

## DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA BASED ON YOUTUBE VIDEO CONTENT ON THE COURSE OF MUSIC HISTORY OF ANCIENT MUSIC DEVELOPMENT MATERIALS

**Aldhila Mifta Firdhani**  
Universitas Negeri Jakarta  
E-mail: [aldhifirdhani@unj.ac.id](mailto:aldhifirdhani@unj.ac.id)

**Abstract:** *The objectives of this study were (1) to develop learning media based on YouTube video content in the Music History course, material on the history of ancient music, (2) to test the feasibility of learning media based on YouTube video content in the History of Music course on the history of ancient music, and (3) to find out increased student interest in learning after using this learning medium as an additional source of information for students of music education study programs to understand the history of ancient music. This research and development stage includes needs analysis, planning, development, and testing of use. The assessment and product feasibility test in this alpha test involved 2 (one) media experts. The product trial (beta test) involved 32 students as test subjects. The data in this research and development were collected through questionnaires and interest in learning tests. The data analysis technique used is descriptive qualitative technique, quantitative descriptive, and different test. The results of the research and development indicated that: (1) the feasibility of learning media based on YouTube video content based on the media expert's assessment reached a score of 5.64 with the criteria of "Very Good"; (2) product assessment by 2 (two) lecturers on the alpha test had an average score of 4.78 with the criteria of "Very Good"; (3) an increase in student interest in learning by 4.89. A significance value of 0.000 which indicates that there is a significant difference between the mean scores at the pretest and posttest. So in this case, the use of video-based learning media with YouTube content can increase students' interest in studying music history 1.*

**Keywords:** *learning media development, video content, student interest*

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO CONTENT YOUTUBE PADA MATA KULIAH SEJARAH MUSIK MATERI PERKEMBANGAN MUSIK KUNO

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini adalah untuk (1) menghasilkan pengembangan media pembelajaran berbasis *video content* YouTube mata kuliah Sejarah Musik materi sejarah musik kuno, (2) menguji kelayakan media pembelajaran berbasis *video content* YouTube mata kuliah Sejarah Musik materi sejarah musik kuno, dan (3) mengetahui peningkatan minat belajar mahasiswa setelah menggunakan media pembelajara ini sebagai sumber informasi tambahan mahasiswa program studi pendidikan musik untuk memahami sejarah musik kuno. Tahapan penelitian dan pengembangan ini meliputi analisis kebutuhan, perencanaan, pengembangan, dan uji coba pemakaian. Penilaian dan uji kelayakan produk pada uji alfa ini melibatkan 2 (satu) orang ahli media. Uji coba produk (uji beta) melibatkan 32 mahasiswa sebagai subjek uji coba. Data dalam penelitian dan pengembangan ini dikumpulkan melalui angket dan tes minat belajar. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik kualitatif

deskriptif, kuantitatif deskriptif, dan uji beda. Hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa: (1) kelayakan media pembelajaran berbasis *video content youtube* berdasarkan penilaian ahli media mencapai skor 5,64 dengan kriteria “Sangat Baik”; (2) penilaian produk oleh 2 (dua) orang dosen pada uji alfa memiliki skor rata-rata sebesar 4,78 dengan kriteria “Sangat Baik”; (3) peningkatan minat belajar mahasiswa sebesar 4,89. Nilai signifikansi sebesar 0,000 yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata pada *pretest* dan *posttest*. Sehingga dalam hal ini, penggunaan media pembelajaran berbasis *video content youtube* dapat meningkatkan minat belajar mahasiswa pada mata kuliah sejarah musik 1.

**Kata Kunci:** pengembangan media pembelajaran, konten video, minat belajar

## PENDAHULUAN

Peran teknologi di era revolusi industri 4.0 dalam dunia pendidikan pada saat ini sangat besar. Mudahnya mendapatkan informasi melalui teknologi seolah-olah membuat dunia tanpa batas karena dalam mengakses segala macam sumber informasi saat ini dapat dilakukan dalam genggam. Hal ini tentu sejalan dengan apa yang dikatakan oleh Menteri Kemendikbud, Nadiem Makarim yang disiarkan oleh CNBC Indonesia pada 24 oktober 2019, yang mengatakan bahwa peran teknologi dalam dunia pendidikan akan semakin besar untuk menciptakan kualitas efisiensi dan system administrasi pendidikan di Indonesia.

Pengaruh perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat tentu tidak dapat dihindari dalam dunia pendidikan. Haris Budiman (2017, 76) mengatakan bahwa tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk selalu dan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, khususnya penyesuaian dalam proses pembelajaran. Lebih lanjut adanya perubahan hal tersebut tentu memicu pergeseran dalam dunia pendidikan yaitu dari pertemuan tatap muka yang konvensional kearah yang lebih terbuka. Hal ini tentu akan membuat pendidikan lebih luwes (fleksibel), terbuka dan dapat diakses oleh siapapun yang memerlukan. Tentunya hal ini akan membuat pendidikan di masa mendatang akan lebih ditentukan oleh jaringan informasi yang memungkinkan berinteraksi dan kolaborasi.

Peran media pembelajaran dapat dimanfaatkan baik oleh pendidik maupun peserta didik dalam meningkatkan kualitas, produktivitas, efektifitas, dan akses pendidikan. Lebih lanjut Simanjuntak (2013:8) menegaskan bahwa teknologi informasi dan komunikasi memiliki manfaat yang besar dalam pendidikan yang diantaranya adalah: (1) sebagai gudang ilmu pengetahuan, (2) sebagai fasilitas pembelajaran, (3) sebagai infrastruktur pembelajaran, dan (4) sebagai alat bantu pembelajaran.

Adanya pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan ini tentu akan membantu proses pembelajaran karena menciptakan suatu interaksi antara pendidik dan peserta didik, sehingga mampu memaksimalkan tujuan pembelajaran. Implementasi teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran dapat memperluas akses terhadap pembelajaran, membantu memvisualisasikan ide-ide abstrak, mempermudah pemahaman materi, dan menampilkan materi pembelajaran yang lebih menarik.

Adapun teknologi informasi dan komunikasi pada saat ini yang sedang digemari oleh masyarakat untuk mendapatkan informasi (media pembelajaran) adalah melalui tayangan *Video YouTube*. *YouTube* merupakan sebuah situs website yang digunakan untuk *sharing* video secara online. Pengguna *YouTube* saat ini tersebar disegala penjuru dunia dari berbagai kalangan usia, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Bagi pengguna *YouTube*, mereka dapat mengupload video, *search* video, menonton video, dan diskusi Tanya jawab secara gratis. Oleh sebab dapat dikatakan bahwa *YouTube* berpotensi untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

Pentingnya memanfaatkan *YouTube* sebagai media pembelajaran (media informasi) bertolak belakang pada rumpun ilmu musik khususnya sejarah musik. Sumber informasi terkait sejarah musik di *YouTube* terutama yang menggunakan Bahasa Indonesia saat ini masih sangat kurang. Oleh sebab itu dalam penelitian ini, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran khususnya dalam mata kuliah sejarah musik. Pengembangan akan dilakukan melalui pembuatan beberapa *video content* terkait sejarah perkembangan musik kuno yang nantinya akan diupload di *website youtube*, sehingga dapat dimanfaatkan oleh masyarakat khususnya calon pendidik musik maupun musisi di program studi pendidikan musik UNJ sebagai media untuk memperoleh informasi.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan dengan menggunakan model Borg & Gall. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang digunakan meliputi: (1) studi pendahuluan dan pengumpulan data, (2) perencanaan, (3) pengembangan bentuk produk awal, (4) tahap awal pengujian lapangan, (5) revisi produk utama, (6) pengujian hasil produk utama. Subjek uji coba adalah mahasiswa yang mengambil mata kuliah sejarah musik 1 pada semester 113 yang berjumlah 32 mahasiswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi, observasi, penyebaran kuisioner atau

angket dan tes. Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan pada saat uji validasi ahli dan uji validasi pengguna. Pengukuran hasil angket dilakukan menggunakan skala likert. Skala likert dilakukan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang tentang fenomena social. Adapun data minat belajar mahasiswa yang berupa nilai angka baik dalam tahapan *pretest* maupun *posttest*, digunakan untuk mengetahui adanya perbedaan yang signifikan antara minat belajar *pretest* dan *posttest* yang dilakukan dengan menggunakan Uji T. Pengambilan keputusan didasarkan pada perolehan signifikansi berdasarkan hasil analisis. Jika nilai  $< 0,05$  maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil nilai *pretest* maupun *posttest*, sebaliknya jika nilai signifikansinya  $> 0,05$  dapat disimpulkan bahwa data tidak ada perbedaan yang signifikan jelas. Adapun sebelum melakukan pengujian tersebut, dilakukan terlebih dahulu uji prasyarat analisis yaitu meliputi uji normalitas dan uji homogenitas data yang dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS Statistik Seri 23.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan melalui 5 (lima) tahapan yaitu: 1) analisis kebutuhan, 2) perencanaan, 3) perancangan, 4) pengembangan, dan 5) uji coba pemakai. Adapun hasil yang didapatkan dari tahapan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

### *Hasil Analisis Kebutuhan*

Pada tahap ini, analisis kebutuhan dilakukan pada bulan April sampai dengan Juni 2020. Tahapan ini dilakukan dalam bentuk studi literatur dan studi lapangan. Adapun hasil yang didapatkan diantaranya adalah sebagai berikut:

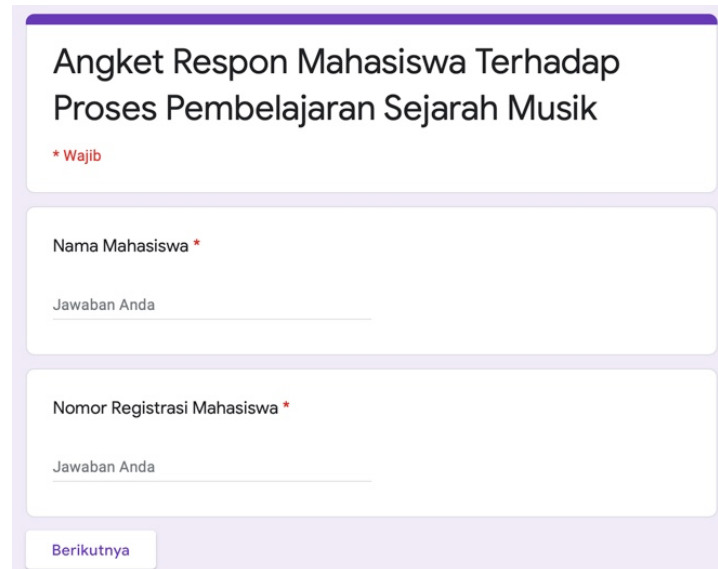
#### *Hasil Studi Lapangan*

Studi lapangan dilakukan untuk mengetahui kondisi pembelajaran sejarah musik baik ketika pelaksanaan *offline* maupun secara daring (*online*). Adapun hasil observasi yang sudah dilakukan dapat diketahui bahwa sumber belajar sejarah musik masih sangat minim termasuk media pembelajaran yang digunakan. Ditengah kondisi pandemic yang saat ini masih terjadi masih memerlukan sumber atau media pendukung agar mahasiswa lebih mudah memahami materi yang diberikan.

#### *Hasil Angket*

Pemberian angket dalam penelitian dan pengembangan ini dilakukan oleh pengembang media melalui penggunaan Google Form. Masing-masing mahasiswa yang mengambil mata kuliah

sejarah musik diminta untuk mengisi form tersebut. Adapun tampilan dari google form tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:



The image shows a Google Form titled "Angket Respon Mahasiswa Terhadap Proses Pembelajaran Sejarah Musik". The form has a purple header. Below the title, there is a red asterisk and the word "Wajib". The form contains two text input fields. The first field is labeled "Nama Mahasiswa \*" and has "Jawaban Anda" as a placeholder. The second field is labeled "Nomor Registrasi Mahasiswa \*" and also has "Jawaban Anda" as a placeholder. At the bottom of the form, there is a purple button labeled "Berikutnya".

**Gambar 1. Form Respon Mahasiswa Terhadap Proses Pembelajaran Sejarah Musik**

Berdasarkan hasil pengisian angket yang diberikan kepada mahasiswa, dapat diketahui bahwa sebagian besar mahasiswa memiliki minat belajar yang masih kurang, terutama jika diberikan materi yang bersifat membaca buku teks. Sebagian besar dari mereka juga menganggap bahwa materi lebih mudah dipahami ketika disampaikan secara verbal. Sehingga dari pernyataan-pernyataan tersebut dapat dikatakan bahwa perlu adanya sebuah inovasi untuk mengembangkan proses pembelajaran. Adapun inovasi tersebut diantaranya adalah diharapkan dapat berupa video pembelajaran.

### **Studi Pustaka**

Studi Pustaka dalam penelitian dan pengembangan ini dilakukan untuk menggali lebih mendalam terkait informasi yang dibutuhkan dalam proses mengembangkan produk berupa video pembelajaran. Adapun studi Pustaka ini dilakukan dengan menganalisis buku-buku sumber teks baik yang berasal dari Indonesia maupun luar Indonesia. Berdasarkan hasil studi Pustaka, kemudian dapat ditentukan beberapa sub pokok bahasan yang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini diantaranya adalah sebagai berikut: 1) musik mesir, 2) musik romawi, 3) musik Yunani, 4) musik arab, 5) musik india, 6) musik china, 7) musik jepang, dan 8) musik Indonesia.

### **Hasil Perencanaan**

#### *Definisi Ruang Lingkup*

Pada tahapan ini perumusan tujuan sangat menentukan arah pengembangan media pembelajaran. Beberapa aspek tujuan yang perlu dianalisis berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan menentukan ruang lingkup Batasan materi yang kemudian dituangkan dalam pembuatan produk.

*Tabel 1. Hasil Perencanaan Materi dalam Produk*

No	Materi Pokok	Keterangan Deskripsi
1	Video Musik Mesir	Video ini berisi terkait perkembangan atau sejarah musik mesir jaman kuno. Selain latar belakang histori, juga terdapat aspek sosial yang ada pada bangsa tersebut yang mempengaruhi perkembangan musik, karakteristi, struktur musik, serta perkembangan unsur-unsur musik
2	Video Musik Yunani	Video ini berisi terkait perkembangan atau sejarah musik Yunani jaman kuno. Selain latar belakang histori, juga terdapat aspek sosial yang ada pada bangsa tersebut yang mempengaruhi perkembangan musik, karakteristi, struktur musik, serta perkembangan unsur-unsur musik
3	Video Musik Yahudi	Video ini berisi terkait perkembangan atau sejarah musik Yahudi jaman kuno. Selain latar belakang histori, juga terdapat aspek sosial yang ada pada bangsa tersebut yang mempengaruhi perkembangan musik, karakteristi, struktur musik, serta perkembangan unsur-unsur musik
4	Video Musik Roma	Video ini berisi terkait perkembangan atau sejarah musik roma jaman kuno. Selain latar belakang histori, juga terdapat aspek sosial yang ada pada bangsa tersebut yang mempengaruhi perkembangan musik, karakteristi, struktur musik, serta perkembangan unsur-unsur musik
5	Video Musik Bangsa Arab	Video ini berisi terkait perkembangan atau sejarah musik bangsa arab jaman kuno. Selain latar belakang histori, juga terdapat aspek sosial yang ada pada bangsa tersebut yang mempengaruhi perkembangan musik, karakteristi, struktur musik, serta perkembangan unsur-unsur musik
6	Video Musik Cina	Video ini berisi terkait perkembangan atau sejarah musik cina jaman kuno. Selain latar belakang histori, juga terdapat aspek sosial yang ada

		pada bangsa tersebut yang mempengaruhi perkembangan musik, karakteristi, struktur musik, serta perkembangan unsur-unsur musik
7	Video Musik India	Video ini berisi terkait perkembangan atau sejarah musik india jaman kuno. Selain latar belakang histori, juga terdapat aspek sosial yang ada pada bangsa tersebut yang mempengaruhi perkembangan musik, karakteristi, struktur musik, serta perkembangan unsur-unsur musik
8	Video Musik Jepang	Video ini berisi terkait perkembangan atau sejarah musik jepang jaman kuno. Selain latar belakang histori, juga terdapat aspek sosial yang ada pada bangsa tersebut yang mempengaruhi perkembangan musik, karakteristi, struktur musik, serta perkembangan unsur-unsur musik

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa perencanaan materi difokuskan pada aspek pengetahuan kognitif mahasiswa terkait pemahamannya dalam perkembangan sejarah musik bangsa-bangsa besar di dunia yang memiliki karekteristik dan keunikan sendiri.

### *Identifikasi Karakteristik Mahasiswa*

Pada tahapan ini, selain memahami konsep materi-materi apa saja yang perlu disampaikan dalam video pengembangan, juga harus memahami setiap-setiap karakteristik mahasiswa yang ada sebagai subjek uji coba. Dalam hal ini, yang perlu dipahami adalah aspek perkembangan diri tingkat dewasa awal.

### *Pembuatan Dokumen Perencanaan*

Pada tahap pembuatan dokumen perencanaan ini berisi tentang rancangan produk awal, seperti skema produk, pengembangan dan analisis materi, pemilihan materi yang akan dijadikan video pembelajaran, serta pembuatan soal evaluasi dan latihan.

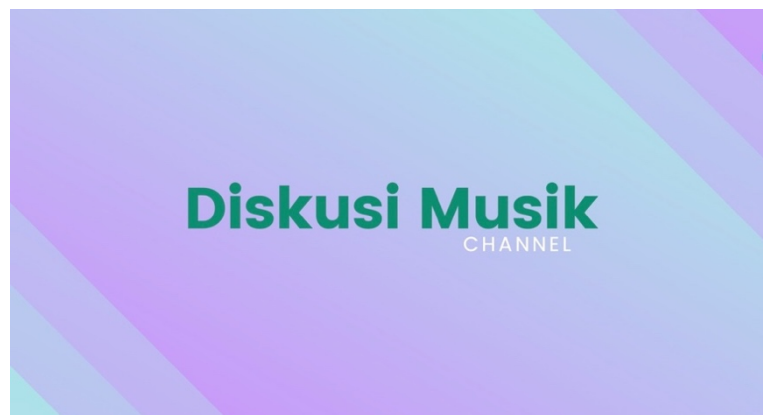
### *Hasil Perancangan*

Pada proses ini, hasil yang didapatkan berupa bentuk skrip yang akan digunakan sebagai panduan dalam proses perekaman video pembelajaran yang akan dibicarakan oleh talent. Adapun dalam pembuatan skrip ini memiliki tujuan yaitu untuk mempermudah proses produksi agar dapat berjalan dengan efektif. Pembuatan skrip ini dilakukan oleh pengembang dan kemudian diberikan kepada narrator, dan tim produksi serta tim editor.

### *Hasil Pengembangan*

#### *Proses Pembuatan Video Opening*

Proses pembuatan video *opening* ini dilakukan oleh pengembang media pembelajaran dengan bantuan beberapa aplikasi pendukung baik aplikasi yang bersifat online maupun offline. Adapun bentuk video opening ini berupa video grafis yang berisi tentang nama channel yang akan digunakan dalam konten *youtube* dengan diberi nama “Diskusi Musik Channel”. Video grafis tersebut dibuat menggunakan penggabungan dari aplikasi Canva dan Kinemaster Premium. Berikut merupakan hasil pembuatan video grafis tersebut:



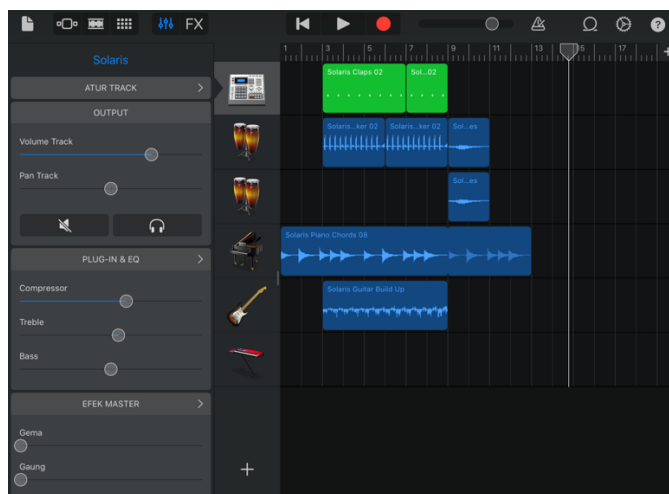
**Gambar 2. Tampilan Opening Video**

Proses pembuatan video opening dalam prosesnya mengalami beberapa kali revisi, terutama dalam menentukan nama channel *Youtube* yang akan digunakan.

### *Proses Pembuatan Musik Opening*

Proses pembuatan musik *opening* ini dilakukan oleh pengembang media pembelajaran dengan bantuan aplikasi musik “Garage Band”. Musik opening ini dibuat dengan menggunakan 4 (empat) pilihan instrument musik yaitu *synthesizer*, *cajon*, piano, dan gitar. Adapun hasil akhir dari pembuatan musik opening ini adalah berdurasi 12 detik. Berikut merupakan proses pembuatan musik opening:

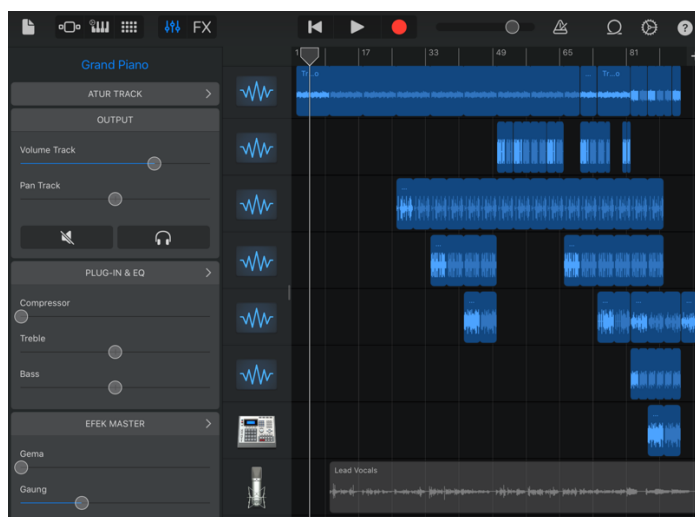




**Gambar 3. Proses Pembuatan Musik Opening**

### *Proses Pembuatan Musik Backsound*

Proses pembuatan musik *backsound* ini dilakukan oleh pengembang media pembelajaran dengan bantuan aplikasi musik “Garage Band”. Musik opening ini dibuat dengan menggunakan jenis musik *Electronic Digital Music*. Adapun hasil akhir dari pembuatan musik opening ini adalah berdurasi 3.16 menit. Musik ini dapat diulang-ulang dengan menyesuaikan kondisi bagian video yang sedang dibuat. Berikut merupakan proses pembuatan musik opening:



**Gambar 4. Proses Pembuatan Musik Backsound**

### *Proses Pembuatan Video Isi Materi Pembelajaran*

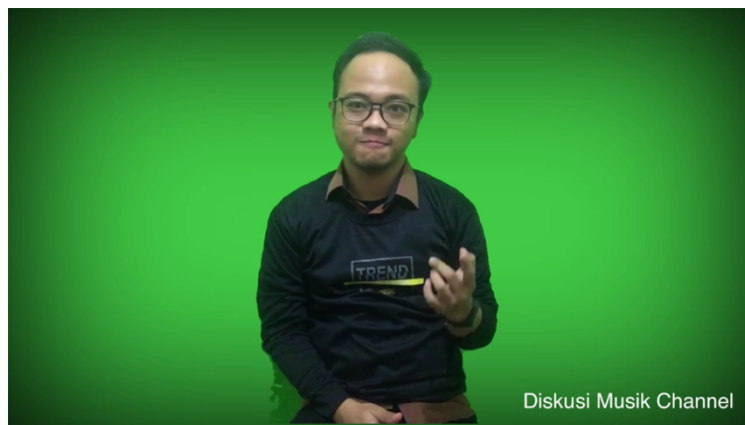
Proses pembuatan video isi materi pembelajaran ini dilakukan oleh pengembang media pembelajaran dengan bantuan aplikasi KineMaster Premium. Adapun video ini dibuat dalam

8 (delapan) macam materi, dimana akan dijadikan 8 konten video. Konsep editing video pembelajaran yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan ini dibuat dengan bantuan penggunaan *green screen*, sehingga dalam proses editingnya background video dapat diubah sesuai dengan keinginan. Berikut merupakan proses awal editing video pembelajaran:



**Gambar 5. Proses Pembuatan Video Sebelum Editing Background**

Setelah proses perekaman video dilakukan, langkah berikutnya adalah dengan mengatur pengaturan background sehingga gambar lebih terlihat jelas dan apik. Selain itu proses editing audio juga dilakukan dalam proses ini. Berikut merupakan contoh proses editing background dalam penelitian ini:



**Gambar 6. Proses Mixing & Mastering Pembuatan Video**

Proses terakhir yang dilakukan setelah editing background dan suara audio vokal, proses selanjutnya yang dilakukan adalah proses memasukkan musik backsound kedalam video utama, dalam tahap ini sangat diperlukan konsentrasi agar suara vokal tidak tertutup oleh suara backsound musik. Adapun secara keseluruhan pada masing-masing konten yang dibuat akan melalui proses seperti yang diungkapkan tersebut. Sehingga secara keseluruhan terbentuklah 8 (delapan) video konten perkembangan musik kuno

## *Hasil Uji Coba Pemakaian*

### *Hasil Uji Alfa*

Uji alfa yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini dilakukan untuk memperoleh penilaian dan mengetahui kelebihan serta kekuarng dari produk media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Uji alfa ini dilakukan oleh 2 (dua) orang ahli media dengan memberikan review dan penilaian sesuai dengan bidang keahliannya masing-masing. Dalam penelitian dan pengembangan ini, uji alfa oleh ahli media dilakukan oleh Afrizal Yudha Septiawan, M.Pd. (dosen Pendidikan musik UNILA, yang memiliki latar belakang pernah membuat produk multimedia pengembangan media pembelajaran). Terdapat 2 (dua) poin pokok dalam penilaian media pembelajaran ini, yaitu aspek tampilan media pembelajaran dan kualitas penyajian media pembelajaran. Adapun hasil yang diberikan menyatakan bahwa media yang sudah dibuat sudah baik dengan skor rata-rata sebesar 4,78. Hasil penialaian ini juga menunjukkan mahwa media yang sedang dikembangkan ini sudah laya digunakan dalam proses pembelajaran.

### *Hasil Uji Beta*

Uji beta yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini dilakukan pada jumlah subjek yang lebih besar. Adapun subjek yang terlibat dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang mengambil mata kuliah sejarah musik 1 dengan jumlah 32 mahasiswa. Adapun hasil analisis yang dilakukan memperoleh skor rata-rata sebesar 4,89. Berdasarkan tabel konversi data kuantitatif ke data kualitatif dengan skala 5 skor yang diperoleh tersebut termasuk dalam kriteria “Sangat Baik”.

### *Hasil Uji T*

Uji T yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini dilakukan untuk mengetahui adakah perbedaan yang cukup signifikan antara mahasiswa yang belum melihat video pembelajaran dengan yang sudah melihat video pembelajaran yang sedang dikembangkan ini. Adapun untuk mengetahui uji T ini, perlu dilakukan terlebih dahulu uji prasyarat analisis, yang diantaranya adalah uji normalitas dan uji homogenitas data. Dalam pengujian ini, data diolah menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS Seri 23.

*Uji Normalitas.* Uji normalitas dilakukan pada kelompok eksperimen yang diberikan sebuah treatment dan kelompok kontrol yang tidak diberikan sebuah treatment. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data mempunyai sebaran yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas *Saphiro-Wilk*.

Uji normalitas *Saphiro-Wilk* dilakukan dengan menggunakan bantuan *software* SPSS 23. Untuk mengetahui data berdistribusi normal digunakan kriteria keputusan. Johnson dan Wichern, (2007) menyatakan bahwa data berdistribusi normal apabila nilai signifikansi > 0,05. Berikut merupakan hasil uji normalitas:

**Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Data Pretest Kelompok Eksperimen**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
MinatBelajar	.081	32	.200*	.984	32	.900

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa hasil uji normalitas pada pada kelompok eksperimen saat *pretest* nilai signifikansinya adalah 0.900. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa nilai > 0,05, sehingga data dapat dikatakan berdistribusi normal. Adapun hasil uji normalitas dengan menggunakan uji normalitas *Saphiro-Wilk* pada kelompok kontrol saat *pretest* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data Pretest Kelompok Kontrol**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
MinatBelajar	.102	32	.200*	.956	32	.813

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa hasil uji normalitas pada kelompok eksperimen saat *pretest* nilai signifikansinya adalah 0.813. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa nilai > 0,05, sehingga data dapat dikatakan berdistribusi normal. Lebih lanjut uji normalitas juga dilakukan pada saat *posttest*. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji normalitas *Saphiro-Wilk* pada kelompok eksperimen saat *pretest* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Data Posttest Kelompok Eksperimen**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
MinatBelajar	.162	32	.033*	.911	32	.012

\*. This is a lower bound of the true significance.  
 a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan data tersebut dapat diketahui bahwa hasil uji normalitas pada kelompok eksperimen saat *pretest* nilai signifikansinya adalah 0.012. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa nilai  $> 0,05$ , sehingga data dapat dikatakan berdistribusi normal. Berikutnya uji normalitas dilakukan pada saat *posttest*. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji normalitas *Saphiro-Wilk* pada kelompok kontrol saat *pretest* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Data Posttes Kelompok Kontrol**

Tests of Normality							
	Kelompok	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
MinatBelajar	1.00	.162	32	.033	.911	32	.314

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa hasil uji normalitas kelompok kontrol saat *posttest* nilai signifikansinya adalah 0.314. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa nilai  $> 0,05$ , sehingga data dapat dikatakan berdistribusi normal.

### Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan pada kelompok eksperimen yang diberikan sebuah treatment dan kelompok kontrol yang tidak diberikan sebuah treatment. Pengujian kesamaan varians data kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol pada saat *pretest* dan *posttest* dilakukan menggunakan uji homogenitas. Adapun hasil uji homogenitas multivariat menggunakan uji *Levene's* dengan melihat nilai signifikansi dari tabel *Levene's test* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol saat *pretest* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas Data Pretest**

Test of Homogeneity of Variances			
Minatbelajar1			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
7.350	1	62	.009

Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat diketahui bahwa hasil uji homogenitas pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol saat *pretest* dengan nilai signifikansi sebesar 0,009. Nilai signifikansi tersebut menunjukkan  $> 0,001$ , sehingga dapat dikatakan bahwa data

dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada saat *pretest* adalah homogen. Lebih lanjut uji homogenitas juga dilakukan pada data *posttest*.

**Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas Data Psttest**

**Test of Homogeneity of Variances**

MinatBelajar

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
6.992	1	62	.010

Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat diketahui bahwa hasil uji homogenitas pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol saat *posttest* dengan nilai signifikansi yaitu sebesar 0,010. Nilai signifikansi tersebut menunjukkan  $> 0,001$ , sehingga dapat dikatakan bahwa data dari kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol pada saat *posttest* adalah homogen.

*Uji T*

Uji T yang digunakan sebagai menganalisis hasil uji coba pada penelitian dan pengembangan ini sudah dapat dilanjutkan pengujiannya karena data sudah dapat dikatakan normal dan homogen. Penentuan ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan antar kelompok menggunakan kriteria keputusan. Pallant (2007:287) menyatakan bahwa kriteria keputusannya apabila nilai signifikansi  $< 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antar kelompok. Berikut merupakan hasil uji t yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini

**Independent Samples Test**

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Nilai	1,473	,326	4,093	64	,000	4,746	1,227	2,635	6,789
Equal variances assumed			4,093	61,869	,000	4,746	1,227	2,633	6,791
Equal variances not assumed									

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa nilai signifikansi pada tabel *Independent Sample Test* adalah sebesar 0,000. Nilai tersebut menunjukkan bahwa nilai  $< 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga hal tersebut

menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara minat belajar mahasiswa yang diberikan suplemen video pembelajaran dan yang tidak diberikan suplemen video pembelajaran (kelompok eksperimen dan kelompok kontrol).

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang sudah diuraikan pada bab sebelumnya menunjukkan bahwa: (1) kelayakan media pembelajaran berbasis *video content youtube* berdasarkan penilaian ahli media mencapai skor 5,64 dengan kriteria “Sangat Baik”; (2) penilaian produk oleh 2 (dua) orang dosen pada uji alfa memiliki skor rata-rata sebesar 4,78 dengan kriteria “Sangat Baik”; dan (3) peningkatan minat belajar mahasiswa sebesar 4,89. Nilai signifikansi sebesar 0,000 yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata pada *pretest* dan *posttest*. Sehingga dalam hal ini, penggunaan media pembelajaran berbasis *video content youtube* dapat meningkatkan minat belajar mahasiswa pada mata kuliah sejarah music.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2007). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Borg, W.R & Gall, M.D. (1983). *Educational Research: An Introduction, Fourth Edition*. New York: Longman Inc.
- Haris Budiman, (2017). Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 8, Mei 2017, 76.
- Hari Martopo, (2013). Sejarah Musik sebagai Sumber Pengetahuan Ilmiah untuk Belajar Teori, Komposisi, dan Praktik Musik. *Harmonia*, Vol. 13 No.2, 133.
- Moghavvemi, S., Sulaiman, A., & Jaafar, N.I. (2018). The International Journal of Social Media as Complementary Learning Tool for Teaching and Learning.
- Sanjaya, Wina. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Simanjuntak, D. (2013). Peranan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Penabur*. Vol.12, 21.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Teni Nurrita. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, vol. 3, No.1, 173.