

Pengembangan Video Pembelajaran Teknik Vokal sebagai Media Audio Visual Interaktif

Wahyu Maulana Alhafizi ^{1,*}, Alwan Hafiz ²

¹ Program Studi Tata Kelola Seni, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Indonesia

² Program Studi Pendidikan Seni Pertunjukan, Universitas Hamzanwadi, Indonesia

* Correspondence: alwanhafiz49@gmail.com

Copyright: © 2025 by the authors

Received: 27 Juni 2025 | Revised: 29 Juli 2025 | Accepted: 19 Agustus 2025 | Published: 23 Agustus 2023

Abstrak

Pembelajaran teknik vokal menuntut pemahaman aspek fisik, teknis, dan musikal, namun banyak peserta didik kesulitan menguasai pernapasan diafragma, artikulasi, resonansi, dan kontrol nada karena keterbatasan media yang hanya berbasis lisan atau teks. Oleh karena itu, guru memerlukan media pembelajaran yang lebih fleksibel dan menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran teknik vokal sebagai media audio visual interaktif. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Subjek penelitian adalah siswa kelas 11 SMA N 1 Masbagik. Hasil penelitian kami berupa video pembelajaran teknik vokal sebagai media audio visual interaktif. Hasil pengujian oleh ahli media menunjukkan bahwa media ini sangat layak (85,75 %) dan ahli media materi memberikan penilaian bahwa media ini juga sangat layak (86,2 %). Sementara itu, hasil respon pengguna terhadap media ini adalah sangat tinggi (85,6%). Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran efektif dan sangat layak sebagai media pembelajaran teknik vokal.

Kata kunci: audio visual; interaktif; media pembelajaran; teknik vokal

Abstract

Learning vocal techniques requires an understanding of physical, technical, and musical aspects, but many students have difficulty mastering diaphragmatic breathing, articulation, resonance, and tone control due to the limitations of media that are only oral or text-based. Therefore, teachers need more flexible and interesting learning media. This research aims to develop vocal technique learning videos as interactive audio-visual media. This research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The research subjects were 11th grade students of SMA N 1 Masbagik. The results of our research are in the form of vocal technique learning videos as interactive audio-visual media. The results of testing by media experts show that this media is very feasible (85.75%) and material media experts give an assessment that this media is also very feasible (86.2%). Meanwhile, the results of user responses to this media are very high (85.6%). These results indicate that the learning media is effective and very feasible as a medium for learning vocal techniques.

Keywords: audio visual; interactive; learning media; vocal technique

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi telah membawa transformasi besar dalam dunia pendidikan. Teknologi tidak lagi hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi telah menjadi katalisator perubahan paradigma dalam proses pembelajaran. Kehadiran teknologi mendorong terciptanya pembelajaran yang lebih interaktif, fleksibel, dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik



(Maritsa et al., 2021). Dalam konteks pendidikan seni, integrasi teknologi menjadi penting untuk menjawab tantangan keberagaman kemampuan, minat, dan gaya belajar siswa. Salah satu bidang yang membutuhkan inovasi media adalah pembelajaran seni teknik vokal. Pada praktiknya, proses pembelajaran vokal masih banyak dilakukan dengan cara mengajar konvensional seperti ceramah, demonstrasi guru, atau latihan langsung di kelas. Cara ini tentu memiliki kelebihan, tetapi juga menghadapi keterbatasan, terutama dari segi waktu, ruang, dan keterulangan materi. Peserta didik sering kali mengalami kesulitan memahami detail teknik vokal, seperti pernapasan, artikulasi, resonansi, dan intonasi, ketika hanya disampaikan melalui penjelasan verbal atau instruksi singkat. Kondisi tersebut mengakibatkan proses pembelajaran menjadi kurang efektif dan tidak jarang terasa monoton. Dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran berbasis teknologi hadir sebagai solusi efektif untuk menjawab tantangan tersebut, karena dalam kegiatan tersebut, ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara (Mustami, 2024).

Media pembelajaran memiliki peranan yang signifikan dalam proses pendidikan (Inayah & Prasetyo, 2025; Christina, & Wibowo, 2023), sebab tidak berlaku pada satu mata pelajaran saja tetapi dapat diintegrasikan ke semua mata pelajaran salah satunya adalah pembelajaran seni vokal. Seni vokal yaitu ekspresi seni seseorang dengan menggunakan Teknik *head voice* untuk menciptakan keindahan dalam bersuara (Kristanto, 2020). Pembelajaran seni vokal salah satu pembelajaran yang berkaitan dengan suara dan nada (Aqilma et al., 2022). Penguasaan teknik vokal dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti organ-organ tubuh, mutu, dan pembentukannya (Havazah et al., 2022). Tak hanya itu, teknik vokal yang baik dan benar juga harus didukung oleh intonasi, resonansi, artikulasi, pernapasan, dan pembawaan yang benar (Jubelando, 2021). Pembelajaran seni vokal membutuhkan pendekatan yang dapat memfasilitasi latihan teknik suara seperti intonasi, artikulasi, pernapasan, resonansi, serta pembawaan. Tantangan muncul ketika peserta didik memiliki ambitus suara yang berbeda-beda, yang berdampak pada kemampuan mereka dalam menjangkau wilayah nada tertentu (Tobing et al., 2024).

Salah satu jenis media yang terbukti relevan adalah media audiovisual, yaitu media yang menggabungkan unsur gambar dan suara (Alparizi & Sutarman, 2023; Karomah et al., 2024; Putri et al., 2023). Media ini mampu menyajikan materi secara konkret, realistis, dan menarik, sehingga meningkatkan pengalaman belajar secara fisik, indrawi, dan emosional (David et al., 2023; Sulistio & Mustofa, 2024). Media audiovisual juga memudahkan guru dalam menjelaskan konsep yang sulit secara verbal melalui representasi visual dan audio (Ramadani et al., 2025). Selain itu juga Keberadaan media pembelajaran sangat membantu seorang guru dalam melangsungkan pembelajaran sebab dapat memberikan pengalaman nyata bagi peserta didik (Azizah & Sejati, 2023; Hafiz et al., 2021). Begitu juga menurut pendapat Asmaryadi et al. (2024), daya tarik media akan memberikan pengalaman nyata dalam proses pembelajaran untuk peserta didik. Menggunakan media audio visual sebagai sarana dalam pembelajaran akan menarik perhatian siswa karena di dalam penggunaannya disajikan banyak objek, membuat siswa aktif dalam pembelajaran secara fisik, indra, dan emosionalnya (Anggraini et al., 2023). Kelebihan media audio visual yaitu memberikan informasi yang sangat jelas, dapat menggambarkan keadaan yang nyata, lebih realistis, dapat diulang-ulang dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan sebab Keberadaan media audio visual memiliki peranan penting sebagai salah satu komponen pembelajaran (Mariyah et al., 2021).

Kemajuan teknologi terkini, khususnya dalam pengembangan media audiovisual interaktif, telah membuka peluang bagi terciptanya media pembelajaran yang lebih dinamis, adaptif, dan menarik (Khotimah & Hafidz et al., 2025). Meskipun demikian, pemanfaatan video pembelajaran interaktif yang secara khusus ditujukan untuk pembelajaran teknik vokal masih terbatas pada konten pasif, seperti video tutorial yang tidak menyediakan fitur

interaktivitas. Kondisi tersebut mengakibatkan keterlibatan peserta didik dan penyediaan latihan adaptif sesuai kemampuan individu belum dapat terfasilitasi secara optimal.

Lebih lanjut, sebagian besar penelitian sebelumnya cenderung berfokus pada pengembangan media pembelajaran yang interaktivitas videonya memiliki keterbatasan karena aplikasi yang digunakan tidak update seperti penelitian yang dilakukan oleh (Murcahyanto, 2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan masih menggunakan macromedia flash yang memiliki keterbatasan dalam mengembangkan interaktifitas audiovisual, sementara penelitian yang dilakukan oleh Amelia et al. (2022) media pembelajaran yang dikembangkan pada pelajaran tari hanya menampilkan video saja tanpa ada interkasi yang ditampilkan. Sementara studi yang mengintegrasikan komponen audio berkualitas tinggi, visualisasi teknik vokal, dan fitur interaktif masih jarang dilakukan.

Meskipun berbagai media pembelajaran telah dikembangkan, penelitian terkait teknik vokal masih menghadapi keterbatasan, khususnya pada ketiadaan model video pembelajaran yang komprehensif, interaktif, dan selaras dengan kebutuhan pembelajar modern. Kondisi ini menimbulkan kesenjangan penelitian, karena media yang tersedia umumnya bersifat parsial dan kurang mengintegrasikan aspek pedagogis dengan teknologi interaktif. Penelitian ini menawarkan kebaruan berupa pengembangan video pembelajaran teknik vokal yang tidak hanya berfungsi sebagai media visual interaktif, tetapi juga dirancang untuk mendukung efektivitas pengajaran guru dan mempercepat pemahaman peserta didik. Dengan demikian, penelitian ini berkontribusi pada inovasi dalam desain media pembelajaran musik, khususnya pada ranah vokal, dengan menekankan integrasi antara teknologi digital.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* dengan mengadaptasi model pengembangan ADDIE dengan tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Model ini dipilih karena bersifat sistematis dan relevan dengan kebutuhan pengembangan media pembelajaran. Pada tahap analisis, kegiatan difokuskan pada identifikasi kebutuhan siswa dan guru. Analisis kebutuhan siswa dilakukan melalui observasi serta wawancara untuk memperoleh gambaran mengenai kesulitan yang dialami dalam pembelajaran teknik vokal. Sementara itu, analisis kebutuhan guru dilakukan dengan wawancara bersama guru mata pelajaran yang berkaitan untuk memahami kendala yang dihadapi serta harapan terhadap media pembelajaran yang ideal. Selain itu, dilakukan pula analisis materi dengan cara mengidentifikasi standar kompetensi, tujuan pembelajaran, dan topik-topik yang relevan untuk dikembangkan.

Tahap desain berfokus pada perancangan aplikasi media pembelajaran berbasis audio visual. Pada tahap ini ditetapkan konten pembelajaran yang mencakup teks, gambar, video, animasi, dan kuis interaktif. Selain itu, dirancang pula fitur utama aplikasi, seperti materi interaktif, video pembelajaran, dan uji kompetensi yang berfungsi untuk mengukur pemahaman siswa. Untuk memperjelas konsep rancangan, dibuat *storyboard* yang menggambarkan antarmuka pengguna dan alur navigasi aplikasi.

Tahap berikutnya adalah pengembangan (*development*), yaitu proses merealisasikan rancangan ke dalam bentuk produk menggunakan bahasa pemrograman yang sesuai. Setelah produk selesai dikembangkan, dilakukan pengujian awal oleh tim pengembang untuk memastikan aplikasi sesuai dengan spesifikasi dan bebas dari kesalahan fungsi. Selanjutnya, dilakukan proses validasi oleh ahli media dan ahli materi. Validasi ini bertujuan untuk menilai kelayakan, mengidentifikasi kelemahan, serta memberikan masukan yang digunakan untuk penyempurnaan produk. Proses implementasi dilaksanakan di SMAN 1 Maasbagik Lombok Timur dengan melibatkan 15 siswa kelas XI sebagai subjek uji coba. Pelaksanaan tahap ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran yang telah dikembangkan. Umpan balik dari guru maupun peserta didik dijadikan dasar untuk melakukan revisi terhadap produk.

Dalam proses revisi, masukan dari validator sebelumnya tetap dipertimbangkan agar penyempurnaan yang dilakukan tidak bertentangan dengan perbaikan terdahulu.

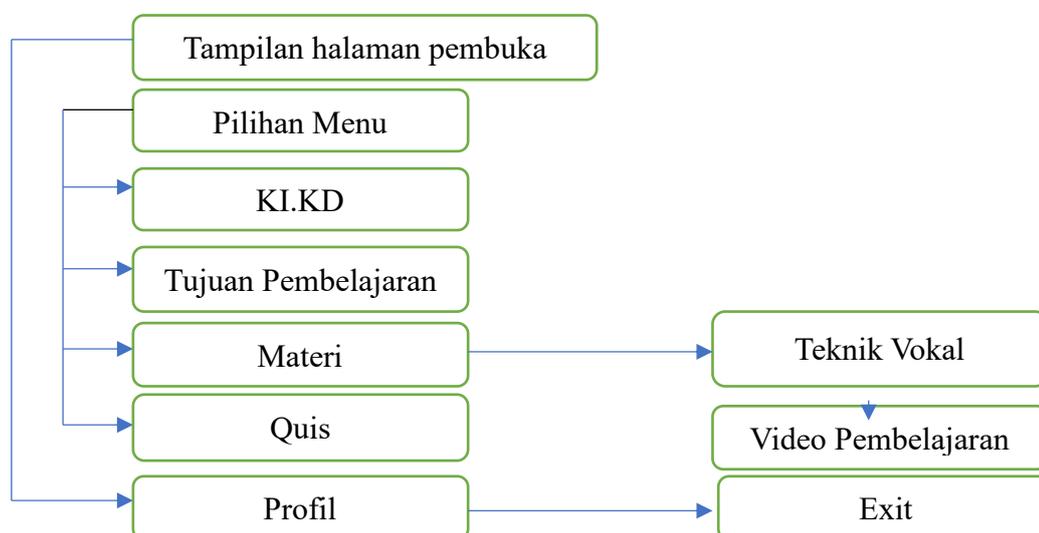
Secara konseptual, tahap evaluasi dalam model ADDIE mencakup pengumpulan umpan balik dari guru dan siswa, analisis hasil pembelajaran untuk menilai tingkat pemahaman serta keterlibatan peserta didik, dan perbaikan produk berdasarkan hasil implementasi. Namun, dalam penelitian ini tahap evaluasi menyeluruh tidak dilakukan, sehingga pengembangan hanya dibatasi sampai tahap implementasi.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Data diperoleh melalui penyebaran angket yang dirancang untuk menilai tingkat kelayakan produk serta respons pengguna terhadap aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen angket tersebut memuat butir-butir pernyataan yang berfungsi mengukur aspek kelayakan dari sisi ahli media dan ahli materi, serta mengidentifikasi tanggapan siswa sebagai pengguna terkait kemanfaatan, kemudahan, dan kemenarikan aplikasi. Data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan teknik deskriptif melalui perhitungan persentase guna memperoleh gambaran tingkat kelayakan produk serta persepsi pengguna secara keseluruhan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil pada tahap analisis kebutuhan, dapat dijelaskan bahwa pengembangan Video pembelajaran teknik vokal sebagai media audio visual interaktif memerlukan materi yang relevan dengan sumber belajar resmi, khususnya yang tercantum dalam buku teks dan kurikulum yang berlaku. Oleh karena itu, materi yang dikembangkan pada pembelajaran ini difokuskan pada aspek teknik vokal yang sesuai dengan kompetensi dasar kelas XI. Materi tersebut mencakup pengenalan dasar teknik pernapasan, pengaturan resonansi, artikulasi, intonasi, serta interpretasi vokal. Integrasi materi ini diharapkan mampu mendukung proses pembelajaran, tidak hanya sebagai pelengkap buku teks, tetapi juga sebagai media interaktif yang dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan vokal siswa.



Gambar 1. *Flowchart*

Tahapan kedua yaitu *design* produk. Pada tahapan ini merupakan Salah satu tahapan penting dalam proses desain pengembangan aplikasi adalah penyusunan *flowchart*. *Flowchart* yang ditampilkan pada gambar 1. merepresentasikan alur logis penggunaan aplikasi atau media pembelajaran yang dikembangkan. Melalui bagan ini, pengguna dapat memahami urutan interaksi yang terjadi, dimulai dari tampilan halaman pembuka (*home*) sampai pada menu *exit*.

Pada tahap *development*, dilakukan perancangan dan pembuatan antarmuka media pembelajaran serta logika interaktif media. Tahap ini difokuskan pada pengembangan video pembelajaran teknik vokal sebagai media audio-visual interaktif, yang ditujukan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa kelas XI di SMAN 1 Masbagik. Hasil pengembangan tahap awal kemudian diuji coba untuk memperoleh umpan balik dan melakukan perbaikan iteratif sebelum implementasi secara menyeluruh. Gambar 2 memperlihatkan tampilan menu utama atau pembuka media pembelajaran, yang dirancang dengan *icon mic* sebagai *background* nya disebabkan karena secara semiotikanya mic menggambarkan tentang aktifitas bernyanyi yang korelasinya berkaitan dengan pembelajaran teknik vokal, selain itu pada halaman bagian pembuka ini menampilkan tema dari pembelajaran. kemudian sebelum memulai pada menu utama terdapat *back sound* menggunakan vokal akavela.



Gambar 2. Halaman pembuka

Selanjutnya gambar 3 merupakan bagian desain kedua yaitu berisikan tentang KI/KD, Tujuan pembelajaran, materi Setiap bagian yang ada di pada gambar, *icon* menunya disesuaikan dengan urutan bagian yang ada dalam modul ajarnya. Misalnya mulai dari kompetensi inti, kompetensi dasar yang berisikan kompetensi yang ingin dicapai dalam pembelajaran Teknik vokal. Selanjutnya bagian icon yang kedua yaitu tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang dimaksud pada bagian ini yaitu, tujuan pembelajaran yang disesuaikan dengan kompetensi pembelajaran yang sudah dirumuskan. Icon yang ketiga berisikan tentang materi pembelajaran teknik vokal. Pada bagian ini mencakup tentang semua materi yang diajarkan terkait dengan Teknik vokal. Dan icon yang terakhir berisikan tentang Quiz. Pada bagian ini mencakup semua pertanyaan yang berhubungan dengan materi yang sudah di ajarkan. Berikut contoh hasil desain pada bagian yang dimaksud



Gambar 3. Halaman ki/kd, tujuan, materi quiz



Gambar. 4. Materi pokok

Pada gambar ke 4 menampilkan materi pokok yang di ajarkan pada teknik vokal. Pada bagian ini terdapat beberapa pilihan menu yang berisikan materi diantaranya menu materi teknik pernafasan, fict control, *vibrasi*, resonansi, falsetto *head voice*, *mixing voice*, *legato*, *staccato* dan dinamika. Semua bagian ini merupakan bagian yang sesuai dengan materi pembelajaran yang di ajarkan pada teknik vokal.

Setelah melakukan pengembangan media yang di jadikan sebagai media pembelajaran untuk mengetahui kelayakannya maka di lakukan uji kelayakan. Uji kelayakan dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Hasil uji kelayakan yang dilakukan oleh ahli media sebagaimana disajikan pada Tabel 1 menunjukkan bahwa dari empat aspek penilaian yang terdiri atas empat belas indikator diperoleh persentase kelayakan sebesar 85,75%, yang dikategorikan sebagai sangat layak. Temuan ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan dari perspektif media secara komprehensif. Kelayakan tersebut tercermin dalam beberapa aspek utama, antara lain: aspek tampilan, aspek pemrograman, aspek penyajian informasi dan aspek interaktifitas

Tabel 1. Hasil penilaian ahli media

No	Aspek	Nilai	Kategori
1	Tampilan (<i>Visual Design</i>)	85 %	Sangat Layak
2	Pemrograman / Teknis	85%	Sangat Layak
3	Penyajian Informasi	86%	Sangat Layak
4	Interaktivitas	87%	Sangat Layak
	Rerata Presentase	85,75%	Sangat Layak

Hasil uji kelayakan yang dilakukan oleh ahli materi sebagaimana disajikan pada Tabel 2 menunjukkan bahwa dari lima aspek penilaian yang terdiri atas lima belas indikator diperoleh persentase kelayakan sebesar 86,2%, yang dikategorikan sebagai sangat layak. Temuan ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan dari perspektif materi yang di gunakan. Kelayakan tersebut tercermin dalam beberapa aspek utama, antara lain: aspek kesesuaian materi, keakuratan materi, kelengkapan materi, keabsahan materi dan penyajian materi.

Pada tahap *implementation*, media pembelajaran yang dikembangkan diujicobakan kepada peserta didik kelas XI di SMAN 1 Masbagik, Lombok Timur dengan tujuan untuk mengevaluasi respon pengguna terhadap aplikasi tersebut. Instrumen penilaian respon pengguna difokuskan pada enam indikator penilaian. Berdasarkan hasil analisis yang disajikan pada tabel 3, diperoleh siswa yang tertarik pada media yang digunakan sebesar 86 %, materi yang disajikan mendapatkan 87% tampilan video menarik dan tidak membosankan

mendapatkan nilai 85%, video memudahkan saya mempraktikkan Teknik vokal dengan benar mendapatkan 86% dan yang terakhir video membuat siswa termotivasi untuk belajar teknik vokal sebesar 85% sehingga rerata presentase yang didapatkan 85,6 % dengan kategori “Sangat Tinggi”. Hasil tersebut memberikan indikasi bahwa media pembelajaran ini dinilai tidak hanya relevan dan bermanfaat dalam mendukung proses pembelajaran, tetapi juga memiliki tingkat aksesibilitas yang tinggi sehingga mudah digunakan oleh peserta didik

Tabel 2. Hasil penilaian ahli materi

No	Kriteria	Nilai	Kategori
1	Aspek Kesesuaian Materi	88 %	Sangat Layak
2	Aspek Keakuratan Materi	85%	Sangat Layak
3	Aspek Kelengkapan Materi	85%	Sangat Layak
4	Aspek Kebahasaan	87%	Sangat Layak
5	Aspek Penyajian Materi	86 %	Sangat Layak
	Rerata Presentase	86,2%	Sangat Layak

Tabel 3. Hasil respon pengguna

No	Aspek /komponen	Skor	Kategori
1	Saya merasa tertarik pada media yang digunakan	86 %	Sangat Tinggi
2	Materi yang disajikan jelas dan mudah dipahami	87 %	Sangat Tinggi
3	Tampilan video menarik dan tidak membosankan.	85 %	Sangat Tinggi
4	Interaktivitas membantu saya memahami teknik vokal lebih baik	85 %	Sangat Tinggi
5	Video memudahkan saya mempraktikkan teknik vokal	86 %	Sangat Tinggi
6	Video membuat saya lebih termotivasi belajar teknik vokal	85%	Sangat Tinggi
	Rerata Presentase	85,6 %	Sangat Tinggi

Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran dirancang sesuai dengan analisis kebutuhan. Materi yang dipilih dalam video pembelajaran berfokus pada aspek-aspek mendasar teknik vokal yang seringkali menjadi kesulitan utama dalam praktik bernyanyi. Beberapa di antaranya adalah keterampilan mengatur pernapasan, pemahaman mengenai resonansi, kejelasan artikulasi, ketepatan intonasi, serta kemampuan interpretasi vokal. Kelima aspek ini merupakan fondasi penting yang saling berkaitan. Semua unsur tersebut akhirnya bermuara pada kemampuan interpretasi vokal yang memungkinkan siswa mengekspresikan makna dan emosi lagu secara utuh. Dari analisis kebutuhan yang di dapatkan, kemudian dilakukan *design* produk. Desain produk tersebut sebelumnya dibuat dalam bentuk *flowchart*. Untuk mendapatkan hasil dari uji kelayakan produk yang dikembangkan maka produk tersebut di uji oleh dua orang ahli diantaranya ahli media dan ahli materi. Dari hasil uji kelayakan oleh ahli media, diperoleh persentase sebesar 85,75% dengan kategori “Sangat Layak”. Kelayakan ini tercermin dari beberapa aspek utama, yaitu tampilan, pemrograman, penyajian informasi, dan interaktivitas. Tampilan video dinilai menarik dan proporsional, pemrograman berjalan lancar dengan navigasi yang mudah digunakan, informasi disajikan dengan jelas dan terstruktur, serta terdapat unsur interaktif yang memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Temuan ini menegaskan bahwa media yang dikembangkan sudah sesuai dengan prinsip desain instruksional *modern*, di mana aspek visual, teknis, dan interaktif menjadi penentu kualitas pengalaman belajar

Selanjutnya pada ahli materi memperoleh persentase sebesar 86,2% dengan kategori “Sangat Layak”. Penilaian ini mencakup lima aspek, yaitu kesesuaian, keakuratan, kelengkapan, keabsahan, dan penyajian materi. Materi yang digunakan telah sesuai dengan kompetensi dasar kelas XI, akurat berdasarkan teori vokal, lengkap mencakup teknik dasar hingga penerapan, serta sah karena merujuk pada sumber rujukan resmi dan kurikulum yang berlaku. Penyajiannya pun dinilai sistematis dan komunikatif, sehingga mudah dipahami oleh siswa. Hal ini menunjukkan bahwa konten dalam media pembelajaran benar-benar mendukung pencapaian tujuan pembelajaran vokal di sekolah menengah.

Setelah uji kelayakan dilakukan oleh kedua ahli, produk yang di kembangkan kemudian dilakukan uji coba terhadap siswa SMA N 1 Masbagik utara yang dijadikan sebagai respon pengguna. Hasil dari respon pengguna dapat dijelaskan hasil respon siswa terhadap penggunaan video pembelajaran menunjukkan rata-rata persentase 85,6% dengan kategori “Sangat Tinggi”. Siswa menilai media atau video ini menarik dan memotivasi untuk belajar, materi yang disajikan relevan dan mudah dipahami, serta tampilan visual tidak membosankan. Selain itu, mayoritas siswa merasa terbantu dalam mempraktikkan teknik vokal dengan benar setelah menggunakan media ini. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia yang menyatakan bahwa kombinasi visual, audio, dan teks mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta didik karena informasi dapat ditangkap melalui berbagai saluran kognitif.

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengembangkan media pembelajaran seperti pembelajaran tari (Wikantari & Suranata, 2024) dan pembelajaran bernyanyi (Salamah et al., 2024). Kedua hasil penelitian tersebut menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan pemahaman tentang pembelajaran menari dan bernyanyi, namun video pembelajaran yang dikembangkan cenderung pasif, dan tidak begitu interaktif. Selanjutnya pada penelitian yang dilakukan menonjolkan visualisasi anatomi dan mekanisme vokal secara detail. Dari sisi aksesibilitas, interaktifitas video ini dirancang fleksibel untuk digunakan di berbagai perangkat, baik laptop, *smartphone*, maupun *platform* pembelajaran daring (LMS), sehingga lebih luas jangkauannya dibandingkan penelitian sebelumnya yang terbatas pada CD/DVD atau pemutaran di kelas. Pendekatan latihan dalam video ini juga bersifat bertahap dan adaptif, membagi materi berdasarkan tingkat kemampuan peserta didik, mulai dari pemula, menengah, hingga mahir. Penelitian sebelumnya cenderung menyajikan materi dalam satu paket tanpa diferensiasi tingkat kesulitan, sehingga hasil penelitian ini menawarkan solusi pembelajaran yang lebih personal dan efektif

SIMPULAN

Video pembelajaran teknik vokal berbasis media audio visual interaktif terbukti efektif sebagai media pendukung pembelajaran. Integrasi elemen visual, audio, dan fitur interaktif meningkatkan pemahaman, motivasi, serta kemandirian belajar peserta didik. Dari uji kelayakan yang dilakukan mendapatkan respons positif dari ahli materi, ahli media, dan peserta didik. Penilaian dari ahli media mengindikasikan bahwa produk layak digunakan karena memiliki kualitas video yang tinggi, desain *storyboard* yang terstruktur, serta audio yang jelas dan mudah dipahami. Sementara itu, ahli materi menilai kelayakan produk disebabkan oleh keselarasan antara indikator penilaian, kurikulum, dan silabus yang diterapkan, sehingga materi yang disajikan relevan dengan tujuan pembelajaran. Temuan tersebut berimplikasi pada meningkatnya minat peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan. Hal ini tercermin dari penilaian peserta didik yang menempatkan produk video pembelajaran pada kategori “Sangat Tinggi” baik dari aspek isi, tampilan, maupun kemudahan dalam membantu pemahaman konsep. Dengan demikian, video pembelajaran teknik vokal yang dikembangkan dapat direkomendasikan sebagai media pembelajaran interaktif yang efektif untuk mendukung proses pembelajaran seni musik, khususnya dalam penguasaan keterampilan vokal.

REFERENSI

- Alparizi, S. R., & Sutarman, S. (2023). Aplikasi Media Pembelajaran Tumbuhan Langka Indonesia menggunakan Augmented Reality berbasis Android. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 7(2), 356-365. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v7i2.23091>
- Amelia, M., Nurmetta, I. K., & Maula, L. H. (2022). Pengembangan video Interaktif Tari Kreasi dalam Pertunjukan CARITA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(7), 1102–1111.
- Anggraini, F. S., Pratamawati, E. W. S. D., & Hartono, H. (2023). Media Audio Visual untuk Meningkatkan Teknik Vokal Unisono bagi Siswa Sekolah Menengah Pertama. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 3(8), 1184–1197. <https://doi.org/10.17977/um064v3i82023p1184-1197>
- Aqilma Kholifadya Heryanto, F. H. (2022). Evaluasi Pembelajaran Seni Musik Pada Materi Teknik Vocal di Kelas VII SMP Negeri 02 OKU. *IRJE: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 341–351. <https://doi.org/10.31004/irje.v3i1.156>
- Asmaryad, A. I., Darniyanti, Y., & Afrilia, D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Aplikasi Capcut pada Pelajaran IPAS Kelas V SDN 15 Koto Besar. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 14(2), 447-455. <https://doi.org/10.33087/dikdaya.v14i2.689>
- Azizah, M. P., & Sejati, R. H. P. (2023). Penerapan Teknologi Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Interaktif Tata Surya. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 7(2), 316-325. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v7i2.22531>
- Christina, E., & Wibowo, M. (2023). Media Pembelajaran Perilaku Hidup Bersih dan Sehat menggunakan Metode Gamifikasi berbasis Website. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 7(1), 131-140. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v7i1.17463>
- David, D., Tendra, G., Susanti, W., Gusrianty, G., & Oktarina, D. (2023). Media Pembelajaran Kimia menggunakan Mobile Learning berbasis Android. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 7(1), 69-78. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v7i1.13000>
- Dewi Fitriah Khusnul Khotimah, & Hafidz. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Kreatif Dan Interaktif Melalui Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Dalam Pendidikan. *Jurnal IHSAN Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 1–8. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i1.433>
- Hafiz, A., Irawan, H. H., Markarma, M. R., & Muttaqin, Z. (2021). Pengembangan Lagu Anak-Anak untuk Belajar Matematika Kelas III dengan Tema Perkalian dan Pembagian SDN 04 Masbagik. *Tamumatra: Jurnal Seni Pertunjukan*, 4(1), 62–68. <https://doi.org/10.29408/tmmt.v4i1.4380>
- Havazah, D. K., Suhaya, S., Septiyan, D. D., & Rizal, S. (2022). Proses Pembelajaran Teknik Vokal Di Yamaha Topaz Music School Kota Cilegon. *MATRA: Jurnal Musik Tari Teater & Rupa*, 1(2), 161–173. <https://doi.org/10.30870/m.v1i2.13428>
- Inayah, Y., & Prasetyo, T. (2025). Meningkatkan Kualitas Belajar melalui Teknologi sebagai Media Pembelajaran untuk Anak yang Berkebutuhan Khusus. *Mudir: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 7(1), 67–75. <https://doi.org/10.55352/mudir.v7i1.1512>
- Jubelando. (2021). Vokal Tekniques in Singing Ende. *Gondang: Jurnal Seni Dan Budaya*, 5(2), 293–298. <https://doi.org/10.24114/gondang.v5i2.29674>
- Karomah, F. N., Devita, D., Ramli, Z. J., & Mas'odi, M. O. (2024). Peran dan manfaat media pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) Unars*, 15(2), 211-222. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v15i2.5768>
- Khotimah, D. F. K., & Hafidz. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Kreatif Dan Interaktif Melalui Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Dalam Pendidikan. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 1-8.

- <https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i1.433>
- Kristanto, A. (2020). Bentuk Pembelajaran Vokal Secara Daring. *Tonika: Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Seni*, 3(2), 128–137. <https://doi.org/10.37368/tonika.v3i2.181>
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Mariyah, Y. S., Budiman, A., Rohayani, H., & Audina, W. D. (2021). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Media Audio Visual : Studi Eksperimen Dalam Pembelajaran Tari. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 4(2), 959–967. <https://doi.org/10.34007/jehss.v4i2.778>
- Murcahyanto, H. (2024). Inovasi Pembelajaran Musik melalui Audio Visual berbasis Multimedia Interaktif. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 8(1), 262–271. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v8i1.25772>
- Mustami, M. K. (2024). Pengembangan Teknologi Audio-Visual Untuk Pembelajaran Pendidikan Islam. *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 67–75.
- Putri, E. J., Sutarman, S., & Diwandari, S. (2023). Aplikasi Media Pembelajaran Aksara Jawa untuk Siswa Sekolah Dasar menggunakan Augmented Reality berbasis Android. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 7(2), 376–385. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v7i2.23201>
- Ramadani, N., Ningsih, W. L., Firda, D. A., Wardhani, N. Z. D., & Risdalina. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Berbasis Video Canva Pada Materi Struktur Atom dan Tabel Periodik Unsur di SMP/MTs. *GRAVITASI: Jurnal Pendidikan Fisika Dan Sains*, 8(1), 47–56.
- Salamah, I. S., Kusnadi, U., & Kuswanto, K. (2024). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Video Belara Pada Materi Bernyanyi Lagu Daerah Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 8(2), 379–389. <https://doi.org/10.30651/else.v8i2.22163>
- Sulistyo, A. C., & Mustofa, T. A. (2024). Efektivitas penerapan media audio visual dalam meningkatkan pembelajaran fiqih di SMP muhammadiyah. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 1797-1808. <https://doi.org/10.58230/27454312.608>
- Tobing, H. D. L., Telaumbanua, E. H., & Sianturi, M. A. (2024). Penerapan Teknik Vokal Artikulasi pada Lagu Indahnya Saat Teduh oleh Pemimpin Pujian di Gereja Methodist Indonesia Sukarame Baru Resort Sukasari Labuhan Batu Utara Tahun Pembelajaran 2023/2024. *Abstrak: Jurnal Kajian Ilmu seni, Media dan Desain*, 1(5), 277-288. <https://doi.org/10.62383/abstrak.v1i5.336>
- Wikantari, K. T., & Suranata, K. (2024). Media Pembelajaran Audiovisual Interaktif pada Topik Seni Tari Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Sains dan Humaniora*, 8(2), 278-288. <https://doi.org/10.23887/jppsh.v8i2.80010>