

Pengembangan Media *Mobile Learning* Seni Budaya Berbasis Android

Lukman Hakim, Sumasno Hadi, Edlin Yanuar Nugraheni

Program Studi Pendidikan Seni Pertunjukan FKIP ULM

E-mail: sumasno.hadi@ulm.ac.id

Intisari

Pemanfaatan teknologi digital saat ini sangat membantu pelaksanaan pembelajaran di sekolah. Salah satunya adalah pemanfaatan media *mobile learning* pada pembelajaran Seni Budaya. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *mobile learning*, khususnya pada pembelajaran Seni Budaya dengan sub materi gerak tari. Penelitian ini menggunakan metode R & D (*Research and Development*) dengan model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Responden penelitian ini adalah sejumlah siswa SMP Negeri 2 Kusan Hilir. Setelah melewati tahapan metodis, hasil penelitian ini adalah produk media pembelajaran *mobile learning* berbasis android.

Kata kunci: media pembelajaran, *mobile learning*, berbasis android, seni budaya, gerak tari

Abstract

Maulid Habsyi is very well-known in South Kalimantan. Maulid Habsyi's poems dan song complemented by rebana are performed in various religious and social events in South Kalimantan. Maulid Habsy became known to the people of Banjar in the 1990s through KH Muhammad Zaini abd al-Ghani or Guru Sekumpul. The robust charm of Guru Sekumpul and his musical abilities made Maulid Habsy fast famous and spread in South Kalimantan. The popularity of Maulid Habsy shifted the poems of Maulid Syarf al-Anam, Maulid al-Barzanji, and Maulid ad-Dibai which were previously famous by the people of Banjar.

Keywords: *maulid habsy, kh muhammad zaini abd al-ghani, guru sekumpul, charisma, musical*

PENDAHULUAN

Pada dunia pendidikan, media pembelajaran menjadi komponen penting dalam pelaksanaan pendidikan, sebagai alat penyampai materi atau informasi kepada peserta didik. Secara praktis, pembelajaran pun berarti alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antar guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah (Hamalik dalam Arsyad, 2011). Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan pendidik untuk penyampaian informasi baik berupa tulisan, gambar, ataupun suara yang dapat menstimulus peserta didik menangkap informasi (Rusman, Azhar dalam Syaifullah, 2011).

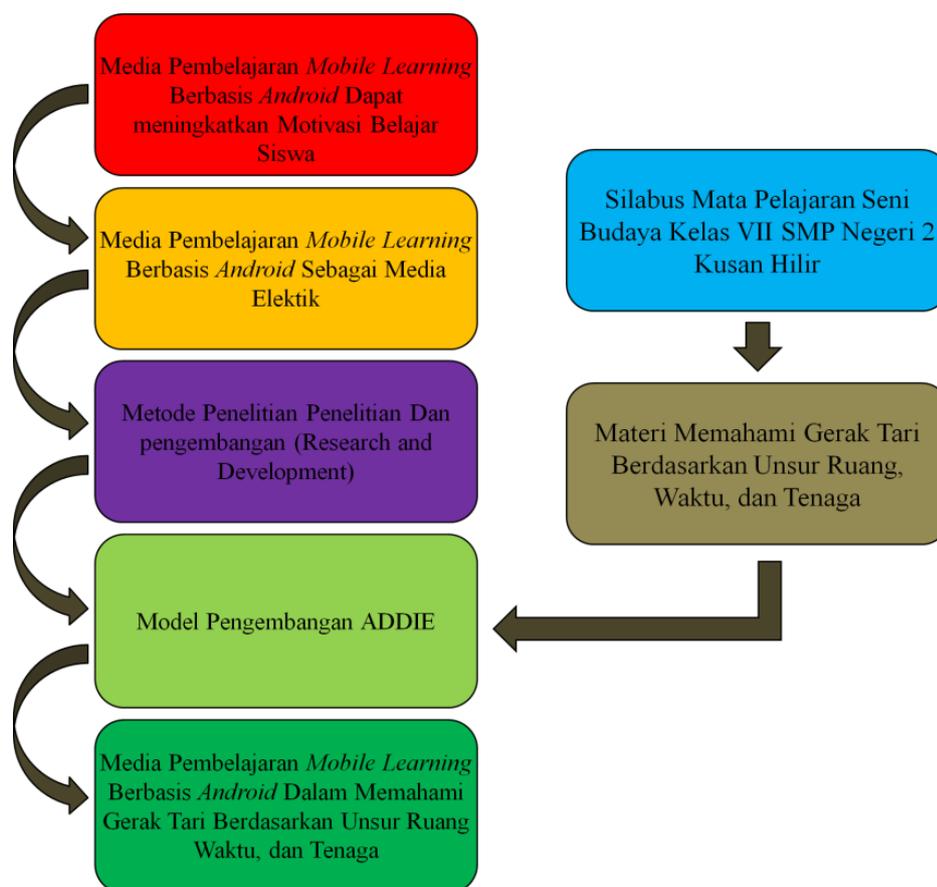
Pemanfaatan pengembangan media pembelajaran sudah banyak dilakukan, salah satunya pengembangan media pembelajaran berbasis Android. Media pembelajaran ini berkaitan dengan perkembangan teknologi serta berdasarkan karakteristik Kurikulum 2013 yang memosisikan peserta didik sebagai fokus belajar. Kenyataan di masyarakat dalam penggunaan *smatphone* yang cukup tinggi, termasuk kalangan dengan peserta didik, menjadi dasar yang kuat untuk dirancang dan dikembangkan suatu media pembelajaran *mobile learning* yang relevan.

Mobile learning memungkinkan pembelajaran tidak terikat tempat maupun waktu, sehingga siswa dapat belajar dimanapun dan kapanpun. Sifat dari *mobile learning* yang fleksibel memudahkan para pengguna dalam mengakses informasi yang diperoleh. Dalam hal ini, pengembangan media pembelajaran berbasis Android diharapkan dapat meningkatkan motivasi dalam belajar peserta didik. Beberapa penelitian terdahulu tentang pengembangan media pembelajaran *mobile learning*, masih belum banyak yang diaplikasikan pada matapelajaran Seni Budaya. Penelitian Fatmawati (2015) mengembangkan media ini khusus pada pembelajaran Bahasa Inggris, sedangkan Purnama (2017) mengembangkan pad apembelajaran Fisika.

Berdasarkan persolan di atas, maka penelitian ini memiliki dua tujuan yaitu melakukan pengembangan beserta uji kelayakan pada media pembelajaran *mobile learning* Seni Budaya berbasis Android. Adapun batasan penelitian ini adalah pada pembelajaran Seni Budaya sub materi memahami gerak tari, pada kelas VII SMP Negeri 2 Kusan Hilir. Penelitian ini dilaksanakan selama Juni hingga November tahun 2020. Responden penelitian ini yaitu siswa kelas VII SMP Negeri 2 Kusan Hilir dan dua pihak ahli (materi dan media).

Penelitian ini berjenis, Research and Development (RnD), dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ini tepat digunakan untuk pengembangan media pembelajaran berbasis web maupun *software*, serta mudah dipahami dan

dipelajari dalam praktik pembelajaran. Tahapan dalam penelitian sebagai berikut: (1) analysis, (2) design, (3) development, (4) implementation, (5) evaluation. Pengumpulan data dilakukan secara triangulasi melalui observasi, wawancara dan instrument kuisisioner. Observasi pada peserta didik dilakukan untuk mengetahui kebutuhan belajar mereka. Validasi instrumen penelitian, dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Berikut ini adalah bagan alur atau tahapan penelitian yang dilakukna.



Gambar 1. Alur dan Tahapan Penelitian

PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran *mobile learning* berbasis Android pada matapelajaran Seni Budaya kelas VII sub materi gerak tari didasarkan pada kompetensi dasar pembelajarannya, yakni memahami gerak tari berdasarkan unsur ruang, waktu, dan tenaga. Berikut ini diuraikan tahapan metodelis penelitian ini berdasarkan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Tahap Analisis (*Analysis*)

Objek yang dianalisis sebagai dasar materi media pembelajaran ini meliputi: kurikulum, materi, dan spesifikasi produk. Kurikulum dan silabus yang dipakai oleh sekolah SMP Negeri 2 Kusan hilir yaitu kurikulum 2013. Kurikulum tersebut menjadi pedoman penyusunan materi-materi yang dituangkan ke dalam aplikasi media pembelajaran. Berdasarkan pedoman kurikulum 2013, selanjutnya dipilih materi pembelajaran yang disesuaikan dengan RPP guru, buku bahan ajar, ataupun sumber lain yang relevan. Selanjutnya peneliti melakukan analisis kebutuhan produk media pembelajaran *mobile learning* berbasis *android* dengan spesifikasi berikut: (1) RAM minimal 100 MB; (2) rasio layar minimal 4.3 Inch dan maksimal 6.54 Inch; (3) Operasi Sistem (OS) *Android* 5.1 Lollipop.

Tahap Perancangan (*Design*)

Pembuatan Desain Media Pembelajaran (Storyboard)

Desain awal media yang dibuat adalah *storyboard*. *Storyboard* berfungsi sebagai navigasi atau langkah-langkah dalam operasional media pembelajaran. Berikut ini disajikan susunan desain *storyboard* yang dibuat.

Tabel 8. *Storyboard* Media Pembelajaran

No	File Program	Isi	Keterangan
1	Tema media meliputi warna dan <i>font</i> aplikasi	Warna yang dipilih dominan kuning, <i>font</i> atau tulisan dipilih yang mudah dibaca pengguna	Penggunaan warna kuning agar terlihat cerah dan tidak membosankan
2	<i>Splash Screen</i> /Tampilan loading	Menggunakan logo dari Universitas Lambung Mangkurat dengan <i>background</i> motif kain sasirangan	Tampilan muncul selama 5 detik
3	Tampilan awal aplikasi	Memunculkan tampilan awal aplikasi	Klik tombol MULAI maka akan diarahkan ke menu BERANDA aplikasi
4	Menu MATERI	Memunculkan silabus dan materi pembelajaran	Ada 2 materi utama tentang gerak tari berdasarkan unsur ruang, waktu, dan tenaga
5	Menu VIDEO TARI	Memunculkan video yang berisi video ragam gerak tari dan video tari	Untuk memperjelas materi

6	Menu SOAL	Memunculkan soal-soal sesuai dengan materi	Untuk menguji pemahaman pengguna aplikasi
7	Menu TENTANG APLIKASI	Memunculkan profil dari pembuat aplikasi	Dibuat sederhana
8	Menu INDFORMASI	Memunculkan keterangan dari fitur yang dijalankan	Navigasi memudahkan pengguna dalam memahami fitur-fitur dari aplikasi

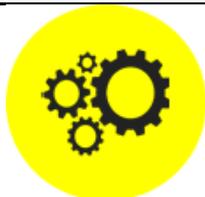
Pembuatan Desain Tombol Navigasi Aplikasi

Tombol navigasi merupakan tombol yang mengarahkan pengguna aplikasi ke bagian menu yang dipilih. Fungsi tombol navigasi untuk memudahkan pengguna aplikasi dalam memahami kegunaan dari setiap tombol-tombol yang ada pada aplikasi media pembelajaran *mobile learning*. Berikut ini disajikan table yang berisi tombol navigasi yang dimaksud.

Tabel 9. Tombol Navigasi Media Pembelajaran

No	Gambar	Tombol Navigasi	Fungsi
1		Mulai	Tombol untuk memulai kebagian menu beranda aplikasi
2		Materi	Tombol untuk mengarahkan pengguna ke fitur materi dan silabus
3		Video Tari	Tombol untuk mengarahkan pengguna ke fitur video tari
4		Soal	Tombol untuk mengarahkan pengguna ke fitur video tari
5		Tentang Aplikasi	Tombol untuk mengarahkan pngguna ke fitur tentang aplikasi

6



Informasi

Tombol untuk memunculkan informasi keterangan/fungsi dari tombol navigasi

Tahap Pengembangan (*Development*)

Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *hardware*/aplikasi *Power Point* yang kemudian di-*publish* melalui *iSpring Suite 9*. Selanjutnya file yang sudah di-*publish* diubah menjadi file android, dengan menggunakan aplikasi *website 2 apk*. Aplikasi memiliki ukuran file 100 MB yang bisa dioperasikan di *Smartphone* dengan minimal ukuran layar 4.3 Inch serta sistem android OS *Android 5.1 Lollipop*. Komponen atau fitur media aplikasi yang dikembangkan meliputi 7 fitur yaitu: *splas screen*, tampilan awal, menu aplikasi, silabus, materi video tari, soal, dan tentang aplikasi.

Splash Screen adalah menu/fitur yang muncul pada saat pengguna pertama kali menjalankan aplikasi maka akan muncul. Visual *splash screen* yang buat adalah penggunaa logo Universitas Lambung Mangkurat yang akan muncul selama 5 detik. Munculnya *splash screen* menandakan aplikasi yang penulis buat berjalan seperti semestinya. Tampilan aplikasi akan muncul ketika pengguna sudah berhasil masuk kedalam aplikasi yang nantinya akan muncul animasi-animasi dan nama dari aplikasi setelah itu muncul tombol MULAI. Jika pengguna aplikasi mengklik tombol MULAI maka sistem akan mengarahkan pengguna masuk ke Beranda atau Menu Utama aplikasi. Selanjutnya pada bagian menu Materi, dibuat beberapa pilihan materi sesuai dengan silabus. Ketika pengguna mengklik MULAI maka akan muncul pilihan-pilihan materi. Selain menu Materi, juga disediakan menu Video Tari agar pengguna lebih memahami materi. Menu Video Tari dibuat dua tombol pilihan: (1) tombol yang mengarahkan pengguna ke video tari; (2) tombol yang mengarahkan pengguna ke bagian ragam gerak tari.

Selanjutnya adalah pembuatan Menu Soal. Menu ini menampilkan beberapa soal-soal sesuai materi yang sudah dipelajari, yaitu tentang unsur tari: ruang, waktu, dan tenaga. Menu Soal berfungsi untuk mengukur pemahaman peserta didik tentang materi yang sudah diberikan agar indikator atau tujuan pembelajaran. Pada menu Tentang Aplikasi menampilkan profil pembuat aplikasi. Pada menu Informasi berisi semua informasi penggunaan tombol-tombol navigasi

Tahap Implementasi (*Implementation*)

Sebelum produk media diimplementasikan ke peserta didik, terlebih dahulu dilakukan uji kelayakan ke ahli materi dan ahli media. Ahli media yang dipilih adalah Nurddin Wiranda (akademisi/dosen Pendidikan Ilmu Komputer, sedangkan ahli materi yang dipilih adalah Edlin Yanuar Nugraheni (dosen/akademisi pendidikan tari pada Program Studi Pendidikan Seni Pertunjukan). Kedua akademisi berasal dari FKIP Universitas Lambung Mangkurat. Berdasarkan ujia kelayakan tersebut, masukan dan saran dari ahli media adalah perlu perbaikan tipografi, ukuran dan pewarnaan *font* agar tampilan media terlihat lebih menarik dan mudah dibaca. Sedangkan dari segi materi, masukan ahli adalah diperlukan perbaikan pada bagian definisi dan simpulan materi pembelajaran.

Selanjutnya, media diimplementasikan pada 29 siswa matapelajaran Seni Budaya kelas VII di SMP Negeri 2 Kusan Hilir pada 21 November 2020. Siswa diminta untuk men *download* aplikasi melalui *link Google Drive* yang sudah di bagikan ke grub *Whatsapp* kemudian siswa menginstal aplikasi media pembelajaran *mobile learning* seni budaya kelas VII berbasis *android* dalam memahami gerak tari tersebut di *handphone* masing-masing untuk digunakan. Setelah diakhir uji cobaan penggunaan aplikasi media pembelajaran *mobile learning* seni budaya kelas VII berbasis *android* dalam memahami gerak tari, siswa diminta memberikan pendapatnya tentang penggunaan aplikasi dengan memberikan angket yang sudah disediakan pada *Google Drive*.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Berdasarkan uji kelayakan pada ahli media dan materi serta hasil kuisisioner pada siswa, diperoleh hasil evaluasi akhir dari kualitas media pembelajaran yang dikembangkan yakni bernilai baik atau "Layak". Selain itu, juga ditambahkan fitur Kritik dan Saran pada tampilan Tentang Aplikasi. Berikut ini disajikan table hasil evaluasi kelayakan media, dilanjutkan dengan tampilan aplikasi Andoid media ini.

Tabel 13. Evaluasi Media Akhir

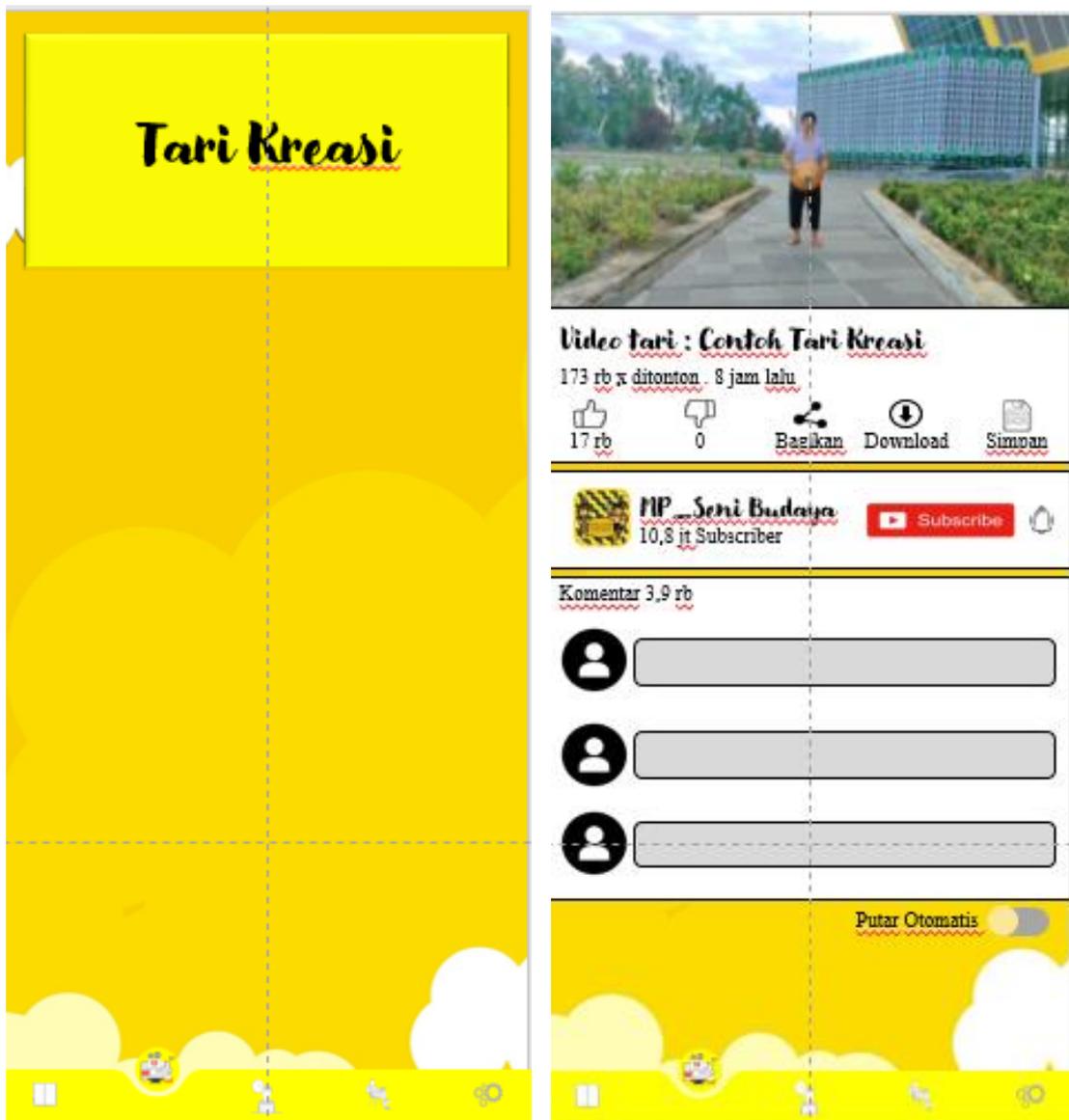
Pengujian	Skor Rata-rata	Keterangan
Uji Coba Ahli Media	2,92	Layak
Uji Coba Ahli Materi	3,70	Sangat Layak
Uji Coba Peserta Didik	3,30	Sangat Layak



Gambar 1 & 2. *Slash Screen* dan Menu Utama



Gambar 3. Menu Materi



Gambar 4 & 5. Menu Video Tari



Gambar 6. Menu Soal



Gambar 7. Menu Tentang Aplikasi dan Informasi

PENUTUP

Pengembangan media pembelajaran *mobile learning* berbasis Android pada matapelajaran Seni Budaya Kelas VII di SMP Negeri 2 Kusan Hilir ini mendapatkan hasil “Sangat Layak”. Produksi ini berpotensi untuk digunakan pada praktik pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran *mobile learning* berbasis Android yang praktis dan dapat dibawa ke mana saja dan diakses kapan saja, membuat proses pembelajaran lebih efektif. Namun demikian, berdasarkan penelitian ini, pada pembelajaran jarak jauh, pnggunakan media pembelajaran *mobile learning* berbasis Android harus tetap ada pengawasan dan arahan dari pendidik. Perlu dikembangkan lebih lagi kualitas aplikasi yang dapat dibuka atau kompatibel di semua media Android.

REFERENSI

- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Fatmawati, S. (2015). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Menggunakan Adobe Flash CS6 Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X TKJ SMK Hidayah Semarang (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).
- Listyorini, T. (2013). Perancangan Mobile Learning Mata Kuliah Sistem Operasi Berbasis Android. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, 3(1), 25-30.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Kwangsan*, 1(2).
- Neyfa, B. C., & Tamara, D. (2016). Perancangan Aplikasi E-Canteen Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Object Oriented Analysis & Design (OOAD). *Jurnal Penelitian Komunikasi dan Opini Publik*, 20(1), 83-91.
- Nugroho, S. (2014). Pemanfaatan Mobile Learning Game Barisan dan Deret Geometri untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika SMA Kesatrian 1 Semarang. *Indonesian Digital Journal of Mathematics and Education*, 1(1), 1-7.
- Nurhayati, N. (2018). *Pemilihan Media Pembelajaran*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 8(1).
- Purnama, R. B. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android sebagai Suplemen Pembelajaran Fisika SMA pada Materi Usaha dan Energi.
- Syaifulloh, R., & Solikin, M. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ADOBE FLASH PADA KOMPETENSI DASAR MEMPERBAIKI SISTEM AIR CONDITIONING (AC). *E-Jurnal Pendidikan Teknik Otomotif-S1*, 22(1).
- Wati, E. I., Ilyas, M., & Sulistyowati, E. D. (2017). Pengembangan Media Mobile Learning dalam Pembelajaran Menulis Deskripsi pada Siswa Kelas X SMK. *Ilmu Budaya: Jurnal Bahasa, Sastra, Seni dan Budaya*, 1(4), 291-304.
- Yafie, E., Iriyanto, T., Gonadi, L., & Wahyuni, S. (2018). Workshop Pembuatan Media Education Berbasis Ppt Anak Usia Dini Untuk Guru Se-Kota Malang Dan Alumni Pgpaid Universitas Negeri Malang. *Jurnal KARINOV*, 1(2).
- Yamin, M. R., & Karmila, K. (2020). Analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis cartoon dalam pembelajaran ipa pada materi lingkungan kelas III SD. *Biology Teaching and Learning*, 2(2).
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini. Raudhatul Athfal: *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81-96.