



Hasil Penelitian

**PENGEMBANGAN MEDIA PENDIDIKAN
SENI DAN BUDAYA BERBASIS
MULTIMEDIA UNTUK
PENGUATAN/RINTISAN MUSEUM
DIGITAL DI KOTA MEDAN**



**PEMERINTAH KOTA MEDAN
BADAN RISET DAN INOVASI DAERAH
TAHUN ANGGARAN 2023**

HASIL PENELITIAN

PENGEMBANGAN MEDIA
PENDIDIKAN SENI DAN BUDAYA
BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK PENGUATAN/ RINTISAN
MUSEUM DIGITAL



BADAN RISET DAN INOVASI DAERAH KOTA MEDAN
BEKERJASAMA DENGAN TIM TENAGA AHLI
DARI LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN:

1. YUSNIZAR HENIWATY, S.S.T., M.Hum., Ph.D
2. Dr. HARYADI, S.Kom., M.Kom
3. Drs. DADANG MULYANA, M.Pd

PEMERINTAH KOTA MEDAN
BADAN RISET DAN INOVASI DAERAH
TAHUN ANGGARAN 2023

RINGKASAN

Penelitian ini bertujuan menjadi masukan dan sumbangsih pemikiran dalam upaya meningkatkan mutu dan materi pendidikan seni dan budaya berbasis multimedia, digunakan sebagai acuan dalam membuat kebijakan pengembangan media pendidikan seni dan budaya berbasis multimedia dalam pengembangan museum digital, dan menjadi referensi pendukung khususnya dalam upaya meningkatkan mutu mutu dan materi pendidikan seni dan budaya berbasis multimedia di Kota Medan. Pendekatan penelitian menggunakan *Reseach and Development* (RD) sedangkan untuk pengembangan perangkat media pendidikan dan Museum Digital menggunakan tahapan model ADDIE (*Analysis, Desaign, Development, Implementation, Evaluation*). Populasi kajian adalah seluruh SDN dan SMPN di Kota Medan. Penarikan sampel dilakukan menggunakan pendekatan tujuan dengan kriteria beberapa guru yang mengampu seni dan budaya yang melibatkan sebanyak 5 sekolah dasar negeri dan 6 sekolah menengah pertama yang berada di wilayah kota medan. Sedangkan responden yang terlibat adalah guru-guru yang mengampu mata pelajaran seni dan budaya.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pendidikan seni dan budaya yang disajikan dalam museum digital telah memenuhi tahapan ADDIE. Konten media pendidikan ini merupakan sajian berbagai materi terkait seni budaya khususnya bidang seni tari yang ada di wilayah Sumatera Utara. Media pendidikan ini terdiri dari 8 unsur etnik tari yang dikembangkan yaitu: (1) Melayu, (2) Toba, (3) Karo, (4) Simalungun, (5) Pak-Pak Dairi, (6) Tapanuli Tengah, (7) Tapanuli Selatan, dan (8) Nias. Media Pendidikan yang dikembangkan berdasarkan kurikulum Merdeka Belajar dengan menetapkan 8 Etnik Sumatera Utara sebagai materi Seni dan Budaya, (2) Media Pendidikan disajikan dalam Museum Digital yang dapat diakses secara luas oleh masyarakat, (3) Kelayakan disesuaikan dengan referensi guru dan disesuaikan dengan potensi sumber daya, (4) Berdasarkan hasil analisis data diketahui tingkat kelayakan media pendidikan dalam museum digital pada kategori Sangat Layak (88%), (5) Tingngkat akseptabilitas penggunaan media pendidikan dalam museum digital pada kategori sangat baik (80%), (6) Penggunaan media pendidikan dalam museum digital sengan efektif untuk digunakan oleh guru-guru dan masyarakat sebagai media informasi dan referensi dalam bidang seni dan budaya, dan (7) Media pendidikan seni dan budaya yang dikembangkan mencakup capaian kompetensi dari aspek kognitif, apektif, dan psikomotorik. Beberapa rekomendasi yang perlu ditindaklanjuta sesuai hasil kajian adalah (1) Pengembangan lebih lanjut untuk materi seni budaya sesuai fase yg ada pada kurikulum merdeka, (2) Perlu pengembangan media pembelajaran (pendidikan) bagi guru-guru seni budaya yg harus dilakukan oleh guru-guru penggerak (sekolah penggerak) pada sekolah sasaran kajian ini, (3) Sekolah penggerak menjadi pengimbas untuk media seni budaya maupun yg lain, (4) Perlu pelatihan bagi guru-guru dalam menyusun pembelajaran berbasis multimedia mengembangkan perangkat pembelajaran, (5) Perlu dilakukan evaluasi secara terjadwal dan berkelanjutan oleh dinas terkait (pendidikan dan kebudayaan) pada (a). Media pembelajaran (pendidikan yang sudah ada), (b) pengembangan web, dan (c) kebermanfaatn bagi masyarakat, dan (6) Penyusunan panduan rancangan pembelajaran seni budaya berbasis multi media sebagai buku pegangan guru dalam pembelajaran seni dan budaya.

Kata kunci: Media Pendidikan, Seni dan Budaya, Museum Digital

KATA PENGANTAR

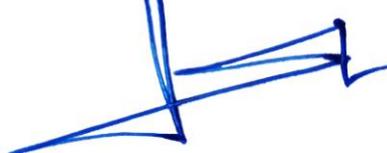
Puji dan syukur kita panjatkan ke hadirat Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan hidayah-Nya telah memberikan waktu dan kesempatan dalam menyelesaikan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pendidikan Seni dan Budaya Berbasis Multimedia Untuk Penguatan/ Rintisan Museum Digital.”** Penelitian ini perlu dilakukan sebagai media informasi untuk para guru dan masyarakat agar mendapatkan gambaran tentang berbagai seni dan budaya yang ada di wilayah Kota Medan dan menjadi referensi pendukung khususnya dalam upaya meningkatkan mutu dan materi pendidikan seni dan budaya berbasis multimedia di Kota Medan.

Dengan kerendahan hati kami menyampaikan ucapan terima kasih kepada tim peneliti dari Lembaga Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat Universitas Negeri Medan dan semua pihak yang telah turut memberikan kontribusi dalam penyelesaian penelitian ini.

Semoga penelitian ini dapat memberikan sumbangan yang berarti khususnya dalam meningkatkan mutu pendidikan di Kota Medan dan dapat meningkatkan keberhasilan program pendidikan khususnya bidang seni dan budaya di Kota Medan.

Medan, Oktober 2023

Kepala Badan Riset Dan Inovasi Daerah
Kota Medan



Mansuryah, S.Sos.,M.AP
Pembina Tk. I
NIP. 19680509 198909 1 001

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Perumusan Masalah	4
C. Tujuan Kajian	4
D. Manfaat Kajian	4
E. Luaran Kajian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
A. Kajian Teoretis	6
B. Penelitian yang Relevan	17
C. Kerangka Berpikir.....	19
BAB III METODE KAJIAN	22
A. Jenis Kajian.....	22
B. Tempat dan Waktu Kajian	22
C. Subyek dan Obyek Kajian	22
D. Prosedur/Tahapan Kajian.....	23
E. Perangkat/Instrumen Kajian.....	24
F. Teknik Analisis Data	30
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	32
A. Pengembangan Media Pembelajaran	32
B. Perancangan Web Museum Digital Pendidikan.....	34
C. Analisis Kebutuhan Sistem	34
D. Desain Antar Muka Sistem.....	35
E. Uji Kelayakan Produk	38
F. Pembahasan Hasil Kajian.....	44

BAB V PENUTUP	47
A. Kesimpulan	47
B. Rekomendasi	47
DAFTAR PUSTAKA	49
LAMPIRAN – LAMPIRAN	51

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kisi-kisi instrumen kajian	24
Tabel 3.2	Contoh Instrumen Kajian bentuk Kuesioner.....	30
Tabel 3.3	Kategori Tingkat Capaian Kualitas.....	31
Tabel 4.1.	Hasil Analisis Tahapan Kajian Media Pendidikan	32
Tabel 4.2.	Data Hasil Kajian Terhadap Museum Digital	40

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Alur Kerangka Berfikir Kajian	21
Gambar 3.1 Prosedur dan Rancangan Penelitian	23
Gambar 4.1 Tampilan Beranda.....	36
Gambar 4.2. Tampilan Awal	37
Gambar 4.3. Tampilan Konten Museum Digital	37
Gambar 4.4. Tampilan Konten Seni dan Budaya Museum Digital.....	38

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Tugas Pelaksanaan Kajian

Lampiran 2. Surat Permohonan Ijin Kajian

Lampiran 3. Surat Undangan Seminar Hasil Kajian

Lampiran 4. Dokumentasi Kegiatan

Lampiran 5. Contoh Media Pendidikan Seni dan Budaya

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pengembangan media pendidikan seni dan budaya berbasis multimedia merupakan suatu langkah yang efektif dalam memperluas akses dan meningkatkan efektivitas pembelajaran seni dan budaya. Dalam era digital saat ini, penggunaan teknologi multimedia dapat memfasilitasi interaksi yang lebih dinamis antara guru dan siswa, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.

Beberapa contoh pengembangan media pendidikan seni dan budaya berbasis multimedia yang dapat dilakukan antara lain: (1) Pembuatan video pembelajaran: Guru dapat membuat video pembelajaran yang menampilkan demonstrasi permainan musik, tarian, atau seni rupa. Video ini dapat diunggah ke platform pembelajaran online atau berbagi di media sosial sehingga siswa dapat mengaksesnya kapan saja dan di mana saja, (2) Penggunaan animasi: Dalam pembelajaran seni dan budaya, animasi dapat digunakan untuk menyajikan konsep-konsep abstrak atau pergerakan dalam seni tari. Dengan menggunakan animasi, siswa dapat lebih memahami materi pembelajaran dengan visual yang menarik, (3) Pembelajaran *Virtual Reality* (VR): Penggunaan VR dapat memberikan pengalaman penjelajahan atau interaksi yang lebih mendalam dengan karya seni, seperti museum virtual atau tur 3D ke situs bersejarah. Hal ini dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap seni dan budaya, (4) Pengembangan aplikasi mobile: Aplikasi mobile yang bertujuan untuk mempelajari seni dan budaya dapat dikembangkan dengan berbagai fitur seperti kuis, gamifikasi, dan akses ke konten multimedia. Aplikasi ini dapat diakses melalui smartphone siswa sehingga pembelajaran dapat dilakukan secara mandiri, dan (5) Penggunaan media sosial: Guru dapat memanfaatkan media sosial untuk berbagi konten seni dan budaya, seperti foto karya seni siswa, video penampilan drama atau tarian, atau diskusi online mengenai topik seni dan budaya tertentu. Penggunaan media sosial dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran seni dan budaya.

Pengembangan media pendidikan seni dan budaya berbasis multimedia perlu melibatkan guru, siswa, dan pihak terkait seperti ahli seni dan pengembang

teknologi. Selain itu, perlu juga memperhatikan aspek keamanan dan privasi dalam penggunaan teknologi multimedia dalam pembelajaran, serta memastikan kesesuaian dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran.

Pengembangan media pendidikan seni dan budaya berbasis multimedia untuk rintisan museum digital merupakan langkah penting dalam upaya mempromosikan dan melestarikan warisan seni dan budaya Indonesia, khususnya di Kota Medan. Museum digital adalah salah satu bentuk inovasi yang memungkinkan semua orang untuk menjelajahi dan belajar tentang seni dan budaya khususnya Kota Medan melalui media digital.

Media pendidikan seni dan budaya berbasis multimedia dapat terdiri dari berbagai jenis konten yang meliputi teks, gambar, audio dan video. Media ini dapat digunakan untuk membuat konten edukasi yang menarik, interaktif dan informatif sehingga dapat meningkatkan minat dan pemahaman masyarakat terhadap seni dan budaya.

Salah satu pemanfaatan media pendidikan seni dan budaya berbasis multimedia dalam museum digital adalah dengan membuat video dokumenter atau animasi yang menggambarkan kisah atau sejarah dari artefak seni dan budaya Indonesia. Contohnya, sebuah video tentang sejarah tari tor-tor dari adat batak dapat disajikan melalui multimedia dengan menggabungkan gambar, audio, rekaman video, teks, dan animasi. Dengan demikian, pengunjung museum digital dapat lebih memahami tari tor-tor dan bagaimana tarian tersebut berasal, berkembang dan diwariskan dari generasi ke generasi.

Selain itu, media pendidikan seni dan budaya berbasis multimedia juga dapat digunakan untuk membuat konten pembelajaran interaktif, seperti permainan edukatif, kuis dan simulasi. Dengan menggunakan media ini, pengunjung museum digital dapat belajar tentang seni dan budaya Indonesia secara sambil bermain dan bersenang-senang.

Pengembangan media pendidikan seni dan budaya berbasis multimedia untuk rintisan museum digital dapat menjadi sarana yang efektif dalam mempromosikan dan melestarikan seni dan budaya. Konten multimedia tersebut dapat diakses kapan saja dan dari mana saja melalui internet sehingga dapat menjangkau masyarakat lebih luas. Dengan demikian, diharapkan dapat mendorong minat dan kecintaan masyarakat terhadap seni dan budaya Indonesia terkhusus masyarakat Kota Medan.

Museum digital adalah sebuah platform atau aplikasi yang menyediakan akses terhadap koleksi-koleksi seni dan budaya secara online. Ini dapat menjadi sumber belajar yang penting untuk pendidikan seni dan budaya karena menawarkan beberapa manfaat berikut: (1) Akses mudah: Museum digital memungkinkan siapa saja untuk mengakses koleksi seni dan budaya tanpa harus pergi ke lokasi museum fisiknya. Hal ini sangat berguna untuk orang-orang yang tinggal di daerah terpencil atau tidak memiliki akses mudah ke museum fisik, (2) Beragam koleksi: Museum digital memiliki koleksi seni dan budaya yang beragam, termasuk lukisan, patung, arsitektur, pakaian tradisional, dan masih banyak lagi. Ini memberikan kesempatan untuk mempelajari berbagai jenis seni dan budaya dari berbagai wilayah Sumatera Utara, Indonesia serta belahan dunia lainnya, (3) Interaktif: Museum digital juga sering kali menyediakan fitur-fitur interaktif, seperti tur virtual, video, dan animasi, yang memungkinkan pengunjung untuk mendapatkan pengalaman yang lebih interaktif dan memahami lebih dalam tentang seni dan budaya, (4) Materi pendidikan: Museum digital menyediakan materi pendidikan yang terkait dengan koleksi seni dan budaya daerah dan berbagai adat yang beraneka ragam. Ini dapat berupa penjelasan tentang karya seni, konteks sejarah, penjelasan teknik seni, dan lain sebagainya. Materi ini dapat digunakan sebagai sumber belajar untuk pendidikan seni dan budaya untuk berbagai kalangan masyarakat, dan (5) Kolaborasi: Beberapa museum digital juga menyediakan platform kolaboratif di mana pengunjung dapat berpartisipasi dalam proyek atau diskusi bersama. Ini dapat memberikan kesempatan untuk berbagi pengetahuan dan berinteraksi dengan orang-orang yang memiliki minat yang sama.

Museum digital sebagai sumber belajar pendidikan seni dan budaya adalah alternatif yang berharga terutama dalam situasi di mana akses ke museum fisik terbatas atau tidak mungkin. Ini memungkinkan siapa saja untuk belajar dan menghargai seni dan budaya tanpa batasan geografis atau waktu. Oleh sebab itu, kajian ini akan merekomendasikan media pendidikan seni dan budaya berbasis multimedia untuk penguatan/rintisan museum digital sebagai upaya peningkatan mutu pendidikan seni dan budaya sebagai rintisan museum digital di Kota Medan.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas, maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pendidikan seni dan budaya Pengembangan Media Pendidikan Seni Dan Budaya Berbasis Multimedia Untuk Penguatan/ Rintisan Museum Digital?
2. Bagaimana Kelayakan Media Pendidikan Seni Dan Budaya Berbasis Multimedia Untuk Penguatan/ Rintisan Museum Digital??
3. Bagaimana Akseptabilitas pengguna terhadap Media Pendidikan Seni Dan Budaya Berbasis Multimedia Untuk Penguatan/ Rintisan Museum Digital?
4. Bagaimana Efektivitas penggunaan Media Pendidikan Seni Dan Budaya Berbasis Multimedia Untuk Penguatan/ Rintisan Museum Digital?

C. Tujuan Kajian

Tujuan yang ingin dicapai melalui kajian ini adalah:

1. Mengetahui pengembangan media pendidikan seni dan budaya Pengembangan Media Pendidikan Seni Dan Budaya Berbasis Multimedia Untuk Penguatan/ Rintisan Museum Digital?
2. Mengetahui Kelayakan Media Pendidikan Seni Dan Budaya Berbasis Multimedia Untuk Penguatan/ Rintisan Museum Digital??
3. Mengetahui Akseptabilitas pengguna terhadap Media Pendidikan Seni Dan Budaya Berbasis Multimedia Untuk Penguatan/ Rintisan Museum Digital?
4. Mengetahui Efektivitas Penggunaan Media Pendidikan Seni Dan Budaya Berbasis Multimedia Untuk Penguatan/ Rintisan Museum Digital?

D. Manfaat Kajian

Manfaat dari hasil kajian ini adalah:

1. Bagi sekolah, hasil kajian ini diharapkan menjadi masukan dan sumbangsih pemikiran dalam upaya meningkatkan mutu dan materi Pendidikan seni dan budaya berbasis multimedia.
2. Bagi pemerintah, hasil kajian ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan dalam membuat kebijakan pengembangan media pendidikan seni dan budaya berbasis multimedia serta pengembangan Museum Digital.

3. Bagi masyarakat, hasil kajian ini diharapkan menjadi referensi pendukung khususnya dalam upaya meningkatkan mutu dan materi pendidikan seni dan budaya berbasis multimedia di Kota Medan.

E. Luaran Kajian

Luaran yang diharapkan dari kajian ini adalah:

1. Dokumen rekomendasi kebijakan dalam pengembangan media pendidikan seni dan budaya berbasis multimedia sebagai rintisan pengembangan museum digital Kota Medan.
2. Akses website museum digital sebagai media pendidikan seni dan budaya berbasis multimedia Kota Medan.
3. Dokumen konten-konten media pendidikan seni dan budaya berbasis multimedia museum digital Kota Medan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teoretis

1. Pendidikan Seni dan Budaya

Seni merupakan sesuatu yang fitrah dalam diri manusia. Seluruh perilaku yang ada dalam diri manusia seperti bicara, bernyanyi, marah, tersenyum yang merupakan eksplorasi dari emosional dan intelektual adalah bagian dari seni (Rin Surtantini, 2016). Dalam kehidupan sehari-hari berinteraksi dengan manusia – manusia lain, kita menggunakan seni dalam memaknai sesuatu. Untuk memahami kehidupan ini kita menggunakan seni. Karena seni memang milik semua manusia (Rin Surtantini, 2016) . Siapa pun orangnya, berapa pun umurnya, manusia tetap memiliki seni. Fitrahnya seni itu melekat dalam diri manusia.

Seni sangat melekat dalam kehidupan manusia sehari-hari. Dalam mendidik karakter seni menjadi alat penyampainya. Baik dalam seni suara, seni tari, ataupun seni rupa. Dalam dendang atau tembang pendidik di daerah Jawa menanamkan nilai luhur lewat tembang dan lagu bagi anak-anak, khususnya usia sekolah taman kanak-kanak dan sekolah dasar. Karena tembang dan lagu-lagu Jawa di setiap daerah, didalamnya terkandung ajar-ajaran budi luhur, sementara anak usia sekolah Tk dan SD ibarat kain putih yang masih kosong, sepatutnya dibekali dan ditempa dengan ajaran-ajaran budi luhur membentuk perilaku, sikap, karakter (watak) (Muljono, 2013)

Hal yang sama juga terdapat di daerah Sumatera. Dalam seni suara penanaman karakter terdapat dalam lirik-lirik lagunya. Seperti yang terdapat dalam lagu daerah Minangkabau, hal ini selaras dengan pendapat yang mengatakan lagu-lagu Minang yang mengandung nilai-nilai dan menggambarkan kondisi realitas yang terjadi di masyarakat. Nilai-nilai tersebut dijadikan sebagai pedoman dalam melahirkan tindakan dan perilaku yang mencerminkan karakter orang Minang.(Desyandri, Achmad Dardiri, 2015)

Dalam seni tari ditanamkan karakter toleransi sebagai dasar dalam kehidupan berbangsa dan bernegara yang majemuk ini. Untuk menciptakan tarian kelompok yang serasi dalam gerak ,musik dan teman sekelompok dibutuhkan

toleransi. Karakter ini yang sangat berguna bagi siswa dalam kehidupannya. Pada seni tari berkelompok inilah siswa dilatih hidup bertoleransi. (Rosala, 2016)

Begitu pentingnya seni untuk digali dan dikembangkan. Karena dengan pendidikan seni mampu membentuk karakter sesuai dengan Undang-undang Sisdiknas tahun 2003 menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional antara lain mengembangkan potensi didik untuk memiliki kecerdasan, kepribadian, dan akhlak mulia. (Muljono, 2013)

Pendidikan seni dan keterampilan memiliki tempat yang sangat penting dalam masa pendidikan dasar seperti yang disampaikan berikut ini sekolah dasar adalah usia yang paling bermakna dalam kehidupan seorang anak. Oleh karena itu, proses kegiatan seni sebagai bagian dari aktivitas bermain, terutama di sekolah dasar dan taman kanak-kanak, akhirnya menempati kedudukan dan posisi yang strategis dalam pendidikan umum. Hal ini disebabkan pada usia tersebut pertumbuhan dan perkembangan seorang individu disebut sedang mengalami "masa keemasan" (*golden period*) (Ambarwangi, 2013)

Selain hal tersebut tentang pentingnya pendidikan seni itu selaras dengan pendapat Suhaya (2016) pendidikan seni baik seni rupa, seni musik, seni tari maupun drama seharusnya dapat menjadi wadah atau sarana bagi anak untuk mengembangkan dan menuangkan kreativitasnya. Kebutuhan akan kreativitas bagi anak tidak hanya bagi kehidupan seninya saja tetapi juga dalam kehidupannya sehari-hari, kreativitas memiliki peranan yang sangat penting. Kreativitas bukan hanya kemampuan untuk menciptakan tetapi lebih dari itu yaitu meliputi kemampuan membaca situasi, kemampuan beradaptasi dengan lingkungan, kemampuan membuat analisis yang tepat, serta kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru yang lain dari pada yang lain.

Begitu pentingnya peran pendidikan kesenian di tingkat dasar. Tetapi banyak kendala yang menyebabkan pembelajaran kesenian cenderung menjadi pelajaran yang hanya bersifat kognitif. Seharusnya dengan pembelajaran seni dan budaya mampu mengasah sesorik halus dari peserta didik sebagai dasar untuk mengembangkan keilmuannya pada masa yang akan datang dari rentang usia yang akan dihadapi oleh peserta didik.

Banyak kajian yang telah membahas tentang berbagai cara untuk dapat melakukan pendidikan kesenian dan kebudayaan baik dari tingkat taman kanak-

kanak sampai ke perguruan tinggi. Dari pendidikan umum sampai ke pendidikan vokasi. Dari kondisi peserta normal hingga disabilitas. Ketidakmampuan dalam memaksimalkan pembelajaran ini dilandasi kelemahan seorang pendidik akan mempengaruhi terhadap peserta didik. Rendahnya pengembangan kreatifitas peserta didik lebih banyak disebabkan oleh ketidakmampuan guru dalam mengembangkan kreativitas siswa. Dan pandangan berbagai pihak terhadap pelajaran seni. Keadaan ini lebih diperburuk dengan kekurang mantapan keterampilan dalam berkarya seni dan minimnya wawasan guru terhadap materi, tujuan dan hakikat pendidikan seni, serta kurangnya sarana yang ada di sekolah. (Udi Utomo, 2009)

Tetapi kemajuan tehnologi dan sebagai seorang yang profesional, pendidik harus mencoba memanfaatkan kemajuan tehnologi tersebut kedalam pembelajaran seni. Peserta didik harus dikembangkan seninya dengan berbagai cara dan sesuai dengan zamannya.

Pembelajaran pada dasarnya adalah suatu kegiatan yang terdiri dari pendidik, peserta didik serta sarana dan prasaran. Sementara itu hakikat belajar mengajar dalam kegiatan belajar mengajar anak sebagai subjek dan objek dari kegiatan pengajaran karena itu inti proses pengajaran tiada lain adalah kegiatan belajar anak didik dalam mencapai suatu tujuan pengajaran.

Tujuan pengajar tentu saja akan tercapai jika anak berusaha aktif mencapainya. Keaktifan anak disini tidak hanya dituntut dari segi fisik tetapi dari segi kejiwaan, bila hanya fisik yang aktif tetapi pikiran dan mentalnya kurang aktif maka kemungkinan besar tujuan pembelajaran tidak akan tercapai. (Purnomo et al., 2016)ⁱ Pembelajaran yang bermakna itu dapat terjadi apabila setiap kegiatannya dirancang untuk membantu peserta didik dalam mempelajari kemampuan atau nilai tertentu yang menjadi kompetensi dasar dari sebuah mata pelajaran.

Indikasi pembelajaran yang kita laksanakan akan dapat dikatakan berhasil jika kegiatan yang berlangsung di sekolah kita tersebut itu mampu memfasilitasi peserta didik dalam proses transfer of value dalam konteks pembentukan karakter bangsa (nation character building) sebagaimana yang tercantum dalam kurikulum resmi.(Purnomo et al., 2016). Serta mampu mengembangkan keterampilan pada diri peserta didik sebagai modal dalam hidupnya kelak.

Keselarasn antara ketiaga aspek pendidikan kognitif, afektif dan psikomotor perlu dilakukan. Ketidak seimbangan akan menyebabkan dampak yang tidak baik

bagi peserta didik, masyarakat dan bangsa. Jika hal tersebut tidak dapat kita laksanakan maka hal ini mengakibatkan keruntuhan moral pada masyarakat modern. (Rohidi, 2014)

Pembelajaran yang kita lakukan seyogyanya dapat membuat perubahan pada diri peserta didik sekecil apapun. Jika pembelajaran tersebut hanya berupa transfer ilmu bersifat kognitif itu tidak akan bertahan lama, karena hanya berupa hafalan ini sama halnya dengan anak didik tidak belajar. Peserta didik tidak merasakan perubahan dalam dirinya.

Padahal belajar pada hakikatnya adalah "perubahan" yang terjadi pada seseorang setelah berakhirnya melakukan aktivitas belajar. Sama halnya dengan belajar, mengajar pun pada hakikatnya adalah suatu proses yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada sekitar anak sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong anak didik melakukan proses belajar.

Pada tahap berikutnya mengajar adalah proses memberikan bimbingan / bantuan kepada anak didik dalam melakukan proses belajar. Akhirnya bila belajar adalah "perubahan", maka hakikat belajar mengajar adalah proses ditandai dengan aktivitas anak didik sebagai konsekuensi bahwa anak didik merupakan syarat mutlak bagi berlangsungnya kegiatan belajar mengajar, peran guru sebagai pembimbing harus memotivasi "pengaturan' yang dilakukan guru.

Komponen komponen belajar mengajar, sebagai suatu sistem tentu saja kegiatan belajar mengajar mengandung sejumlah ciri ciri belajar mengajar sebagai suatu proses pengaturan kegiatan belajar mengajar tidak terlepas dari ciri-ciri tertentu menurut Edi Suardi sebagai berikut: 1) belajar mengajar memiliki tujuan yakni membentuk anak didik dalam suatu perkembangan tertentu, 2) ada suatu prosedur (jalannya interaksi) yang direncanakan, didesain untuk mencapai tujuan tertentu, 3) ditandai dengan satu penggarapan materi yang khusus, 6) dalam kegiatan belajar mengajar membutuhkan disiplin, disiplin dalam kegiatan belajar mengajar diartikan sebagai suatu pola tingkah laku yang diatur sedemikian rupa menurut ketentuan yang sudah ditaati, 7) ada batas waktu, untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu batas waktu menjadi salah satu yang tidak bisa ditinggalkan. Setiap tujuan akan diberi waktu tertentu kapan tujuan itu sudah kegiatan di atas masalah evaluasi bagian yang tidak bisa diabaikan setelah melaksanakan kegiatan belajar mengajar evaluasi harus dilakukan untuk mengetahui tercapai tidaknya

tujuan pengajaran yang telah ditentukan Keberhasilan belajar mengajar untuk pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan.

Seni budaya dan keterampilan (SBK) adalah pelajaran yang terdapat pada kurikulum 2006. Yang pada kurikulum 2013 berganti nama menjadi seni budaya dan prakarya (SBdP). Dalam Kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) tahun 2006 pendidikan kesenian di SD/MI dilaksanakan melalui mata pelajaran seni budaya dan keterampilan, yang di dalamnya mencakup sub mata pelajaran seni rupa, seni musik, seni tari, dan keterampilan. (Utomo, 2010)

Pembelajaran seni budaya dan keterampilan telah disusun secara sistematis. Dengan harapan dapat meningkatkan kecerdasan moral. Hal tersebut telah termuat dan diamanatkan dalam Standar Pendidikan Nasional Nomor 19 tahun 2005. Karena itu mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya. (Ening Widaningsih, 2005)

Bidang Seni Rupa, musik, tari, dan keterampilan memiliki kekhasan tersendiri. Sesuai dengan kaidah keilmuan masing-masing. Aktivitas berkesenian harus menampung kekhasan tersebut yang tertuang dalam pemberian pengalaman mengembangkan konsepsi, apresiasi, dan kreasi. Semua ini diperoleh melalui upaya eksplorasi elemen, prinsip, proses, dan teknik berkarya dalam konteks budaya masyarakat yang beragam. Karakteristik belajar siswa seperti kita ketahui bersama *pertama* karakteristik kognitif yang berhubungan dengan cara berpikir yang has, *kedua* karakteristik psikomotor berhubungan cara bertindak yang has. *Ketiga* karakteristik afektif yaitu cara cara yang has dalam merasakan atau mengungkapkan emosi. (Ening Widaningsih, 2005)

Akhir dari pelajaran SBK di tingkat SD/MI untuk seni musik adalah : 1) mengapresiasi dan mengekspresikan karya seni musik dengan memperhatikan dinamika melalui berbagai ragam lagu daerah dan wajib dengan iringan alat musik sederhana daerah setempat; 2) mengapresiasi dan mengekspresikan karya seni musik dengan ansambel sejenis dan gabungan terhadap berbagai musik/wajib, daerah, dan nusantara; dan 3) mengapresiasi dan mengekspresikan karya seni musik dengan menyanyikan lagu wajib, daerah, dan nusantara dengan memainkan alat musik sederhana daerah setempat (Triyanto, 2014)

Media pembelajaran yang bagus merupakan salah satu sarana penting penunjang pendidikan, dengan majunya teknologi saat ini menawarkan

pembaharuan dalam pembuatan media pembelajaran. Salah satu bidang penting adalah pembelajaran seni dan budaya yang sangat beranekaragam di Indonesia, di mana saat ini mengalami penurunan antusiasme dari generasi muda untuk mempelajarinya. Hal ini dikarenakan media pembelajaran yang sama masih berbentuk 2 dimensi pada buku-buku pelajaran yang telah umum. (Rosadi & Purnomo, 2018)

Pembelajaran seni budaya sangat memerlukan penggunaan media dalam pelaksanaannya. Sehingga tidak menimbulkan kejenuhan dan *miskonseps* Pentingnya penggunaan media yang bersifat kekinian seperti komputer juga telah diungkapkan dalam kajian Sania Mumtaz (2000) *The factors that were found to be the most important to these teachers in their teaching were: making the lessons more interesting, easier, more fun for them and their pupils, more diverse, more motivating for the pupils and more enjoyable. Additional more personal factors were: improving presentation of materials, allowing greater access to computers for personal use, giving more power to the teacher in the school, giving the teacher more prestige, making the teachers' administration more efficient and providing professional support through the Internet.*

Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Seyogyanya mendapatkan perlakuan yang lebih, minimalnya sama dari keseluruhan mata pelajaran ataupun muatan pembelajaran yang ada di sekolah dasar. Hal ini penting dilakukan karena peran penting dari pendidikan seni pada usia sekolah dasar. Usia peserta didik pada bangku sekolah dasar adalah usia emas dari pembentukan pola pikir dan karakter.

Pendidikan seni dan budaya sangat penting dikembangkan dan dikemas di sekolah dasar sebaik mungkin. Dengan belajar seni pesan-pesan karakter yang terdapat dalam liri, gerak serta goresan dari alam akan perlahan menanamkan karakter pada diri peserta didik.

Pemikiran tentang penilaian yang menitik beratkan hanya pada kognitif pada pendidikan formal menyebabkan hanya pembentukan generasi yang cerdas tetapi krisis pada karakter yang dibutuhkan bangsa. (Wardani, 2010). Dengan pendidikan seni yang dilaksanakan dari sekolah dasar dengan maksimal maka terbentuklah sikap yang menjadi penyeimbang intelektual dan kepaakaan sosial. Usia yang penuh skap kejujuran sebagai anugerah dari sang pencipta , masa tumbuh

kembang yang maksimal dapat dikembangkan dan dibentuk karakternya melalui pendidikan seni musik, tari dan rupa. Melalui pendidikan seni tersebut semua kreativitasnya dapat dikembangkan. (Suhaya, 2016). Permasalahan ketidakmampuan pendidik dalam pengembangan pembelajaran seni dan budaya karena merasa tidak menguasainya dapat diselesaikan dengan memanfaatkan media pembelajaran. Baik media cetak ataupun media dengan memanfaatkan kemajuan dari teknologi.

Ketidakmampuan pendidik terhadap seni pun dapat diselesaikan dengan belajar bersama dengan teman sejawat. Belajar bersama dengan teman yang telah mapu dalam pembelajaran *lessonstudy*. (Fitriani, 2014)

2. Media Pendidikan Seni dan Budaya Berbasis Digital

Keberadaan media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran merupakan kebutuhan, yang saat ini sangat dibutuhkan. Dikarenakan setiap materi pembelajaran mempunyai tingkat kesukaran yang berbeda. Ada bahan pembelajaran yang tidak memerlukan media pembelajaran, namun pada mata pelajaran tertentu seperti mata pelajaran seni budaya sangat memerlukan media dalam proses pembelajarannya.

Proses komunikasi dapat berjalan dengan baik dengan adanya media yang mengantarkan atau membawa informasi ke penerima informasi. Di dalam proses belajar mengajar yang pada hakikatnya juga merupakan proses komunikasi, informasi atau pesan yang dikomunikasikan adalah isi atau bahan ajar yang telah ditetapkan dalam kurikulum, sumber informasi adalah guru, penulis buku, perancang dan pembuat media pembelajaran lainnya; sedangkan penerimaan informasi adalah siswa atau warga belajar. Pengertian media pembelajaran bervariasi. Ada ahli media yang membuat definisi yang mengacu hanya pada alat atau perangkat keras, ada juga yang menonjolkan perangkat lunak. Contoh definisi yang mengacu pada perangkat keras adalah definisi yang dikemukakan oleh Schramm dan Briggs (Sudjana & Rivai, 2002: 4). Schramm mendefinisikan media pembelajaran sebagai teknologi pembawa informasi yang dapat dimanfaatkan untuk proses belajar mengajar, sedangkan Briggs mendefinisikannya sebagai sarana fisik untuk menyampaikan bahan ajar. Sering kali kata media pendidikan digunakan secara bergantian dengan istilah alat bantu atau media komunikasi seperti yang dikemukakan oleh Hamalik (1994) di mana ia melihat bahwa hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi.

Sementara itu, Gagne dan Briggs dalam Arsyad (2006: 4) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Media pembelajaran bukan sekedar alat bantu dalam proses pembelajaran. Kata media mengisyaratkan adanya pesan atau informasi yang akan disampaikan dalam proses pembelajaran. Banyak ahli yang telah mendefinisikan media pembelajaran seperti Gagne (1970) misalnya, yang menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang mereka untuk belajar, atau Broggs (1970) yang berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar

Berdasarkan istilah, kata digital berasal dari bahasa Yunani, yaitu *Digitus* yang artinya jari jemari tangan atau kaki manusia yang berjumlah 10. Dalam hal ini, nilai 10 terdiri dari 2 radix, yaitu 1 dan 0. Itulah asal mulanya penggunaan istilah digital dalam sistem bilangan biner. Digital atau lebih sering disebut digitalisasi adalah bentuk perubahan dari teknologi mekanik dan elektronik analog ke teknologi digital. Digitalisasi ini sudah terjadi sejak tahun 1980 dan masih berlanjut hingga saat ini (Prawiro, 2020).

Digital adalah bentuk modernisasi atau pembaharuan dari penggunaan teknologi di mana sering dikaitkan dengan kemunculan internet dan komputer. Dimana segala hal dapat dikerjakan melalui suatu peralatan canggih tersebut untuk memudahkan urusan masyarakat. Dengan adanya revolusi digital inilah yang mendorong cara pandang seseorang dalam menjalani kehidupan yang semakin canggih saat ini. Saat ini, adanya digital semakin memberikan kemudahan dalam hal komunikasi. Selain itu digital juga dapat membantu penyimpanan dari komunikasi yang telah lalu.

Dalam pemahamannya teknologi digital, merupakan suatu alat yang tidak lagi menggunakan tenaga manusia dengan secara manual, tetapi lebih pada sistem pengoperasian yang otomatis dengan menggunakan sistem komputerisasi atau pun juga format yang dapat atau bisa dibaca oleh komputer. Dapat dicermati teknologi digital pada dasarnya merupakan sebuah sistem dari penghitung yang sangat cepat yang kemudian memproses seluruh bentuk informasi.

Berkaitan dengan hal tersebut, kajian dalam kajian ini, mengembangkan media-media dalam pendidikan seni dan budaya berbasis multimedia sebagai awal dalam penyusunan rintisan museum digital. Pengembangan media Pendidikan seni budaya merujuk pada bagaimana materi-materi seni budaya yang ada dapat didokumentasikan melalui museum digital, dan materi-materi tersebut menjadi menjadi upaya dalam pewarisan dari seni budaya Sumatera Utara.

3. Museum Digital

Museum berdasarkan definisi yang diberikan *International Council of Museums*, adalah institusi permanen, nirlaba, melayani kebutuhan publik, dengan sifat terbuka, dengan cara melakukan usaha pengoleksian, mengkonservasi, meriset, mengkomunikasikan, dan memamerkan benda nyata kepada masyarakat untuk kebutuhan studi, pendidikan, dan kesenangan. Museum bisa menjadi bahan studi oleh kalangan akademis, dokumentasi kekhasan masyarakat tertentu, ataupun dokumentasi dan pemikiran imajinatif di masa depan. Museum merupakan suatu badan yang mempunyai tugas dan kegiatan untuk memamerkan dan menerbitkan hasil-hasil kajian dan pengetahuan tentang benda-benda yang penting bagi kebudayaan dan ilmu pengetahuan. Menurut Jayanti dan Elisa (2012) museum adalah tempat dipamerkannya benda *tangible* (fosil, artefak) dan *intangible* (nilai, tradisi, norma). Peran dan fungsi utama museum adalah sebagai lembaga edukatif.

Kota Medan memiliki koleksi seperti geologika, biologika, etnografika, arkeologika, historika, numismatika, filologika, keramologika, seni budaya, seni rupa dan teknologi, namun sampai saat ini belum ada penambahan koleksi seni budaya yang akan menjadi pusat pembelajaran bagi peserta didik. Sumatera Utara awalnya adalah gabungan wilayah dari Aceh, Sumatera Timur, dan Tapanuli. Sumatera Utara dihuni oleh tiga jenis pemukim, yaitu: (a) etnik- etnik native, yang terdiri dari: Melayu, Karo, Pakpak-Dairi, Simalungun, Toba, Mandailing, Pesisir (Barat). Sementara itu di kawasan budaya Mandailing-Angkola terdapat masyarakat Lubu dan Siladang. Dengan demikian, Sumatera Utara adalah daerah yang multi etnik dan budaya.

Masyarakat etnik natif Batak juga terkenal memiliki identitas atau simbol budaya yang tidak dapat dipisahkan, yaitu kain ulos. Suku Batak terdiri dari enam suku yaitu Batak Toba, Batak Karo, Batak Simalungun, Batak Pakpak, Batak

Mandailing dan Batak Angkola. Adapun dari masing-masing suku memiliki khas ulos yang beragam corak, warna dan motif yang merupakan simbol daerah masing-masing. Peran dan fungsi ulos ini sendiri begitu penting pada masyarakat etnik Batak, mulai dari lahir, remaja, dewasa, menikah dan meninggal, fungsi ulos sangat melekat pada masyarakat Batak.

Saat ini pada masyarakat cepat dalam *update* informasi dari berbagai sumber, informasi berita, sosial, politik atau budaya. Dapat dilihat secara seksama kurangnya pengetahuan masyarakat mengenai seni dan budaya yang terkandung di dalam berbagai tarian, atau kegiatan budaya. Peran seni dan budaya yang begitu penting pada masyarakat sekarang mulai terkikis akibat berkurangnya pengetahuan masyarakat khususnya mengenai seni dan budaya tradisi yang telah berkembang di masyarakat Kota Medan.

Perkembangan teknologi dewasa ini terutama pada penggunaan perangkat elektronika berbasis digital seperti komputer, android, merupakan upaya dan jalan dalam merangkum seni budaya dari berbagai etnis yang ada di Kota Medan. Digitalisasi seni dan budaya melalui virtual museum (Museum Digital) akan mampu menambah wawasan masyarakat melalui pembelajaran seni budaya, sejarah dan kearifan lokal budaya Kota Medan, sehingga pemanfaatan media digital dengan platform android ini dapat mempermudah akses masyarakat dalam memahami dan mengetahui fungsi dan makna yang terkandung dalam dalam perkembangan seni dan budaya tanpa harus datang ke Musem Nasional Medan.

Penerapan digitalisasi akan mempermudah dan memberikan informasi serta pengetahuan yang lebih menarik. Adanya penerapan alat teknologi digital dalam museum akan meningkatkan kesan dari wisatawan. Alat teknologi ini dapat berupa *mobile application*, *augement reality*, dan berbagai multimedia yang interaktif.

Digitalisasi museum dapat menjadikan cara kerja atau strategi meningkatkan kunjungan wisatawan secara professional, menunjang kemudahan operasional dan mendapatkan hasil dari perilaku konsumen secara cepat dan lebih presisi. Penggunaan platform digital dalam dunia promosi pariwisata juga memberikan kemudahan promosi serta pemasaran guna menjangkau sasaran wisatawan yang lebih luas secara global, dikarenakan kemudahan mengakses sebuah destinasi atau informasi yang bersifat pariwisata dan penunjang sarana media pendidikan. (Sulistiyani, 2019).

Sebagai sebuah Lembaga, museum menjadi tempat layanan public yang memberikan layanan terkait dengan sejumlah informasi dan data-data serta sebagai tempat penyimpanan, pengawetan, konservasi, pembelajaran, penelitian, penyampaian gagasan, dan rekreasi, serta tempat menginformasikan aset-aset berharga yang nyata dan “tidak nyata” tentang lingkungannya kepada masyarakat luas. Secara Etimologi kata museum berasal dari bahasa latin yaitu “museum” (“musea”) yang dalam bahasa Yunani “mouseion” yang merupakan kuil yang dipersembahkan untuk Muses (dewa seni dalam mitologi Yunani), dan merupakan bangunan tempat pendidikan dan kesenian, khususnya institut untuk filosofi dan penelitian pada perpustakaan di Alexandria yang didirikan oleh Ptolomy I Soter 280 SM.

Museum merupakan tempat yang menyimpan berjuta cerita di masa lalu, baik itu peninggalan sejarah, seni, ilmu pengetahuan, serta tempat menyimpan barang kuno yang nantinya akan dipamerkan kepada para pengunjung museum. Saat ini museum sendiri sudah banyak mengalami perubahan. Salah satu perubahan yang paling terlihat yaitu museum-museum yang ada di Indonesia sebagian sudah ada yang melakukan program digitalisasi museum. Munculnya museum digital Indonesia sendiri merupakan bentuk upaya yang dilakukan pihak pengelola museum dalam rangka untuk memperkenalkan pameran virtual tour museum dengan balutan teknologi canggih kepada generasi milenial.

Hal ini bertujuan agar generasi milenial merasa tertarik mengunjungi sebuah museum dan bisa terus menjaga dan melestarikan budaya yang ada di Indonesia. Jika dalam masa pendidikan, sebenarnya pengenalan museum sudah disampaikan dari Sekolah Dasar (SD) sampai ke tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA). Akan tetapi pembelajaran di sekolah ya hanya sebatas kecil untuk para siswa mengenal lebih dalam tentang budaya di negara ini. Selebihnya siswa atau Anda ingin mempelajari kebudayaan Indonesia, harus mencari informasi tepat yang berada di museum.

Kunjungan masyarakat ke museum masih terbilang rendah, karna masih banyak masyarakat Indonesia yang perlu di edukasi mengenai pentingnya mengenal budaya. Karna pada saat di sekolah tidak cukup. Untuk itu perlu adanya satu perubahan pada gallery di museum. Agar dapat meningkatkan pengunjung museum. Perubahan pada era digital sangat besar, dan pengaruh ke masyarakat juga besar. Ada satu cara agar setiap museum dapat meningkatkan pengunjung. Karna pola pikir

masyarakat saat ini sudah berbeda, dibandingkan dengan dulu. Mereka butuh pengalaman berbeda, pengalaman menakutkan dan pengalaman spesial

Begitupun dengan museum, museum harus berani mencoba merubah dan mengikuti jaman digital. Di luar negeri, museum digital sudah menggunakan teknologi virtual reality dan *augmented reality*. Dengan penggunaan teknologi digital tersebut, pastinya akan memberikan pengalaman yang beda bagi pengunjung bahkan Anda sendiri pasti akan kaget. Dengan adanya museum digital, pengunjung akan suka, mereka dapat belajar mengenal budaya setempat secara digital dan mendapatkan visualisasi yang keren dari museum digital. Hal ini juga dikarenakan museum memiliki fungsi sebagai;1) Museum sebagai pusat edukasi, 2) Museum sebagai tempat inspirasi, 3) Museum menjadi rumah kebudayaan, 4) Museum sebagai tempat berinteraksi dan rekreasi, 5) Museum membangun karakter yang tangguh

B. Penelitian yang Relevan

Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Seni Budaya Berbasis Kearifan Lokal (Wayang Sebagai Sumber Gagasan oleh Tjetjep Rohendi Rohidi (Vol VIII No 1 2014) Jurnal Seni UNES. Berbagai kajian menunjukkan bahwa dengan mengenalkan siswa kepada proses artistik, dan memasukkan unsur budaya mereka ke dalam pendidikan, akan menumbuhkan pada setiap individu ciri-ciri kreatif, inisiatif, dan imajinasi yang subur, kebijaksanaan emosi, arah moral, kemampuan bertindak secara kritis, otonomi, dan kebebasan berfikir serta bertindak. Penelitian dilaksanakan selama tiga tahun. Tujuan pada tahun pertama adalah (1) mengidentifikasi kearifan lokal, dalam bentuknya sebagai respons kreatif masyarakat terhadap potensi seni budaya unggulan sesuai dengan potensi lingkungan alam-fisik, sosial-budaya, dan perubahannya, (2) memetakan, dalam rangka memperoleh gambaran menyeluruh, tentang berbagai bentuk dan jenis wayang pada berbagai kelompok masyarakat yang dipandang dapat menjadi sumber pembelajaran di sekolah dasar, dan (3) memetakan bentuk media pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di sekolah dasar dalam mengimplementasikan pendidikan seni terintegrasi dengan berbasiskan potensi sumber daya lingkungannya. Penelitian dilakukan dengan pendekatan kualitatif. Data dikumpulkan melalui pengamatan, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian difokuskan pada kesenian dalam konteks

pendidikan di subkebudayaan Jawa (pesisir lor wetan dan pesisir lor kilen). Hasil penelitian menunjukkan beberapa hal sebagai berikut. Pertama, tiap sub kebudayaan Jawa menyimpan segudang potensi berbasis kearifan lokal. Wayang sebagai salah satunya, berkembang dengan pesat sejak dulu, dan tak mati hingga sekarang. Kedua, tiap subkebudayaan Jawa memiliki kekhasan bentuk visual wayang. Ketiga, terdapat potensi media pendidikan seni yang telah tertanam di sekolah dasar, dengan wayang sebagai sumber gagasannya.

Dhiyah Istina “Keberadaan dan Fungsi Museum Bagi Generasi Z” *Jurnal Tata Kelola Seni* Vol 8 Nomor 2, Desember 2022 Hlm. 95 – 104. Museum menjadi salah satu lembaga pendidikan yang menyimpan bukti jejak sejarah suatu bangsa. Keberadaan museum dapat menjadi tolak ukur kesadaran masyarakat dalam menjaga sejarah, tradisi dan kebudayaan yang menjadikan mereka sebagai seutuhnya manusia yang berbudaya. Museum mengalami perkembangan agar tetap eksis di berbagai kalangan. Perkembangan dan pembaruan ini tentu merujuk pada perkembangan teknologi di era digital seperti saat ini. Bukan bermaksud mengubah keseluruhan isi museum dengan hal-hal digital yang justru dapat menghilangkan esensi museum itu sendiri, namun melakukan pendekatan yang sesuai dengan target pengunjung adalah strategi bagi museum untuk dapat bertahan di tengah generasi Z. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan melakukan studi literatur untuk mendapatkan informasi mengenai fenomena dan fakta yang berkembang pada museum bila dilihat dari sudut pandang generasi Z. Fenomena dan fakta yang dipaparkan dalam kajian ini membuktikan bahwa sebuah kolaborasi antara berbagai golongan generasi dapat membuat museum berfungsi dengan lebih efektif dan menyenangkan bagi generasi Z. Penilaian negatif mengenai generasi Z yang sangat bergantung dengan dunia internet nyatanya mampu menjadi sebuah terobosan baru untuk perkembangan museum itu sendiri.

Selanjutnya Dewi Handayani, Dwi Budi Santoso, dan Elektronik dalam tulisannya “Dokumentasi Dijital sebagai Metadata E-Heritage Warisan Budaya Semarang dengan Teknologi Komputasi”. Menjelaskan Heritage adalah bentuk pendokumentasian produk warisan budaya dalam format digital. Dokumentasi digital ini dilakukan untuk melestarikan salah satu kebudayaan yang ada di Jawa Tengah melalui penerapan teknologi komputer dalam melestarikan dengan mempublikasikan. Dokumentasi dilakukan dengan teknologi komputasi awam, yang

dilakukan dengan merekam dan mengolah sejumlah besar data serta disimpan yang dilakukan dengan merekam dan mengolah sejumlah besar data serta disimpan secara *on line*, dengan memanfaatkan layanan komputasi awan sebagai tempat penyimpanan data e-heritage yang bisa di akses oleh semua orang. Informasi ini menggunakan API Filckr, visualisasi dan presentasi hasil pengolahan data bisa ditampilkan untuk berbagai aplikasi.

Digitalisasi Tari Tradisi: Strategi Untuk Menghadapai Tantangan Abad 21, oleh Fitri Daryanti dkk (2019). Menjelaskan Pesatnya perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi mempengaruhi minat siswa dalam mempelajari tari tradisi, artikel ini bertujuan untuk mengetahui digitalisasi tari tradisi dapat menumbuhkan minat dan kecintaan siswa terhadap seni tari sebagai upaya pelestarian tari tradisi. Penelitian ini merupakan kajian deskriptif kualitatif dengan metode studi pustaka. Sumber data diperoleh dari buku, jurnal, artikel, dan catatan harian kajian. Hasil kajian menunjukkan bahwa digitalisasi tradisi dilakukan dengan memanfaatkan android melalui teknologi *augmented reality* dan *virtual reality*. Digitalisasi dilakukan sebagai bentuk pelestarian tari tradisi di era revolusi industry 4.0, menjadikan pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, menumbuhkan minat, mengenalkan literasi digital, pengenalan terhadap budaya lain, serta menumbuhkan kreativitas siswa.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah penjelasan pada suatu gejala yang menjadi objek permasalahan dalam penelitian. Kerangka berpikir ini disusun berdasarkan pada tinjauan pustaka dan hasil peneletian yang relevan, sesuai dengan topik dalam kajian ini.

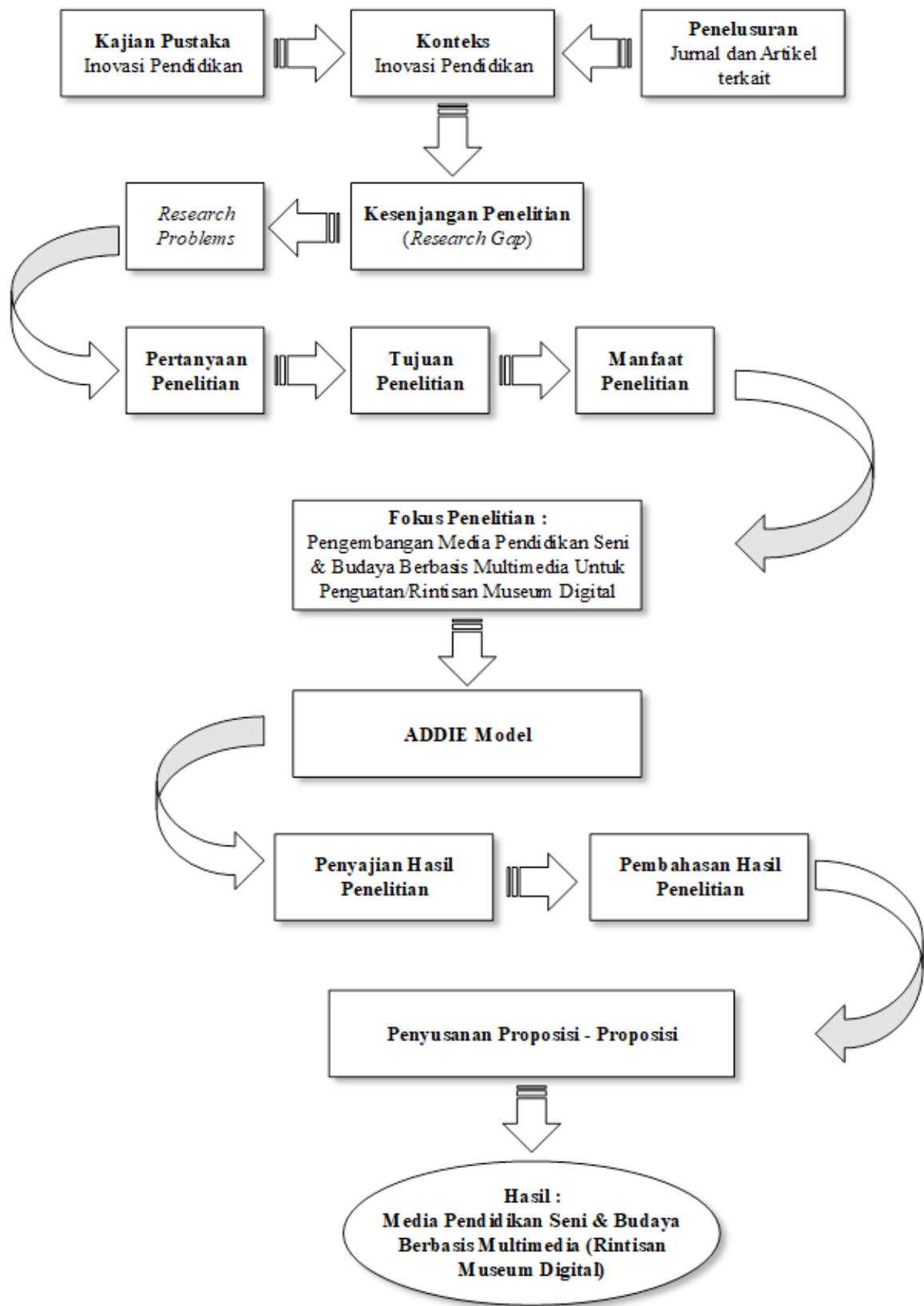
Museum Digital merupakan gabungan antara museum dan teknologi virtual reality, sehingga menjadi media yang dapat memvisualisasikan dan mempresentasikan bentuk nyata dari meseum kedalam bentuk digital. Meseum Digital juga dapat menampung lebih banyak koleksi, memberikan akses yang lebih dekat dan juga memudahkan untuk di kunjungi secara online. Oleh karena itu pengunjung yang mendatangi atau mengunjungi meseum dapat dengan mudah mendapatkan informasi dan edukasi yang di tawarkan oleh museum. Dengan adanya museum digital ini dapat memberikan dampak positif seperti pengalaman dan nuansa

yang baru dalam mengakses museum bagi pengunjung, sehingga informasi yang di sajikan oleh museum bisa di serap dengan cara yang lebih menyenangkan.

Keberadaan museum digital sangat membantu terutama dalam penyimpanan dokumen-dokumen yang terkait dengan budaya. Seni sebagai bagian dari budaya, menjadi informasi yang perlu untuk disamikan secara luas, hal ini terkait dengan keberadaannya yang saat ini perlahan mulai hilang, terutama dengan keberadaan seni tradisi. Adanya seni tradisi memberikan pengetahuan, wawasan terkait dengan segala aspek kehidupan masyarakat yang terwujud dalam karya seni (tari, music, teater, rupa, sastra). Dengan adanya museum digital, diharapkan tentunya dokumen yang terkait dengan kehidupan masyarakat tetap terjaga dan dapat dipejari tanpa ada batas waktu. Selain itu, dokumen seni budaya yang ada juga menjadi media pembelajaran yang dapat digunakan dalam dunia Pendidikan, yang tentunya dikemas sebagai media pembelajaran.

Media sebagai alat bantu mengajar, berkembang sedemikian pesatnya sesuai dengan kemajuan teknologi, serta ragam dan jenis media pun cukup banyak sehingga dapat dimanfaatkan sesuai dengan kondisi, waktu, keuangan, maupun materi yang akan disampaikan. Seorang guru dituntut untuk mampu memilih dan terampil menggunakan media. Dalam kenyataan pemanfaatan media pembelajaran disekolah-sekolah masih dirasakan kurang bahkan sering terlupakan. Hal ini disebabkan salah satunya karena kurang kreatifnya guru dalam penggunaan media pembelajaran. Apabila dikaitkan dengan media pembelajaran seni dan budaya, maka tentunya, guru harus kreatif dalam penyusunan, agar peserta didik menjadi lebih mudah dalam memahami pengetahuan maupun sebagai sumber kreatifitas dalam pengembangan seni. Selain itu media seni yang beragam bentuknya, juga dapat dimanfaatkan bagi para pelaku seni, sebagai bagian dari oleh kreatifitas.

Pengembangan media Pendidikan seni dan budaya ini didasarkan pada konsep pemikiran melalui gambaran kerangka pemikiran untuk menjelaskan hubungan-hubungan antara satu konsep pemikiran dengan pemikiran lainnya dalam pengembangan media pendidikan. Secara skematik kerangka berfikir ditunjukkan pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1 Alur Kerangka Berfikir Kajian

BAB III

METODE KAJIAN

A. Jenis Kajian

Kontribusi hasil kajian diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap pengembangan pendidikan seni dan budaya di Kota Medan. Esensinya kajian digunakan untuk memecahkan suatu masalah dan memperluas batas-batas kajian ilmu pengetahuan. Sesuai dengan permasalahan dan tujuan kajian yang telah dirumuskan pada bagian pendahuluan, tujuan dari kajian ini adalah untuk membuat model media pendidikan seni dan budaya berbasis multimedia untuk penguatan/rintisan museum digital di Kota Medan. Tujuan tersebut hanya dapat dihasilkan jika metode yang digunakan adalah suatu metode kajian yang menitikberatkan pada upaya dihasilkannya suatu solusi praktis dan kontekstual tanpa mengabaikan hal-hal yang bersifat teoritik. Untuk melakukan kajian yang sah dengan hasil yang maksimal diperlukan suatu metode kajian yang memadai.

Kajian ini menggunakan pendekatan pengembangan (*research depelopment*) dengan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Carry (Endang Mulyatiningsih, 2012: 200) yang merupakan tahapan dari pelaksanaan kajian yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

B. Tempat dan Waktu Kajian

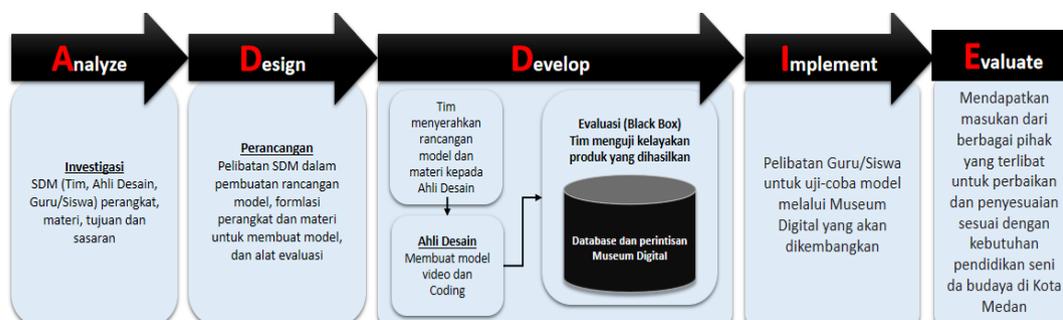
Kajian ini akan dilaksanakan di Kota Medan dengan mengambil beberapa sekolah (SD dan SMP) untuk mendapatkan data-data terkait dengan kebutuhan dari sekolah pada materi seni dan budaya. Penelitian ini direncanakan akan dilaksanakan mulai bulan Agustus s.d. Oktober 2023.

C. Subjek dan Objek Kajian

Subjek kajian adalah guru dan siswa yang terlibat dalam pembelajaran seni dan budaya di tingkat SD dan SMP. Sedangkan objek kajian adalah model media pendidikan seni dan budaya berbasis multimedia yang dikembangkan sebagai konten unruk Meseum Digital.

D. Prosedur/Tahapan Kajian

Untuk lebih memperjelas mekanisme atau sistematika dalam kajian ini, peneliti membuat gambaran prosedur kajian sebagai berikut :



Gambar 3.1: Prosedur dan Rancangan Penelitian

Berikut adalah tahapan-tahapan dalam model ADDIE dalam kajian ini:

1) Analisis (*Analysis*):

Tahap analisis adalah langkah pertama dalam model ADDIE. Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis terhadap kebutuhan pengembangan model, sumber daya yang tersedia, dan lingkungan yang menunjang. Tujuannya adalah untuk memahami permasalahan yang perlu dipecahkan, serta mengidentifikasi tujuan, sasaran pengguna, materi/konten, dan konteks kebermanfaatannya secara lebih mendalam.

2) Desain (*Design*):

Tahap desain berfokus pada perancangan solusi pembuatan model berdasarkan analisis yang telah dilakukan sebelumnya. Pada tahap ini, peneliti merumuskan strategi pembuatan model, menentukan tujuan pembuatan model yang spesifik, merancang materi/konten, serta merencanakan metode dan alat evaluasi yang akan digunakan untuk mengukur keberhasilan model yang dikembangkan.

3) Pengembangan (*Development*):

Tahap pengembangan adalah saat dimana peneliti mulai membuat dan mengembangkan produk model media pendidikan seni dan budaya berbasis multimedia, berdasarkan desain yang telah dirancang sebelumnya. Produk model yang dikembangkan bisa berupa video dan skrip materi seni dan budaya di kota Medanajar.

4) Implementasi (*Implementation*):

Pada tahap ini, produk model yang telah dikembangkan akan diimplementasikan dalam rancangan museum digital. Peneliti dapat menguji coba produk model kepada beberapa sekolah atau kelompok guru dan siswa sebagai sampel, untuk memastikan bahwa produk tersebut berfungsi sesuai dengan yang diharapkan.

5) Evaluasi (*Evaluation*):

Tahap evaluasi adalah langkah terakhir dalam model ADDIE. Pada tahap ini, peneliti melakukan evaluasi terhadap produk model yang telah diimplementasikan. Evaluasi ini dapat dilakukan dengan menggunakan metode-metode evaluasi yang telah direncanakan sebelumnya pada tahap desain. Hasil evaluasi akan digunakan untuk menilai efektivitas dan efisiensi dari produk model yang dihasilkan, serta memberikan umpan balik yang berharga untuk pengembangan lebih lanjut.

Setelah tahapan evaluasi, jika diperlukan, model ADDIE dapat kembali ke tahap analisis untuk melakukan revisi atau perbaikan terhadap produk model media pendidikan seni dan budaya berbasis multimedia yang dikembangkan sebelumnya. Proses ini berlangsung secara iteratif dan berkesinambungan hingga mencapai hasil yang diharapkan.

E. Perangkan/Instrumen Kajian

ISO 9126 telah menetapkan enam parameter untuk menguji kualitas perangkat lunak. Produk model yang dihasilkan dalam kajian ini berupa video dan coding/script sebagai perangkat lunak yang dapat diakses melalui museum digital yang akan dikembangkan. Adapun keenam parameter tersebut adalah:

Tabel 3.1. Kisi-kisi intrumen kajian

No.	Parameter	Sub-Parameter	Kualitas
1	Functionality Kemampuan perangkat lunak (model) untuk memenuhi kebutuhan pengguna	Suitability Bisakah perangkat lunak (model) melakukan tugas yang dibutuhkan?	Menyediakan serangkaian fungsi dan tujuan yang tepat untuk pengolahan data

No.	Parameter	Sub-Parameter	Kualitas
		Accurateness Bisakah perangkat lunak (model) menghasilkan hasil yang diharapkan?	Memberekan hasil yang diharapkan atau memiliki efek positif terhadap jalannya fungsi dan tugas pekerjaan
		Security Bisakah perangkat lunak (model) berinteraksi dengan sistem lain?	Menjaga kerahasiaan informasi termasuk otentikasi, prosedur login, tampilan data sensitif, perlindungan kata sandi, dan hak istimewa pengguna
		Interoperability Apakah perangkat lunak (model) dilengkapi dengan tindakan pengamanan?	Batasi akses dari perangkat lunak (model) lain
2	Reliability Kapabilitas sebuah perangkat lunak (model) untuk mampu menjaga level performa yang dimilikinya dan bagaimana program mampu untuk mempertahankan tingkat kinerja ketika digunakan dalam kondisi tertentu.	Maturity Bisakah sebagian besar kesalahan dihilangkan dari waktu ke waktu?	Dalam hal frekuensi kegagalan perangkat lunak (model) dan fungsi bebas kesalahan
		Fault Tolerance Bisakah perangkat lunak (model) menangani	Menanggapi input yang tidak valid dan kemampuan untuk

No.	Parameter	Sub-Parameter	Kualitas
		kesalahan?	mempertahankan kinerja jika terjadi kesalahan perangkat lunak.
		Recoverability Apakah perangkat lunak (model) dapat bekerja dan mengembalikan data?	Segera melanjutkan pekerjaan setelah kegagalan, cepat pulih dari kegagalan dan memperingatkan pengguna untuk mengambil tindakan setelah kesalahan dikenali.
3	Usability Berkaitan dengan kemudahan perangkat lunak (model) untuk digunakan oleh pengguna.	Understandability Bisakah perangkat lunak (model) dipahami dengan mudah	Tombol berfungsi dengan baik, tata letak / template yang konsisten, penggunaan istilah yang konsisten, penentuan posisi yang konsisten dari pesan kesalahan, tugas antarmuka yang konsisten, yang dapat dengan mudah dipahami, dan cukup jelas tentang isi dan tombol.
		Learnability Bisakah perangkat lunak (model) dipelajari dengan mudah?	Mudah dipelajari untuk mengeksplorasi fitur, alat navigasi dan alat pencarian, dan

No.	Parameter	Sub-Parameter	Kualitas
			melakukan tugas, penggunaan pesan bantuan online dan kejelasan instruksi.
		Operability Bisakah perangkat lunak (model) dioperasikan dengan upaya minimal?	Mudah dioperasikan, organisasi informasi, urutan layar, dan melakukan tugas (seperti pencarian informasi, penggunaan navigasi, dll.
		Attractiveness Apakah perangkat lunak (model) memiliki antarmuka yang menarik?	Dari sudut antarmuka pengguna, template dan multimedia dalam produk perangkat lunak.
4	Efficiency Berkaitan dengan kemampuan perangkat lunak (model) memanfaatkan sumber daya yang tersedia secara optimal.	Time behavior Apakah perangkat lunak (model) berperilaku tepat waktu?	Menyediakan waktu respons yang sesuai (dari fungsi bantuan / alat navigasi, fungsi pencarian, tombol berikutnya dan sebelumnya), menyediakan waktu pemrosesan yang sesuai (waktu pemuatan), menangani dokumen besar, mencari operasi dan informasi dengan cepat, melakukan

No.	Parameter	Sub-Parameter	Kualitas
			urutan operasi dengan ekonomi gerak (jumlah klik mouse untuk mendapatkan halaman berikutnya).
5	Maintainability Kemampuan perangkat lunak (model) untuk dimodifikasi. Modifikasi meliputi koreksi, perbaikan atau adaptasi terhadap perubahan lingkungan, persyaratan, dan spesifikasi fungsional.	Stability Bisakah perangkat lunak (model) tidak mengalami kegagalan proses data karena adanya pemeliharaan sistem?	Kemampuan untuk menghindari penyebab modifikasi itu efek tak terduga di bagian lain dari sistem perangkat lunak.
		Analizability Bisakah perangkat lunak (model) menemukan kelemahan dalam proses pengolahan data	Kemampuan yang dibutuhkan untuk mencari kekurangan dan penyebab kegagalan dalam sistem.
		Changeability Bisakah perangkat lunak (model) berkolaborasi dengan perangkat lunak (model) lainnya	Kemampuan untuk memperluas, meningkatkan, dan menyesuaikan sistem perangkat lunak.
		Testability Apakah perangkat lunak (model) memiliki fasilitas untuk melakukan uji pemrosesan data	Properti sistem perangkat lunak (model) yang akan diuji efektif untuk mengamati dan

No.	Parameter	Sub-Parameter	Kualitas
			memeriksanya tingkah laku.
6	Portability Kemampuan produk software yang dapat dikirim dari satu lingkup ke lingkup lain	Adaptability Bisakah perangkat lunak (model) diadaptasi dengan mudah?	Beradaptasi dengan berbagai perangkat keras atau platform OS tanpa upaya tambahan.
		Installability Bisakah perangkat lunak (model) diinstal dengan mudah?	Upaya yang diperlukan untuk menginstal produk perangkat lunak (model) di lingkungan yang ditentukan selain platform awal
		Coexistence Bisakah perangkat lunak (model) bekerja dengan sistem perangkat lunak (model) yang ada?	Tingkat kesesuaian produk dengan standar atau konvensi yang terkait dengan portabilitas.
		Replaceability Bisakah perangkat lunak (model) diganti dengan produk serupa?	Peluang dan upaya untuk menggunakan produk perangkat lunak (model) sebagai pengganti aplikasi lain atau perangkat lunak (model) yang lebih lama.

Dari setiap parameter dibuat kuesioner berdasarkan sub-parameter dan kualitas yang harus diujikannya. Bentuk angket yang digunakan merupakan pilihan ganda dengan 10 opsi jawaban (1 s.d. 10) berdasarkan model *smantic* differential. Opsi semakin ke kiri menunjukkan kriteria perangkat lunak (model) yang tidak

berkualitas, dan semakin ke kakan kriteria perangkat lunak (model) semakin berkualitas. Berikut ini contoh kuesioner dalam kajian ini:

Tabel 3.2. Contoh Instrumen Kajian bentuk Kuesioner

Kuesioner 1 : Untuk mengoperasikan Simandikmu, operator harus memiliki login dan password												
Tidak berkualitas	1	2	3	3	4	5	6	7	8	9	10	Sangat berkualitas

Sebelum kuesioner tersebut diberikan kepada sampel, terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya.

Untuk pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan angket yang telah dikembangkan dengan enam parameter. Untuk memudahkan tabulasi data dan menghemat biaya, angket dibuat dengan menggunakan *google form*. Untuk menjawab kuesioner dalam angket tersebut, peneliti memberikan link google form kepada sampel/responden.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kualitatif. Data yang diperoleh dari sebaran angkat kepada responden, terlebih dahulu ditabulasi. Hasil tabulasi dan perhitungan analisis data dilakukan melalui aplikasi MS-Excel. Adapun rumus yang digunakan untuk mengukur kualitas Simandikmu (perangkat lunak), mengikuti metode yang diberikan oleh Bowen, Wigle, dan Tsai (1985) dalam Wahono (2006):

Kualitas software diukur dengan metode penjumlahan dari keseluruhan kriteria dalam suatu faktor sesuai dengan bobot (*weight*) yang telah ditetapkan. Rumus pengukuran yang digunakan adalah:

$$Fa = w1c1 + w2c2 + \dots + wncn$$

Dimana:

Fa adalah nilai total dari faktor

wi adalah bobot untuk kriteria

ci adalah nilai untuk kriteria

Kemudian tahapan yang harus kita tempuh dalam pengukuran adalah sebagai berikut:

Tahap 1: Tentukan kriteria yang digunakan untuk mengukur suatu faktor

Tahap 2: Tentukan bobot (*w*) dari setiap kriteria (biasanya $0 \leq w \leq 1$)

Tahap 3: Tentukan skala dari nilai kriteria (misalnya, $0 \leq \text{nilai kriteria} \leq 10$)

Tahap 4: Berikan nilai pada tiap kriteria

Tahap 5: Hitung nilai total dengan rumus $F_a = w_1c_1 + w_2c_2 + \dots + w_nc_n$

Dari model atau metode perhitungan tersebut, selanjutnya peneliti merumuskannya sebagai berikut:

1. Tingkat kualitas perangkat lunak (model) diukur untuk setiap sub-parameter

$$\frac{\text{Jumlah Skor untuk Sub Parameter yang Diukur}}{\text{Standar Skor Tertinggi untuk Setiap Kuesioner} \times \text{Jumlah Kuesioner Sub Parameter yang Diukur}} \times 100\%$$

dengan rumus :

$$\frac{\text{Jumlah Skor untuk Parameter yang Diukur}}{\text{Standar Skor Tertinggi untuk Setiap Kuesioner} \times \text{Jumlah Kuesioner Parameter yang Dikuur}} \times 100\%$$

Sedangkan tingkat kualitas untuk setiap parameter dihitung dengan rumus:

Untuk melihat totalitas tingkat kualitas perangkat lunak (model) dihitung

$$\frac{\text{Jumlah Skor Total}}{\text{Standar Skor Tertinggi untuk Setiap Kuesioner} \times \text{Jumlah Kuesioner}} \times 100\%$$

dengan rumus :

Dari hasil perhitungan melalui rumus tersebut, peneliti membagi menjadi lima kategori :

Tabel 3.3. Kategori Tingkat Capaian Kualitas

Tingkat Capaian Kualitas	Kategori
0% – 20%	Sangat Buruk
21% - 40%	Buruk
40% - 60%	Sedang
60% - 80%	Baik
80% - 100%	Sangat Baik

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Pengembangan Media Pendidikan

Produk yang dikembangkan dalam kajian ini adalah media pendidikan seni budaya berbasis multimedia untuk penguatan/rintisan museum digital di Kota Medan. Konten media pendidikan ini merupakan sajian berbagai materi terkait seni budaya khususnya bidang seni tari yang ada di wilayah Sumatera Utara.

Media pendidikan ini terdiri dari 8 unsur etnik tari yang dikembangkan yaitu: (1) Melayu, (2) Toba, (3) Karo, (4) Simalungun, (5) Pak-Pak Dairi, (6) Tapanuli Tengah, (7) Tapanuli Selatan, dan (8) Nias. Media pendidikan ini dikembangkan berdasarkan hasil FGD serta studi dokumentasi bersama guru-guru pendidikan seni dan budaya yang ada di Kota Medan.

Tabel 4.1. Hasil Analisis Tahapan Kajian Media Pendidikan

Tahapan	Kegiatan	Uraian
ANALISIS	Analisis Kinerja: Seminar Proposal ttg pembuatan Museum digital dan konten seni budaya	Materi lokal Seni Budaya Sumatera Utara 8 etnik yang akan dikembangkan
	Menentukan tempat FGD Bersama Kepala Sekolah dan Guru Seni Budaya, terkait penyusunan materi, implementasi media	Pelaksanaan FGD dilakukan di UPT SDN 066050 dan UPT SMPN 24 Kota Medan
	Menentukan persoalan dgn FGD (Guru Seni Budaya, Kepala Sekolah)	Kurikulum merdeka dgn modul seni budaya tingkat SD dan SMP, sebagai dasar dalam pengembangan media
	Analisis Kebutuhan: - Analisis kurikulum - Analisis materi - Analisis media pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> - Kurikulum Merdeka Belajar, - Materi Seni Budaya 8 etnik Sumatera Utara - Rancangan media (cover, CP, Kompetensi, Materi, media, evaluasi) - Media Pembelajaran muatan local Sumut 8 etnik

Tahapan	Kegiatan	Uraian
		<ul style="list-style-type: none"> - Setiap sekolah merancang 2 materi berdasarkan etnik muatan lokal
DESIGN	<ul style="list-style-type: none"> - Perancangan dgn melibatkan SDM, - menyusun perangkat dan materi dengan merancang media berdasarkan modul dari kurikulum Merdeka. - Merancang Website museum digital 	<ul style="list-style-type: none"> - Rancangan media (CP, Kompetensi, Materi, evaluasi) - Rancangan untuk materi pegangan guru melalui aplikasi canva - Rancangan dlm bentuk VCD untuk materi gerak dan tutorial dari materi - Rancangan media pembelajaran seni budaya etnik Nias dan Tapanuli Tengah untuk SMP, dan Etnik Batak Toba, Simalungun utk SD (TIM Kajian)
DEVELOPMENT	Databes Museum digital	Pembuatan Web Museum Digital
IMPLEMENTATION	<ul style="list-style-type: none"> - Uji Coba melibatkan siswa, dilaksanakan di SD Percobaan diikuti perwakilan dari 5 SDN - Mencobakan media pembelajaran tari dgn tema bermain (SD) 	<ul style="list-style-type: none"> - Media pembelajaran materi seni budaya etnik Batak Toba dan Simalungun di SD - Media pembelajaran materi seni budaya Tapanuli Tengah (Sibolga) dan Nias di SMP
EVALUTION	<ul style="list-style-type: none"> - Diskusi terkait dengan media yang dikembangkan 	<ul style="list-style-type: none"> - Dipisah panduan untuk guru dan untuk media pembelajaran - Kelengkapan dgn tutorial dari motif-motif gerak - Dipertegas dengan narasi dalam penjabaran materi - Media dijadikan sebagai contoh untuk pengembangan pada etnik lain.

B. Perancangan Web Museum Digital Pendidikan

Analisis kebutuhan pengguna website E-Museum ini terbagi menjadi 2 (dua) bagian, yaitu pengunjung dan admin. Berikut penjelasan dari masing-masing bagian.

1. Analisa kebutuhan pengguna untuk pengunjung
 - a. Pengunjung mendapat informasi tentang museum digital pendidikan yang ada di kota Medan
 - b. Pengunjung mendapat informasi memberikan pesan pada fitur kontak kami.
2. Analisa kebutuhan pengguna untuk guru
 - a. Semua fasilitas pengguna untuk pengunjung dapat dijalankan
 - b. Memiliki akun sendiri dan dapat melakukan reservasi online
 - c. Dapat mengunggah konten media pendidikan hasil karya guru
 - d. Dapat melakukan setting konten media pendidikan untuk kebutuhan sendiri, siswa sekolahnya, siswa sekolah sekota Medan, atau umum
3. Analisa kebutuhan pengguna untuk siswa
 - a. Semua fasilitas pengguna untuk pengunjung dapat dijalankan
 - b. Memiliki akun sendiri
 - c. Dapat mengakses konten media pendidikan karya guru
4. Analisa kebutuhan pengguna untuk admin.

Pengolahan data yang dilakukan oleh seorang admin, yaitu untuk mengolah data-data yang ada di halaman admin seperti mengelola data web, data beranda, data karyawan, data museum, data pengunjung, data kunjungan, data pesan masuk, data konten dan data laporan.

C. Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan sistem mencakup hak akses, pengolahan data, dan keamanan sebagai berikut.

1. Hak akses
 - a. Pengunjung hanya dapat melihat informasi dan konten yang disediakan untuk pengunjung
 - b. Guru dan siswa dapat melakukan reservasi setelah mendaftar dengan mengisi form pendaftaran yang telah tersedia secara online, sehingga

akan mendapatkan username dan password untuk masuk.

- c. Admin dapat melakukan login untuk masuk ke halaman admin dengan memasukkan username dan password.

2. Pengolahan Data

Dalam pembuatan website ini membutuhkan beberapa data seperti:

- a. Data induk terdiri dari :

- Akun guru
- Akun siswa
- Data konten

- b. Data induk referensi

- Data sekolah
- Data jenis konten

- c. Data transaksi

- Transaksi konten yang diunggah guru
- Transaksi konten yang diakses siswa dan pengunjung
- Transaksi layanan informasi melalui kotak pesan

3. Perangkat Sistem

Agar dapat diakses, aplikasi Museum Digital Pendidikan memerlukan :

- a. Domain atau sub domain
- b. Hoting atau server untuk penyimpanan data
- c. Hardware yang mendukung untuk berjalannya sistem

D. Desain Antar Muka Sistem

Desain antarmuka sistem Museum Digital Pendidikan merujuk pada cara suatu sistem atau perangkat lunak berinteraksi dengan pengguna atau komponen lainnya. Desain antarmuka sistem sangat penting untuk memastikan pengalaman pengguna yang baik dan efisien.

1. Landing Page



Gambar 4.1. Tampilan Beranda

Landing page Museum Digital Pendidikan adalah halaman web khusus yang dirancang untuk mempromosikan, memperkenalkan, atau memberikan akses kepada pengguna terhadap koleksi atau sumber daya digital yang berkaitan dengan pendidikan dalam bentuk museum digital. Museum digital pendidikan dapat mencakup berbagai jenis sumber daya, seperti artefak sejarah, koleksi seni, sumber daya pendidikan interaktif, arsip audiovisual, eksibisi virtual, dan banyak lagi. Di bawah ini adalah beberapa elemen yang dirancang untuk menciptakan landing page Museum Digital Pendidikan yang efektif:

- a. Tampilan Visual: Tampilkan gambar atau ilustrasi yang relevan dengan pendidikan atau museum digital. Ini mencakup contoh artefak, pemandangan virtual dari museum, atau gambar yang mencerminkan konten utama dari Museum Digital Pendidikan.
- b. Logo : Logo yang digunakan adalah logo Pemko Medan yang secara animasi visual bisa berubah menjadi logo Disdikbud.
- c. Profil Museum : Langsung tampil pada *landing page*, memberikan berbagai hal terkait dengan manajemen pengelolaan museum, layanan museum, dan domisili museum.
- d. Navigasi yang Intuitif: Navigasi di *landing page* mudah dipahami dan mengarahkan pengguna dengan jelas ke konten yang mereka cari. Ini dapat mencakup beranda, profil, sarana-prasarana, koleksi, cagar budaya, berita, dan

kontak.

2. Reservasi Museum

Sistem reservasi untuk Museum Digital Pendidikan dapat memungkinkan pengunjung untuk merencanakan kunjungan mereka atau mengakses acara khusus atau konten dalam museum.



Gambar 4.2. Tampilan Awal

3. Konten Museum Digital



Gambar 4.3. Tampilan Konten Museum Digital

Konten dalam Museum Digital Pendidikan adalah kunci untuk menyediakan pengalaman pendidikan yang kaya dan informatif kepada pengunjung. Museum

Digital Pendidikan dapat menawarkan berbagai jenis konten yang melibatkan pengguna dan membantu mereka memahami dan menghargai topik yang dijelaskan. Untuk melengkapi konten museum, dapat dilakukan oleh admin atau guru yang akan menampilkan karyanya yang dapat dipelajari oleh pengunjung.

4. Tampilan Konten Museum

SENI-BUDAYA

SENI TARI Disediakan Pemko Medan

Pendidikan Seni Tari: Salah satu faktor penting dalam perkembangan seni tari adalah pendidikan. Di Kota Medan, terdapat sekolah-sekolah tari dan lembaga seni yang menawarkan pelatihan formal dalam seni tari tradisional dan modern. Pendidikan formal ini membantu menjaga dan mengembangkan keterampilan seni tari di kalangan generasi muda.

Inovasi dan Kreasi: Seniman tari di Kota Medan terus mencoba untuk menggabungkan elemen-elemen tradisional dengan sentuhan kontemporer. Ini menciptakan karya-karya yang lebih inovatif dan menarik bagi penonton modern. Beberapa kelompok seni tari mengadopsi gaya tari yang lebih eksperimental dan kreatif.

Dukungan Pemerintah: Dukungan dari pemerintah daerah dan nasional juga berperan penting dalam perkembangan seni tari. Dana, fasilitas, dan promosi acara seni membantu seniman tari di Kota Medan untuk berkembang dan menciptakan karya-karya yang lebih besar.

Dukungan Pemerintah: Dukungan dari pemerintah daerah dan nasional juga berperan penting dalam perkembangan seni tari. Dana, fasilitas, dan promosi acara seni membantu seniman tari di Kota Medan untuk berkembang dan menciptakan karya-karya yang lebih besar.



C

Khusus Untuk Anak SD

Pendidikan tari untuk anak-anak adalah cara yang bagus untuk mengembangkan keterampilan fisik, kreativitas, dan ekspresi mereka, serta untuk memperkenalkan mereka pada seni dan budaya.



C

Khusus Untuk Anak SD

Pendidikan tari untuk anak-anak adalah cara yang bagus untuk mengembangkan keterampilan fisik, kreativitas, dan ekspresi mereka, serta untuk memperkenalkan mereka pada seni dan budaya.



FADLI

Tari Sambar Elang

Tari Sambar Elang adalah sebuah tarian tradisional yang berasal dari Indonesia, khususnya dari daerah Jawa Barat. Tarian ini menggambarkan gerakan dari tingkah laku burung elang, yang merupakan salah satu jenis burung pemangsa yang besar dan kuat.

Gambar 4.4. Tampilan Konten Seni dan Budaya Museum Digital

Tampilan konten dalam Museum Digital Pendidikan adalah salah satu aspek kunci dalam menciptakan pengalaman pengguna yang menarik dan informatif. Tampilan ini dapat membantu pengunjung dengan mudah menavigasi, mengerti, dan berinteraksi dengan konten yang ditawarkan.

E. Uji Kelayakan Produk

Setelah proses merancang dan membangun museum digital media pendidikan seni budaya berbasis multimedia, langkah selanjutnya adalah menguji kelayakan dari museum digital. Namun, sebelum dilakukan uji kelayakan museum digital

dilakukan uji unjuk kerja terlebih dahulu melalui pengujian *black box* testing. Setelah melakukan uji black box adalah melakukan analisis data. Analisis data dilakukan untuk menganalisa data hasil validasi oleh ahli (ahli materi dan ahli media) dan data respon pengguna. Analisis data hasil validasi produk oleh ahli bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan menurut ahli media dan ahli materi museum digital. Sedangkan analisis data respon pengguna bertujuan untuk mengetahui penilaian pengguna sebagai pengguna akhir terhadap museum digital yang dikembangkan.

Tabel 4.2. Data Hasil Kajian Terhadap Museum Digital

No	Parameter	Sub-Parameter	RESPONDEN					Jumlah (ci)	Bobot (wi)	Fa
			1	2	3	4	5			
1	Functionality	Suitability	7	8	8	9	8	40	0,2	8
	Kemampuan perangkat lunak (model) untuk memenuhi kebutuhan pengguna	Bisakah perangkat lunak (model) melakukan tugas yang dibutuhkan?								
		Accurateness	8	8	8	8	8	40		
		Bisakah perangkat lunak (model) menghasilkan hasil yang diharapkan?								
		Security	7	8	8	9	8	40		
		Bisakah perangkat lunak (model) berinteraksi dengan sistem lain?								
		Interoperability	8	8	8	8	8	40		
Apakah perangkat lunak (model) dilengkapi dengan tindakan pengamanan?										
2	Reliability	Maturity	8	8	8	8	8	40	0,15	8
	Kapabilitas sebuah perangkat lunak (model) untuk mampu menjaga level performa yang dimilikinya dan bagaimana program	Bisakah sebagian besar kesalahan dihilangkan dari waktu ke waktu?								

No	Parameter	Sub-Parameter	RESPONDEN					Jumlah (ci)	Bobot (wi)	Fa
			1	2	3	4	5			
	mampu untuk mempertahankan tingkat kinerja ketika digunakan dalam kondisi tertentu.	<i>Fault Tolerance</i>	7	8	9	8	8	40		
		Bisakah perangkat lunak (model) menangani kesalahan?								
		<i>Recoverability</i>	8	8	8	8	8	40		
		Apakah perangkat lunak (model) dapat bekerja dan mengembalikan data?								
3	<i>Usability</i> Berkaitan dengan kemudahan perangkat lunak (model) untuk digunakan oleh pengguna.	<i>Understandability</i>	8	9	9	8	8	42	0,2	8
		Bisakah perangkat lunak (model) dipahami dengan mudah?								
		<i>Learnability</i>	8	8	8	8	8	40		
		Bisakah perangkat lunak (model) dipelajari dengan mudah?								
		<i>Operability</i>	8	7	8	8	8	39		
		Bisakah perangkat lunak (model) dioperasikan dengan upaya minimal?								
		<i>Attractiveness</i>	9	8	8	9	8	42		
Apakah perangkat lunak (model) memiliki antarmuka yang menarik?										

No	Parameter	Sub-Parameter	RESPONDEN					Jumlah (ci)	Bobot (wi)	Fa
			1	2	3	4	5			
4	Efficiency	Time behavior	8	8	8	8	8	40	0,15	8
	Berkaitan dengan kemampuan perangkat lunak (model) memanfaatkan sumber daya yang tersedia secara optimal.	Apakah perangkat lunak (model) berperilaku tepat waktu?								
5	Maintainability Kemampuan perangkat lunak (model) untuk dimodifikasi. Modifikasi meliputi koreksi, perbaikan atau adaptasi terhadap perubahan lingkungan, persyaratan, dan spesifikasi fungsional.	Stability	7	8	9	9	8	41	0,15	6
		Bisakah perangkat lunak (model) tidak mengalami kegagalan proses data karena adanya pemeliharaan sistem?								
		Analizability	8	8	8	8	8	40		
		Bisakah perangkat lunak (model) menemukan kelemahan dalam proses pengolahan data								
		Changeability	8	8	8	8	8	40		
		Bisakah perangkat lunak (model) berkolaborasi dengan perangkat lunak (model) lainnya								
		Testability	8	7	9	8	8	40		
Apakah perangkat lunak (model) memiliki fasilitas untuk melakukan uji pemrosesan data										

No	Parameter	Sub-Parameter	RESPONDEN					Jumlah (ci)	Bobot (wi)	Fa
			1	2	3	4	5			
6	<i>Portability</i> Kemampuan produk software yang dapat dikirim dari satu lingkup ke lingkup lain	<i>Adaptability</i>	8	8	8	8	8	40	0,15	6
		Bisakah perangkat lunak (model) diadaptasi dengan mudah?								
		<i>Installability</i>	8	8	8	9	9	42		
		Bisakah perangkat lunak (model) diinstal dengan mudah?								
		<i>Coexistence</i>	8	8	8	8	8	40		
		Bisakah perangkat lunak (model) bekerja dengan sistem perangkat lunak (model) yang ada?								
		<i>Replaceability</i>	7	8	7	8	8	38		
		Bisakah perangkat lunak (model) diganti dengan produk serupa?								
								1	44	
								Capaian	88%	

F. Pembahasan Hasil Kajian

1. Pengembangan media Pendidikan

Mekanisme pengembangan media dilakukan dengan tetap konsisten dan mengacu pada pertanyaan dan fokus penelitian sebagaimana telah dirumuskan pada Bab I dan IV, yakni: (1) proses pengembangan media Pendidikan seni dan budaya berbasis multimedia untuk penguatan/rintisan museum digital; (2) kelayakan media Pendidikan seni dan budaya berbasis multimedia untuk penguatan/rintisan museum digital; (3) akseptabilitas pengguna terhadap media pendidikan seni dan budaya berbasis multimedia untuk penguatan/rintisan museum digital; (4) efektivitas penggunaan media Pendidikan seni dan budaya berbasis multimedia untuk penguatan/rintisan museum digital.

Pengembangan media Pendidikan ini dilaksanakan secara sistematis berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa, serta di arahkan kepada perubahan tingkah laku sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Dari sini kemudian berkembang suatu konsep pengembangan media pembelajaran yang dewasa ini mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Terdapat beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pengembangan media pembelajaran, yaitu: a) prinsip efektifitas dan efisiensi, b) prinsip taraf berpikir siswa, c) prinsip interaktivitas media pembelajaran, d) ketersediaan media pembelajaran, e) kemampuan guru menggunakan media pembelajaran, f) alokasi waktu, g) fleksibilitas media pembelajaran, h) keamanan penggunaan. Media Pendidikan seni dan budaya berbasis multimedia yang dikembangkan disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan pembelajaran yaitu: video, audio visual dan grafis (visual).

Pengembangan media Pendidikan seni dan budaya pada prinsipnya merupakan konten media Pendidikan seni tari yang ada di wilayah Sumatera Utara yang terdiri dari 8 etnik tari yaitu : Melayu, Toba, Karo, Simalungun, Pak-Pak Dairi, Tapanuli Tengah, Tapanuli Selatan dan Nias. Pengembangan media ini menggunakan tahap-tahap prosedural yang didasarkan pada analisis-analisis kebutuhan sehingga diketahui masalah yang terdapat dalam pelaksanaan Pendidikan seni dan budaya yang ada di sekolah SD dan SMP yang berada dilingkup dinas Pendidikan Kota Medan. Berdasarkan tahapan prosedur penelitian dan pengembangan yang sudah dihasilkan. Pengembangan media Pendidikan seni dan

budaya ini dilakukan dengan menggunakan model ADDIE. Mekanisme selanjutnya dilakukan pengembangan web museum digital Pendidikan dengan mengacu pada setiap tahapan pengembangan mulai dari analisis kebutuhan.

2. Pembahasan uji Kelayakan Produk

Hasil uji kelayakan media Pendidikan seni dan budaya berbasis multimedia yang diawali dengan uji unjuk kerja melalui pengujian black box testing, selanjutnya uji analisis data oleh para ahli materi dan ahli media serta respon pengguna. Hasil uji kelayakan memiliki parameter dan sub-parameter yang terdiri dari : 1) *functionality meliputi : suitability, accurateness, security dan interoperability*; 2) *reliability : maturity, fault tolerance dan recoverability*; 3) *usability : understandability, learnability, operability dan attractiveness*; 4) *efficiency : time behavior*; 5) *maintainability : stability, anlizability, changeability dan testability*; 6) *portability : adaptability, instability, coexistence dan repacement*. Berdasarkan data hasil kajian terhadap museum digital terdapat capaian sebesar 88% pengguna menyatakan media Pendidikan seni dan budaya berbasis multimedia untuk penguatan/rintisan museum digital dinyatakan layak untuk dikembangkan.

3. Akseptabilitas Pengguna

Akseptabilitas pengguna terhadap media Pendidikan seni dan budaya berbasis multimedia ini di dukung dengan tersedianya website yang dapat diakses oleh para peserta didik dan juga para guru-guru seni dan budaya. Pengembangan media pendidikan yang dikembangkan berkategori sangat baik dan dinyatakan memenuhi kriteria akseptabilitas berdasarkan pengujian yang menunjukkan bahwa desain media seni dan budaya berbasis multimedia untuk rintisan museum digital yang dibuat memiliki tingkat akseptabilitas yang tinggi sehingga bisa diterima dan siap digunakan oleh pengguna

4. Efektivitas Penggunaan Media

Penggunaan media Pendidikan seni dan budaya berbasis multimedia mendukung kegiatan belajar mengajar menjadi tolak ukur dalam peningkatan pemahaman peserta didik dalam memahami seni dan budaya yang ada di Sumatera Utara. Hal ini juga terjadi pada sekolah-sekolah yang ada di Kota Medan . Media Pendidikan ini dipandang mampu untuk menarik dan meningkatkan minat peserta didik untuk mempelajari bidang mata pelajaran tertentu, tidak terkecuali pada mata

pelajaran seni dan budaya. Ragam budaya yang ada di provinsi Sumatera Utara menjadi hal yang menarik untuk digunakan sebagai bahan media pembelajaran, baik dari segi audio maupun visual. Pengembangan media Pendidikan seni dan budaya berbasis multimedia ini sangat mempermudah para peserta didik dalam mengenal dan memahami ragam budaya melalui website ataupun platform yang dapat terintegrasi sebagai bentuk rintisan museum digital di Kota Medan. Hasil penelitian membuktikan bahwa para peserta didik yang diajarkan menggunakan media Pendidikan seni dan budaya berbasis multimedia efektifitas dan memberi pengaruh positif terhadap minat dan kemudahan bagi para guru dalam menyampaikan materi dan tentunya peningkatan hasil belajar peserta didik dalam memahami seni dan budaya yang ada di Sumatera Utara.

Hasil penelitian yang telah dikemukakan menunjukkan bahwa kelayakan produk dalam penilaian pakar sebagai validator menunjukkan hasil yang valid disegala penilaian, hasil kelayakan menunjukkan rata-rata skor dengan kategori layak dan skor efektivitas menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat efektif untuk diterapkan dengan tujuan meningkatkan kompetensi peserta didik.

Melalui media pendidikan seni dan budaya yang dilaksanakan dari sekolah dasar dengan maksimal maka terbentuklah sikap yang menjadi penyeimbang intelektual dan kepakaan sosial. Usia yang penuh sikap kejujuran sebagai anugerah dari sang pencipta, masa tumbuh kembang yang maksimal dapat dikembangkan dan dibentuk karakternya melalui pendidikan seni dan budaya. Dengan pendidikan seni dan budaya tersebut semua kreativitas dari peserta didik dapat dikembangkan dengan baik.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis yang disampaikan, maka kesimpulan dari hasil kajian ini adalah sebagai berikut.

- 1 Media Pendidikan yang dikembangkan berdasarkan kurikulum Merdeka Belajar dengan menetapkan 8 Etnik Sumatera Utara sebagai materi Seni dan Budaya
- 2 Media Pendidikan disajikan dalam Museum Digital yang dapat diakses secara luas oleh masyarakat
- 3 Kelayakan disesuaikan dengan referensi guru dan disesuaikan dengan potensi sumber daya.
- 4 Berdasarkan hasil analisis data diketahui tingkat kelayakan media pendidikan dalam museum digital pada kategori Sangat Layak (88%)
- 5 Tingngkat akseptabilitas penggunaan media pendidikan dalam museum digital pada kategori sangat baik (80%)
- 6 Penggunaan media pendidikan dalam museum digital sengan efektif untuk digunakan oleh guru-guru dan masyarakat sebagai media informasi dan referensi dalam bidang seni dan budaya.
- 7 Media pendidikan seni dan budaya yang dikembangkan mencakup capaian kompetensi dari aspek kognitif, apektif, dan psikomotorik.

B. Rekomendasi

Berdasarkan hasil analisis dan kesimpulan yang disampaikan, maka rekomendasi yang disampaikan adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan lebih lanjut untuk materi seni budaya sesuai fase yg ada pada kurikulum merdeka
2. Perlu pengembangan media pembelajaran (pendidikan) bagi guru-guru seni budaya yg harus dilakukan oleh guru-guru penggerak (sekolah penggerak) pada sekolah sasaran kajian ini
3. Sekolah penggerak menjadi pengimbas untuk media seni budaya maupun yg lain

4. Perlu pelatihan bagi guru-guru dalam menyusun pembelajaran berbasis multimedia mengembangkan perangkat pembelajaran
5. Perlu dilakukan evaluasi secara terjadwal dan berkelanjutan oleh dinas terkait (pendidikan dan kebudayaan) pada (1). Media pembelajaran (pendidikan yg sdh ada), (2) pengembangan web, dan (3) kebermanfaatan bagi masyarakat,
6. Penyusunan panduan rancangan pembelajaran seni budaya berbasis multi media sebagai buku pegangan guru dalam pembelajaran seni dan budaya

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarwangi, S. (2013). Pendidikan Multikultural Di Sekolah Melalui Pendidikan Seni Tradisi. *Harmonia - Journal of Arts Research and Education*, 13(1). <https://doi.org/10.15294/harmonia.v13i1.2535>
- Desyandri, Achmad Dardiri, K. S. A. (2015). *Nilai-Nilai Edukatif Lagu- Lagu Minang Untuk Membangun Karakter Peserta Didik (Analisis Hermeneutik) 1) Desyandri, . 3(2),126–141.*
- Dhiyah Istina. (2022), *Keberadaan dan Fungsi Museum Bagi Generasi Z*”, *Jurnal Tata Kelola Seni Vol 8 Nomor 2, Desember 2022 Hlm. 95 – 104.*
- Endang Mulyatiningsih. (2012). *Metode penelitian terapan bidang pendidikan.* Bandung, Alfa Betha.
- Bandung: Alfa Beta Ening Widaningsih. (2005). *Pembelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Menumbuhkan Kecerdasan Moral Secara Kompetitif.*
- Fitriani, Y. (2014). Model Pembelajaran Seni Musik melalui Lesson Study : *Resital.*
- Fitri Daryanti dkk, (2019), *Digitalisasi Tari Tradisi: Strategi Untuk Menghadapai Tantangan Abad 21*, UNNES, Seminar Nasional Panca Sarjana.
- Muljono, U. (2013). *Pendidikan Nilai Luhur Melalui Tembang (Lagu) Dolanan Anak.1(1), 100–112.* <https://doi.org/10.24821/selonding.v1i1.67>
- Mumtaz, S. (2000). Factors affecting teachers’ use of information and communications technology: A review of the literature. *Journal of Information Technology for Teacher Education*, 9(3), 319–342. <https://doi.org/10.1080/14759390000200096>
- Purnomo, F. A., Maret, U. S., Pratisto, E. H., Maret, U. S., Sahrul, F., Lestari, I. P., & Maret, U. S. (2016). Pembuatan Game Edukasi “ Petualangan Si Gemul ” Sebagai. *Pembuatan Game Edukasi “Petualangan Si Gemul” Sebagai Pembelajaran Pengenalan Daerah Solo Raya Pada Anak.*
- Rin Surtantini. (2016). Pembelajaran Seni Bahasa Dalam Konteks Lintas Kurikulum Melalui Drama. *Jurnal Kajian Seni.* <https://doi.org/10.22146/art.11650>
- Rohidi, T. R. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Seni Budaya Berbasis Kearifan Lokal (Wayang Sebagai Sumber Gagasan). *Imajinasi - Jurnal Seni,7(1), 1–8.*

- Rohidi, Tjetjep Rohendi. 2000. *Kesenian dalam Pendekatan Kebudayaan*. Bandung: Penerbit STISI Press.
- Rosadi, M. E., & Purnomo, I. I. (2018). Rancang Bangun Media Pembelajaran Seni Dan Budaya Suku Banjar Berbasis Augmented Reality. *Jtiulm*.
- Rosala, D. (2016). *Pembelajaran Seni Budaya Berbasis Kearifan Lokal*. 2(1), 17–26.
- Suhaya. (2016). Pendidikan Seni Sebagai Penunjang Kreatifitas. *Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni*.
- Tjetjep Rohendi Rohidi, (2014), *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Seni Budaya Berbasis Kearifan Lokal (Wayang Sebagai Sumber Gagasan*. Jurnal Seni UNES, (Vol VIII No 1 2014).
- Triyanto. (2014). Pendidikan seni berbasis budaya. *Imajinasi: Jurnal Seni*.
- Udi Utomo (2009), Pengembangan Materi Pembelajaran Seni Musik Berbasis Seni Budaya Berkonteks Kreatif, Kecakapan Hidup, Dan Menyenangkan Bagi Siswa SD/MI. *Harmonia - Journal of Arts Research and Education*. <https://doi.org/10.15294/harmonia.v9i2.638>
- Utomo, U. (2010). Model Pengembangan Materi Pembelajaran Seni Musik Di Sd/Mi Berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (Ktsp). *Jurnal Penelitian Pendidikan A & A (Semarang)*, 27(2). <https://doi.org/10.15294/jpp.v27i2.176>
- Wardani, K. (2010). Peran Guru Dalam Pendidikan Karakter Ki Hadjar Dewantara. *Proceedings of The 4th International Conference on Teacher Education*, (November).
- Yoyon Bahtiar Irianto. (2012). *Kebijakan Pembaruan Pendidikan: Konsep, Teori, dan Model*. Jakarta: Rajawali Press.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Tugas Pelaksanaan Kajian



**PEMERINTAH KOTA MEDAN
BADAN RISET DAN INOVASI DAERAH**

Jalan Jenderal Besar A.H. Nasution Nomor 32 Medan Kode Pos 20143
Telp. (061) 7873439 Fax. (061) 7873314
E-mail : brida@pemekomedan.go.id, Website : www.brida.pemekomedan.go.id

SURAT PERINTAH TUGAS

Nomor : 000.9/1531

Sehubungan dengan adanya Kegiatan Penelitian dan Pengembangan Bidang Sosial dan Kependudukan Sub Kegiatan Penelitian dan Pengembangan Pendidikan dan Kebudayaan Tahun Anggaran 2023 dengan judul penelitian "Pengembangan Media Pendidikan Seni dan Budaya Berbasis Multimedia Untuk Penguatan/Rintisan Museum Digital" yang dilakukan oleh Badan Riset dan Inovasi Daerah Kota Medan bekerjasama dengan Tim Tenaga Ahli dari Universitas Negeri Medan, maka dengan ini Kepala Badan Riset dan Inovasi Daerah Kota Medan :

MENUGASKAN

Kepada:

No.	NAMA	JABATAN
1.	Dr. Kustoro Budiarta, ME	Ketua Tim Pokja Jarlit Bidang Pendidikan
2.	Drs. Ahmad Hidayat, M.Si	Sekretaris Tim Pokja Jarlit Bidang Pendidikan
3.	Yusnizar Heniwaty, S.ST.,M.Hum.,Ph.D	Ketua Tim Tenaga Ahli
4.	Dr. Haryadi, S.Kom.,M.Kom	Anggota Tim Tenaga Ahli
5.	Drs. Dadang Mulyana, M.Pd	Anggota Tim Tenaga Ahli
6.	Andri Zainal, SE.,M.Si.,Ak,Ph.D	Surveyor
7.	Elvi Mailani, S.Si.,M.Pd	Surveyor
8.	Riza Indriani, SE., M.Si	Surveyor
9.	Pasca Dwi Putra, SE.,M.Si	Surveyor
10.	Yuzia Eka Putri, S.ST.,M.Par	Surveyor
11.	Ajeng Inggit Anugerah, S.Pd.,M.Pd	Surveyor
12.	Vivi Ramayanti Harahap, S.Kom	Surveyor
13.	Russell Akbar Fauzi, S.Sn.,M.Sn	Surveyor
14.	Ummi Kalsum, SE	Surveyor
15.	Amal Al Ghozali Saragih	Surveyor

- Untuk :
1. Melakukan FGD bedah kurikulum dan buku paket pendidikan seni dan budaya ke Sekolah Dasar Negeri dan Sekolah Menengah Pertama Negeri di Kota Medan pada bulan Agustus 2023. *(daftar sekolah terlampir)*
 2. Melaporkan hasil kegiatan tersebut di atas kepada Kepala Badan Riset dan Inovasi Daerah Kota Medan.

Dikeluarkan di : Medan

Pada Tanggal : 10 Agustus 2023



Ditandatangani secara elektronik oleh :
KEPALA BADAN RISET DAN INOVASI DAERAH
KOTA MEDAN,

MANSURSYAH, S, Sos, M. AP
Pembina Tk. I(T/II)
NIP 196805091989091001



- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik, menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSRF
- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Tefungsi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetukannya merupakan alat bukti hukum yang sah."

LAMPIRAN

**DAFTAR NAMA SEKOLAH YANG AKAN DILAKUKAN FGD BEDAH KURIKULUM DAN
BEDAH BUKU PAKET PENDIDIKAN SENI DAN BUDAYA
DALAM PENELITIAN "PENGEMBANGAN MEDIA PENDIDIKAN SENI DAN BUDAYA
BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK PENGUATAN/RINTISAN MUSEUM DIGITAL"
TAHUN ANGGARAN 2023**

NO	TINGKAT SEKOLAH	NAMA SEKOLAH
1	SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP) NEGERI	1. SMP NEGERI 5 MEDAN 2. SMP NEGERI 18 MEDAN 3. SMP NEGERI 24 MEDAN 4. SMP NEGERI 27 MEDAN 5. SMP NEGERI 38 MEDAN
2.	UPT SEKOLAH DASAR (SD) NEGERI	1. UPT SD PERCOBAAN 2. UPT SD NEGERI 066050 3. UPT SD NEGERI 060843 4. UPT SD NEGERI 064006 5. UPT SD NEGERI 066650



Ditandatangani secara elektronik oleh :
**KEPALA BADAN RISET DAN INOVASI DAERAH
KOTA MEDAN,**

MANSURSYAH, S, Sos, M. AP
Pembina Tk. I (P/b)
NIP 196805091989091001

Lampiran 2. Surat Permohonan Ijin Penelitian



PEMERINTAH KOTA MEDAN
BADAN RISET DAN INOVASI DAERAH

Jalan Jenderal Besar Abdul Haris Nasution No. 32 Medan Kode Pos 20143

Telepon. (061) 7873439 Faks. (061) 7873314

E-mail : brida@pemukomedan.go.id Website : www.brida.pemukomedan.go.id

Medan, 14 September 2023

Nomor : 000.9/BRIDA/805
Lampiran : -
Sifat : Biasa
Hal : Mohon Izin Penelitian Lapangan

Kepada Yth :
Kepala Dinas Pendidikan dan
Kebudayaan Kota Medan
di-
Medan

1. Sehubungan dengan melaksanakan kegiatan Penelitian dan Pengembangan Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2023 dengan topik penelitian tentang **"Pengembangan Media Pendidikan Seni dan Budaya Berbasis Multimedia Untuk Penguatan/Rintisan Museum Digital"** yang dilakukan oleh Badan Riset dan Inovasi Daerah Kota Medan bekerjasama dengan Tim Peneliti dari Universitas Negeri Medan. *(daftar tim peneliti terlampir)*
2. Bahwa untuk kelancaran penelitian yang dilakukan mohon kiranya dapat memberikan surat izin Validasi Media Pendidikan kepada guru Seni dan Budaya SD dan SMP Negeri di Kota Medan. *(nama sekolah dan jadwal terlampir)*
3. Demikian surat ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.



KEPALA BADAN RISET DAN INOVASI
DAERAH KOTA MEDAN,

MANSURSYAH, S.Sos., M.AP
PEMBINA TK. I
NIP. 19680509 1989091 001

Tembusan :

1. Yth. Wali Kota Medan (sebagai laporan).
2. Peringgal

Lampiran 1

**DAFTAR TIM PENELITI KAJIAN TENTANG "PENGEMBANGAN MEDIA PENDIDIKAN
SENI DAN BUDAYA BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK PENGUATAN/RINTISAN
MUSEUM DIGITAL"
TAHUN ANGGARAN 2023**

No.	NAMA	JABATAN
1.	Dr. Kustoro Budiarta, ME	Ketua Tim Pokja Jarlit Bidang Pendidikan
2.	Drs. Ahmad Hidayat, M.Si	Sekretaris Tim Pokja Jarlit Bidang Pendidikan
3.	Yusnizar Heniwaty, S.ST.,M.Hum.,Ph.D	Ketua Tim Tenaga Ahli
4.	Dr. Haryadi, S.Kom.,M.Kom	Anggota Tim Tenaga Ahli
5.	Drs. Dadang Mulyana, M.Pd	Anggota Tim Tenaga Ahli
6.	Andri Zainal, SE.,M.Si.,Ak,Ph.D	Surveyor
7.	Elvi Mailani, S.Si.,M.Pd	Surveyor
8.	Riza Indriani, SE., M.Si	Surveyor
9.	Pasca Dwi Putra, SE.,M.Si	Surveyor
10.	Yuzia Eka Putri, S.ST.,M.Par	Surveyor
11.	Ajeng Inggit Anugerah, S.Pd.,M.Pd	Surveyor
12.	Vivi Ramayanti Harahap, S.Kom	Surveyor
13.	Russell Akbar Fauzi, S.Sn.,M.Sn	Surveyor
14.	Ummi Kalsum, SE	Surveyor
15.	Amal Al Ghozali Saragih	Surveyor

Medan, 14 September 2023

KEPALA BADAN RISET DAN INOVASI
DAERAH KOTA MEDAN,



MANSURSYAH, S.Sos., M.AP
PEMBINA TK. I
NIP. 19680509 1989091 001

Lampiran 2

**DAFTAR NAMA SEKOLAH DAN JADWAL UNTUK VALIDASI MEDIA PENDIDIKAN
KEPADA GURU SENI DAN BUDAYA
TERKAIT PENELITIAN TENTANG " PENGEMBANGAN MEDIA PENDIDIKAN SENI DAN
BUDAYA BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK PENGUATAN/RINTISAN MUSEUM DIGITAL"
TAHUN ANGGARAN 2023**

NO	TINGKAT SEKOLAH	NAMA SEKOLAH	JADWAL
1.	UPT Sekolah Dasar (SD) Negeri	1. UPT SD Percobaan 2. UPT SD Negeri 066050 3. UPT SD Negeri 060843 4. UPT SD Negeri 064006 5. UPT SD Negeri 066650	Kamis 21 September 2023
2.	Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri	1. SMP Negeri 5 Medan 2. SMP Negeri 9 Medan 3. SMP Negeri 18 Medan 4. SMP Negeri 24 Medan 5. SMP Negeri 27 Medan 6. SMP Negeri 38 Medan	Sabtu 23 September 2023

Medan, 14 September 2023

KEPALA BADAN RISET DAN INOVASI
DAERAH KOTA MEDAN,



MANSURSYAH, S.Sos., M.AP
PEMBINA TK. I
NIP. 19680509 1989091 001

Lampiran 3. Undangan Seminar Kajian



PEMERINTAH KOTA MEDAN
SEKRETARIAT DAERAH

Jalan Kapten Maulana Lubis Nomor 2 Medan Kode Pos 20112
Telepon: (061) 4512412 Faks: (061) 4579228
E-mail : sekretariat@pemkomedan.go.id Website : www.pemkomedan.go.id

Medan, 29 September 2023

Nomor : 000.9.10/9333
Sifat : Biasa
Lampiran : 1 (satu) lembar
Perihal : **Undangan**

Kepada Yth:
Kepala OPD/Instansi/Organisasi
(Daftar Terlampir)
di-

M e d a n

1. Sehubungan dengan dilaksanakannya Kegiatan Penelitian dan Pengembangan Sosial dan Kependudukan Sub Kegiatan Penelitian dan Pengembangan Pendidikan dan Kebudayaan Tahun Anggaran 2023 dengan judul "Kajian Pengembangan Media Pendidikan Seni dan Budaya Berbasis Multimedia Untuk Penguatan/Rintisan Museum Digital di Kota Medan."
2. Berkenaan dengan hal tersebut di atas, kami mengundang Saudara untuk hadir pada:
Hari/Tanggal : Kamis / 05 Oktober 2023
Pukul : 09.00 WIB s.d Selesai
Tempat : Ruang Rapat III Lt. 4 Kantor Wali Kota Medan
Jl. Kapten Maulana Lubis No. 2 Medan
Acara : **Seminar Kajian Pengembangan Media Pendidikan Seni dan Budaya Berbasis Multimedia Untuk Penguatan/Rintisan Museum Digital di Kota Medan.**
3. Demikian disampaikan untuk menjadi perhatian dan dihadiri tepat waktu.

a.n. WALI KOTA MEDAN
SEKRETARIS DAERAH,



Ir. **WIRIYA ALRAHMAN, M.M**
PEMBINA UTAMA MADYA
NIP. 19660712 199003 1 004

Tembusan:

1. Wali Kota Medan (sebagai laporan)
2. Peringgal

9.	Tim Kelompok Kerja (Pokja) Jaringan Penelitian Bidang Pendidikan: - Dr. Kustoro Budiarta, ME - Drs. Ahmad Hidayat, M.Si - Dr. Rusdi Ananda, M.Pd - Syahrial Efendi, ST - Nurmalia, S.E - Betharia Sonata, S.E., M.Si - Bahrian Effendi, S.Sos., M.Si - Irvan Sulaiman, S.H	8 orang
10.	Panitia Pelaksana Brieda Kota Medan	9 orang

a.n. WALI KOTA MEDAN
SEKRETARIS DAERAH,



Ir. WIRIYA ALRAHMAN, M.M
PEMBINA UTAMA MADYA
NIP. 19660712 199003 1 004

Lampiran 4. Dokumentasi Kegiatan



Gambar 1. Kegiatan Pembukaan Seminar Proposal Kajian



Gambar 2. Kegiatan Seminar Proposal Kajian



Gambar 3. Kegiatan FGD di SDN 066050



Gambar 4. Kegiatan FGD di SDN 066050



Gambar 5. Sambutan Kepala Sekolah SMPN 9 Medan pada kegiatan FGD



Gambar 6. Kegiatan FGD di SMPN 24 Medan



Gambar 7. Kegiatan Pembukaan Seminar Hasil Kajian



Gambar 8. Kegiatan Seminar Hasil Kajian

Lampiran 5. Contoh Media Pembelajaran Seni dan Budaya

SUMMARY EXECUTIVE

PENGEMBANGAN MEDIA PENDIDIKAN SENI DAN BUDAYA BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK PENGUATAN/ RINTISAN MUSEUM DIGITAL

Tim Tenaga Ahli :

**Yusnizar Heniwaty, S.ST., Mhum., PhD
Dr. Haryadi, S.Kom.,M.Kom
Drs. Dadang Mulyana, M.Pd**

**Medan
2023**

RINGKASAN

Latar Belakang

Pengembangan media pendidikan seni dan budaya berbasis multimedia untuk rintisan museum digital merupakan langkah penting dalam upaya mempromosikan dan melestarikan warisan seni dan budaya Indonesia, khususnya di Kota Medan. Museum digital adalah salah satu bentuk inovasi yang memungkinkan semua orang untuk menjelajahi dan belajar tentang seni dan budaya khususnya Kota Medan melalui media digital. Media pendidikan seni dan budaya berbasis multimedia dapat terdiri dari berbagai jenis konten yang meliputi teks, gambar, audio dan video. Media ini dapat digunakan untuk membuat konten edukasi yang menarik, interaktif dan informatif sehingga dapat meningkatkan minat dan pemahaman masyarakat terhadap seni dan budaya.

Salah satu pemanfaatan media pendidikan seni dan budaya berbasis multimedia dalam museum digital adalah dengan membuat video dokumenter atau animasi yang menggambarkan kisah atau sejarah dari artefak seni dan budaya Indonesia. Contohnya, sebuah video tentang sejarah tari tor-tor dari adat batak dapat disajikan melalui multimedia dengan menggabungkan gambar, audio, rekaman video, teks, dan animasi. Dengan demikian, pengunjung museum digital dapat lebih memahami tari tor-tor dan bagaimana tarian tersebut berasal, berkembang dan diwariskan dari generasi ke generasi. Pengembangan media pendidikan seni dan budaya berbasis multimedia untuk rintisan museum digital dapat menjadi sarana yang efektif dalam mempromosikan dan melestarikan seni dan budaya. Konten multimedia tersebut dapat diakses kapan saja dan dari mana saja melalui internet sehingga dapat menjangkau masyarakat lebih luas. Dengan demikian, diharapkan dapat mendorong minat dan kecintaan masyarakat terhadap seni dan budaya Indonesia terkhusus masyarakat Kota Medan.

Museum digital adalah sebuah platform atau aplikasi yang menyediakan akses terhadap koleksi-koleksi seni dan budaya secara online. Ini dapat menjadi sumber belajar yang penting untuk pendidikan seni dan budaya karena menawarkan beberapa manfaat berikut: (1) Akses mudah: Museum digital memungkinkan siapa saja untuk mengakses koleksi seni dan budaya tanpa harus pergi ke lokasi museum fisiknya. Hal ini sangat berguna untuk orang-orang yang tinggal di daerah terpencil atau tidak memiliki akses mudah ke museum fisik, (2) Beragam koleksi: Museum digital memiliki koleksi seni dan budaya yang beragam, termasuk lukisan, patung, arsitektur, pakaian tradisional, dan masih banyak lagi. Ini memberikan kesempatan untuk mempelajari berbagai jenis seni dan budaya dari berbagai wilayah Sumatera Utara, Indonesia serta belahan dunia lainnya, (3) Interaktif: Museum digital juga sering kali menyediakan fitur-fitur interaktif, seperti tur virtual, video, dan animasi, yang memungkinkan pengunjung untuk mendapatkan pengalaman yang lebih interaktif dan memahami lebih dalam tentang seni dan budaya, (4) Materi pendidikan: Museum digital menyediakan materi pendidikan yang terkait dengan koleksi seni dan budaya daerah dan berbagai adat yang beraneka ragam. Ini dapat berupa penjelasan tentang karya seni, konteks sejarah, penjelasan teknik seni, dan lain sebagainya. Materi ini dapat digunakan sebagai sumber belajar untuk pendidikan seni dan budaya untuk berbagai kalangan masyarakat, dan (5) Kolaborasi: Beberapa museum digital juga menyediakan platform kolaboratif di mana pengunjung dapat berpartisipasi dalam proyek atau diskusi bersama. Ini dapat memberikan kesempatan untuk berbagi pengetahuan dan berinteraksi dengan orang-orang yang memiliki minat yang sama. Museum digital sebagai sumber belajar pendidikan seni dan budaya adalah alternatif yang berharga terutama dalam situasi di

mana akses ke museum fisik terbatas atau tidak mungkin. Ini memungkinkan siapa saja untuk belajar dan menghargai seni dan budaya tanpa batasan geografis atau waktu. Oleh sebab itu, kajian ini akan merekomendasikan media pendidikan seni dan budaya berbasis multimedia untuk penguatan/rintisan museum digital sebagai upaya peningkatan mutu pendidikan seni dan budaya sebagai rintisan museum digital di Kota Medan.

Tujuan

Kajian ini bertujuan menjadi masukan dan sumbangsih pemikiran dalam upaya meningkatkan mutu dan materi pendidikan seni dan budaya berbasis multimedia, digunakan sebagai acuan dalam membuat kebijakan pengembangan media pendidikan seni dan budaya berbasis multimedia dalam pengembangan museum digital, dan menjadi referensi pendukung khususnya dalam upaya meningkatkan mutu mutu dan materi pendidikan seni dan budaya berbasis multimedia di Kota Medan.

Metode Penelitian

Pendekatan penelitian menggunakan *Research and Development* (RD) sedangkan untuk pengembangan perangkat media pendidikan dan Museum Digital menggunakan tahapan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Populasi kajian adalah seluruh SDN dan SMPN di Kota Medan. Penarikan sampel dilakukan menggunakan pendekatan tujuan dengan kriteria beberapa guru yang mengampu seni dan budaya yang melibatkan sebanyak 5 sekolah dasar negeri dan 6 sekolah menengah pertama yang berada di wilayah kota medan. Sedangkan responden yang terlibat adalah guru-guru yang mengampu mata pelajaran seni dan budaya.

Hasil dan Pembahasan

Pengembangan media Pendidikan ini dilaksanakan secara sistematis berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa, serta di arahkan kepada perubahan tingkah laku sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Dari sini kemudian berkembang suatu konsep pengembangan media pembelajaran yang dewasa ini mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Terdapat beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pengembangan media pembelajaran, yaitu: a) prinsip efektifitas dan efisiensi, b) prinsip taraf berpikir siswa, c) prinsip interaktivitas media pembelajaran, d) ketersediaan media pembelajaran, e) kemampuan guru menggunakan media pembelajaran, f) alokasi waktu, g) fleksibilitas media pembelajaran, h) keamanan penggunaan. Media Pendidikan seni dan budaya berbasis multimedia yang dikembangkan disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan pembelajaran yaitu: video, audio visual dan grafis (visual).

Pengembangan media Pendidikan seni dan budaya pada prinsipnya merupakan konten media Pendidikan seni tari yang ada di wilayah Sumatera Utara yang terdiri dari 8 etnik tari yaitu : Melayu, Toba, Karo, Simalungun, Pak-Pak Dairi, Tapanuli Tengah, Tapanuli Selatan dan Nias. Pengembangan media ini menggunakan tahap-tahap prosedural yang didasarkan pada analisis-analisis kebutuhan sehingga diketahui masalah yang terdapat dalam pelaksanaan Pendidikan seni dan budaya yang ada di sekolah SD dan SMP yang berada dilingkup dinas Pendidikan Kota Medan.

Hasil uji kelayakan media Pendidikan seni dan budaya berbasis multimedia yang diawali dengan uji unjuk kerja melalui pengujian black box testing, selanjutnya uji analisis data oleh para ahli materi dan ahli media serta respon pengguna. Hasil uji

kelayakan memiliki parameter dan sub-parameter yang terdiri dari : 1) *functionality meliputi : suitability, accurateness, security dan interoperability*; 2) *reliability : maturity, fault tolerance dan recoverability*; 3) *usability : understandability, learnability, operability dan attractiveness*; 4) *efficiency : time behavior*; 5) *maintainability : stability, anlizability, changeability dan testability*; 6) *portability : adaptability, instability, coexistence dan repaceability*. Berdasarkan data hasil kajian terhadap museum digital terdapat capaian sebesar 88% pengguna menyatakan media Pendidikan seni dan budaya berbasis multimedia untuk penguatan/rintisan museum digital dinyatakan layak untuk dikembangkan.

Akseptabilitas pengguna terhadap media Pendidikan seni dan budaya berbasis multimedia ini di dukung dengan tersedianya website yang dapat diakses oleh para peserta didik dan juga para guru-guru seni dan budaya. Pengembangan media pendidikan yang dikembangkan berkategori sangat baik dan dinyatakan memenuhi kriteria akseptabilitas berdasarkan pengujian yang menunjukkan bahwa desain media seni dan budaya berbasis multimedia untuk rintisan museum digital yang dibuat memiliki tingkat akseptabilitas yang tinggi sehingga bisa diterima dan siap digunakan oleh pengguna

Penggunaan media Pendidikan seni dan budaya berbasis multimedia mendukung kegiatan belajar mengajar menjadi tolak ukur dalam peningkatan pemahaman peserta didik dalam memahami seni dan budaya yang ada di Sumatera Utara. Hal ini juga terjadi pada sekolah-sekolah yang ada di Kota Medan. Media Pendidikan ini dipandang mampu untuk menarik dan meningkatkan minat peserta didik untuk mempelajari bidang mata pelajaran tertentu, tidak terkecuali pada mata pelajaran seni dan budaya. Ragam budaya yang ada di provinsi Sumatera Utara menjadi hal yang menarik untuk digunakan sebagai bahan media pembelajaran, baik dari segi audio maupun visual. Pengembangan media Pendidikan seni dan budaya berbasis multimedia ini sangat mempermudah para peserta didik dalam mengenal dan memahami ragam budaya melalui website ataupun platform yang dapat terintegrasi sebagai bentuk rintisan museum digital di Kota Medan. Hasil penelitian membuktikan bahwa para peserta didik yang diajarkan menggunakan media Pendidikan seni dan budaya berbasis multimedia efektifitas dan memberi pengaruh positif terhadap minat dan kemudahan bagi para guru dalam menyampaikan materi dan tentunya peningkatan hasil belajar peserta didik dalam memahami seni dan budaya yang ada di Sumatera Utara.

Hasil penelitian yang telah dikemukakan menunjukkan bahwa kelayakan produk dalam penilaian pakar sebagai validator menunjukkan hasil yang valid disegala penilaian, hasil kelayakan menunjukkan rata-rata skor dengan kategori layak dan skor efektifmenunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat efektif untuk diterapkan dengan tujuan meningkatkan kompetensi peserta didik. Melalui media pendidikan seni dan budaya yang dilaksanakan dari sekolah dasar dengan maksimal maka terbentuklah sikap yang menjadi penyeimbang intelektual dan kepaakaan sosial. Usia yang penuh sikap kejujuran sebagai anugerah dari sang pencipta, masa tumbuh kembang yang maksimal dapat dikembang dan dibentuk karakternya melalui pendidikan seni dan budaya. Dengan pendidikan seni dan budaya tersebut semua kreativitas dari peserta didik dapat dikembangkan dengan baik.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil kajian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pendidikan seni dan budaya yang disajikan dalam museum digital telah memenuhi tahapan ADDIE. Konten media pendidikan ini merupakan sajian berbagai materi terkait

seni budaya khususnya bidang seni tari yang ada di wilayah Sumatera Utara. Media pendidikan ini terdiri dari 8 unsur etnik tari yang dikembangkan yaitu: (1) Melayu, (2) Toba, (3) Karo, (4) Simalungun, (5) Pak-Pak Dairi, (6) Tapanuli Tengah, (7) Tapanuli Selatan, dan (8) Nias.

Media Pendidikan yang dikembangkan berdasarkan kurikulum Merdeka Belajar dengan menetapkan 8 Etnik Sumatera Utara sebagai materi Seni dan Budaya, (2) Media Pendidikan disajikan dalam Museum Digital yang dapat diakses secara luas oleh masyarakat, (3) Kelayakan disesuaikan dengan referensi guru dan disesuaikan dengan potensi sumber daya, (4) Berdasarkan hasil analisis data diketahui tingkat kelayakan media pendidikan dalam museum digital pada kategori Sangat Layak (88%), (5) Tingkat akseptabilitas penggunaan media pendidikan dalam museum digital pada kategori sangat baik (80%), (6) Penggunaan media pendidikan dalam museum digital sangat efektif untuk digunakan oleh guru-guru dan masyarakat sebagai media informasi dan referensi dalam bidang seni dan budaya, dan (7) Media pendidikan seni dan budaya yang dikembangkan mencakup capaian kompetensi dari aspek kognitif, apektif, dan psikomotorik.

Beberapa rekomendasi yang perlu ditindaklanjuti sesuai hasil kajian adalah (1) Pengembangan lebih lanjut untuk materi seni budaya sesuai fase yg ada pada kurikulum merdeka, (2) Perlu pengembangan media pembelajaran (pendidikan) bagi guru-guru seni budaya yg harus dilakukan oleh guru-guru penggerak (sekolah penggerak) pada sekolah sasaran kajian ini, (3) Sekolah penggerak menjadi pengimbas untuk media seni budaya maupun yg lain, (4) Perlu pelatihan bagi guru-guru dalam menyusun pembelajaran berbasis multimedia mengembangkan perangkat pembelajaran, (5) Perlu dilakukan evaluasi secara terjadwal dan berkelanjutan oleh dinas terkait (pendidikan dan kebudayaan) pada (a). Media pembelajaran (pendidikan yang sudah ada), (b) pengembangan web, dan (c) kebermanfaatan bagi masyarakat, dan (6) Penyusunan panduan rancangan pembelajaran seni budaya berbasis multi media sebagai buku pegangan guru dalam pembelajaran seni dan budaya.

Medan, 3 Oktober 2023

Tim Tenaga Ahli Pengembangan Media Pendidikan Seni dan Budaya Berbasis
Multimedia Untuk Penguatan/ Rintisan Museum Digital

Ketua Tim



Yumnizar Heniwaty, S.ST/M.Hum., PhD

Anggota Tim



Dr. Haryadi, S.Kom.,M.Kom



Drs. Dadang Mulyana, M.Pd