



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID
MENGENAL ALAT MUSIK TRADISIONAL KALIMANTAN SELATAN****Aulia Aziza Ramadhana¹, Akhmad Syarwani²**^{1,2} Pendidikan Teknologi Informasi, STKIP PGRI BanjarmasinE-mail: ¹azizaramadhana@gmail.com, ²syarwaniakhmad@stkipbjm.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk membuat media belajar berbasis android yang layak digunakan pada mata pelajaran Muatan Lokal modul perlengkapan musik tradisional di kelas IV SD dan mengenali kelayakan media belajar tersebut. Riset ini memakai tata cara riset serta pengembangan (*Research and Development*) dengan mengadaptasi model *Borg and Gall* serta dimodifikasi jadi 5 tahapan yaitu: pendahuluan, perencanaan, pengembangan produk dini, uji coba serta penilaian, dan produk akhir serta penyebaran. Berdasarkan pengujian dari ahli media, ahli materi, dan peserta didik diperoleh hasil sebagai berikut: Rata-rata skor dari ahli media adalah 4,55 dengan kategori “Sangat Baik”, rata-rata skor dari ahli materi adalah 4,54 dengan kategori “Sangat Baik”, rata-rata skor dari 10 siswa pada uji coba pemakaian adalah 4,16 dengan kategori “Sangat Baik”. Berdasarkan rata-rata skor yang sudah disebutkan, maka media pembelajaran muatan lokal berbasis android dinyatakan “Layak” karena memenuhi skor kelayakan minimal.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Alat Musik Tradisional, Android

***DEVELOPMENT OF ANDROID-BASED LEARNING MEDIA GETTING TO
KNOW TRADITIONAL MUSICAL INSTRUMENTS OF SOUTH KALIMANTAN***

Abstract: *This research aims to create Android-based learning media that is suitable for use in Local Content subjects, traditional music equipment modules in class IV elementary school and recognize the suitability of this learning media. This research uses research and development procedures (Research and Development) by adapting the Borg and Gall model and modified into 5 stages, namely: introduction, planning, early product development, testing and assessment and final product and distribution. Based on tests from media experts, material experts and students, the following results were obtained: The average score from media experts was 4.55 in the "Very Good" category, the average score from material experts was 4.54 in the "Very Good" category. Good", the average score of 10 students in the usage trial was 4.16 in the "Very Good" category. Based on the average scores that have been mentioned,*

Android-based local content learning media is declared "Feasible" because it meets the minimum feasibility score.

Keyword: *Learning Media, Traditional Musical Instruments, Android*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pendewasaan siswa agar dapat mengembangkan bakat, potensi dan keterampilan yang dimiliki dalam kehidupan, oleh karena itu sudah seharusnya pendidikan di desain guna memberikan pemahaman serta meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam suatu proses pembelajaran untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa maka seorang guru harus menerapkan model pembelajaran dan media pembelajaran yang efektif dan efisien yang sesuai dengan kemampuan siswa dalam menangkap materi yang disajikan. Menurut Suryani (2018:5) media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam penyaluran pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.

Berdasarkan dari hasil observasi peneliti kegiatan pembelajaran di sekolah masih menggunakan metode ceramah dan tanpa didukung dengan media yang lebih konkret dalam menjelaskan tentang pembelajaran Muatan Lokal pada materi perlengkapan musik tradisional Kalimantan Selatan. Setelah mewawancarai guru kelas IV SD Negeri 1 Sungai Kupang yang mempelajari materi alat musik tradisional Kalimantan Selatan peneliti mengetahui bahwa siswa mendapatkan penjelasan materi dengan media buku sehingga membutuhkan waktu lama dalam pembelajaran sekitar 2 minggu karena kurangnya contoh semacam gambar yang membuat siswa lama untuk memahaminya.

Menurut pendapat guru kelas IV SD Negeri 1 Sungai Kupang yang mempelajari materi alat musik tradisional Kalimantan Selatan diperlukan media selain buku untuk membantu pemahaman dengan ada contoh gambar dan latihan. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran berbasis android solusi yang tepat untuk kegiatan pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran akan lebih menarik dan membuat kegiatan belajar tidak membosankan dengan bahan pengajaran lebih jelas dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Melihat dari permasalahan di atas guru/pendidik perlu menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik, mudah dipahami dan diharapkan bisa membantu dalam proses pembelajaran. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka pentingnya penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis android pada materi mengenal alat musik tradisional Kalimantan Selatan di kelas IV SD Negeri 1 Sungai Kupang.

METODE

Penelitian ini merupakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk membuat produk tertentu dan menguji seberapa efektif produk tersebut. Menurut Sugiyono (2008) penelitian dan pengembangan (R&D) adalah suatu produk atau langkah-langkah untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada yang dapat dipertanggung jawabkan.

Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan dan penelitian dari modifikasi Borg and Gall untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Android mengenal alat musik tradisional Kalimantan Selatan. Wibowo dan Nugroho memodifikasi prosedur pengembangan Borg and Gall tersebut menjadi 5 tahap utama yaitu sebagai berikut : (1) Studi Pendahuluan; (2) Perencanaan; (3) Pengembangan produk awal; (4) Uji coba dan evaluasi; (5) Produk akhir dan penyebaran.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 1 Sungai Kupang, yang terletak di Kabupaten Kotabaru Kalimantan Selatan. Penelitian ini dilaksanakan meliputi tahap persiapan pada bulan Mei. Tahap pelaksanaan penelitian dan pengembangan ini adalah dari tanggal 16 juni 2023 sampai 24 juni 2023. Subjek uji coba dari penelitian ini adalah Validator yang terdiri dari dua orang ahli media dan dua orang ahli materi, satu orang ahli kebenaran soal dan responden yang terdiri dari siswa kelas IV SD Negeri 1 Sungai Kupang yang mempelajari materi alat musik tradisional Kalimantan Selatan.

Dalam penelitian ini, data kualitatif dan kuantitatif dikumpulkan dari kritik dan rekomendasi ahli materi dan ahli media tentang cara memperbaiki produk media pembelajaran. Data kuantitatif diperoleh melalui angket uji coba yang memiliki nilai 5,4,3,2, dan 1, dan kemudian diubah menjadi data kualitatif. sebagaimana berikut :

Tabel 1. Pedoman Penilaian Skor

Kategori	Skor
Sangat Kurang	1
Kurang	2
Cukup	3
Baik	4
Sangat Baik	5

Sumber data diperoleh dari ahli materi, ahli media, dan responden. Instrumen Penelitian adalah data dikumpulkan melalui alat ini. Sebelum uji coba, hasil penilaian digunakan sebagai dasar untuk perbaikan produk. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner, yang terdiri dari tiga jenis pertanyaan yang diberikan kepada responden penelitian. Angket ini ditujukan kepada peserta didik, ahli materi, dan ahli media. Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan mediapembelajaran adalah lembar validasi dan uji coba.

Tabel 2. Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif

Data Kuantitatif	Rentang	Rentang Konversi	Data Kualitatif
5	$X > X_i + 1,50 S_{bi}$	$X > 4,01$	Sangat Baik
4	$X_i + 0,50 S_{bi} < X \leq X_i + 1,50 S_{bi}$	$3,34 < X \leq 4,01$	Baik
3	$X_i - 0,50 S_{bi} < X \leq X_i + 0,50 S_{bi}$	$2,66 < X \leq 3,34$	Cukup
2	$X_i - 1,50 S_{bi} < X \leq X_i - 0,50 S_{bi}$	$1,99 < X \leq 2,66$	Kurang
1	$X \leq X_i - 1,50 S_{bi}$	$X \leq 1,99$	Sangat Kurang

Keterangan: X = Skor aktual; X_i = Rerata ideal; S_{bi} = Simpangan baku ideal.

Dalam penelitian ini, ditetapkan skor rata-rata minimal yang harus didapatkan dari ahli media, ahli materi dan uji coba oleh responden adalah “ $3,34 < X \leq 4,01$ ” yaitu kategori “Baik”. Jika rata-rata minimal tersebut telah didapatkan, maka media pembelajaran yang dikembangkan dianggap layak untuk digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Media Pembelajaran

Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi tentang mengenai alat musik tradisional Kalimantan selatan yang dapat membantu proses pembelajaran pada peserta didik di sekolah dasar. Media ini dibuat dengan *Construct 2* dan dapat diaplikasikan nantinya di android. Berikut adalah pembahasan hasil penelitian yang telah penulis lakukan :

a. Halaman *Opening*

Halaman *opening* pada media belajar ini berisikan tombol *start* untuk memulai, tombol menu profil, dan tombol *sound* musik.



Gambar 1. Halaman *Opening*

b. Halaman Menu Utama

Halaman menu utama berisikan tombol menu materi, tombol *menu game*, tombol menu kuis, tombol menu petunjuk serta tombol *sound on/off* musik.



Gambar 2. Halaman Utama

c. Halaman Petunjuk

Halaman petunjuk penggunaan adalah halaman yang berisi langkah - langkah penggunaan dari media pembelajaran.



Gambar 3. Halaman Petunjuk

d. Halaman Menu Materi

Halaman menu materi berisikan tombol menu musik tradisional pada gambar alat musik tradisional Kalimantan selatan, tombol menu *home* untuk kembali ke menu pemilihan judul, serta tombol *sound on/off* musik.



Gambar 4. Halaman Menu Materi

e. Halaman Materi

Halaman materi berisikan materi tentang alat musik tradisional kalimantan selatan serta musik dari alat musik yang dipilih, tombol *home* untuk kembali ke halaman pemilihan materi, serta tombol *paused on/off* untuk bunyi musik tradisional dari alat musik tersebut.



Gambar 5. Halaman Materi

f. Halaman Kuis

Halaman Kuis berisikan halaman dimana pengguna mengerjakan kuis yang disediakan pada media pembelajaran, terdapat tombol home untuk kembali ke halaman pemilihan menu, tombol *sound on/off* musik, serta tombol *timer*.



Gambar 6. Halaman Kuis

g. Halaman Benar

Adalah halaman dimana pengguna dapat mengetahui sebuah jawaban itu benar yang disediakan pada media pembelajaran setelah hasil keluar maka halaman akan berubah ke halaman kuis selanjutnya.



Gambar 7. Halaman Benar

h. Halaman Salah

Adalah halaman dimana pengguna dapat mengetahui sebuah jawaban itu salah yang disediakan pada media pembelajaran setelah halaman jawaban salah maka kuis akan berpindah ke halaman kuis selanjutnya.



Gambar 8. Halaman Salah

i. Halaman Skor Kuis

Halaman skor kuis adalah halaman yang menunjukkan nilai dari sesi kuis yang sudah dilewati pengguna dalam mengerjakan kuis, berisikan tombol *home* untuk kembali ke halaman menu pilih, serta tombol kembali untuk mengulang kuis.



Gambar 9. Halaman Skor Kuis

j. Halaman Game

Halaman *Game* Susun Huruf adalah halaman dimana pengguna mengerjakan *game* susun huruf yang dimana *game* tersebut dimainkan dengan cara di tarik hurufnya ke bagian kotak berwarna hitam yang disediakan pada media pembelajaran, berisikan tombol *home* untuk kembali ke halaman menu pilihan, serta tombol *sound on/off* musik.



Gambar 10. Halaman Game

k. Halaman Profil

Halaman Profil Pengembang menunjukkan informasi tentang identitas pengembang media belajar berisikan tombol kali untuk kembali ke halaman *main menu*.

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mengenal
Alat Musik Tradisional Kalimantan Selatan



Gambar 11. Halaman Profil

B. Uji Coba Produk

Penyajian data uji coba produk terdiri dari hasil validasi media, hasil validasi materi, hasil validasi kebenaran soal, hasil uji coba produk awal, dan hasil uji coba lapangan. Validasi media dilakukan dengan pengisian lembar angket yang telah disiapkan peneliti oleh 2 orang ahli media. 2 orang ahli media ini terdiri dari 2 Guru yang berkompeten dalam pembuatan maupun pemakaian media pembelajaran. Hasil dari validasi media dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Validasi Media

Aspek Penilaian	Indikator	Validator 1		Validator 2		Rata – Rata	Kategori
		Skor	Rata - Rata	Skor	Rata - Rata		
Pemrograman	1	57	4,75	55	4,58	4,66	Sangat Baik
	2						
Tampilan	1	59	4,45	49	4,45	4,45	Sangat Baik
	1						
Rata – Rata Keseluruhan						4,55	Sangat Baik

Validasi media yang dilakukan oleh ahli media terdiri dari beberapa aspek. Aspek pemrograman memperoleh skor rata-rata 4,66 dalam kategori "Sangat Baik", dan aspek tampilan memperoleh skor rata-rata 4,45 dalam kategori "Sangat Baik".

Berdasarkan skor rata-rata aspek ini, validasi media secara keseluruhan memperoleh skor rata-rata 4,55 dalam kategori "Sangat Baik", karena rata-rata keseluruhan media telah memenuhi skor kelayakan minimal.

Tabel 4. Hasil Validasi Materi

Aspek Penilaian	Indikator	Validator 1		Validator 2		Rata – Rata	Kategori
		Skor	Rata - Rata	Skor	Rata - Rata		
Belajar	9	43	4,77	40	4,58	4,58	Sangat Baik
Isi	8	36	4,5	36	4,5	4,5	Sangat Baik
Rata – Rata Keseluruhan						4,54	Sangat Baik

Validasi materi yang dilakukan oleh ahli materi terdiri dari beberapa aspek. Aspek pembelajaran memperoleh skor rata-rata 4,58 dalam kategori "Sangat Baik", dan aspek isi memperoleh skor rata-rata 4,5 dalam kategori "Sangat Baik".

Berdasarkan skor rata-rata aspek ini, validasi media secara keseluruhan memperoleh skor rata-rata 4,54 dalam kategori "Sangat Baik", karena rata-rata keseluruhan media telah memenuhi skor kelayakan minimal.

Tabel 5. Hasil Validasi Soal

Aspek	Jumlah Soal	Validator		Kategori
		Skor	Rata-rata	
Kualitas Materi	1 5	100	5	Sangat Baik
Aspek Soal				
Rata – Rata			5	Sangat Baik

Validasi kebenaran soal yang dilakukan oleh ahli materi terdiri dari aspek kualitas materi dan aspek kebenaran soal, yang masing-masing mendapat skor rata-rata 5 dan dikategorikan sebagai "Sangat Baik". Berdasarkan skor rata-rata aspek kualitas materi dan aspek kebenaran soal, validasi kebenaran soal secara keseluruhan mendapat skor rata-rata 5 dan dikategorikan sebagai "Sangat Baik".

Tabel 6. Hasil Uji Coba Produk Awal

Responden	Indikator	Skor	Rata - Rata	Kategori
Responden 1	10	44	4,4	Sangat Baik
Responden 2	10	48	4,8	Sangat Baik
Responden 3	10	50	5	Sangat Baik
Responden 4	10	44	4,4	Sangat Baik
Responden 5	10	48	4,8	Sangat Baik
Rata-Rata			4,68	Sangat Baik

Uji coba produk awal dicoba oleh beberapasiswa sekolah dasar. Uji coba ini memperoleh skor rata-rata keseluruhan 4,68 dan dinyatakan "Sangat Baik". Berdasarkan skor rata-rata keseluruhan rata-rata yang memenuhi skor kelayakan minimal.

Tabel 7. Hasil Uji Coba Lapangan

Responden	Indikator	Skor	Rata – Rata	Kategori
Responden 6	10	40	4	Baik
Responden 7	10	40	4	Baik
Responden 8	10	43	4,3	Sangat Baik
Responden 9	10	42	4,2	Sangat

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mengenal
Alat Musik Tradisional Kalimantan Selatan

				Baik
Responden 10	10	42	4,2	Sangat Baik
Responden 11	10	43	4,3	Sangat Baik
Responden 12	10	40	4	Baik
Responden 13	10	44	4,4	Sangat Baik
Responden 14	10	40	4	Baik
Responden 15	10	42	4,2	Sangat Baik
Rata – Rata			4,16	Sangat Baik

Uji coba penggunaan yang dilakukan oleh 10 siswa kelas IV di SD Negeri 1 Sungai Kupang memiliki elemen yang sama dengan uji coba produk awal yang dilakukan oleh perwakilan siswa pada uji coba produk awal. Uji coba penggunaan memperoleh skor rata-rata keseluruhan 4,16 dengan kategori "Sangat Baik", yang berarti bahwa uji coba penggunaan media pembelajaran alat musik tradisional memenuhi skor kelayakan minimal.

SIMPULAN

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran materi Mengenal Alat Musik Tradisional Kalimantan Selatan Kelas IV SD Negeri 1 Sungai Kupang maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Proses pengembangan media belajar berbasis Android pada mata pelajaran Muatan Lokal Materi Alat Musik Tradisional Kalimantan Selatan Kelas IV SD Negeri 1 Sungai Kupang melalui tahap perencanaan, pengembangan, validasi, dan uji coba.
2. *Software Construct* digunakan untuk mengembangkan produk ini. *Software* ini berfungsi sebagai media belajar berbasis android untuk mata pelajaran Muatan Lokal materi Alat Musik Tradisional Kalimantan Selatan.
3. Hasil penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa produk ini layak untuk digunakan karena menurut penilaian validasi dari ahli media, ahli materi, serta uji coba produk awal dan uji coba lapangan masuk dalam kategori sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, Nurul. (2015). “*Pengembangan Media Pembelajaran Topologi Jaringan Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS5 Untuk SMK Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran Pada Kompetensi Dasar Menguraikan Sistem Informasi Manajemen*”. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Arsyad, Azhar. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2008). *Metodel penelitian kualitatif kuantitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Rahim, Fahmi. (2016). “*Game Edukasi Pengenalan Alat Musik Tradisional di Indonesia Berbasis Android*”. Skripsi. Makassar : Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.
- Suryani, Nunuk. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.