

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LAGU NASIONAL DAN LAGU NUSANTARA BERBASIS ANDROID**

### ***DEVELOPING A INDONESIAN FOLKLORE SONGS AND NATIONAL ANTHEMS LEARNING MEDIA BASED ON ANDROID.***

Oleh: Alfian Ramdhani Maesar, Universitas Negeri Yogyakarta.

maesarfr@gmail.com

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk 1) menghasilkan produk berupa aplikasi media pembelajaran lagu nasional dan lagu nusantara berbasis android; 2) mengetahui kelayakan aplikasi yang dikembangkan sebagai media pembelajaran lagu nasional dan lagu nusantara. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan dengan mengikuti model pengembangan Alessi & Trollip yaitu tahap Planning, Design, dan Development. Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket yang terdiri atas angket untuk ahli media, ahli materi, dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) media pembelajaran yang dikembangkan dan dihasilkan berbentuk aplikasi berbasis android sebagai media pembelajaran lagu nasional dan lagu nusantara; 2) persentase kelayakan oleh ahli media sebesar 84,72%, ahli materi sebesar 78,57%, siswa tahap 1 sebesar 99,07%, dan siswa tahap 2 sebesar 96,58%. Hasil pengujian secara keseluruhan menunjukkan bahwa aplikasi berbasis android sebagai media pembelajaran lagu nasional dan lagu nusantara layak digunakan.

Kata kunci : media pembelajaran, aplikasi, android, lagu nasional, dan lagu nusantara.

#### **Abstract**

*The objectives of this research are: 1) producing teaching product application of folklore song and national anthems based on android, 2) knowing the appropriateness of the developed application as the folklore song and national anthems learning media. This research belongs to research and development program which follows the Alessi and Trollip developing model, those are planning, design and development. The instrument used in this research is questionnaire covered questionnaire for media expert, materials expert, and students. The result of the research showed that 1) the developed learning media result is an android application as the folklore song and national anthems learning media 2) the appropriateness percentage by the media expert showed 84,72%, material expert showed 78,57%, the first group of students showed 99,07%, and the second group of students showed 96,58%. The final result the expert judgment showed that the application based on android as the folklore and national anthems learning media is appropriate to use.*

*Keywords: learning media, application, android, folklore songs, and national anthems.*

## **PENDAHULUAN**

Saat ini perkembangan teknologi di Indonesia sangatlah pesat ditandai dengan banyaknya diluncurkan alat-alat teknologi yang sangat membantu manusia dalam kegiatan sehari-hari. Salah satu perkembangan teknologi dapat dilihat pada penggunaan handphone pintar atau *smartphone* yang penggunaannya tidak dibatasi oleh usia. Tidak dapat dipungkiri bahwa penggunaan *smartphone* telah menjadi kebutuhan karena fungsinya yang sangat penting serta harga yang saat ini relatif murah. Penggunaan *smartphone* yang tidak memandang usia ini

menjadi daya tarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran pada *smartphone*.

Media berasal dari kata medium yang berarti perantara. Beberapa definisi tentang media antara lain adalah menurut Gerlach dan Ely yang dikutip Arsyad (2002: 3) menyatakan bahwa “Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.”. Menurut Gagne (Sadiman, 2003: 6) media adalah berbagai komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya

untuk berpikir. Sedangkan menurut Brigs (Sadiman, 2003: 6) media pembelajaran adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta dapat merangsang siswa untuk belajar. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat, bahan, atau teknik yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran efektif.

Menurut Marisa, dkk. (2014: 3.7-5.8) Media terbagi menjadi beberapa bagian yang juga memiliki fungsi yang berbeda-beda. Pembagian media tersebut yaitu: Media Display dan Realia, Media Audio, Media Video, Media Lingkungan Alam Sekitar, Media Komputer, dan Media Teknolofi Informasi. Berdasarkan pembagian media pembelajaran tersebut penelitian pengembangan ini akan menghasilkan media pembelajaran yang merupakan Media Teknologi Informasi.

Materi lagu nasional dan lagu nusantara sangat dibutuhkan mengingat materi tersebut termasuk dalam kurikulum pembelajaran seni budaya setingkat SMP. Namun materi yang diajarkan di sekolah lebih sering dibawakan secara teori yaitu sebatas menuliskan notasi lagu sehingga peserta didik tidak mampu ketika diminta menyanyikan lagu nasional maupun lagu nusantara tersebut, disamping itu kurang sumber valid yang digunakan guru Seni Budaya dalam mengajarkan lagu nasional dan lagu nusantara. Maka dari itu dibutuhkan media pembelajaran yang berisikan materi valid mengenai lagu nasional dan lagu nusantara.

Berdasarkan permasalahan di atas dan kurangnya kesadaran dalam mengoptimalkan *smartphone* sebagai media pembelajaran maka muncul sebuah gagasan untuk membuat media pembelajaran yang berisikan materi lagu, sinopsis, partitur, dan midi dari lagu nasional dan lagu nusantara, diharapkan produk media pembelajaran ini menambah perbendaharaan media pembelajaran seni musik di Indonesia khususnya materi lagu nasional dan lagu nusantara serta mampu memberikan pengetahuan

tentang lagu nasional dan lagu nusantara kepada siswa SMP atau sederajat sesuai dengan silabus Seni Budaya.

Pengembangan aplikasi lagu nasional dan lagu nusantara ini diharapkan menjadi solusi untuk dapat menambah perbendaharaan media pembelajaran seni musik di Indonesia khususnya materi lagu nasional dan lagu nusantara yang sesuai dengan silabus sekolah menengah pertama, sehingga mampu menambahkan pengetahuan tentang lagu nasional dan lagu nusantara Indonesia kepada masyarakat luas baik dari sejarah dibuatnya atau sinopsis lagu tersebut maupun pengetahuan tentang notasi dan cara menyanyikan lagu-lagu nasional dan lagu nusantara Indonesia. Selain itu diharapkan dengan adanya aplikasi yang bertemakan edukasi ini mampu membuat peserta didik setingkat SMP sadar akan perkembangan teknologi penting selama digunakan sebagaimana mestinya, dan mengurangi penggunaan *smartphone android* yang tidak sewajarnya.

Penelitian ini bukanlah satu-satunya penelitian yang membahas tentang pengembangan media pembelajaran. Ada beberapa penelitian yang relevan yang telah dilakukan sebelumnya, salah satunya yaitu *Pengembangan Multimedia Interaktif Musik Tradisional Nusantara Berbasis Adobe Flash*. Peneliti pengembangan produk tersebut adalah mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Musik FBS UNY yang bernama Aditya Nugroho. Penelitian tersebut relevan dengan penelitian pengembangan media pembelajaran lagu nasional dan lagu nusantara berbasis android, yaitu merupakan penelitian pengembangan media pembelajaran yang berhubungan dengan musik Nusantara.

## METODE PENELITIAN

### Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*research and development* atau R&D) dengan menggunakan model pengembangan yang dikembangkan oleh Alessi dan Trollip (2000: 410). Dalam model pengembangan yang dikembangkan oleh Alessi dan Trollip terdapat 3 langkah utama yaitu

*planning* (perencanaan), *design* (perancangan) dan *development* (pengembangan).

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Waktu Penelitian ini dimulai Oktober 2015 sampai Desember 2016. Adapun proses pengambilan data dilakukan pada bulan Oktober dan November. Untuk pengambilan data oleh ahli media dan ahli materi dilakukan pada tanggal 19 Oktober 2016. Proses pengambilan data pada bulan November 2016, tempat penelitian di MTsN Model Makassar.

### **Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII MTsN Model Makassar yang berjumlah 40 peserta didik. *Beta testing* dilakukan kepada 3 peserta didik yang merupakan siswa yang dianggap *potential*, *average* dan *slow learner*. Untuk uji coba lapangan skala besar dilakukan pada 37 peserta didik kelas VIII MTsN Model Makassar.

### **Prosedur Penelitian**

Berdasarkan model pengembangan Alessi dan Trollip, maka prosedur pengembangan dalam penelitian ini terbagi menjadi beberapa tahapan. Tahap pertama adalah *planning* yang meliputi beberapa langkah, yaitu: menetapkan konten yang dikembangkan, yaitu menetapkan materi yang akan dimasukkan ke dalam aplikasi yang dikembangkan, dalam hal ini adalah Lagu Nasional dan Lagu Nusantara; mengidentifikasi karakteristik siswa, yaitu mengidentifikasi karakteristik siswa yang akan dijadikan subjek uji coba; menentukan cakupan, yaitu guru dan peserta didik sebagai pengguna media pembelajaran; membuat perencanaan gaya produk, yaitu membuat logo, gaya, ukuran tulisan, warna dan tata letak pada aplikasi; menentukan dan mengumpulkan sumber, sumber yang valid dalam pengembangan lagu nasional dan lagu nusantara menggunakan buku Karl-Edmund Prier Nusantara Bernyanyi seri 1 sampai 9 dan buku Indonesia yang Kucinta. Tahap kedua yaitu *design*, tahap ini terdiri dari beberapa langkah, yaitu: mengembangkan ide awal, yaitu menambahkan sinopsis, partitur dan midi dari

setiap lagu nasional dan lagu nusantara; menyiapkan prototype yang dibuat sesuai prosedur; membuat *flowchart* dan *storyboard* dibuat sesuai prosedur pengembangan Alessi dan Trollip. Tahap ketiga yaitu *development*, tahap ini terdiri dari beberapa langkah, yaitu: menggabungkan semua materi, yaitu menyatukan materi sinopsis, partitur dan midi ke dalam sebuah aplikasi media pembelajaran; melakukan *alpha test*, yaitu uji coba aplikasi kepada ahli materi dan ahli media. Dalam hal ini ahli materi adalah Dra. Heni Kusumawati, M.Pd. dosen Pendidikan Seni Musik UNY dan ahli media adalah Drs. Suwarta Zebua, M.Pd. dosen Pendidikan Seni Musik UNY; Melakukan revisi awal, yaitu melakukan revisi sesuai saran yang diterima dari ahli materi dan ahli media; melakukan *beta test*, yaitu mengujicobakan aplikasi kepada tiga siswa yang dipilih guru mata pelajaran Seni Budaya sebagai *potential*, *average*, dan *slow learner*; melakukan revisi akhir, yaitu melakukan revisi sesuai saran yang diterima dari proses *beta test*; Validasi program, yaitu mengujicobakan aplikasi kepada kelas besar, dalam hal ini uji coba aplikasi dilakukan pada 37 siswa kelas VIII MTsN Model Makassar.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket dan wawancara. Angket disusun menjadi tiga jenis angket yaitu, (1) angket untuk ahli materi, (2) angket untuk ahli media, dan (3) angket untuk responden, yaitu siswa kelas VIII MTsN Model Makassar. Angket jenis pertama digunakan untuk memperoleh data mengenai kualitas materi yang terdapat pada aplikasi yang dikembangkan. Angket kedua untuk memperoleh data mengenai kualitas media yang dikembangkan. Angket ketiga digunakan untuk memperoleh data tentang kualitas aplikasi lagu nasional dan lagu nusantara secara keseluruhan. Sementara itu, wawancara dilakukan untuk mengumpulkan serta melengkapi informasi yang didapat dari pakar teknologi, pakar musik dan guru mata pelajaran Seni Budaya untuk melengkapi data dalam pengembangan media

pembelajaran lagu nasional dan lagu nusantara berbasis android.

Penggunaan angket menggunakan skala *Likert* 1-4. Jawaban dari masing-masing skala yang digunakan pada siswa yaitu : Sangat Setuju di poin 4; Setuju di poin 3; Kurang Setuju di poin 2; Tidak Setuju di poin 1. Sedangkan skala yang digunakan pada angket ahli media dan ahli materi yaitu : Sangat Sesuai di poin 4; Sesuai di poin 3; Tidak Sesuai di poin 2; dan Sangat Tidak Sesuai di poin 1.

### Teknik Analisis Data

Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah analisis data kuantitatif. Data kuantitatif merupakan data yang menyangkut tentang kualitas aplikasi yang dikembangkan dilihat dari segi kevalidan, keefektifan dan 38 kepraktisan. Data-data tersebut diperoleh dari hasil penilaian *alpha* dan *beta test* serta hasil angket respon siswa terhadap aplikasi yang dikembangkan. Dalam penelitian ini data yang diperoleh dari angket dianalisis dengan cara menjumlahkan dan mengelompokkan data yang berwujud angka. Selain itu pengukuran diolah dengan cara

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

dijumlah, kemudian dibandingkan dengan jumlah yang diharapkan dan diperoleh persentasenya. Rumus persentase yang digunakan oleh Sugiyono (2011 : 147) ini adalah :

Hasil akhir dari persentase menentukan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Kriteria kelayakan media pembelajaran menurut Sa'dun Akbar (2013: 155) adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Kelayakan

No.	Kriteria Kelayakan	Tingkat Kelayakan
1	01,00% - 50,00%	Tidak layak, atau tidak boleh dipergunakan.
2	50,01% - 70,00%	Kurang layak, disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar.
3	70,01% - 85,00%	Cukup layak, atau dapat digunakan namun perlu direvisi kecil.
4	85,01% - 100,00%	Sangat layak, atau dapat digunakan tanpa revisi.

Berdasarkan kriteria kelayakan pada tabel 1, dapat dilihat kriteria kelayakan berdasarkan persentase yang diperoleh. Persentase tersebut kemudian diklasifikasikan berdasarkan empat kriteria. Kriteria Kelayakan tersebut yaitu 01,00%-50,00% mendapatkan kriteria Tidak layak, atau tidak boleh dipergunakan. 50,01%-70,00% mendapatkan kriteria Kurang Layak, disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar. 70,01%-85,00% mendapatkan kriteria Cukup Layak atau dapat digunakan namun perlu direvisi kecil. Sedangkan 85,01%-100,00% mendapatkan kriteria Sangat Layak, atau dapat digunakan tanpa revisi.

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan aplikasi media pembelajaran lagu nasional dan lagu nusantara berbasis android diberi nama "IF&NA" yang merupakan singkatan dari *Indonesian Folklore & National Anthem*. Tujuan dari aplikasi ini adalah memberikan informasi lengkap mengenai lagu nasional dan lagu nusantara. Validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi untuk menentukan kelayakan aplikasi media pembelajaran lagu nasional dan lagu nusantara berbasis android. Sementara itu, uji coba aplikasi dilakukan kepada tiga orang peserta didik yang merupakan *potential*, *average* dan *slowlearner* dalam mata pelajaran Seni Budaya di kelas VIII MTsN Model Makassar. Uji coba skala besar dilakukan kepada 37 peserta didik kelas VIII MTsN Model Makassar. Hasil penghitungan persentase menunjukkan bahwa aplikasi media pembelajaran lagu nasional dan lagu nusantara berbasis android mendapatkan persentase sebesar 78,57% dari hasil validasi ahli materi dan persentase sebesar 84,72% dari hasil validasi ahli media. Setelah mengaplikasikan seluruh masukan dari para ahli kemudian melakukan *beta test*. Tahap *beta test* juga terdapat masukan yang diperlukan untuk pengembangan media pembelajaran. Masukan tersebut adalah perlu fitur *zoom* pada halaman partitur untuk memudahkan *user* dengan layar hp yang kecil. Hasil penghitungan persentase dari tahap *beta test* menunjukkan bahwa media pembelajaran lagu nasional dan lagu nusantara mendapatkan persentase sebesar 99,07%. Setelah

melakukan revisi dari *beta test* kemudian dilakukan uji coba lapangan skala besar. Proses uji coba lapangan dilakukan pada 37 peserta didik kelas VIII MTsN Model Makassar. Hasil penghitungan persentase oleh 37 siswa tersebut sebesar 96.58% menunjukkan bahwa media pembelajaran ini termasuk pada kategori sangat layak, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran lagu nasional dan lagu nusantara 68 sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil penilaian kelayakan dari *alpha test*, *beta test* dan uji coba lapangan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Kelayakan Media Pembelajaran

No.	Penguji	Hasil Persentase	Kategori
1	Ahli Materi	78.57%	Layak
2	Ahli Media	84.72%	Layak
3	3 siswa	99.07%	Sangat Layak
4	37 siswa	96.58%	Sangat Layak

Aplikasi media pembelajaran lagu nasional dan lagu nusantara dirancang sebagai aplikasi pada *handphone* berbasis *android*. Adapun perangkat keras yang digunakan untuk menjalankan aplikasi yang dikembangkan ini adalah *handphone* dengan system operasi *Android* dengan spesifikasi minimal sebagai berikut :

1. *Android* versi 2,1
2. IPS LCD 480 x 800 pixels (WVGA)
3. 512 MB RAM
4. 17 MB ROM

Pentingnya pengembangan dari penelitian ini adalah untuk mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran mengenai lagu nasional dan lagu nusantara. Selain untuk mempermudah guru, penelitian ini juga akan membantu peserta didik untuk mempelajari materi lagu nasional dan lagu nusantara yang berupa sinopsis, partitur dan midi melalui pengembangan media pembelajaran yang berbasis *android*.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

1. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: 1. Produk yang dihasilkan pada penelitian ini berbentuk aplikasi media pembelajaran lagu nasional dan lagu nusantara berbasis *android*. Media pembelajaran ini berisi materi lagu seperti pencipta, sinopsis, partitur dan midi dari masing-masing list lagu nasional dan lagu nusantara sesuai dengan silabus pembelajaran Seni Budaya di tingkat SMP.
2. Berdasarkan penelitian *alpha test*, *beta test* dan uji coba lapangan peneliti mendapat beberapa hasil. Pertama, hasil penelitian *alpha test* menurut ahli materi mendapatkan persentase sebesar 78.57%, ahli media mendapatkan persentase sebesar 84.72% dengan kategori layak, sehingga penelitian dapat dilanjutkan pada penelitian *beta test* dengan sedikit revisi. Kedua, hasil penelitian *beta test* mendapatkan persentase sebesar 99.07% dengan kategori sangat layak, Ketiga, hasil penelitian uji coba lapangan skala besar mendapat persentase sebesar 96.58% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan tingkat kelayakan yang didapatkan, maka media pembelajaran lagu nasional dan lagu nusantara berbasis *android* dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

### Saran

1. Berdasarkan penelitian ini peneliti memberikan beberapa saran berikut untuk penelitian lanjutan: 1. Pengembangan media pembelajaran berbasis *android* perlu dipersiapkan lebih matang mulai dari analisis, penulisan skrip, *storyboard* dan *flowchart* agar pada proses pengembangan media pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.
2. Media pembelajaran perlu dikembangkan kepada seluruh basis *smartphone* dan basis

- personal computer* agar memudahkan keterbatasan sekolah-sekolah yang tidak membolehkan peserta didik membawa *handphone*.
3. Media pembelajaran diunggah ke *playstore* dan *appstore* agar pengguna aplikasi media pembelajaran semakin luas.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Alessi, S.M. And Stanley R.T. 1991. *Computer-Based Instruction; Method And Development*. Prentice Hall, Englewood Cliffs. New Jersey.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Marisa, Benny, Merry Noviyanti, Ario. 2014. *Komputer dan Media Pembelajaran*. Banten: Universitas Terbuka.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

\_\_\_\_\_. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

**PEMBIMBING I** : Dr. Hanna Sri Mudjilah, M.Pd.

**PEMBIMBING II** : Dr. Ayu Niza Machfauzia, M.Pd.

**REVIEWER** : Dra. Panca Putri Rusdewanti, M.Pd.