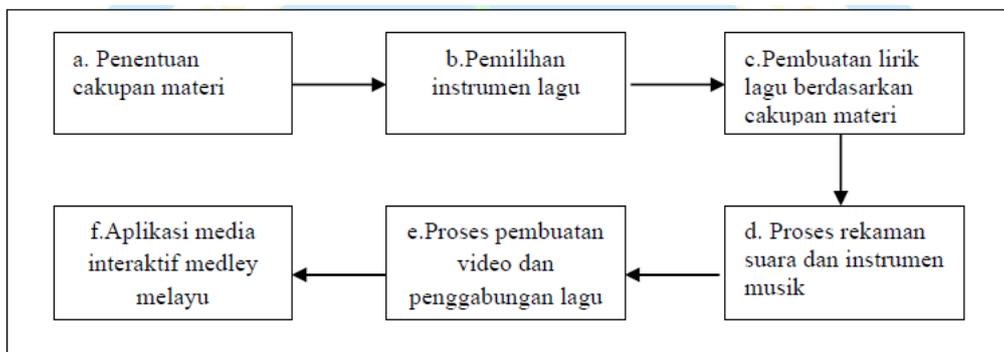
Selain itu proses pengembangan media pembelajaran *medley* Melayu diperlukan analisis materi berdasarkan KI, dan KD 3.2 kelas XI semester ganjil pada silabus kimia 2013 yaitu “Menjelaskan proses pembentukan dan teknik pemisahan fraksi-fraksi minyak bumi serta kegunaannya” untuk menghasilkan indikator dan tujuan pembelajaran yang tepat. Berdasarkan hasil analisis materi yang telah dilakukan maka didapatkan hubungan materi pokok, sub pokok materi dengan tujuan pembelajaran dapat dilihat pada Tabel 1.

### Tahap desain

Tahap desain pada penelitian ini adalah mendesain penelitian pengembangan yang dilakukan berdasarkan hasil penilaian kebutuhan. Hasil yang didapat berdasarkan penilaian kebutuhan berupa permasalahan belajar yang dialami oleh guru dan peserta didik sebagaimana yang telah dijelaskan pada tahap penilaian kebutuhan. Dari penilaian kebutuhan yang telah dijabarkan disusunlah konsep penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif *medley* Melayu terdapat pada bagan konsep media pembelajaran interaktif Gambar 1.

**Tabel 1.** Hubungan materi pokok dan sub materi pokok dengan tujuan pembelajaran

Materi pokok	Sub pokok materi	Tujuan pembelajaran
Proses pembentukan minyak bumi	Asal muasal minyak bumi	Peserta didik mampu mengetahui asal muasal minyak bumi
	Teori pembentukan minyak bumi	Peserta didik mampu menguraikan teori pembentukan minyak bumi
	Faktor-faktor pembentukan minyak bumi	Peserta didik mampu menjelaskan faktor-faktor terbentuknya minyak bumi
Teknik pemisahan fraksi-fraksi minyak bumi dan kegunaannya	Komponen penyusun minyak bumi	Peserta didik mampu menyebutkan komponen-komponen utama penyusun minyak bumi
	Teknik pemisahan minyak bumi	Peserta didik mampu menyebutkan teknik pemisahan minyak bumi
	Pengelompokkan jumlah karbon berdasarkan titik didih	Peserta didik mampu mengelompokkan jumlah karbon berdasarkan titik didih
	Fraksi-fraksi minyak bumi	Peserta didik mampu menyebutkan fraksi-fraksi minyak bumi secara runtut berdasarkan kenaikan titik didih
	Kegunaan minyak bumi	Peserta didik mampu menyebutkan kegunaan minyak bumi dalam kehidupan sehari-hari



**Gambar 1.** Bagan desain media interaktif *medley* Melayu

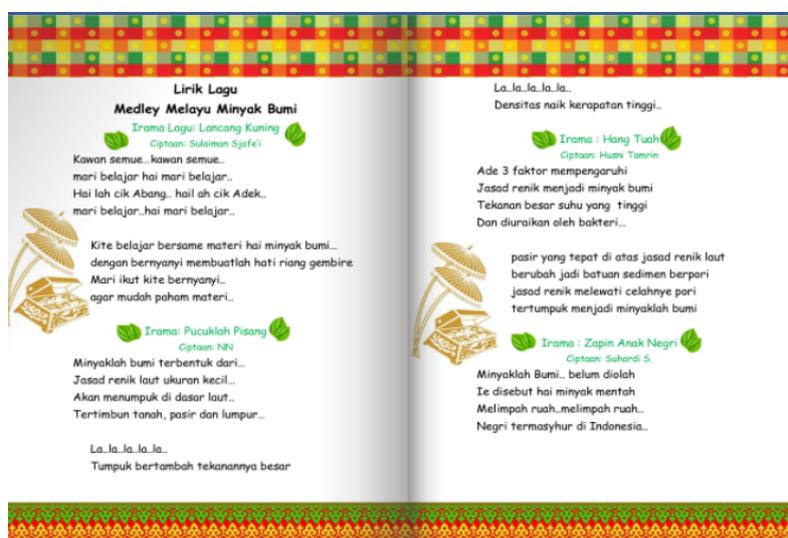
Desain media pembelajaran interaktif yang dikembangkan merupakan media elektronik yang menggunakan gawai versi *android* dalam bentuk aplikasi. Dimulai dari penentuan cakupan materi, pemilihan instrumen lagu, pembuatan lirik lagu berdasarkan cakupan materi yang telah dipilih, dilanjutkan dengan proses rekaman suara dan instrumen musik, proses pembuatan video dan penggabungan lagu sehingga dijadikan bentuk aplikasi media interaktif *medley* Melayu yang dapat diakses melalui gawai versi *android*.

Pemilihan instrumen lagu pengembangan media pembelajaran *medley* Melayu memuat 8 lagu dengan lirik yang berbeda. Dari lagu tersebut sudah mewakili tujuan pembelajaran yang terdiri dari 8 sub materi pokok yaitu asal muasal minyak bumi, teori pembentukan minyak bumi, faktor pembentukan minyak bumi, komponen penyusun minyak bumi, teknik pemisahan minyak bumi, pengelompokkan jumlah karbon berdasarkan titik didih, fraksi-fraksi minyak bumi serta kegunaannya. Pemilihan lagu-lagu ini didasarkan alat musik yang digunakan memiliki kekhasan melayu dengan berbagai tempo supaya musik *medley* bervariasi seperti tempo lambat, sedang dan cepat (Asri, 2017). Berikut disajikan Hubungan sub materi pokok dengan lagu pada Tabel 2.

Setelah pemilihan cakupan materi dan lagu yang di aransemen menjadi lagu *medley* Melayu pada materi minyak bumi kemudian dilanjutkan dengan proses pembuatan lirik lagu. Sebagian lirik lagu yang telah diaransemen dapat dilihat pada Gambar 2.

**Tabel 2.** Hubungan sub materi pokok dengan lagu

Sub pokok materi	Lagu asal dan pencipta	Urutan tampil
Pembukaan	Lancang Kuning Ciptaan Sulaiman Sjafe'i	1
Asal muasal minyak bumi dan teori pembentukan minyak bumi	Pucuklah Pisang Ciptaan <i>No Name</i> (NN)	2
Faktor pembentukan minyak bumi	Hang Tuah Ciptaan Husni Tamrin	3
Komponen penyusun minyak bumi	Zapin Anak Negeri Ciptaan Suhardi S.	4
Teknik pemisahan minyak bumi	Pulau Bintan Ciptaan Daud Kadir	5
Pengelompokkan jumlah karbon berdasarkan titik didih	Zapin usik mengusik Ciptaan Naz	6
fraksi-fraksi minyak bumi secara runtut berdasarkan kenaikan titik didih dan kegunaannya dalam kehidupan sehari-hari	Joget Hitam Manis Ciptaan Mus Mulyadi Laksmana Raja Dilaut Ciptaan Nurham Yahya	7 8
Penutup	Lancang Kuning Ciptaan Sulaiman Sjafe'i	9



**Gambar 2.** Lirik lagu pembukaan dan teori terbentuknya minyak bumi

Pada proses rekaman suara menggunakan recorder dari gawai atau telepon genggam setelah rekaman suara selesai kemudian disatukan menggunakan aplikasi *Audacity*. *Audacity* merupakan sebuah aplikasi editor audio digital dan perekaman. *Editor audio digital* adalah sebuah aplikasi komputer untuk pengeditan audio yang bersifat *cross platform* yang tersedia untuk *Windows* (Binanto, 2010). Dalam penelitian ini *Audacity* digunakan sebagai peredam kebisingan atau *noise* yang ada pada suara rekaman awal di gawai, mengurangi kebisingan pada audio atau rekaman awal perlu dilakukan, karena kebisingan dari audio nantinya mempengaruhi pendengar merasa tidak nyaman (Ramadhan, 2010). Dalam pembuatan video, kualitas audio menjadi salah satu penentu video tersebut dapat dinilai bagus atau tidak.

Proses pembuatan video menggunakan aplikasi *Kinemaster*. *Kinemaster* memiliki keunggulan yang ramah pengguna dan satu-satunya aplikasi lintas *platform* kelas atas (Borum dan Quinn, 2015). Video yang diedit berisikan animasi dan gambar, untuk memenuhi media pembelajaran yang diinginkan peserta didik dari hasil kesimpulan angket tertulis, hal ini sesuai dengan pendapat Hamid *et al.* (2020) yang menyebutkan bahwa media pembelajaran haruslah dipilih sesuai dengan karakteristik individual peserta didik yang sedapat mungkin harus memberikan layanan pada setiap peserta didik sesuai dengan karakteristik belajarnya.

Animasi dan gambar dipilih untuk melengkapi video, karena animasi dan gambar berpengaruh terhadap pembelajaran peserta didik hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurhayati *et al.* (2014) bahwa pembelajaran menggunakan video animasi memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil

belajar peserta didik, kemudian dibagian bawah video diletakkan lirik lagu. Ukuran atau rasio layar 16:9, format 16:9 digunakan untuk televisi dan sejumlah komputer serta perangkat *portable* (Smith, 2013). Video awal yang ukuran 16:9 untuk membuat video sudah ada sebelumnya di galeri, ketika ingin mengedit video tersebut sudah ada seperti gambar, animasi, dan lain-lain.

Salah satu aspek yang berpengaruh besar dalam peningkatan efisiensi pembelajaran adalah adanya perkembangan teknologi informasi yang pesat, maka dari itu produk yang sudah jadi dipublikasikan melalui aplikasi pada gawai dengan versi *android*. Gawai berbasis *android* merupakan salah satu teknologi yang banyak digunakan oleh kalangan masyarakat terutama peserta didik tingkat SMA (Istifadah, 2018). Menurut Daryanto (2011) *android* mampu menjadi media belajar yang lengkap dalam penyampaian suatu materi pembelajaran. Aplikasi didapatkan melalui *link* tautan atau berbagi menggunakan *shareit*, dengan video format MP4 dan lirik lagu berbentuk pdf menggunakan tampilan *flipbook* di dalam aplikasi.

### Tahap pengembangan dan implementasi

Pengembangan media pembelajaran *medley* Melayu dimulai dengan mencari referensi materi yang dimasukkan ke dalam lirik lagu dari buku ajar yang digunakan oleh guru. Pengembangan media pembelajaran *medley* Melayu menggunakan aplikasi *Jagel.id*, untuk membuat media pembelajaran *medley* Melayu dalam bentuk aplikasi *Jagel.id* dapat diakses oleh siapa saja secara gratis dengan mendaftarkan akun menggunakan *email*. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan diberi nama *Medley* Melayu sebagai nama ikon aplikasi desain ikon aplikasi dibuat dengan menambahkan gambar animasi yang sedang menyanyi dengan *background* batik gonggong asal Kepulauan Riau dan desain tampilan awal aplikasi menggunakan *template* yang sudah tersedia di aplikasi *Jagel.id*, navigasi yang digunakan adalah navigasi kiri dapat dilihat pada Gambar 3.

*Medley* Melayu yang telah dikembangkan kemudian dilakukan uji validasi. Uji validasi dilakukan untuk mengetahui validitas media yang dikembangkan. Validasi produk yang dilakukan meliputi validasi ahli materi dan media. Validasi ahli materi untuk media pembelajaran *medley* Melayu pada materi minyak bumi dilakukan oleh satu orang validator dan dilakukan sebanyak satu kali. Perhitungan hasil validasi oleh ahli materi disajikan pada Tabel 3.

Uji validasi ahli materi yang memiliki tingkat validitas sebesar 89,28% dengan kriteria sangat valid. Salah satu aspek yang memiliki persentase tertinggi yaitu kelayakan isi, dengan indikator penilaian pada poin ke empat yaitu lirik lagu yang telah diaransemen pada media pembelajaran interaktif *medley* Melayu sudah sesuai dengan irama *medley* Melayu, lirik merupakan salah satu unsur komposisi lagu terpenting yang menentukan sebuah lagu dikatakan menarik, indah dan memiliki nilai tertentu (Singgih, 2016), dan yang kelima yaitu visualisasi yang digunakan pada media pembelajaran interaktif *medley* Melayu sudah sesuai dengan lirik dan informasi yang disampaikan memperoleh skala penilaian 4 kriteria sangat setuju dan persentase 100%. Sebagaimana dikatakan oleh Taseman (2020) bahwa media visual untuk mempermudah penyampaian materi kepada peserta didik, media visual menyebabkan proses pembelajaran menjadi lancar dan materi yang disampaikan dipahami peserta didik.

Oleh karena itu berdasarkan hasil validasi materi secara keseluruhan diperoleh persentase sebesar 89,28% dengan kriteria sangat valid. Pencapaian persentase tersebut berada pada interval 81,26-100% dengan tingkat validitas pada kriteria sangat valid. Sehingga media interaktif *medley* Melayu dinyatakan sangat valid untuk diujicobakan kepada guru dan peserta didik. Saran yang diberikan oleh ahli materi terhadap media pembelajaran interaktif *medley* Melayu yaitu perbaikan pada lirik lagu yang ditampilkan di video, untuk menambahkan simbol derajat Celcius (°C) dan pergantian kata pada lirik lagu menggunakan bahasa yang mudah dipahami sesuai dengan tingkat peserta didik peserta didik,. Validasi media dilakukan oleh satu orang dosen sebagai validator media dan dilakukan sebanyak satu kali. Hasil validasi media dapat dilihat pada Tabel 4.



Gambar 3. Tampilan ikon aplikasi *medley* Melayu

**Tabel 3.** Hasil validasi materi

No	Aspek	Persentase (%)	Kriteria
1	Aspek materi	83,3	Sangat valid
2	Aspek kelayakan isi	100,0	Sangat valid
3	Aspek kebahasaan	87,5	Sangat valid
Hasil validasi materi secara keseluruhan		89,28	Sangat valid

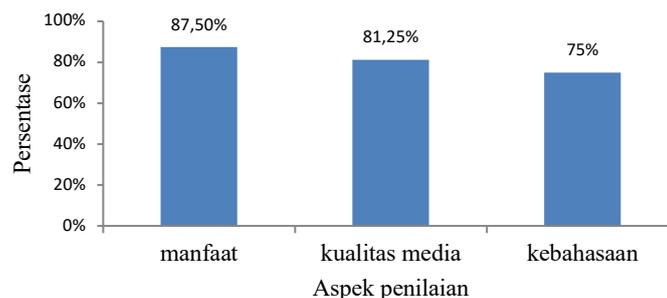
**Tabel 4.** Hasil validasi media

No	Aspek penilaian	Persentase (%)	Kriteria
1	Aspek aplikasi	69,4	Valid
2	Aspek tampilan	75,0	Valid
Hasil validasi materi secara keseluruhan		72,2	Valid

Uji validasi ahli media menghasilkan produk *medley* Melayu yang memiliki tingkat validitas sebesar 72,2% dengan kriteria valid. Aspek yang memperoleh persentase tinggi yaitu aspek tampilan dengan indikator pada penilaian ke 10 yaitu pemilihan jenis dan ukuran huruf pada aplikasi media interaktif *medley* Melayu sudah sesuai memperoleh skor 3 dengan nilai persentase 75%, jenis dan ukuran huruf mempengaruhi kualitas dari suatu media, hal ini sependapat dengan Monica (2010) bahwa keterbacaan suatu teks dipengaruhi oleh ukuran huruf dan jenisnya pemilihan jenis huruf Serif yang kaitnya atau garisnya tidak terlalu tipis agar keterbacaannya lebih mudah. Indikator pada penilaian ke 13 yaitu lagu yang dipilih untuk *medley* Melayu pada media interaktif *medley* Melayu materi minyak bumi sudah menarik, kemenarikan berdasarkan tempo lagu yang dipilih bervariasi hal ini sesuai dengan pendapat Singgih (2016) bahwa lagu merupakan ekspresi perasaan manusia terhadap suatu hal yang dilihat, didengar atau dialami melalui bahasa yang disusun secara khusus dengan komposisi musical untuk dinyanyikan dengan diiringi oleh instrumen musik.

Aspek yang memperoleh penilaian terendah pada aspek aplikasi dengan indikator penilaian ke 1 yaitu aplikasi media interaktif *medley* Melayu pada materi minyak bumi sudah lancar dalam pengoprasian memperoleh persentase sebesar 50% dengan kriteria penilaian tidak setuju, aplikasi yang telah dikembangkan terdapat kekurangan seperti jika membuka aplikasi perlunya mengaktifkan data seluler jadi tidak bisa dioperasikan ketika data seluler mati, hal ini sesuai dengan pendapat Effendi & Ramadhan (2018) bahwa aplikasi yang ideal dan memiliki nilai tambah ketika dalam pengoprasian tidak memerlukan data seluler aktif untuk menghemat daya pada *android*. Oleh karena itu berdasarkan hasil validasi media secara keseluruhan 72,2% dengan kategori valid. Pencapaian persentase tersebut pada interval 62,51-81,25% dengan tingkat validitas pada kategori valid. Sehingga media pembelajaran interaktif *medley* Melayu dinyatakan valid dengan revisi.

Hasil uji validasi ahli materi dan ahli media menghasilkan produk media interaktif *medley* Melayu yang memiliki format *apk*. Uji validitas dilakukan sebanyak satu kali dengan persentase validitas yang tinggi dan produk pengembangan dinyatakan valid. Media interaktif yang sudah dilakukan validasi kemudian dilakukan implementasi kepada guru dan peserta didik. Implementasi dalam penelitian ini menggunakan sampel sebanyak 1 orang guru kimia dan 50 Peserta didik kelas XI MIPA. Implementasi dilakukan secara daring menggunakan *Zoom Cloud Meeting* dikarenakan adanya pandemi Covid-19 yang mengharuskan kegiatan belajar mengajar dilakukan dalam jaringan. Uji praktikalitas terhadap guru pendidikan kimia dilakukan secara langsung di ruang guru SMA Negeri 2 Tanjungpinang. Hasil uji coba praktikalitas guru kimia SMA Negeri 2 Tanjungpinang dapat dilihat pada Gambar 4.

**Gambar 4.** Diagram batang hasil praktikalitas guru

Berdasarkan hasil uji coba praktikalitas guru kimia SMA Negeri 2 Tanjungpinang, pada aspek pertama yaitu memperoleh hasil dari aspek manfaat sebesar 87,5%. Hal ini sesuai dengan persentase yang diperoleh dari setiap indikator yaitu 1) kemampuan media dalam membantu proses pembelajaran guru dengan persentase 100% kategori sangat praktis, sesuai dengan pendapat Arsyad (2017) bahwa media memiliki fungsi sebagai alat bantu guru dalam proses belajar mengajar dan juga sebagai pembawa informasi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik. 2) penggunaan media dengan efisien persentase 75% kategori praktis, 3) penggunaan media sebagai daya tarik dengan persentase 75% kategori praktis, 4) penggunaan media sebagai pelestarian budaya Kepulauan Riau dengan persentase 100% kategori sangat praktis, media yang dikembangkan terintegrasi kearifan lokal dengan mengangkat lagu melayu, peserta didik merasa bangga dengan kearifan lokal yang dimiliki sebagai perwujudan peserta didik dalam melestarikan kearifan lokal daerah setempat (Oktavianti dan Ratnasari, 2018).

Pada aspek kedua yaitu aspek kualitas media dengan persentase 81,25% kriteria praktis. Hal ini sesuai dengan persentase yang diperoleh dari setiap indikator 5) penggunaan media tanpa adanya batasan waktu dengan persentase 75% kriteria praktis, 6) penggunaan media sebagai media interaktif dengan persentase 75% kriteria praktis, 7) media diperoleh secara praktis menggunakan *link* dengan persentase 75% kriteria praktis, 8) kemudahan memperoleh media berupa aplikasi di *android* dengan persentase 75% kriteria praktis.

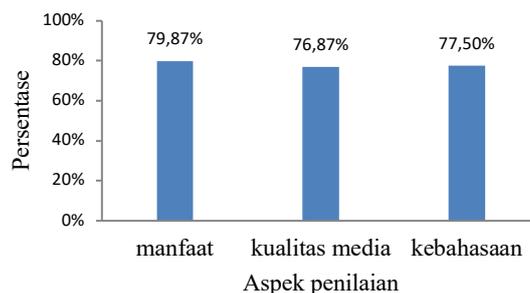
Pada aspek ketiga yaitu kebahasaan didapatkan persentase 75% dengan kriteria praktis. Hal ini sesuai dengan persentase yang diperoleh dari setiap indikator yaitu pada, 9) penggunaan bahasa sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik dengan persentase 75% kriteria praktis, 10) penggunaan bahasa yang mudah dipahami dengan persentase 75% kriteria praktis.

Aspek penilaian yang memiliki nilai tertinggi yaitu pada aspek manfaat salah satu indikatornya yaitu guru dapat menggunakan media interaktif *medley* Melayu pada materi minyak bumi sebagai pelestarian budaya kepulauan riau memperoleh skor 4 dengan persentase 100% dengan kriteria sangat setuju, penggunaan media yang terintegrasikan kearifan lokal sebagai wujud pelestarian budaya dalam bidang pendidikan hal ini sesuai dengan pendapat Nadlir (2014) pendidikan berbasis kearifan lokal dapat digunakan sebagai media untuk melestarikan potensi masing-masing daerah.

Secara keseluruhan hasil praktikalitas respon guru terhadap media pembelajaran interaktif *medley* Melayu adalah sebesar 81,25% dengan kriteria praktis. Berdasarkan Gambar 4, praktikalitas guru untuk aspek manfaat adalah 87,5% dengan kriteria sangat praktis, aspek kualitas media adalah 81,25% dengan kriteria praktis dan aspek kebahasaan adalah 75% dengan kriteria praktis. Oleh karena itu, berdasarkan hasil praktikalitas guru secara keseluruhan diperoleh persentase sebesar 81,25% dengan kriteria praktis. Pencapaian persentase tersebut berada pada interval 62,51-81,25% dengan tingkat praktikalitas pada kategori praktis. Sehingga media pembelajaran interaktif *medley* Melayu dinyatakan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Uji praktikalitas terhadap 50 Peserta didik dengan menyebarkan aplikasi melalui tautan [link bit.ly/AplikasiMedleyMelayu](http://bit.ly/AplikasiMedleyMelayu) dan peserta didik mengisi angket praktikalitas pada tautan [link bit.ly/LembarResponMedia](http://bit.ly/LembarResponMedia). Hasil uji coba praktikalitas peserta didik dapat dilihat pada Gambar 5.

Berdasarkan hasil praktikalitas yang telah diujikan kepada peserta didik kelas XI MIA SMA Negeri 2 Tanjungpinang, mendapatkan hasil untuk aspek manfaat 79,87% dan dikategorikan praktis. Hal ini sesuai dengan persentase yang diperoleh dari setiap indikator yaitu pada 1) penggunaan media interaktif *medley* Melayu lebih menyenangkan dan memotivasi dengan persentase 80% kriteria praktis, media pembelajaran berupa *medley* Melayu di dalamnya terdapat lagu melayu yang digabungkan menjadi sebuah *medley* bisa mengatasi kebosanan saat belajar bagi peserta didik karena menurut penelitian Nurseto (2011) musik dapat membuat ketertarikan peserta didik, mengurangi kebosanan dan mempengaruhi kejiwaan pendengarnya. 2) penggunaan media dalam memahami materi dengan persentase 77% kriteria praktis, 3) penggunaan media sebagai minat dalam pembelajaran dengan persentase 78% kriteria praktis, 4) penggunaan media sebagai menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya Melayu dengan persentase 85% kriteria sangat praktis.



Gambar 5. Diagram batang hasil praktikalitas peserta didik

Pada aspek kedua yaitu aspek kualitas didapatkan persentase sebesar 76,87% dengan kategori praktis. Hal ini sesuai dengan persentase yang diperoleh dari setiap indikator yaitu pada 5) daya tarik media pembelajaran interaktif dengan persentase 74% kriteria praktis, 6) penggunaan lirik dan video yang mudah dimengerti dengan persentase 75% kriteria praktis, 7) kemudahan *mendownload* aplikasi menggunakan tautan dengan persentase 78%, media pembelajaran yang dikembangkan berupa aplikasi pada gawai dengan versi android, aplikasi hanya bisa diperoleh menggunakan *link* karena aplikasi belum terdaftar di *Google playstore* sehingga pada penilaian ini memperoleh kriteria praktis, aplikasi yang telah terdaftar di *Google playstore* memiliki jangkauan yang luas dan merupakan salah satu ciri aplikasi yang ideal dengan rating, jumlah unduhan dan jumlah ulasan yang tinggi (Effendi dan Ramadhan, 2018), 8) kepraktisan mengakses di manapun berada dengan persentase 82% kriteria sangat praktis.

Pada aspek ketiga kebahasaan memperoleh hasil 77,5% dengan kategori praktis. Hal ini sesuai dengan persentase yang diperoleh dari setiap indikator yaitu pada 9) kejelasan informasi yang disampaikan melalui lirik dengan persentase 75% kriteria praktis, 10) kebahasaan yang mudah dipahami dengan persentase 80% kriteria praktis, bahasa sangat berpengaruh terhadap tingkat perkembangan verbal anak sesuai dengan usianya begitu juga peserta didik yang di jenjang pendidikan sekolah menengah atas penggunaan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik perlu diperhatikan agar informasi yang disampaikan dapat diterima dengan baik (Annisa, 2020).

Aspek yang memiliki nilai tertinggi yaitu pada aspek manfaat pada indikator penilaian keempat yaitu penggunaan media interaktif *medley* Melayu pada materi minyak bumi sebagai media yang mengenal dan menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya melayu memperoleh persentase nilai sebesar 85%, karena pembelajaran yang memanfaatkan kearifan lokal suatu daerah bisa menjadi salah satu inovasi untuk menumbuhkan daya tarik peserta didik terhadap pembelajaran (Syam, 2015). Hasil uji coba peserta didik secara keseluruhan memperoleh persentase sebesar 78,2% dengan kriteria praktis dan layak digunakan.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut, media pembelajaran interaktif *medley* Melayu pada materi minyak bumi yang dikembangkan menggunakan model penelitian Hannafin dan Peck yang terdiri dari tahap penilaian kebutuhan, tahap desain dan tahap pengembangan dan implementasi. Hasil validasi dari pengembangan media pembelajaran interaktif *medley* Melayu pada materi minyak bumi, uji validasi media memuat aspek aplikasi dan tampilan memperoleh persentase sebesar 72,2 % dengan kategori valid. Untuk validasi materi yang memuat aspek materi, kelayakan isi dan kebahasaan memperoleh persentase sebesar 89,28% dengan kategori sangat valid. Hasil praktikalitas dari pengembangan media pembelajaran interaktif *medley* Melayu pada materi minyak bumi untuk respon Peserta didik sebesar 78,2% dengan kriteria praktis dan hasil respon guru sebesar 81,25% dengan kriteria praktis.

## DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, F. N. 2020. *Pengaruh Penguasaan dan Eksistensi Penggunaan Bahasa Indonesia pada Masyarakat Era Globalisasi*.
- Arsyad, A. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asri. 2017. *Musik Melayu Ghazal*. Yogyakarta: Balai Kajian dan Pengembangan Budaya Melayu.
- Binanto, I. 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori + Pengembangannya*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Burum, I. & Quinn, S. 2015. *MOJO: The Mobile Journalism handbook How to Make Broadcast Videos with an iPhone Or Pad*. Taylor & Francis.
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran* (H. Martin (ed.)). PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Effendi, J., & Ramadhan, M. J. 2018. Analisa Cluster Aplikasi pada Google Play Store dengan Menggunakan Metode K-Means. *Prosiding Annual Research Seminar 2018*, 4(1): 103–106.
- Fadlah, R. Y., & Bayharti, B. 2019. Pengembangan Permainan Scrabble Kimia sebagai Media Pembelajaran pada Materi Minyak Bumi Kelas XI SMA. *Edukimia*, 1(2): 31–38.
- Firman, & Rahman, S. R. 2020. Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 2(2): 81–89.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Juliana, M., Safitri, M., Jamaludin, M. M., & Simarmata, J. 2020. *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.

- Istifadah, R. 2018. Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Perilaku Peserta Didik di SMA Piri Kecamatan Jatiagung Kabupaten Lampung Selatan. *Journal of Materials Processing Technology*, 1(1): 1–8.
- Kautzar, A. 2019. Karakteristik Bentuk Musik Melayu di Kota Palembang pada Lagu Melati Karangan. Resital: *Jurnal Seni Pertunjukan*, 18(2): 88–94.
- Kemendikbud. 2013. *Kerangka Dasar Kurikulum 2013. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar*. Jakarta.
- Monica. 2010. Pengaruh Warna, Tipografi, dan Layout. *Komunikasi Multimedia*, 9: 459–468.
- Nadlir. 2014. Urgensi Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2).
- Nurhayati, S., Ifriany, A., & Lestari, I. 2014. Pengaruh Video-Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa kelas XI SMAN 5 Pontianak pada Materi Keseimbangan Kimia. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 1(1): 1–11.
- Nurjanah, F., Nazar, M., & Rusman. 2017. Pengembangan Media Animasi Menggunakan Software Videoscribe pada Materi Minyak Bumi Kelas X MIA di MAN Darussalam. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kimia (JIMPK)*, 2(4): 230–236.
- Nurseto, T. 2011. Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 8(1): 19–35.
- Oktavianti, I., & Ratnasari, Y. 2018. Etnopedagogi dalam pembelajaran di Sekolah Dasar melalui Media Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Ilmiah Kependidikan Refleksi Edukatika*, 8(2).
- Ramadhan, A. 2010. *Mengolah Audio dan MP3 dengan Audacity*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Roffiq, A., Qiram, I., & Rubiono, G. 2017. Media Musik dan Lagu pada Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia (JPDI)*, 2(2): 35.
- Saprita, I. 2012. *Persepsi Remaja Surabaya Terhadap Tayangan Korean Wave di Indosiar*. Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur.
- Singgih, E. S. A. 2016. Bentuk dan Fungsi Gaya Bahasa dalam Lirik Lagu Chimène Badi di Album Dis Moi Que Tu M'aimes. *Skripsi*. Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.
- Smith, C. 2013. *Video in Photoshop*. Jakarta: PT Serambi Ilmu Semesta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syam, H. M. 2015. Globalisasi Media dan Penyerapan Budaya Asing, Analisis pada Pengaruh Budaya Populer Korea di Kalangan Remaja Kota Banda Aceh. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(1): 54–70.
- Taseman. 2020. Pemanfaatan Media Visual Pada Pembelajaran IPS di MI Darul Mutaallimin Sidoarjo. *Bada'a: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2(1): 86–97.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wulandini, I. F. 2011. Pengaruh Media Ilustrasi Musik Terhadap Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas X (Eksperimen di SMA PGRI 22 Serpong). *Skripsi*.