

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SENI MUSIK BERBASIS ANDROID PADA MUATAN PELAJARAN SBdP SISWA KELAS V

Nany Khadijah<sup>1</sup>, Hikmawati Usman<sup>2</sup>, & Rahmawati Patta<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup>Universitas Negeri Makassar, Indonesia  
<sup>1</sup>E-mail: [nanykhadijah17@gmail.com](mailto:nanykhadijah17@gmail.com)

Artikel Info	Abstrak
<p>Received: 20 April 2022                      Revised: 9 Mei 2022                      Accepted: 23 Mei 2022                      Published: 30 Mei 2022</p>	<p>Permasalahan dalam penelitian ini adalah kurangnya media pembelajaran, sehingga media yang digunakan hanya berupa teks yang terdapat dalam buku tematik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana menghasilkan produk yang layak untuk diterapkan pada muatan pelajaran SBdP di SD, tepatnya di kelas V SD Negeri 22 Soreang, Kabupaten Majene. Penelitian ini mengembangkan produk media pembelajaran seni musik berbasis android. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian research and development (R&amp;D) dengan model penelitian Alessi dan Trollip yang dilakukan dengan melalui tiga tahapan yaitu, tahap perencanaan, tahap desain, dan tahap pengembangan. Instrumen pada penelitian ini menggunakan angket yang ditujukan kepada validator ahli materi dan ahli media untuk menilai kevalidan produk, dan angket yang ditujukan kepada wali kelas dan siswa kelas V SD Negeri 22 Soreang, Kabupaten Majene untuk menilai kelayakan produk. Hasil penelitian berdasarkan uji alpha yang dilakukan oleh validator ahli materi dan ahli media dalam kategori sangat valid. Kemudian berdasarkan uji beta oleh responden yaitu wali kelas dan siswa kelas V SD Negeri 22 Soreang Kabupaten Majene termasuk dalam kategori sangat layak. Berdasarkan hasil yang didapatkan melalui validasi dan uji coba produk oleh responden dapat disimpulkan bahwa produk ini layak untuk digunakan di kelas V SD.</p> <p><b>Kata Kunci:</b> Media Pembelajaran Berbasis Android, Seni Musik, Siswa Kelas V.</p>

### PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu dan teknologi saat ini membuat pemerintah mulai memprioritaskan peningkatan mutu pendidikan di Indonesia. Berbagai usaha dilakukan pemerintah untuk memperbaiki kualitas pendidikan di Indonesia menjadi lebih baik lagi. Mulai dari pembelajaran inovatif melalui pengembangan kurikulum, kualitas guru atau pengajar ditingkatkan, hingga peningkatan sarana dan prasarana terutama di sekolah dasar.

Salah satu wadah dalam pengenalan berbagai pengetahuan dimulai dari pendidikan di sekolah dasar. Tahap paling awal yang dilalui di sekolah formal ialah sekolah dasar, dimana siswa mulai memasukkan konsep dan pengetahuannya ke dalam memorinya baik itu dalam jangka pendek maupun jangka panjang. Hal inilah yang membuat pada masa sekolah dasar disebut masa golden age. Salah satu pengenalan pengetahuan yang wajib pada jenjang sekolah dasar yaitu Pendidikan Seni Budaya dan Prakarya.

Seni Budaya dan Prakarya merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat membentuk siswa yang kreatif. Pendidikan seni budaya dapat memberikan pengalaman yang estetis melalui kegiatan berkreasi dan berekspresi. Pendidikan seni tidak untuk mendidik siswa menjadi seorang seniman melainkan membina siswa menjadi anak yang kreatif. Dalam muatan pelajaran seni budaya terdapat empat bidang yang dapat dikembangkan yaitu seni tari, seni drama, seni rupa, dan seni musik. Salah satu bidang yang memiliki tingkat urgensi yang tinggi adalah seni musik. Musik sudah menjadi bagian dari kehidupan setiap individu. Maka dari itu pendidikan seni musik harus diperkenalkan kepada siswa sejak dini.

Pada kenyataannya pentingnya seni musik di sekolah masih sering diabaikan. Hal ini dikarenakan masih banyak yang tidak memahami esensi dan pentingnya pendidikan seni musik di sekolah dasar. Beberapa sekolah menganggap pendidikan musik hanyalah sebatas penyaluran hobi yang dapat disalurkan melalui kegiatan ekstrakurikuler. Di Indonesia musik hanya dianggap sebagai hiburan atau alat kesenangan. Nyatanya di negara lain pendidikan musik disetarakan dengan rumpun pendidikan lainnya. Kurangnya sarana dan prasarana juga menjadi salah satu hambatan dalam pengembangan pendidikan seni musik di Indonesia.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada bulan Maret 2022 di SD Negeri 22 Soreang Kabupaten Majene, diperoleh siswa kelas V yang masih kurang memahami materi seni musik. Di sekolah tersebut juga tidak terdapat media tentang seni musik secara jelas terutama media pembelajaran yang membahas tentang alat musik tradisional. Hanya ada beberapa materi yang terdapat dalam buku tematik. Sehingga guru hanya menjelaskan secara singkat tentang seni musik melalui metode ceramah. Sehingga diperlukan sebuah media yang dapat digunakan dalam menunjang pendidikan seni di sekolah dasar.

Media yang digunakan di SD Negeri 22 Soreang hanya berupa teks yang terdapat dalam buku tematik hal ini membuat siswa hanya menerka-nerka bagaimana bunyi alat musik tradisional tanpa mengetahui bentuk dan bunyinya. Selain itu siswa membutuhkan variasi belajar secara mandiri dan kapanpun, serta guru juga membutuhkan variasi dalam mengajar agar siswa dapat berperan aktif pada proses pembelajaran.

Suatu alat yang digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan pesan disebut media pembelajaran. Menurut Hasan dkk. (2021) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa, bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna. Seiring dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran juga mengalami peningkatan. Media pembelajaran tidak lagi harus berupa media konvensional namun dapat juga berupa media pembelajaran digital. Hendri dan Anugrah (2019)

mengatakan untuk menstimulasi siswa dalam belajar maka diperlukan suatu media yang membantu dan sepadan dengan watak siswa tersebut. Serta dapat membuat siswa terbiasa dengan media yang berbasis IT. Media digital saat ini merupakan salah satu jenis media yang banyak dikembangkan. Penggunaan teknologi dalam pemanfaatan media pembelajaran interaktif akan membantu mengenalkan materi seni musik kepada siswa dengan baik.

Kemajuan teknologi saat ini menjadi sebuah ketertarikan bagi generasi muda saat ini. Salah satunya yaitu telepon pintar (*smartphone*). Smartphone berbasis android menjadi salah satu alat komunikasi yang hampir dimiliki semua orang. Hal ini dikarenakan android lebih mudah dimengerti dan dipelajari di berbagai kalangan usia.

Media yang dikembangkan pada penelitian ini berupa media pembelajaran seni musik berbasis android. Media pembelajaran seni musik ini dapat diakses dimana dan kapan saja. Adapun materi yang akan disediakan dalam media pembelajaran tersebut ialah alat-alat musik tradisional endemik Indonesia. Menurut Isnarto et al (2017) media pembelajaran memiliki beberapa fungsi yaitu: Memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat meningkatkan proses dan hasil belajar.

Media pembelajaran dikembangkan melalui aplikasi articulate storyline 3. Menurut Sapitri (2020) Articulate storyline merupakan salah satu multimedia authoring tools yang bisa digunakan dalam menciptakan perangkat pembelajaran yang saling berinteraksi dengan isi yang dibentuk dari gabungan teks, gambar, grafik, suara, animasi, dan video. Media pembelajaran menggunakan software ini tidak kalah menarik dengan media interaktif lainnya. Publikasi dari articulate storyline berupa web dan html5 yang dapat diubah kedalam aplikasi berbasis android. Kehadiran media pembelajaran dapat memberikan aspek emosional dan intelektual dalam bentuk stimulus dalam pembelajaran (Lestari, 2020)

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan maka peneliti tertarik mengembangkan suatu media pembelajaran berupa Media pembelajaran Seni Musik Berbasis Android pada Muatan Pelajaran SBdP di SD Negeri 22 Soreang Kabupaten Majene, dengan memanfaatkan teknologi dalam penggunaannya. Penelitian pengembangan ini difokuskan pada muatan pelajaran SBdP yang terdapat di kelas V tema 9 Benda-benda di sekitarku subtema 1 pembelajaran ke-2 materi alat musik tradisional endemik

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini ialah penelitian dan pengembangan atau lebih tepatnya Research and Development (R & D) berupa produk pembelajaran yang berbasis android. Adapun model pengembangan yang digunakan ialah model Alessi & Trollip. Model

pengembangan ini sesuai dengan tahapan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Model ini terdiri dari tahapan yang relatif sederhana namun memiliki sub komponen yang dijelaskan secara detail.

Waktu penelitian ini dilakukan kurang lebih selama 3 bulan, dimulai dari bulan Maret hingga Mei 2022. Tempat pelaksanaan penelitian ini adalah di SD Negeri 22 Soreang. Penelitian yang digunakan adalah penelitian R & D yang berada pada tahap awal atau reaction sehingga tidak dilakukannya penarikan sampel, namun yang digunakan adalah subjek penelitian. Adapun subjek penelitian terbagi atas dua, yaitu subjek pada uji alpha yang merupakan ahli dan subjek pada uji beta yang merupakan pengguna dari produk yang dikembangkan. Subjek penelitian pada uji alpha terdiri atas satu orang ahli media dan satu orang ahli materi. Subjek penelitian pada uji beta adalah satu orang wali kelas dan 15 orang siswa kelas V di SD Negeri 22 Soreang Kabupaten Majene.

Variabel pada penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis android. Media pembelajaran berbasis android adalah produk yang dikembangkan oleh peneliti, yang dikemas dalam bentuk aplikasi (.apk) yang digunakan pada muatan pelajaran SBdP materi jenis-jenis alat musik tradisional endemik Indonesia.

Prosedur penelitian pada pengembangan aplikasi terdiri atas beberapa tahapan. Tahap-tahap penelitian disesuaikan dengan model pengembangan yang diambil. Model pengembangan yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran adalah model pengembangan Alessi & Trollip. Langkah-langkah pengembangan Alessi & Trollip terdiri atas 3 tahapan yaitu perencanaan (*planning*), desain (*design*), dan pengembangan (*development*). Teknik pengumpulan data merupakan teknik yang digunakan oleh peneliti untuk menilai kelayakan media yang dikembangkan. Adapun teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan tiga cara yaitu melalui observasi, angket, dan dokumentasi.

Instrumen penelitian ini bertujuan untuk mengukur kelayakan media pembelajaran seni musik yang dikembangkan. Adapun instrumen yang digunakan untuk mendapatkan data kelayakan tersebut yaitu, 1. Instrumen penelitian materi oleh validator/ahli materi, 2. Instrumen penilaian media oleh validator/ahli media, dan 3. Instrumen (angket) untuk responden (siswa dan guru).

Analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis deskriptif. Data yang diperoleh dalam penelitian ini mendeskripsikan hasil pengembangan aplikasi, validasi dari ahli media, ahli materi/isi, guru dan siswa sebagai responden. Untuk mengontrol dan memudahkan dalam menjawab, penelitian ini menggunakan skala likert dengan 4 skala. Skala likert merupakan suatu skala yang digunakan untuk mengukur sikap dan pendapat.

Terdapat dua data yang diperoleh dari hasil analisis data yaitu, data hasil validasi media pembelajaran seni musik dan data kelayakan media pembelajaran. Data hasil tersebut disajikan

melalui lembar angket berbentuk tabel. Kemudian mencari rata-rata nilai, dikatakan layak apabila rata-rata dari setiap aspek penilaian minimal mendapatkan kriteria baik melalui persamaan berikut:

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

Keterangan:

P = Nilai Akhir

f = Perolehan Skor

N = Skor maksimal

Setelah memperoleh nilai akhir, selanjutnya data tersebut akan dikategorikan tingkat kelayakannya menggunakan *rating scale*.

Adapun kategori kelayakan media pembelajaran berbasis android dapat dilihat pada tabel 3.4 berikut:

**Tabel 3 1 Kriteria kelayakan media pembelajaran**

Kategori	Persentase
Sangat layak	76% - 100 %
Layak	51% -75%
Kurang layak	26% - 50%
Tidak layak	0% - 25%

Sumber: Arikunto (2018, h.35)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil pengolahan data dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran seni musik berbasis android pada muatan pelajaran SBdP siswa kelas V maka hasil penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut.

### Gambaran Pengembangan Media Pembelajaran

#### Tahap perencanaan

Ruang lingkup materi yang dikembangkan pada penelitian ini ialah materi alat-alat musik tradisional endemik Indonesia. Hal ini didasarkan pada observasi awal yang telah dilakukan sebelumnya. Materi ini dapat digunakan oleh semua tingkatan, namun lebih difokuskan pada SD kelas V. Materi ini terdapat pada tema 9 Benda-benda di sekitarku. Identifikasi karakter siswa diperoleh berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 22 Soreang Kabupaten Majene kepada wali kelas dan siswa kelas V, diperoleh bahwa siswa merasa kurang memahami materi ajar apabila hanya menggunakan tulisan tanpa adanya benda kongkrit terutama pada materi seni musik. Kurangnya

sarana dan prasarana membuat siswa kurang termotivasi untuk lebih mempelajari materi seni musik. Selain itu, kurangnya media pembelajaran sehingga media yang digunakan hanya berupa buku cetak yang menampilkan gambar alat musik sehingga siswa kurang memahami cara memainkan serta bagaimana bunyi alat musik tradisional Indonesia tersebut.

Berdasarkan tingkat perkembangan kognitif Piaget, rentang usia 10 sampai 11 tahun berada pada tingkat operasi konkret (concrete operational stages). Fase operasional kongkrit. Fase ini berada pada rentang usia 7-11 tahun. Pada fase ini siswa sudah dapat menggunakan logika. Tahapan ini siswa belajar untuk dapat memahami sesuatu secara logis menggunakan bantuan benda kongkret. Pada fase ini siswa sekolah dasar berada. Siswa pada umur 10 hingga 11 tahun sudah mampu belajar secara mandiri maupun berkelompok. Menurut Herliani (2021) teori behavioristik adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat adanya interaksi antara stimulus (rangsangan) dan respon (tanggapan).

Siswa pada umumnya menyukai suatu media yang berbentuk animasi yang dilengkapi dengan suara. Selain itu, siswa tentunya lebih menyukai media yang memiliki warna terang serta animasi yang lucu. Siswa kelas V umumnya sudah dapat menggunakan smartphone meskipun sebagian besar masih menggunakan smartphone milik orang tua mereka.

Materi yang disajikan pada media yang dikembangkan tidak hanya berupa teks materi saja tetapi disajikan juga komponen pendukung berupa gambar, video, dan suara. Salah satu warisan budaya Indonesia yang telah mendunia dan beberapa telah tercatat di UNESCO adalah alat musik tradisional khas Indonesia. Alat musik tradisional khas Indonesia merujuk alat musik yang turun temurun hidup dan berkembang di daerah tertentu. Hadirnya alat musik tradisional sekaligus menjadi bukti tingginya khazanah pemikiran dan kebudayaan Indonesia.

Secara umum dalam masyarakat adat, ada tiga fungsi alat musik tradisional. Pertama, alat musik tradisional berfungsi sebagai sarana upacara adat yang dilakukan turun temurun. Kedua, sebagai pengisi latar musik pada pertunjukan seni atau sendratari khas setempat. Terakhir, alat musik tradisional menjadi sarana komunikasi, ekspresi, dan kreasi dari kebudayaan masyarakat setempat. Melihat pentingnya pengenalan alat musik tradisional endemik, sehingga peneliti ingin memperkenalkan alat musik endemik tradisional Indonesia pada siswa.

### **Tahap perancangan**

Sebelum mengembangkan sebuah aplikasi, terlebih dahulu harus merancang bagaimana bentuk *flowchart* pada aplikasi yang akan dibuat. *Flowchart* merupakan navigasi atau alur yang digunakan dalam pembuatan produk agar lebih terarah. Alur tersebut dimulai dari awal program hingga program diakhiri. *Storyboard* merupakan suatu sketsa yang disusun berurutan sesuai dengan produk yang dikembangkan. *Storyboard* merupakan rancangan awal yang ditampilkan dalam produk berdasarkan *flowchart* yang telah dibuat sebelumnya untuk dijadikan acuan perancangan.

## Tahap pengembangan

Teks yang terdapat pada aplikasi media pembelajaran seni musik berbasis android ini menggunakan 6 jenis font. Pada sampul terdiri atas font Amazing Grotesk Ultra, Wedges, dan Hit and Run. Pada bagian keseluruhan selain sampul menggunakan Open Sans, Fredoka One, dan Bubblegum Sans. Ukuran huruf yang digunakan pada aplikasi adalah *font* 14 hingga 66. Warna teks yang digunakan adalah warna kuning, coklat, hitam, dan putih.

Gambar terdapat pada aplikasi media pembelajaran seni musik berbasis android terdiri atas *background*, gambar menunjang materi, animasi serta gambar animasi. Adapun dalam pembuatan desain *background* dibuat menggunakan aplikasi *canva* serta disesuaikan dengan karakteristik tradisional Indonesia. Tampilan materi diletakkan ditengah layer agar lebih menarik perhatian serta *background* aplikasi dibuat sedikit transparan. Tampilan *background*nya dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1 Desain *background* aplikasi

Aplikasi media pembelajaran seni musik berbasis android dibuat dengan bentuk visual yang menarik akan tetapi mengutamakan pengaturan tata letak yang baik. Penggunaan font pada aplikasi cenderung besar, hal ini dilakukan agar lebih mudah dibaca dan meningkatkan daya tarik pengguna untuk membacanya. Kemudian font yang digunakan juga disesuaikan dengan karakteristik anak SD. Selain itu, bahasa yang digunakan dalam aplikasi ialah bahasa non formal agar pengguna lebih mudah menyerap materi yang terdapat pada aplikasi.

Suara pada aplikasi terdiri atas *backsound* dan suara-suara alat musik yang diambil dari video yang ada di YouTube. Lagu yang digunakan pada *backsound* aplikasi diambil pada link <https://bit.ly/3OIMS4k>. Seluruh lagu pada aplikasi diunduh menggunakan aplikasi Snaptube dan diunduh dalam format mp3. Video pada aplikasi terdiri atas 5 video alat musik yang diunduh menggunakan aplikasi Snaptube. Untuk mengurangi ukuran file video, peneliti mengurangi durasi video dengan menggunakan aplikasi Kinemaster.

Aplikasi media pembelajaran seni musik berbasis android dibuat dengan bentuk visual yang menarik akan tetapi mengutamakan pengaturan tata letak yang baik. Peletakan tombol home/menu diletakkan dipojok atas karena siswa cenderung lebih memperhatikan bagian pojok atas pada sebuah aplikasi. Aplikasi media pembelajaran seni musik berbasis android dibuat dengan keseimbangan antar komponen-komponenya.

Seimbang pada aplikasi bukan berarti sama rata, akan tetapi seimbang dalam hal ini harus mengutamakan hal-hal tertentu, misalkan desain dari tombol dan gambar harus dibedakan dengan jelas oleh pengguna. Oleh sebab itu untuk memberikan pembeda maka tombol pada aplikasi diberi efek glow dan shade agar terlihat timbul dan bersinar. Latar tidak boleh menonjol daripada komponen lainnya. Sehingga latar dibuat lebih transparan. Aplikasi media pembelajaran seni musik berbasis android menggunakan warna yang cerah sehingga pengguna juga tertarik untuk menggunakan media tersebut. Warna orange lebih dominan pada aplikasi ini karena warna orange merupakan warna yang menarik untuk anak SD.

Penggunaan font pada aplikasi cenderung besar, hal ini dilakukan agar lebih mudah dibaca dan meningkatkan daya tarik pengguna untuk membacanya. Kemudian font yang digunakan juga disesuaikan dengan karakteristik anak SD. Selain itu, bahasa yang digunakan dalam aplikasi ialah bahasa non formal agar pengguna lebih mudah menyerap materi yang terdapat pada aplikasi.

Media pembelajaran yang dibuat di *articulate storyline* selanjutnya di publish dalam format HTML5. Agar media pembelajaran dapat diunduh dan digunakan di *smartphone*, maka media tersebut harus diekspor menggunakan aplikasi Website 2 APK Builder.

### **Tingkat Kevalidan Media Pembelajaran**

#### 1) Analisis Uji Validasi Ahli Media

Penilaian difokuskan pada aspek media. dimana penilaian ini menggunakan angket dengan skala 4 dengan ketentuan 1 apabila media tidak baik digunakan, 2 apabila media kurang baik digunakan, 3 apabila media baik digunakan, dan 4 apabila media sangat baik digunakan. Hasil penilaian pada aspek media dapat dilihat pada tabel 2 data hasil penilaian ahli media setelah melakukan 2 kali perbaikan.

**Tabel 2 Persentase setiap aspek validasi ahli media**

Aspek	Skor yang diperoleh $f$	Skor maksimal $N$	Persentase $(\frac{f}{N} \times 100\%)$	Keterangan
Kesesuaian materi	45	48	93,75 %	Sangat Valid
Tampilan	90	108	91,83 %	Sangat Valid
Kemudahan penggunaan	28	36	77,77 %	Sangat Valid
<b>Jumlah</b>	<b>163</b>	<b>192</b>	<b>84,89 %</b>	<b>Sangat Valid</b>

Hasil kevalidan media didapatkan 84,89% dimana nilai ini diperoleh setelah melakukan tiga kali validasi. Nilai yang diperoleh berada pada kategori sangat valid dalam tabel kriteria kevalidan instrumen. Berdasarkan data tersebut media yang dikembangkan telah valid untuk digunakan. Komentar yang diberikan ahli media pada validasi 1 dan 2 yaitu melakukan perbaikan pada navigasi, menambahkan sumber, mengubah background yang disesuaikan dengan Indonesia, menambahkan navigasi bar, serta menambahkan tombol home disetiap halaman.

## 2) Analisis Uji Validasi Ahli Materi

Penilaian ini difokuskan pada aspek materi, dimana penilaian ini menggunakan angket dengan skala 4 dengan ketentuan 1 apabila materi tidak valid digunakan, 2 apabila materi kurang valid digunakan, 3 apabila materi valid digunakan, dan 4 apabila materi sangat valid digunakan. Hasil penilaian pada aspek materi dapat dilihat pada tabel 1 data hasil penilaian ahli materi.

**Tabel 3 Persentase setiap aspek validasi ahli materi**

Aspek	Skor yang diperoleh $f$	Skor maksimal $N$	Persentase $(\frac{f}{N} \times 100\%)$	Keterangan
Kompetensi	11	12	91,6 %	Sangat Valid
Pendahuluan	11	12	91,6 %	Sangat Valid
Isi materi	20	20	100 %	Sangat Valid
Kualitas bahasa	7	8	87,5 %	Sangat Valid
Ilustrasi	11	12	91,6 %	Sangat Valid
Evaluasi	18	20	90 %	Sangat Valid
<b>Jumlah</b>	<b>78</b>	<b>84</b>	<b>92,85 %</b>	<b>Sangat Valid</b>

Hasil kevalidan materi didapatkan 92,85 % dimana berada pada kategori sangat valid dalam tabel kriteria kevalidan instrumen. Berdasarkan data tersebut materi dalam produk yang dikembangkan telah valid untuk digunakan. Komentar yang diberikan oleh ahli materi yaitu untuk beberapa materi ada yang menggunakan bahasa Inggris sebaiknya diganti menjadi bahasa Indonesia tidak perlu ada bahasa Inggris serta memperhatikan penulisan

## Tingkat Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran

### 1) Hasil penilaian respon siswa

Berikut ini merupakan hasil penilaian uji coba kelayakan dari siswa. Hasil uji coba kelayakan dapat dilihat pada tabel 4.

**Tabel 4 Persentase setiap aspek respon siswa**

Aspek	Skor yang diperoleh <i>f</i>	Skor maksimal <i>N</i>	Persentase $(\frac{f}{N} \times 100\%)$	Keterangan
Penggunaan	430	480	89,58 %	Sangat Layak
Isi materi	228	240	95 %	Sangat Layak
Evaluasi	172	180	95,55 %	Sangat Layak
Tampilan	455	480	94,79 %	Sangat Layak
<b>Jumlah</b>	<b>1.285</b>	<b>1.380</b>	<b>93,11 %</b>	<b>Sangat Layak</b>

Hasil di atas menunjukkan bahwa kepraktisan media pembelajaran yaitu 93,11% yang berada pada kategori sangat layak. Sehingga berdasarkan data tersebut aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan.

2) Hasil penilaian respon guru

Berikut ini merupakan hasil penilaian kelayakan media pembelajaran seni musik. Hasil penilaian kelayakan media pembelajaran seni musik dapat dilihat pada tabel 5.

**Tabel 1 Persentase setiap aspek respon guru**

Aspek	Skor yang diperoleh <i>f</i>	Skor maksimal <i>N</i>	Persentase $(\frac{f}{N} \times 100\%)$	Keterangan
Penggunaan	15	16	93,75 %	Sangat Layak
Isi materi	8	8	100 %	Sangat Layak
Evaluasi	14	16	87,5 %	Sangat Layak
Tampilan	16	16	100 %	Sangat Layak
<b>Jumlah</b>	<b>54</b>	<b>56</b>	<b>96,42 %</b>	<b>Sangat Layak</b>

Hasil di atas menunjukkan bahwa kepraktisan media pembelajaran seni musik yaitu 96,42% yang berada pada kategori sangat layak. Sehingga berdasarkan data tersebut aplikasi media pembelajaran seni musik yang dikembangkan dapat digunakan. Data di atas menunjukkan bahwa yang kurang dari produk ini ialah soal evaluasi yang masih kurang dipahami serta beberapa tombol memerlukan waktu untuk bereaksi.

**Pembahasan**

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran seni musik berbasis android yang berfokus pada materi alat musik tradisional endemik Indonesia. Tujuan dari penelitian ini ialah menghasilkan suatu produk dan mengetahui kelayakan produk media pembelajaran seni musik berbasis android pada muatan pelajaran SBdP siswa kelas V. Metode yang digunakan pada

penelitian ini ialah penelitian dan pengembangan sedangkan model yang digunakan adalah model pengembangan Alessi & Trollip.

Produk tersebut dibuat menggunakan aplikasi articulate storyline. Menurut Setyaningsih et al. (2020) articulate storyline merupakan sebuah program yang dapat mendukung para perancang pembelajaran modern berbasis digital mulai dari kalangan pemula hingga profesional. Produk ini berbentuk aplikasi yang dapat dijalankan pada smartphone android dengan format (.apk). Produk merupakan aplikasi offline, sehingga dalam penggunaannya tidak memerlukan koneksi internet. Produk memiliki ukuran 15 MB. Produk tersebut dapat dijalankan dengan spesifikasi sistem operasi android 8.0 Oreo ke atas.

Model pengembangan Alessi dan Trollip terdiri atas 3 tahapan. Tahap pertama adalah tahap perencanaan. Pada model pengembangan Alessi dan Trollip terdapat 10 langkah yang harus dilalui, akan tetapi pada pengembangan ini hanya melalui 3 langkah saja. Pada tahap perencanaan peneliti terlebih dahulu menentukan ruang lingkup kajian yaitu alat musik tradisional Indonesia dengan mengidentifikasi KI, kemudian peneliti melakukan identifikasi karakteristik siswa serta mengumpulkan bahan dan sumber materi. Hal tersebut dirasa sudah cukup untuk membuat sebuah perencanaan

Tahap kedua adalah tahap perancangan (*Design*). Pada model pengembangan Alessi dan Trollip terdapat 7 langkah yang harus dilalui, akan tetapi pada pengembangan ini hanya melalui 3 langkah saja. Hal tersebut dirasa sudah cukup untuk membuat serancang sebuah media pembelajaran. Adapun tahapan perancangan anatar lain: mengembangkan ide awal, membuat flowchart yang merupakan navigasi yang digunakan dalam pembuatan produk agar lebih terarah, terdiri dari halaman pembuka, halaman utama, petunjuk, materi, quis, info, dan keluar. Selanjutnya yang terakhir pada tahap desain ialah membuat storyboard.

Tahap selanjutnya ialah tahap pengembangan, Pada model pengembangan Alessi dan Trollip terdapat 11 langkah yang harus dilalui, akan tetapi pada pengembangan ini hanya melalui 5 langkah saja. Hal tersebut dilakukan karena membuat produk, melakukan uji alpha, melakukan revisi awal produk, melakukan uji beta, dan melakukan revisi final sudah cukup untuk mengembangkan sebuah produk.

Setelah produk jadi peneliti melakukan uji alpha hasil validasi oleh ahli media terhadap produk media pembelajaran seni musik diperoleh skor secara keseluruhan sebanyak 78 dengan skor maksimal 84, maka persentase sebesar 92,85% termasuk ke dalam kriteria sangat valid. Produk dikategorikan valid karena sesuai dengan aspek-aspek media pembelajaran menurut Surjono (2017) bahwa dalam memilih media yang baik dapat melihat dari beberapa aspek seperti aspek isi, aspek instruksional, dan aspek tampilan.

Sedangkan hasil validasi oleh ahli materi terhadap produk media pembelajaran seni musik diperoleh skor secara keseluruhan 163 dengan skor maksimal 192, maka persentasenya sebesar 84,89% termasuk ke dalam kriteria sangat valid. Produk dikategorikan valid karena sesuai dengan prinsip-prinsip media pembelajaran menurut Kristanto (2016) yaitu media yang akan digunakan harus sesuai dengan materi pelajaran.

Produk media pembelajaran juga telah dinyatakan layak oleh siswa maupun guru setelah dilakukan uji betha. Hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian oleh siswa kelas V SD Negeri 22 Soreang Kabupaten Majene terhadap produk media pembelajaran seni musik, diperoleh skor secara keseluruhan sebanyak 1.285 dengan skor maksimal 1.380, maka persentasenya sebesar 93,11% termasuk ke dalam kriteria sangat layak. Sedangkan hasil penilaian oleh wali kelas V SD Negeri 22 Soreang Kabupaten Majene terhadap produk media pembelajaran seni musik diperoleh skor secara keseluruhan sebanyak 54 dengan skor maksimal 56, maka persentasenya sebesar 96,42% termasuk ke dalam kriteria sangat layak. Lalu dilakukan revisi akhir. Produk dikatakan layak karena aspek pembelajaran dan isi media pembelajaran didasarkan pada teori belajar behaviorisme, konstruktivisme, dan kognitivisme oleh Damayanti dan Magdalena (2021). Di mana teori belajar behaviorisme menekankan adanya perubahan tingkah laku. Teori konstruktivisme menekankan proses menggali pengetahuan serta upaya dalam mengkonstruksi pengalaman. Teori kognitivisme menekankan proses berpikir di mana siswa memiliki gaya belajar yang berbeda-beda.

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini memungkinkan siswa belajar mandiri sehingga lebih mengefisienkan waktu pembelajaran. produk ini dikemas dalam bentuk aplikasi yang kemudian diinstal di *smartphone* siswa yang dapat dijalankan secara offline tanpa perlu menggunakan jaringan. Adapun desain pada produk ini menarik bagi siswa karena menggunakan warna cerah dan lembut, selain itu dilengkapi dengan gambar, icon, video, dan animasi. Selain itu siswa juga dapat meninjau tingkat ketercapaian belajarnya dengan mengerjakan evaluasi yang telah disediakan oleh produk.

Media pembelajaran seni musik berbasis android ini masih memiliki beberapa kelemahan atau keterbatasan yaitu aplikasi ini belum dapat di install pada system operasi iOS yang digunakan pada produk iPhone. Hal ini diketahui pada saat melakukan uji coba produk. Kemudian beberapa tombol masih memerlukan waktu lama untuk bereaksi pada beberapa *smartphone* yang memiliki penyimpanan hampir penuh. Pada saat ingin keluar dari aplikasi pengguna harus menekan tombol kembali yang terdapat di *smartphone*. Hal ini karenakan fungsi keluar pada saat aplikasi diekspor tidak bisa digunakan.

## **SIMPULAN**

Cara menghasilkan produk media pembelajaran seni musik dilakukan dengan 3 tahapan yaitu tahap perencanaan, tahap desain, dan tahap pengembangan. Pada tahap perencanaan dilakukan dengan

menentukan ruang lingkup kajian, mengidentifikasi karakter siswa, dan mengumpulkan bahan dan sumber materi. Kemudian pada tahap desain dilakukan dengan deskripsi program awal, membuat *flowchart*, dan membuat *storyboard*. Dan pada tahap terakhir dilakukan dengan membuat aplikasi, melakukan uji alpha, melakukan revisi awal, melakukan uji beta, dan terakhir melakukan revisi akhir produk.

Produk media pembelajaran telah dinyatakan valid oleh tim ahli media dan tim ahli materi. Hal ini dapat dilihat dari hasil validasi oleh ahli media terhadap produk media pembelajaran seni musik ke dalam kriteria sangat valid. Sedangkan hasil validasi oleh ahli materi terhadap produk media pembelajaran seni musik masuk ke dalam kriteria sangat valid. Produk media pembelajaran juga telah dinyatakan layak oleh siswa maupun guru. Hal ini dapat dilihat dari hasil penilaian oleh siswa kelas V SD Negeri 22 Soreang Kabupaten Majene terhadap produk media pembelajaran seni musik masuk ke dalam kriteria sangat layak. Sedangkan hasil penilaian oleh wali kelas V SD Negeri 22 Soreang Kabupaten Majene terhadap produk media pembelajaran seni musik masuk ke dalam kriteria sangat layak.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2018. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek (Edisi Revisi III)*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Damayanti, D., & Magdalena, i(2021). *Jago Mendesain Pembelajaran*. Tangerang. Guapedia.
- Hasan , Muhammad, Milawati, & Darodjat. (2021). *Media Pembelajaran*. In *Laboratorium Penelitian dan Pengembangan Farmaka Tropis Samarinda*. Tahta Media Grup.
- Hendri, N., & Anugrah, S. (2019). *Development Ofweb-Basedmaterials Usingmoodle Applications In E-Learning System*.
- Herliani, & Dididmus, T. B. (2021). *Teori belajar dan pembelajaran*. Klaten. Penerbit Lakeisha.
- Isnarto, Abdurrahman, & Sugianto. (2017). *Pengembangan Laboratorium Media Pembelajaran Berbasis Kebutuhan Sekolah*. *Jurnal Profesi Keguruan*.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Penerbit Bintang Surabaya.
- Surjono, Dwi. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Yogyakarta: UNY Press.
- Setyaningsih, S., Rusijono, R., & Wahyudi, A. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate storyline Terhadap Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kerajaan Hindu Budha Di Indonesia*. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*