

# **APLIKASI MUSIK NUSANTARA SEBAGAI BENTUK PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID**

**Arif Setyawan**

Mahasiswa S1 Pendidikan Sndratasik

Arief.221oetuwhz@gmail.com

**Dr. Hj. Warih Handayani, M.Pd.**

Dosen Jurusan Pendidikan Sndratasik

warihsndratasik@yahoo.com

## **Abstrak**

Aplikasi Musik Nusantara merupakan suatu bentuk media pembelajaran berbasis android yang dibantu oleh perangkat handphone/tab. Maka dengan adanya media ini, materi dapat digantikan dengan media handphone/tab tersebut sehingga siswa SMP dapat memahami secara jelas materi tersebut. Melalui wawancara langsung dari beberapa murid disekolah SMPN 1 Tembelang selama kegiatan pembelajaran mata pelajaran seni budaya materi mengidentifikasi musik nusantara di kelas, bahwa siswa mengalami kesulitan belajar untuk memahami materi pelajaran seni budaya yang disampaikan oleh guru, karena dalam materi yang dijelaskan membutuhkan suatu media yang dapat mevisualisasikan jenis dan ragam musik nusantara dengan jelas sesuai indikator pembelajaran yang sedang dicapai.

Dari permasalahan tersebut, diperoleh sebuah alternatif untuk mengatasi masalah tersebut yaitu aplikasi musik nusantara sebagai bentuk pengembangan media pembelajaran berbasis android materi mengidentifikasi musik nusantara. Selain menghasilkan produk, dihasilkan juga buku petunjuk pemakai program. Berdasarkan hasil penelitian menggunakan model *Research and Development* (R&D) menurut Sugiyono.

Hasil uji validasi ahli materi I memperoleh kategori sangat baik, ahli materi II memperoleh kategori baik, ahli media I memperoleh kategori sangat baik, ahli media II memperoleh kategori sangat baik, hasil uji perorangan dikategorikan sangat baik dengan presentasi nilai sebanyak 90,83% , hasil uji kelompok kecil dikategorikan sangat baik dengan presentasi nilai sebanyak 91%, hasil uji kelompok besar dikategorikan sangat baik dengan presentasi nilai sebanyak 90,16%. Maka dari hasil pengembangan media Aplikasi android mata pelajaran seni budaya materi mengidentifikasi musik nusantara kelas VIII perlu dikembangkan dan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang dapat menunjang proses belajar mengajar.

***Kata Kunci : Pengembangan, Media, Aplikasi Android, Pembelajaran***

## Abstract

Nusantara Music Application is a form of android-based learning media assisted by mobile devices / tabs. So with this media, the material can be replaced with the media of the mobile / tab so that the junior high school students can clearly understand the material. Through direct interview of several students at the school SMPN 1 tembelang for learning activities subjects art and culture matter identifying music archipelago in the classroom that a student suffered a learning disability to understand the subject matter art and culture that was delivered by teachers and because in any material described need a medium that can be to visualize to types and kinds of music archipelago in accordance with clear indicators of learning that is being accomplished.

From these problems, obtained an alternative to overcome the problem is the application of archipelago music as a form of development of instructional media android-based materials to identify the music of the archipelago. Besides, produces product results also book of directions using the program. Based on research using model research and development (R&D) according to sugiyono.

The Results of material expert I testing was category very well, and material experts II was category good. The result of media experts I was a very good and media experts II was category very good. While individual testing was category very good with presentation 90,83%, and small group testing was category very good with presentation 91%, large group was category very good with presentation value about 90,16%. So the result of developing media android apps subjects art and culture material identifying music archipelago class VIII need developed and used as a medium of instruction learning process can support.

**Keywords:** *development, media, android apps, learning*

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi banyak memberikan perubahan yang positif pada proses pembelajaran, yaitu adanya media pembelajaran yang merupakan hasil dari perkembangan teknologi tersebut. Dalam proses pembelajaran, pesan pembelajaran yang disampaikan kepada peserta didik harus tersampaikan dengan baik. Maka, dengan adanya media pembelajaran, akan membantu menyampaikan pesan pembelajaran kepada peserta didik. Melalui penggunaan media pembelajaran, diharapkan dapat mempertinggi kualitas proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar peserta didik.

Sadiman, dkk (2009: 16) juga mengemukakan fungsi media pendidikan dalam proses belajar mengajar, yaitu: 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas; 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera; 3) Dapat mengatasi sifat pasif pada anak didik; 4) Dapat menimbulkan persepsi yang sama.

Kenyataannya, masih banyak media yang digunakan dalam pembelajaran kurang menarik perhatian siswa. Media tersebut contohnya adalah media gambar. Beberapa media gambar masih banyak dicetak hitam putih atau tidak berwarna, serta kurang memberikan interaksi langsung kepada siswa agar mereka tidak bosan dalam pembelajaran. Kurangnya pembelajaran yang inovatif, serta kurangnya variasi mengajar, termasuk media yang digunakan oleh guru, menjadi penyebab tidak optimalnya proses pembelajaran.

Seni musik sebagai bagian dari mata pelajaran seni budaya sebetulnya sangat disukai oleh siswa. Mereka beranggapan yang akan dipelajari bersifat praktek. Pada kenyataannya mata pelajaran tersebut 40% bersifat praktek dan 60% bersifat teoritis. Sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Sebetulnya pada pelajaran tersebut guru bisa menjelaskan sekaligus mempraktekkan atau memberi contoh apa yang dipelajari. Akan tetapi ada beberapa kendala yang dihadapi oleh sekolah, antara lain tidak adanya alat musik yang mendukung, tidak adanya ruangan khusus untuk belajar musik sehingga terkadang mengganggu kelas disebelahnya apabila materi pelajaran bersifat praktek, faktor guru yang terkadang kurang terampil dalam memainkan alat musik

sehingga tidak bisa memberikan contoh kepada siswa, dan belum adanya media pembelajaran yang mendukung pembelajaran seni musik di sekolah.

Dari hasil observasi di SMPN 1 Tembelang, Jombang dijumpai indikasi masalah berkaitan dengan pelaksanaan pendidikan seni budaya dan keterampilan yaitu kurangnya ketersediaan media untuk mata pelajaran seni budaya dan keterampilan materi mengidentifikasi musik nusantara. Dalam penyampaian materi dikelas, guru menggunakan metode ceramah. Metode ini merupakan metode tradisional yang banyak digunakan oleh guru dan mudah pelaksanaannya dalam menyampaikan materi yang banyak kepada siswa dengan bantuan buku paket sebagai sumber belajar selain guru.

Untuk itu diperlukan alat bantu proses belajar mengajar yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, memfokuskan perhatian siswa, menjadikan siswa aktif dalam proses pembelajaran dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, efisien, dan menarik untuk membantu siswa dalam mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan. android merupakan segala bentuk alat yang digunakan untuk menyalurkan atau mengantar pesan atau informasi dari sumber informasi (pengirim) ke penerima pesan dengan menggunakan perangkat seluler layar sentuh seperti telepon pintar dan tablet.

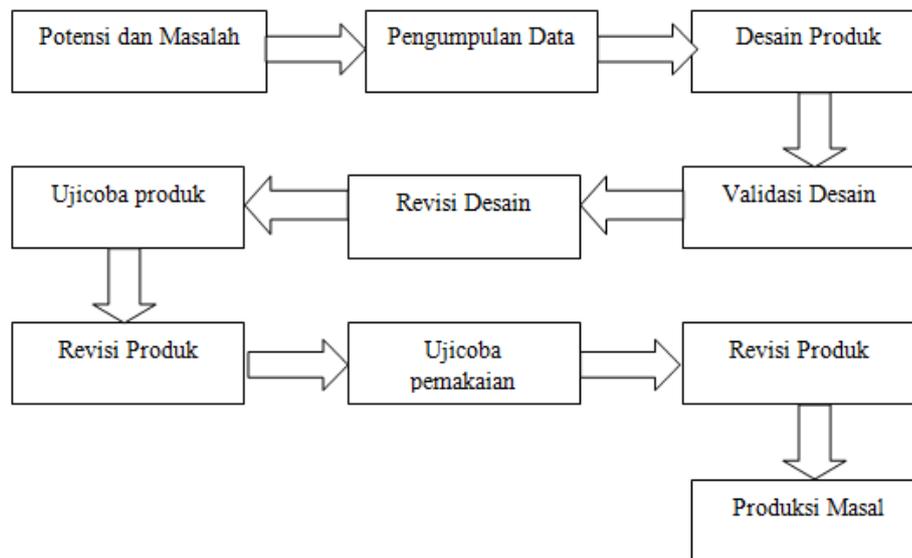
Dengan adanya program aplikasi android ini diupayakan untuk dapat memotivasi belajar siswa secara efektif dan efisien. Program aplikasi android ini merupakan sebuah sistem yang menyediakan pengajaran atau pembelajaran secara individual serta sebagai media interaktif dan komunikatif yang dapat memberikan pembelajaran yang bervariasi.

## **METODE PENGEMBANGAN**

### **Model Pengembangan**

Menurut Sugiyono (2009:298) langkah-langkah penelitian dan pengembangan ada sepuluh langkah sebagai yaitu: (1) potensi dan masalah (2) pengumpulan data (3) desain produk (4) validasi desain (5) revisi desain (6) uji coba produk (7) revisi produk (8) uji coba pemakaian (9) revisi produk (10)

produksi masal. Adapun langkah - langkah penelitiannya seperti ditunjukkan pada gambar berikut :



**Bagan 1. Model pengembangan  
*Research and Development (R&D)* menurut Sugiyono, 2009 .**

### **Metode Pengumpulan Data**

a. Data kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari data validasi ahli materi dan ahli media kemudian dianalisis secara deskriptif dengan menelaah hasil penelitian para ahli media terhadap media aplikasi yang telah dibuat. Hasil telah tersebut digunakan sebagai masukan untuk merevisi dan menyempurnakan media aplikasi android yang akan digunakan.

b. Data kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh angket yang diberikan kepada 31 siswa berkaitan dengan pembelajaran menggunakan media aplikasi android hingga berakhirnya proses pembelajaran.

c. Metode angket

Arikunto (2006:151), angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang diketahui.

## 2. Teknik Analisis Data

### Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif diperoleh dari hasil angket penilaian melalui ahli materi, ahli media, dan siswa, uji coba kelompok kecil dan kelompok besar serta wawancara kepada ahli materi dan ahli media.

Deskriptif persentase ini diolah dengan cara frekuensi dibagi dengan jumlah responden dikali 100 persen, seperti dikemukakan Sudjana (2013: 129) adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Hasil presentase

F: frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N: Jumlah responden/banyaknya individu

Setelah data dihitung dengan rumus tersebut, kemudian dianalisis dengan membagi frekuensi jawaban tiap alternatif yang dipilih responden dengan 100% dan tahap selanjutnya dikonsultasikan dengan kriteria penilaian. Pedoman yang digunakan dalam menentukan kriteria penilaian adalah:

**Tabel 1. Kriteria Penilaian menurut Suharsimi Arikunto**

<b>Rentangan Presentase</b>	<b>Kriteria</b>	<b>Keterangan</b>
75% - 100%	Sangat Baik	Siap digunakan dalam PBM (tanpa revisi)
50% - 75%	Baik	Siap digunakan dalam PBM (tanpa revisi)
25% - 50%	Kurang	Belum layak digunakan (revisi)
<25%	Sangat Kurang	Belum layak digunakan (revisi)

## **HASIL PENGEMBANGAN**

### **Potensi Masalah**

Tahapan awal pengembangan media Aplikasi Android ini dilakukan dengan cara observasi langsung ke SMPN 1 Tembelang Jombang. Berdasarkan observasi yang dilakukan dikelas VIII, terdapat kondisi riil pembelajaran yang dapat diidentifikasi yaitu :

- a. Belum tersedianya media pembelajaran selain buku paket siswa untuk mata pelajaran Seni Budaya materi lagu nusantara.
- b. Metode pembelajaran yang digunakan yaitu penjelasan lisan dari guru kepada siswa.
- c. Siswa mengalami kesulitan belajar untuk memahami materi pelajaran Seni Budaya yang disampaikan oleh guru.
- d. Siswa kelas VIII senang belajar secara mandiri serta sangat aktif dalam aktifitas belajar.

Dengan demikian diperlukan media yang lebih dapat menunjang pada proses pembelajaran yaitu media Aplikasi Android pada mata pelajaran Seni Budaya materi mengidentifikasi lagu nusantara kelas VIII SMPN 1 Tembelang Jombang.

### **Pengumpulan Data**

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan selanjutnya perlu dikumpulkan berbagai data yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Data yang diperoleh yaitu dengan cara wawancara.

Untuk mengumpulkan data awal meliputi karakteristik siswa, media dan metode pembelajaran yang dipakai, kesulitan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu wawancara juga ditujukan kepada ahli materi maupun ahli media untuk mendapatkan kevalidtan materi yang dipakai dalam media serta memperoleh penyempurnaan dan kelayakan produk media yang akan dipakai dalam proses pembelajaran.

### **Desain Produk**

- a. Merumuskan Butir Materi

Pada langkah ini dirumuskan butir-butir materi yang kemudian dirumuskan bersama ahli materi. Langkah ini dilakukan untuk mengetahui bahan apa saja yang harus dipelajari atau pengalaman belajar apa yang harus dilakukan siswa agar tujuan dapat tercapai. Butir materi harus ditentukan dan dipilih untuk menunjang tercapainya tujuan. Materi yang disajikan harus dapat menarik peserta didik khususnya siswa kelas VIII, dengan cara tersebut akan dapat memperoleh bahan pembelajaran yang lengkap untuk mencapai tujuan yang akan dicapai.

b. Desain Produk Media

Setelah materi terkumpul, tahap selanjutnya yaitu membuat suatu rancangan aplikasi musik nusantara berbasis android. Desain aplikasi musik nusantara berbasis android sebagai berikut:



**Gambar 1. Tampilan Utama program**

Pada frame ini terdapat kolom judul materi untuk siswa SMP Kelas VIII yang ditampilkan di sebelah kiri atas dengan bentuk papan kayu yang telah disesuaikan dengan materi yang sudah dipilih.



**Gambar 2. Frame menu utama**

Pada frame ini siswa SMP Kelas VIII sebagai pengguna akan mengetahui fungsi dan kegunaan tombol menu yang telah disediakan dalam Media Aplikasi Musik Nusantara sesuai nama dan keterangan yang dijelaskan pada setiap tombol. (1) Tombol “Tujuan” yang berisi tentang tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik/siswa dalam mata pelajaran seni budaya dan keterampilan yang telah disesuaikan dengan kurikulum. (2) Tombol “Materi” yang berisi tentang penjelasan materi musik nusantara meliputi :

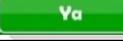
1. Pengertian musik nusantara
2. Fungsi musik nusantara:
  - a. Sebagai media pendidikan
  - b. Sebagai media hiburan
  - c. Sebagai media apresiasi
3. Ragam music nusantara:
  - a. Musik daerah
  - b. Musik perjuangan
  - c. Musik anak
  - d. Musik populer
  - e. Musik seriosa
  - f. Musik keroncong
  - g. Musik dangdut

(3) Tombol “Latihan” berisi tentang latihan-latihan soal *multiple choice* sebanyak 10 soal, dan pada akhir soal akan keluar nilai yang diperoleh siswa dalam menjawab benar soal evaluasi tersebut. (4). Tombol “Profil” berisi tentang biodata diri pengembang Media aplikasi android. (5) Tombol “Keluar” berfungsi untuk mengakhiri program media pembelajaran.

Untuk lebih jelas fungsi dari tombol-tombol program diatas maka dibuat tabel penjelasannya sebagai berikut:

## FUNGSI TOMBOL-TOMBOL

**Tabel 2. Fungsi tombol**

No	Tombol	Fungsi Tombol
1.		Untuk melanjutkan kehalaman selanjutnya
2.		Untuk kembali ke halaman sebelumnya
3.		Berisi tentang pilihan menu yang disajikan di halaman utama
4.		Ikon yang berisi tentang petunjuk pembelajaran media aplikasi android
5.		Berisi tentang tujuan pembelajaran yang harus dicapai
6.		Berisi tentang materi pembelajaran
7.		Berisi tentang latihan-latihan soal pembelajaran.
8.		Berisi tentang biodata diri pengembang media pembelajaran
9.		Untuk mengakhiri program pembelajaran
10.		Untuk memulai latihan soal
11.		Untuk melanjutkan ke soal berikutnya
12.		Untuk menyetujui perintah yang diberikan
13.		Untuk menolak perintah yang diberikan

### c. Merumuskan Alat Ukur Keberhasilan

Alat ini digunakan untuk mengetahui kelayakan produk dengan data kualitatif yang diperoleh dari hasil tanggapan dan masukan dari ahli materi dan ahli media, selain itu hasil observasi yang digunakan untuk mengetahui pemanfaatan media Aplikasi Android. Angket yang sudah diisi oleh ahli materi dan ahli media akan dianalisis melalui data kuantitatif sebagai berikut:

1. Terdiri dari 20 butir pertanyaan pada angket ahli materi dan ahli media.
2. Angket bersifat tertutup, yang sudah tersedia jawaban sehingga responden tinggal memilih.
3. Angket berbentuk *rating scale* yang menunjukkan tingkatan-tingkatan jawaban.
  - Jawaban Sangat Setuju (SS)

- Jawaban Setuju (S)
- Jawaban Tidak Setuju (TS)
- Jawaban Sangat Tidak Setuju (STS)

### Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai rancangan produk. Yang bertujuan untuk mengetahui kekurangan dalam produk. Validasi ditujukan kepada 2 orang ahli materi dan 2 orang ahli media dengan cara wawancara. Berikut penjelasan validasi dari ahli materi dan ahli media :

#### a. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli dimulai dengan memberikan aplikasi android ini kepada ahli materi. Pada pengembangan ini yang menjadi ahli materi adalah Dosen Sendratasik Universitas Negeri Surabaya dan Guru Seni budaya SMPN 1 Tembelang Jombang.

#### 1.) Ahli Materi 1

Nama : Agus Suwahyono, S.Sn., M.Pd.

Lembaga : Universitas Negeri Surabaya

Jabatan : Dosen Sendratasik

Dari hasil review yang dilakukan oleh ahli materi 1 menunjukkan prosentase nilai sebanyak 88,75%. Menurut Arikunto (2006) persentase tersebut dalam kategori **sangat baik**.

#### 2.) Ahli Materi 2

Nama : Heru Bambang Lukito, S.Pd.

Lembaga : SMPN 1 Tembelang Jombang

Jabatan : Guru Mapel Seni Budaya

Dari hasil review yang dilakukan oleh ahli materi 2 menunjukkan prosentase nilai sebanyak 80%. Menurut Arikunto (2006) persentase tersebut dalam kategori **sangat baik**.

b. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan dengan 2 ahli media. Pada pengembangan ini yang menjadi ahli media adalah staf UPT P4 Unesa dan guru bidang studi TIK SMPN 1 Tembelang Jombang.

1.) Ahli Media 1 :

Nama : Febry Irsiyanto Wahyu Utomo,  
M.Pd.

Lembaga : Universitas Negeri Surabaya

Jabatan : Staf UPT P4 Unesa

Dari hasil review yang dilakukan oleh ahli media 1 menunjukkan prosentase nilai sebanyak 86,25%. Menurut Arikunto (2006) persentase tersebut dalam kategori **sangat baik**.

2.) Ahli Media 2 :

Nama : Agus Heri Subianto, S.Pd., M.Pd

Lembaga : SMPN 1 Tembelang Jombang

Jabatan : Guru Bidang studi TIK

Dari hasil review yang dilakukan oleh ahli media 2 menunjukkan prosentase nilai sebanyak 81,25%. Menurut Arikunto (2006) persentase tersebut dalam kategori **sangat baik**

**Revisi Desain**

Berdasarkan sajian data kuantitatif pada validasi desain baik ahli materi (I, II) dan ahli media (I, II) menunjukkan bahwa sama sekali tidak ada yang menjawab tidak setuju maupun sangat tidak setuju sehingga dapat disimpulkan bahwa media aplikasi musik nusantara berbasis android layak digunakan dan tanpa adanya revisi dari pengembang.

## Uji Coba Produk

### a. Uji coba perorangan

Uji coba perseorangan dilakukan untuk mengetahui kelayakan media dalam pembelajaran. Subjek penelitian pada uji perseorangan yaitu siswa SMPN 1 Tembelang Jombang yang berjumlah 3 siswa.

Dari hasil evaluasi yang dilakukan pada uji coba perorangan dapat disimpulkan bahwa dari semua aspek evaluasi perseorangan mendapat nilai yang diperoleh 90.83% yang berarti sangat baik.

### b. Uji coba kelompok kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan untuk mengetahui kelayakan media dalam pembelajaran. Subjek penelitian pada uji kelompok kecil yaitu siswa SMPN 1 Tembelang Jombang yang berjumlah 10 siswa.

Dari hasil evaluasi yang dilakukan pada uji coba kelompok kecil dapat disimpulkan bahwa dari semua aspek evaluasi kelompok kecil mendapat nilai yang diperoleh 91% yang berarti sangat baik.

### c. Uji coba kelompok besar

Uji coba kelompok besar dilakukan untuk mengetahui kelayakan media dalam pembelajaran. Subjek penelitian pada uji kelompok besar yaitu siswa SMPN 1 Tembelang Jombang yang berjumlah 31 siswa.

Dari hasil evaluasi yang dilakukan pada uji coba kelompok besar dapat disimpulkan bahwa dari semua aspek evaluasi kelompok besar mendapat nilai yang diperoleh 90.16% yang berarti sangat baik.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan uraian rumusan masalah dan pembahasan yang dilakukan oleh pengembang sesuai dengan prosedur model pengembangan *Research & Development (R&D)* Sugiyono. Dari hasil perhitungan keseluruhan data penelitian hasil uji coba ahli materi dan ahli media menyatakan kondisi media sudah sangat baik, hal ini juga dibuktikan dengan hasil uji coba angket perorangan

dikategorikan sangat baik dengan presentase nilai sebanyak 90.83%, hasil uji coba angket kelompok kecil dikategorikan sangat baik dengan presentase nilai sebanyak 91%, dan hasil uji coba angket kelompok besar dikategorikan sangat baik dengan presentase nilai sebanyak 90.16%.

Sehingga diperoleh kesimpulan bahwa media aplikasi Musik Nusantara pada mata pelajaran Seni budaya materi Mengidentifikasi musik nusantara untuk siswa kelas VIII dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang dapat menunjang proses belajar mengajar.

### **Saran**

Produk yang telah dikembangkan dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran seni budaya materi mengidentifikasi musik nusantara. Pengembangan produk ini hanya menghasilkan media Aplikasi Musik Nusantara berbasis android model tutorial tentang mengidentifikasi musik nusantara untuk siswa kelas VIII, apabila digunakan untuk siswa lain maka harus diidentifikasi kembali terutama pada analisis kebutuhan, kondisi lingkungan sekolah, karakteristik siswa, waktu belajar dan dana yang diperlukan.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Anderson, Ronald H. 1994. *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk pembelajaran*. Miarso, Yusuf hadi, penerjemah, Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi, 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Jakarta: PT. Rieneka Cipta
- Arini & Haryanto. 2010. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*, Jakarta : Prestasi Pustaka
- Arsyad, Azhar, 2007. *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar, 2011. *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, Arief S. dkk. 2009. *Media Pendidikan: Pengertian, pengembangan dan Pemanfaatan*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana, 2013. *Media Pengajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono, 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta.

<http://id.wikipedia.org/wiki/Android>,

<https://id.wikipedia.org/wiki/seni>

<https://id.wikipedia.org/wiki/Budaya>

<http://sisvo.yolasite.com/musik-nuausantara.php>

<http://elib.unikom.ac.id.pdf>

<http://www.pusatvideotutorial.com/penggunaan-adobe-flash-html>,



**UNESA**

**Universitas Negeri Surabaya**