

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VOKAL BERBASIS ANDROID

## DEVELOPING ANDROID BASED VOCAL LEARNING

Oleh: Ivana Lidya Meilani, Pendidikan Seni Musik FBS UNY  
vanayusuf@gmail.com

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk 1) menghasilkan produk berupa aplikasi media pembelajaran vokal berbasis *android*; 2) mengetahui kelayakan aplikasi media pembelajaran vokal berbasis *android*. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*research and developmen*). Proses pengembangan media pembelajaran ini terdiri atas 3 tahapan 1) *planning* (perencanaan); 2) *design* (desain); 3) *development* (pengembangan). Validasi produk dilakukan oleh ahli media dan materi. Uji coba lapangan dilakukan terhadap mahasiswa semester 4 PIM Vokal Jurusan Pendidikan Seni Musik FBS. Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) media pembelajaran yang dihasilkan berbentuk aplikasi berbasis *android* sebagai media pembelajaran vokal; 2) persentase kelayakan oleh ahli media sebesar 86,76% (sangat layak), ahli materi sebesar 77,5% (layak), beta test sebesar 100%, (sangat layak), uji coba skala besar sebesar 93,3 % (sangat layak). Hasil pengujian secara keseluruhan menunjukkan bahwa aplikasi berbasis *android* sebagai media pembelajaran vokal layak digunakan.

Kata kunci: media pembelajaran, aplikasi, *android*, vokal.

### Abstract

*This research aims to: 1) to develop an android based application of vocal learning media; 2) to know the feasibility of application android based of vocal learning media. The type of this research was research and development (R&D). The development process of the learning media consists of three stages: 1) planning; 2) design; 3) development. The validation of the products was done by experts in the field of multimedia and material. The subject of this research is fourth semester students' of Vocal Practice Major Instrument of Music and Arts Education Department of FBS UNY. The data collection instrument used was a questionnaire. The data analysis technique used was descriptive analysis. The findings of this research are: 1) an android-based application of vocal learning media; 2) the result on the form of percentage from media expert showed 86.76% (very feasible category), from material experts is 77.5% (eligible category), from a beta test showed 100%, (very reasonable category) large-scale trial of 93.3 % (very feasible). The overall test result shows that android-based application of vocal learning media is worth to use.*

*Keywords: learning media, apps, application android, vocals.*

## PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mengalami kemajuan yang sangat pesat, hal ini membuat pola pikir masyarakat semakin dinamis untuk mencari sumber belajar, yang tidak lagi terbatas pada informasi surat kabar, audio-visual, dan elektronik, tetapi juga sumber belajar lainnya seperti jaringan internet. Jaringan internet berdampak sangat berarti bagi dunia pendidikan, karena jaringan internet menjadi sumber informasi, media sebagai sarana penyediaan ide.

Teknologi yang sangat berkembang salah satunya adalah *smartphone* berbasis *android* yang telah menjadi kebutuhan masyarakat sebagai

media komunikasi. *Smartphone* berbasis *android* mampu menghadirkan berbagai macam aplikasi inovatif yang bebas diakses sebagai media hiburan dan media pembelajaran yang praktis dibawa kemanapun.

Sanaky (2009:3) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan Sanaky (2009:3) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Media pembelajaran merupakan unsur

yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran mempengaruhi ketertarikan, minat serta motivasi dalam belajar. Pada Pembelajaran seni musik banyak sekali media yang dapat digunakan, seperti media cetak (buku materi pembelajaran), video, dan berbagai alat musik. Media pembelajaran berupa alat musik diantaranya gitar, piano, dan keyboard.

Pramayuda (2010:34) mengemukakan bahwa vokal dapat diartikan sebagai suara manusia karena suara-suara yang ditimbulkan oleh sesuatu yang bukan manusia tidak bisa dikategorikan sebagai vokal. Salah satu media pendukung dari pembelajaran vokal yaitu musik iringan. Fungsi musik iringan pada pembelajaran vokal akan membuat pembelajaran lebih menarik, lebih membantu mengontrol intonasi saat bernyanyi serta mampu membangun suasana karya lagu yang akan di nyanyikan.

Etude merupakan suatu komposisi yang bertujuan memperoleh atau meningkatkan suatu keterampilan dalam bermusik. Etude Panofka op.85 merupakan salah satu etude pada pembelajaran vokal pada mahasiswa semester empat Praktik Instrumen Mayor Vokal tahun ajaran 2015/2016 di Jurusan Pendidikan Seni Musik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta, namun dalam mempelajari etude Panofka op.85 mahasiswa mengalami beberapa kendala yaitu kesulitan dalam menguasai keterampilan bernyanyi etude panofka op.85, hal ini dikarenakan masing-masing materi yang terdapat pada setiap nomor etude panofka op.85 nomor satu hingga nomor 24 mempunyai tingkat kesulitan yang berbeda-beda dan sangat berkaitan dengan keterampilan pada teknik vokal. Selain itu tidak seluruh mahasiswa semester empat Praktik Instrumen Mayor Vokal tahun ajaran 2015/2016 di Jurusan Pendidikan Seni Musik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta mampu bermain alat musik iringan sehingga mahasiswa kesulitan untuk berlatih etude Panofka op.85 secara mandiri.

Dalam rangka merespon berbagai permasalahan sebagaimana dipaparkan di atas, maka dipandang untuk mengembangkan produk atau media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk media pembelajaran vokal berbasis

*android* bagi Mahasiswa Praktik Instrumen Mayor semester empat tahun ajaran 2015/2016 Program Studi Pendidikan Seni Musik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta. Media pembelajaran ini di desain menjadi sebuah aplikasi yang memiliki musik iringan dan melodi vokal pada etude Panofka op.85 sebagai salah satu materi pembelajaran vokal pada Mahasiswa semester empat Praktik Instrument Mayor Vokal tahun ajaran 2015/2016 Jurusan Pendidikan Seni Musik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta guna mempermudah latihan secara mandiri dan meningkatkan keterampilan bernyanyi pada etude Panofka op.85.

Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan mampu meminimalisir berbagai kendala yang telah dipaparkan, karena media pembelajaran yang berbasis *android* lebih praktis dan mudah diakses dimanapun sehingga pembelajaran vokal secara mandiri berlangsung lebih efektif dan efisien bagi mahasiswa yang bersangkutan.

## METODE PENELITIAN

### Jenis Penelitian

Pengembangan media pembelajaran vokal berbasis *Android* ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini menggunakan model pengembangan yang dikembangkan oleh Alessi dan Trollip (1991: 410). Adapun model pengembangan yang dikembangkan oleh Alessi dan Trollip terdapat 3 langkah utama yaitu *planning* (perencanaan), *design* (perancangan), dan *development* (pengembangan).

### Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Jurusan Pendidikan Seni Musik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta pada tanggal 30 Maret 2017.

### Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah mahasiswa semester empat Praktik Instrumen Mayor Vokal tahun ajaran 2015/2016 Jurusan

Pendidikan Seni Musik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.

### Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah angket dan wawancara. Terdapat tiga jenis angket yang memiliki fungsi berbeda-beda pada penelitian ini yaitu angket untuk ahli materi dan ahli media (*alpha test*), angket untuk Mahasiswa semester empat Praktik Instrumen Mayor Vokal Jurusan Pendidikan Seni Musik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta sebagai responden. Angket pada penelitian ini menggunakan skala *Likert* 1-4. Jawaban dari masing-masing uraian yang berfungsi sebagai skala yaitu: 4= Sangat baik, 3= Baik, 2= Cukup, 1= Tidak baik. Angket tentunya digunakan untuk mengukur sejauh mana kelayakan media yang akan dikembangkan ditinjau dari beberapa aspek. Adapun aspek-aspek tersebut menurut Wahono (2006) diantaranya aspek-aspek yang ditinjau dalam pembuatan instrumen meliputi aspek rekayasa perangkat lunak, aspek desain pembelajaran, dan aspek komunikasi visual.

Butir-butir aspek rekayasa perangkat lunak meliputi efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran; *reliable*; *maintainable*; usability; ketepatan pemilihan jenis aplikasi/*software/tool* untuk pengembangan; pemaketan program media pembelajaran terpadu dan mudah dalam eksekusi; dokumentasi program media pembelajaran yang lengkap meliputi: petunjuk instalasi (jelas, singkat, lengkap), *trouble shooting* (jelas, terstruktur, dan antisipatif), desain program (jelas, menggambar alur kerja program); *reusable*. Kemudian aspek desain pembelajaran terdiri dari kejelasan tujuan pembelajaran (rumusan, realistis); relevansi tujuan pembelajaran dengan sd/kd/kurikulum; cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran; ketepatan penggunaan strategi pembelajaran; interaktivitas; pemberian motivasi belajar; kontekstualitas dan aktualitas; kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar; kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran; kedalaman materi; kemudahan untuk dipahami; sistematis, runut, alur logika jelas; kejelasan

uraian, pembahasan, contoh, simulasi, latihan; konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran; ketepatan dan ketetapan alat evaluasi; pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi.

Aspek yang terakhir adalah aspek komunikasi visual yang terdiri dari komunikatif, sesuai dengan pesan dan dapat diterima/sejalan dengan keinginan sasaran/pengguna; kreatif dalam ide penuangan gagasan; sederhana dan memikat; audio (narasi, *sound effect*, *background*, musik); visual (*layout*, *design*, *typography*, warna); media bergerak (*anime*, *movie*); dan *layoutinteractive* (*ikon* navigasi). Dengan mengacu pada uraian di atas, maka diperoleh kisi-kisi instrumen dengan modifikasi yang merujuk pada penambahan atau pengurangan dari setiap butir aspek yang akan dinilai.

Teknik pengumpulan data selanjutnya adalah wawancara. Narasumber dari wawancara yaitu ahli media dan ahli materi, serta peserta didik sebagai responden atau *user* dari penelitian. Wawancara pada peserta didik dilakukan agar penulis dapat memperoleh informasi tentang apa saja yang dibutuhkan terkait pengembangan aplikasi.

### Teknik Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket yang telah diberikan kepada ahli media, ahli materi (*alpha test*) dan peserta didik (*beta test*). analisis data dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kelayakan dari aplikasi yang dikembangkan, baik ditinjau dari segi kualitas serta keefektifan.

Skala *Likert* yang sudah ditentukan akan menjadi kriteria atau poin yang akan dianalisa untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari produk atau aplikasi yang telah dibuat. Hal ini dilakukan dengan cara menjumlahkan data yang berwujud angka pada angket yang telah di isi oleh responden, kemudian dibagi dengan jumlah yang diharapkan kemudian dikalikan 100%. Rumus yang digunakan oleh sugiyono (2011:99) ini untuk mencari persentase kelayakan adalah *score* hasil pengumpulan dibagi *score* ideal, kemudian dikalikan 100%. Persentase kelayakan media pembelajaran menurut Sa'dun Akbar (2013:155)

yaitu; 01,00%-50,00% termasuk pada kategori tidak layak, atau tidak boleh dipergunakan. 50,01%-70,00% termasuk pada kategori kurang layak, disarankan tidak dipergunakan karena perlu direvisi besar. 70,01%-85,00% termasuk pada kategori cukup layak, atau dapat digunakan namun perlu direvisi. 85,01%-100,00% termasuk pada kategori Sangat layak, atau dapat digunakan tanpa revisi.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Validasi Produk

Proses uji coba produk pada pengembangan media pembelajaran vokal berbasis *android* dilakukan dengan 2 tahap, yaitu *alpha test* dan *beta test*. *alpha test* dilakukan oleh dua ahli atau *expert* yaitu ahli media dan ahli materi, sedangkan *Beta test* dilakukan oleh subjek penelitian yaitu peserta didik. Berikut penjelasan hasil uji coba produk.

Uji coba media pembelajaran dari segi materi pada penelitian ini dilakukan oleh dosen Praktik Instrumen Mayor Vokal jurusan Pendidikan Seni Musik fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta yaitu Bapak Tumbur Silaen, S.Mus. M.Hum, pada hari Senin, 20 Maret 2017. Berdasarkan hasil perhitungan persentase tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran vokal yang telah divalidasi oleh ahli materi mendapatkan persentase sebesar 77,5%. Sesuai dengan kategori yang telah ditetapkan, maka media pembelajaran vokal termasuk pada kategori Cukup layak.

Uji coba media pembelajaran dari segi media dilakukan oleh Bapak Ponco Wali Pranoto, M.Pd yang merupakan dosen jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta dan dilakukan pada hari Senin, tanggal 20 Maret 2017. Berdasarkan hasil perhitungan persentase tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran vokal yang telah divalidasi oleh ahli media mendapatkan persentase sebesar 86,76%. Hal ini sesuai dengan kategori yang telah ditetapkan, maka media pembelajaran vokal termasuk pada kategori sangat layak. Namun berdasarkan saran dari ahli media perlu dilakukan revisi kecil.

Tahap selanjutnya adalah *beta test*. Proses *beta test* dilakukan oleh tiga orang peserta didik yang ditunjuk oleh dosen Praktik Instrumen Mayor Vokal sebagai peserta didik *potential*, *average* dan *slow learner* yaitu Jordy Mesakh, Qoirunisa, dan Ananda Luki. Proses *beta test* dilakukan pada hari Kamis, 30 Maret 2017. Berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan pada tahap *beta test* tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran vokal mendapatkan persentase sebesar 100%. Hal ini Sesuai dengan kategori yang telah ditetapkan, maka media pembelajaran vokal termasuk pada kategori sangat layak untuk digunakan tanpa revisi.

Setelah melakukan *alpha test* dan *beta test* selanjutnya dilakukan uji coba lapangan skala besar dengan peserta didik yang berjumlah 15 anak. proses uji coba ini dilakukan pada hari Sabtu, 31 Maret 2017. Berdasarkan hasil perhitungan persentase tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran vokal yang telah dilakukan oleh responden mendapatkan persentase sebesar 93,3%. Sesuai dengan kategori yang telah ditetapkan, maka media pembelajaran vokal termasuk pada kategori sangat layak untuk digunakan tanpa revisi.

### Kajian Produk Akhir

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran vokal, yaitu *My Vocalises*. Media pembelajaran yang dihasilkan berupa *mobile application* yang dapat digunakan pada *smartphone* berbasis *android* dengan format "apk". Penelitian pengembangan media pembelajaran vokal dilatar belakangi oleh beberapa permasalahan yang dihadapi Mahasiswa semester empat Praktik Instrumen Mayor Vokal tahun ajaran 2015/2016 di Jurusan Pendidikan Seni Musik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta yaitu mempermudah proses pembelajaran atau latihan secara mandiri dan dapat meningkatkan keterampilan bernyanyi peserta didik terhadap materi pembelajaran *etude* Panofka op.85. Mengatasi masalah keterbatasan media pembelajaran vokal pada Mahasiswa semester empat Praktik Instrumen Mayor Vokal tahun ajaran 2015/2016 di Program Studi Pendidikan Seni Musik Universitas Negeri

Yogyakarta. Minimnya kemampuan bermain alat musik pengiring pada materi *etude* dalam pembelajaran vokal yang berperan dalam melaksanakan latihan dalam bernyanyi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan aplikasi media pembelajaran vokal berbasis *android* yang dapat membantu Mahasiswa semester empat Praktik Instrumen Mayor Vokal tahun ajaran 2015/2016 di Jurusan Pendidikan Seni Musik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta dalam proses pembelajaran khususnya pada materi *etude* Panofka op.85 guna meningkatkan keterampilan bernyanyi.

Pengembangan media pada penelitian menggunakan model pengembangan Alessi, S.M. dan Trollip, S.R (2000: 410) yang terdiri dari tiga langkah utama yaitu: (1) *Planning*, (2) *Design* dan (3) *Development*. Tahap pertama yaitu perencanaan (*Planning*) yang terdiri dari; menetapkan konten yang dikembangkan, mengidentifikasi karakteristik peserta didik, menentukan cakupan, membuat perencanaan gaya produk. Konten yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran vokal berbasis *android* dan dikhususkan pada materi *etude* Panofka op.85. Proses mengidentifikasi karakteristik peserta didik dilakukan dengan cara mengamati dan wawancara langsung dengan Mahasiswa semester empat Praktik Instrumen Mayor Vokal tahun ajaran 2015/2016 di Jurusan Pendidikan Seni Musik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta. Hasil pengamatan dan wawancara langsung tersebut adalah mahasiswa membutuhkan media pembelajaran vokal dengan materi *etude* Panofka op.85 sebagai materi pembelajaran yang berguna meningkatkan keterampilan bernyanyi melalui materi latihan terutama musik iringan yang tidak hanya berbentuk alat musik namun bisa dibuat lebih praktis dan efisien, mahasiswa sudah sangat fasih dengan perkembangan teknologi terutama *smartphone* berbasis *android*.

Dalam rangka merespon permasalahan tersebut peneliti mengembangkan aplikasi media pembelajaran yang praktis dan efisien. Kemudian proses menentukan cakupan pengguna aplikasi, dalam penelitian ini pengguna aplikasi adalah

Mahasiswa yang mendapat materi pembelajaran vokal khususnya *etude* Panofka op.85 yaitu Mahasiswa semester empat Praktik Instrumen Mayor Vokal Jurusan Pendidikan Seni Musik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta, kemudian proses perencanaan gaya produk yang dilakukan oleh peneliti, diantaranya menentukan logo, gaya dan ukuran tulisan, warna, serta tata letak aplikasi (*layout*). Langkah terakhir pada tahap *Planning* yaitu mengumpulkan sumber yang akan dimasukkan ke dalam aplikasi yaitu partitur dengan format JPG, MIDI *all instrument*, MIDI vokal, MIDI Piano dengan sumber buku Gabriel Paulet yaitu E.Panofka *Vocalises* (1928).

Tahap selanjutnya yaitu desain (*design*) yang terdiri dari; mengembangkan ide awal, *prototype*, *flowchart*, *storyboard* dan mempersiapkan materi. Pada tahap *design* difokuskan dalam menyiapkan tampilan media yang akan dikembangkan, seperti membuat bagan, gambar, dan tampilan *button* atau tombol dari tampilan setiap *slide* pada aplikasi berikut dengan fungsionalitas dari masing unsur tersebut dan dilengkapi dengan warna, serta jenis tulisan.

Tahap terakhir yaitu pengembangan (*development*) yang terdiri dari; menggabungkan semua materi, pembuatan produk, melakukan *alpha test*, melakukan revisi awal, melakukan *beta test*, revisi akhir dan validasi produk. Pada langkah penggabungan semua materi semua materi yang terdiri dari partitur, midi yang akan dimasukkan ke dalam aplikasi. setelah penggabungan semua materi dan pemograman maka dilakukan *alpha test* kepada ahli media dan ahli materi. *Alpha test* dilakukan agar mendapat saran dan masukkan guna menyempurnakan aplikasi, saran dan masukkan dari ahli materi yaitu penambahan materi uji coba sedangkan saran dan masukkan dari ahli media diantaranya ukuran aplikasi diperkecil (*kompres*) dan menambahkan materi soal untuk menguji kemampuan dari pengguna aplikasi. Hasil penghitungan persentase oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran vokal mendapatkan persentase sebesar 77,5% dari hasil validasi ahli materi dan persentase sebesar 86,76% dari hasil validasi ahli media. Setelah

melakukan *alpha test* maka dilakukan revisi awal, revisi awal yang dapat dipenuhi adalah memperkecil ukuran aplikasi sedangkan saran yang lain belum dapat dilakukan karena keterbatasan penelitian. Setelah itu dilakukan *beta test* yang dilakukan oleh tiga orang mahasiswa sebagai *potential*, *average*, *slow learner* yang ditunjuk oleh Dosen Praktik Instrumen Mayor Vokal. Pada tahap ini persentase kelayakan yang diperoleh terhadap media pembelajaran sebesar 100% yang berarti aplikasi sangat layak digunakan tanpa revisi. Setelah melakukan *beta test* kemudian dilakukan uji coba lapangan skala besar. Proses uji coba lapangan dilakukan pada lima belas Mahasiswa semester empat Praktik Instrumen Mayor Vokal Jurusan Pendidikan Seni Musik Universitas Negeri Yogyakarta dengan memperoleh persentase kelayakan sejumlah 93,3% menunjukkan bahwa media pembelajaran ini termasuk pada kategori sangat layak, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran vokal “*My Vocalises*” layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran ini dapat dijalankan dengan baik dengan memperlihatkan komponen-komponen minimal sebagai berikut; (a) Ukuran layar *Smartphone android* minimal 4 inci. (b) Memiliki *Adobe Air* untuk *plug in* ke aplikasi. (c) Memiliki *space* minimal 128 MB. (d) Memiliki *speaker active*.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut; (1) Produk yang dihasilkan pada penelitian ini berbentuk aplikasi media pembelajaran vokal berbasis *android*. Media pembelajaran ini berisi konten etude Panofka op.85 yang terdiri dari etude nomor satu hingga nomor 24 sebagai materi pembelajaran vokal Mahasiswa semester empat Praktik Instrumen Mayor angkatan 2015/2016 di Jurusan Pendidikan Seni Musik Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta yang berbentuk partitur etude, MIDI vokal, MIDI iringan dan

MIDI *all instrument* (MIDI vokal dan iringan). Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada tahap *alpha test*, *beta test* dan uji coba lapangan diperoleh beberapa hasil. Pertama, hasil penelitian *alpha test* menurut ahli materi memperoleh persentase kelayakan sebesar 77,5% (layak digunakan) dan ahli media memperoleh persentase kelayakan sebesar 86,76% (sangat layak). Dari hasil uji coba tersebut penelitian dapat dilanjutkan ke tahap selanjutnya dengan sedikit revisi. kemudian penelitian dilanjutkan pada tahap *beta test* dengan tiga responden yaitu *potential*, *average*, *slower learner* dan mendapat persentase kelayakan sebesar 100% (sangat layak). Selanjutnya dilakukan penelitian tahap ketiga yaitu uji coba lapangan skala besar yang diikuti oleh lima belas Mahasiswa Mayor Vokal semester empat Jurusan Pendidikan Seni Musik tahun ajaran 2015/2016 Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta dan mendapat persentase sebesar 93,3% (sangat layak). Berdasarkan tingkat kelayakan yang didapatkan, maka media pembelajaran vokal berbasis *android* dinyatakan layak sebagai media pembelajaran.

### Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari media pembelajaran yang dikembangkan masih memiliki beberapa keterbatasan. Keterbatasan yang terdapat dalam pengembangan media pembelajaran antara lain; (1) Media pembelajaran vokal hanya berisi materi pembelajaran etude Panofka op.85 (2) Aplikasi belum dilengkapi dengan soal atau materi uji coba kemampuan pengguna (3) Aplikasi yang dikembangkan belum diunggah ke *Playstore* sehingga belum tersebar luas (4) Aplikasi tidak dikembangkan ke dalam sistem IOS sehingga peserta didik yang menggunakan *smartphone IOS* tidak dapat menggunakan media pembelajaran.

### Saran

Berdasarkan keterbatasan yang terdapat pada produk, maka saran yang bermanfaat untuk pengembang media pembelajaran selanjutnya adalah: (1) Pengembangan media pembelajaran hendaknya diprogram menggunakan aplikasi *Android Studio* agar ukuran aplikasi yang dihasilkan berukuran kecil, (2) Media pembelajaran hendaknya diprogram agar bisa

digunakan pada *smartphone* berbasis IOS, (3) Media pembelajaran diunggah ke *playstore* dan *appstore* agar jangkauan 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.

Pramayudha, Yudha. 2010. *Buku Pintar Olah Vo kal*. Yogyakarta: Buku Biru.

Sa'dun, Akbar. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

Sanaky, Hujairah. 2009. *Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Safiria Insania Press.

Wahono, R.S. 2006. *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*.

<http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>, 11 Februari 2017

Pembimbing : Drs. Herwin Yogo Wicaksono, M.Pd.  
Reviewer : Dra. Maria Goretti Widyastuti, M.Sn.