

Kelayakan Pengembangan *Mobile Learning* Berbasis Android pada Mata Pelajaran Seni Budaya

Renny Amelia, Sumasno Hadi, Putri Dyah Indriyani
Program Studi S-1 Pendidikan Seni Pertunjukan FKIP
Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Indonesia
Email: 1810124220011@mhs.ulm.ac.id

Intisari. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran yang berupa *mobile learning* yang berbasis android pada mata pelajaran seni budaya. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*research and development*) di mana langkah-langkah yang dilakukan menggunakan model pengembangan Plomp. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh 3 orang validator ahli diperoleh skor rata-rata sebesar 91,67% dengan kategori sangat valid. Kemudian pada tahap uji coba terbatas yang dilakukan pada 20 orang peserta didik kelas VIII dengan hasil penilaian seluruh responden dihitung sehingga mendapatkan nilai sebesar 84,67 dengan kategori sangat tinggi. Berdasarkan seluruh hasil tersebut maka penilaian peserta didik terhadap media pembelajaran *mobile learning* berbasis android dinilai cukup baik dan menarik untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Jadi dapat disimpulkan media pembelajaran *mobile learning* berbasis android valid dan memiliki nilai keaktifan yang sangat tinggi.

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

Abstract. *The purpose of this research is to produce a learning media in the form of mobile learning based on Android for the subject of cultural arts. This research is a research and development (R&D) study, where the steps are carried out using the Plomp development model. Based on the validation results conducted by three expert validators, an average score of 91.67% was obtained, categorized as "very valid." Then, in the limited trial phase conducted with 20 eighth-grade students, the assessment results from all respondents were calculated, resulting in a score of 84.67, categorized as "very high." Based on all these results, it can be concluded that students' assessment of the Android-based mobile learning media is quite good and attractive for use in learning activities. So, it can be concluded that the Android-based mobile learning media is valid and has a very high level of effectiveness.*

Keywords: android, learning media, arts culture, *mobile learning*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pada era modern sudah sangat pesat terutama di Indonesia. Perkembangan teknologi sangat berpengaruh besar terhadap berbagai bidang kehidupan, termasuk juga dalam dunia pendidikan. Salah satu

pengaruh besar teknologi yang terlihat pada dunia pendidikan yaitu munculnya media baru yang memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran adalah salah satu yang terpenting dalam menunjang Kegiatan Belajar Mengajar (KBM).

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai sarana komunikasi yang dapat digunakan oleh pendidik untuk mempermudah penyampaian bahan ajar kepada peserta didik, selain itu juga membantu pendidik dalam menyampaikan informasi agar proses belajar mengajar lebih efektif dan menarik. Hartono (2014) menjelaskan bahwa kegiatan pembelajaran akan disebut efektif ketika tujuan yang diinginkan dalam dunia pembelajaran pada kegiatan pembelajaran telah tercapai, seperti pada penguasaan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) sebagai bahan ajar, pembentukan keterampilan atau kemampuan belajar yang lebih efektif dan efisien.

Proses belajar merupakan suatu interaksi sebagai upaya dalam memperoleh dan mengembangkan pengetahuan. Sarana dan prasarana merupakan faktor pendukung pembelajaran yang dapat mempengaruhi pendidik, peserta didik maupun lingkungan belajar. Pendidik dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memenuhi faktor pendukung dalam kegiatan belajar mengajar, terutama pada media pembelajaran. Beberapa macam media pembelajaran yang bisa digunakan pendidik dalam menunjang kegiatan belajar mengajar. Salah satu diantaranya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran *mobile learning* berbasis android.

Terdapat berbagai macam pengembangan aplikasi berbasis android, tentu hal ini menjadi potensi yang cukup baik dalam pengembangan *mobile learning* dan dianggap menghasilkan media pembelajaran yang mewakili pembelajaran seni budaya berbasis android tersebut. Calimag (dalam Aripin, 2018:2) menjelaskan bahwa salah satu dasar yang perlu dipertimbangan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *mobile* adalah dengan adanya kemudahan dalam pengaksesan informasi yakni kapan saja dan dimana saja. Kim, dkk (2013) juga mengatakan dilihat dari efektivitas proses pembelajaran, teknologi *smartphone* berbasis *mobile* android dalam kegiatan belajar memiliki

potensi yang cukup baik karena peserta didik sering terlibat langsung sehingga memberikan pembelajaran dan pengalaman yang baru. Walaupun dalam kurikulum di sekolah media pembelajaran ini bukan hal yang baru, namun saat diterapkan di sekolah penggunaan media pembelajaran ini masih sangat jarang ditemukan, khususnya di sekolah-sekolah pinggiran.

Berdasarkan hasil pengamatan pada studi awal, peneliti memperoleh beberapa informasi bahwa masih banyak pendidik yang kurang memanfaatkan teknologi sebagai media belajar. Hampir sebagian besar pendidik hanya terpaku pada buku teks atau buku ajar. Sehingga tidak sedikit peserta didik yang merasa bosan dan jenuh dikarenakan selama proses pembelajaran hanya terpaku menggunakan media cetak berupa buku teks. Selain itu metode pembelajaran yang digunakan hanya dengan metode ceramah. Peserta didik memerlukan sebuah inovasi sehingga lebih tertarik dalam belajar.

Sistem pendidikan di SMP Negeri 2 Alalak masih perlu pembenahan dan perhatian lebih. Jika dilihat dari letaknya, wilayah sekolah berada berdekatan dengan perbatasan Kota Banjarmasin dan Kabupaten Banjar. Hal tersebut menyebabkan sekolah tersebut masih belum dapat bersaing dengan sekolah yang berada ditengah kota, terutama jika dilihat dari segi teknologi. Padahal tidak sedikit pendidik di SMP Negeri 2 Alalak yang memiliki penguasaan lebih dalam bidang teknologi. Banyak pendidik yang mahir serta tidak asing dengan produk-produk yang berkaitan dengan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Namun masih sedikit pendidik di sekolah tersebut yang memanfaatkan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar terutama dalam penggunaan media pembelajaran.

Kemudian dari hasil pengamatan di atas, peneliti tertarik untuk mengetahui lebih lanjut terkait pembelajaran menggunakan media berupa *mobile learning*. Pada penelitian ini diharapkan penggunaan media pembelajaran di SMP Negeri 2 Alalak menjadi lebih bervariasi. Penggunaan media pembelajaran *mobile learning* dalam setiap kegiatan pembelajaran diharapkan dapat membuat kegiatan belajar mengajar (KBM) menjadi lebih

menarik serta mampu memperkenalkan perkembangan teknologi kepada peserta didik.

Penelitian ini memiliki urgensi yang cukup baik bagi pendidik maupun peserta didik, mengingat tidak semua sumber daya pendidik pada mata pelajaran seni budaya di SMP Negeri 2 Alalak bukan merupakan lulusan dari pendidikan seni saja. Sehingga dibutuhkan media untuk mempermudah pendidik dalam proses pembelajaran dan dirasa perlu untuk mengembangkan media pembelajaran *mobile learning* berbasis android.

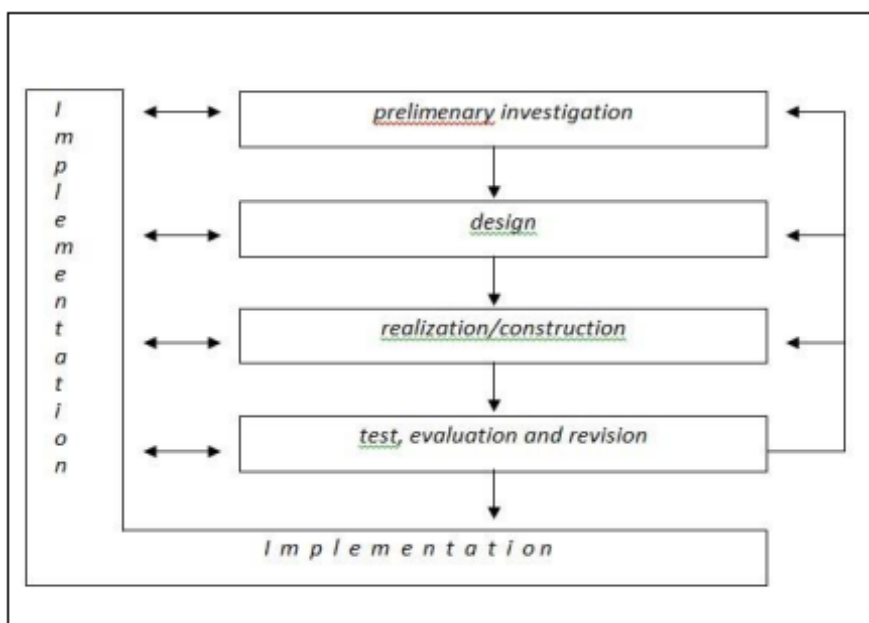
Berdasarkan penelitian terdahulu oleh Rizqy Mayang Cantika Sari (2021) dengan judul “Pembelajaran Berbasis *Mobile Learning* Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Materi Kerajinan Tangan Memayet Kain Sasirangan Bagi Peserta didik Kelas VIII C di SMP Negeri 17 Banjarmasin” yang menyatakan bahwa adanya ketertarikan peserta didik pada penggunaan media pembelajaran *mobile learning* dalam kegiatan pembelajaran, sehingga peneliti berfokus pada validitas media yang berupa *mobile learning* agar media tersebut yang digunakan dan memenuhi kriteria media pembelajaran.

PEMBAHASAN

Pada tahap ini peneliti melakukan pengembangan yang menghasilkan validitas media pembelajaran *mobile learning* berbasis android. Media pembelajaran ini disusun berdasarkan model pengembangan Plomp yang terdiri dari empat fase, yaitu fase investigasi awal (*preliminary investigation*), fase desain (*design*), fase realisasi/konstruksi (*realization/construction*) dan fase tes, evaluasi dan revisi (*test, evaluation and revision*).





Metode penelitian yang digunakan berupa metode penelitian pengembangan untuk pengembangan media pembelajaran *mobile learning* berbasis android pada materi seni tari tradisional. Pada penelitian ini digunakan model pengembangan yang mengacu pada model pengembangan Plomp. Menurut Rochmad (2012) Model Plomp dipandang lebih mudah disesuaikan dengan karakteristik penelitiannya dan pada setiap langkahnya memuat kegiatan pengembangan jika dibanding dengan model *Four-D*. Model

penelitian Plomp ini terdiri dari lima fase. Namun pada penelitian pengembangan media ini hanya dilakukan sampai fase tes, evaluasi dan revisi saja karena, pada fase penerapan dibutuhkan waktu yang cukup lama terlebih untuk melakukan penyebar luasan produk. Adapun prosedur penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut.



Gambar. 1 Fase - Fase Model Plomp (Plomp, 1997:5)

Keterangan:

-  Kegiatan pengembangan
-  Alur kegiatan tahap pengembangan
-  Arah kegiatan timbal balik antara tahapan pengembangan dan implementasi model-model pembelajaran yang sedang berlangsung
-  Siklus kegiatan pengembangan

Seluruh peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Alalak berjumlah 152 peserta didik digunakan sebagai populasi pada penelitian ini. Menurut Sugiyono (2019:126) menjelaskan bahwa wilayah secara umum yang terdiri atas objek atau subjek memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang penetapannya dilakukan peneliti guna mempelajari dan kemudian menarik kesimpulan disebut dengan populasi dan sebagian dari populasi yang ingin diteliti disebut dengan sampel.

Pada penelitian ini, sampel diambil secara acak dari lima kelas pada kelas VIII di SMP 2 Alalak. Jumlah sampel yang dipilih adalah 20 sampel dan pada setiap kelas diambil sampel sebanyak 4 orang peserta didik. Seperti yang disampaikan oleh Sugiyono (2019:127) bahwa bagian dari jumlah dan karakteristik suatu populasi khususnya pada penelitian kuantitatif adalah sampel. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini berupa *mixed method* yaitu berupa kuantitatif dan kualitatif. Penggunaan metode kuantitatif pada penelitian ini menghasilkan nilai pada lembar validasi dan metode kualitatif menghasilkan saran dan masukan pada lembar validasi serta wawancara.

Alat ukur atau pedoman yang dipakai pada saat melakukan pengumpulan data penelitian disebut instrumen pengumpulan data. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu lembar validasi dengan memuat aspek tampilan dan penyajian, kelayakan isi, bahasa menurut BNSP dan kebudayaan Banjar. Validasi dilakukan untuk mengetahui validitas media pembelajaran untuk diuji cobakan pada kelas sesungguhnya. Pada awal prosesnya dosen pembimbing melakukan revisi draf I hingga selanjutnya menjadi draf II yang diserahkan kepada validator guna memperoleh data hasil produk media pembelajaran *mobile learning* berbasis android. Setelah draf II tersebut mendapatkan saran dan masukan dari validator yang merupakan para ahli, dilakukan revisi pada draf II ini hingga menghasilkan draf III. Pada draf III ini selanjutnya digunakan untuk uji keaktifan kelas guna mengetahui respon peserta didik pada media pembelajaran *mobile learning* berbasis android.

Metode deskriptif kuantitatif digunakan sebagai analisis pada media pembelajaran *mobile learning*. Skala yang digunakan pada saat pengambilan data berupa skala Likert. Mulyatingingsih (2011:29) menyebutkan skala Likert merupakan suatu metode skala bipolar yang mengukur respon baik dan respon kurang baik terhadap suatu pernyataan. Instrumen validasi ahli yang digunakan berisi jawaban dengan nilai jawaban beragam, sebagai berikut:

- 1 = sangat tidak baik
- 2 = cukup baik
- 3 = baik
- 4 = sangat baik

Rumus menghitung validitas yang digunakan sebagai berikut.

$$Sr = \frac{\text{Total skor hasil validas oleh validator}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100\%$$

(3.1)

Keterangan:

Sr = Persentase Skor Rata-rata

Tse = Total skor hasil validasi dari validator

Tsh = Total skor Maksimal

Menurut Mulyatingsih (2011:36-37), hasil pengumpulan data angket yang menggunakan respon dengan skala Likert dapat dikriteriakan menjadi data berskala interval. Hasil validitas yang telah diperoleh, nilainya disesuaikan dengan kriteria validitas Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Kategori Validitas Media Pembelajaran

No	Skor	Kategori
1	$Sr > 80\%$	Sangat Valid
2	$66\% \leq Sr \leq 80\%$	Valid
3	$56\% \leq Sr \leq 65\%$	Tidak Valid
4	$Sr < 56\%$	Sangat Tidak Valid

Sumber: (Endang Mulyatiningsih 2011)

Untuk menganalisis tingkat keaktifan belajar peserta didik, maka data yang didapat dari angket kemudian dikriteriakan. Tujuan dari pengkriteriaan ini adalah memiliki subjek penelitian ke dalam kelompok yang posisinya berjenjang secara berurutan berdasarkan atribut yang diukur. Tujuan kriteria ini digunakan sebagai penempatan subjek penelitian dalam suatu kelompok berdasarkan atribut yang diukur.

Data keaktifan belajar peserta didik berupa data kuantitatif dengan menampilkan penilaian dari keaktifan belajar peserta didik yang diperoleh dari kemunculan indikator-indikator keaktifan belajar dan data kualitatif pada penelitian ini dari hasil analisis data yang menghasilkan bentuk kalimat dan aktivitas peserta didik dan pendidik. Nilai pada pengamatan aktivitas guru, pengamatan aktivitas peserta didik dan angket keaktifan belajar peserta didik dapat ditentukan dengan menggunakan rumus berikut

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

(hamzah, dalam Sari dkk,2022)

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, maka diberikan kategori seperti pada tabel 2 sebagai berikut.

Tabel 2. Kategori Keaktifan Belajar Peserta Didik

No	Poin	Nilai	Kategori
1	5	80 – 100	Sangat Tinggi
2	4	66 – 79	Tinggi
3	3	56 – 65	Sedang
4	2	40 – 55	Rendah
5	1	30 – 39	Sangat Rendah

Sumber : (Arikunto dalam Sari dkk, 2022)

Keterangan:

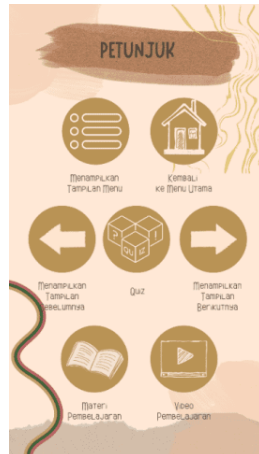
x = jumlah skor angket keaktifan belajar peserta didik

Perancangan Awal

Dalam perancangan awal media pembelajaran *mobile learning* peneliti membagi menjadi beberapa tampilan antara lain: tampilan awal, tampilan petunjuk, tampilan menu, tampilan materi, tampilan video pembelajaran, tampilan *quiz*. Adapun tampilan ini dibuat dengan menggunakan aplikasi canva dan diunduh menggunakan format *microsoft power point*. Tujuan halman ini adalah agar pengguna mengetahui fasilitas yang akan disajikan. Berikut beberapa tampilan awal pada media pembelajaran *mobile learning* untuk materi seni tari tradisional.



Gambar. 2
Tampilan awal (*cover*)



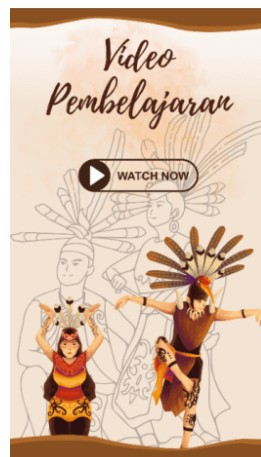
Gambar. 3
Halaman petunjuk



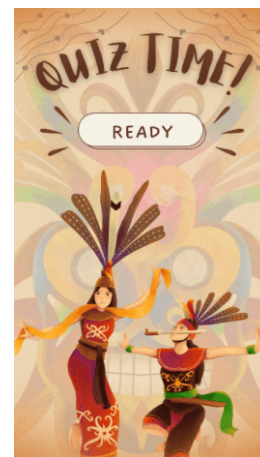
Gambar. 4
Halaman menu



Gambar. 5
Materi Pembelajaran



Gambar. 6
Video Pembelajaran



Gambar. 7
Quiz Time

Pemilihan format

Media pembelajaran *mobile learning* berisi materi keunikan gerak tari tradisional, menggunakan gerak tari daerah setempat yaitu tari yang ada di Kalimantan. Paada setiap halaman media pembelajaran disertakan *icon* yang berkaitan dengan kebudayaan yang ada di Indonesia, adapun kerangka media pembelajaran *mobile learning* yang dikembangkan adalah sebagai berikut.

1. Pendahuluan
 - a. Sampul depan
 - b. Halaman petunjuk
 - c. Tujuan pembelajaran
 - d. Halaman menu
2. Bagian isi

- a. Materi pembelajaran
- b. Video pembelajaran
- c. Quiz
- 3. Penutup
- a. Kesimpulan

Penyusunan instrumen

Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini adalah lembar validasi. Validasi terhadap media pembelajaran dilakukan untuk mengetahui hasil validitas media pembelajaran untuk di uji coba pada kelas sesungguhnya dan digunakan untuk revisi media pembelajaran dengan pertimbangan saran dari para ahli yang tertera pada lembar validasi.

Tabel 3. Hasil Validasi Menurut Aspek Tampilan dan Penyajian

No	Aspek yang diamati	Nilai Pengamat			Skor Maksimal	Sr	Kategori
		V1	V2	V3			
1	Kesesuaian pembagian materi pada <i>mobile learning</i> dengan tujuan yang akan dicapai.	4	4	4	48	91,67%	Sangat Valid
2	Keseimbangan (proposional) tata letak gambar dan kalimat pada <i>mobile learning</i> .	4	3	4			
3	Ketepatan warna huruf dengan <i>background</i> dan ukuran huruf pada tiap halaman.	3	3	4			
4	Kemudahan ukuran dan jumlah halaman <i>mobile learning</i> yang digunakan oleh peserta didik.	4	3	4			

Berdasarkan tabel 3 diperoleh skor rata-rata validasi yaitu 91,67% berkriteria “sangat valid”, dan dapat disimpulkan hasil uji validitas menurut aspek tampilan dan penyajian yang sudah baik. Lembar validasi berisi butir-butir pertanyaan diajukan kepada para ahli (validator). Lembar validasi disusun berdasarkan aspek kelayakan tampilan dan penyajian, aspek kelayakan isi, aspek kelayakan bahasa menurut BSNP dan aspek kebudayaan. Penilaian terhadap media pembelajaran dalam lembar validasi menggunakan

rating scale 1-4 yang mana disebutkan dalam Sugiyono (2018) bahwa *rating scale* ini bersifat lebih fleksibel, tidak hanya terbatas pada pengukuran sikap saja tetapi juga untuk mengukur pandangan objek penelitian terhadap fenomena lain, seperti skala untuk mengukur status sosial ekonomi, status kelembagaan, pengetahuan, kompetensi, proses kegiatan dan lain-lain. Adapun hasil validitas media pembelajaran yang dikembangkan dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Validasi Menurut Aspek Kelayakan Isi

NO	Aspek yang diamati	Nilai Pengamat			Skor Maksimal	Sr	Kategori
		V1	V2	V3			
1	<i>Mobile learning</i> memuat tujuan pembelajaran yang akan dicapai.	4	4	4	84	94,05%	Sangat Valid
2	<i>Mobile learning</i> memuat petunjuk penggunaan.	3	3	4			
3	Materi yang terdapat pada <i>mobile learning</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran.	4	4	4			
4	Aktivitas yang terdapat pada <i>mobile learning</i> mengarahkan peserta didik untuk mengaitkan materi yang dipelajari dengan konteks kehidupan peserta didik.	4	4	4			
5	Aktivitas yang terdapat pada <i>mobile learning</i> mengarahkan peserta didik untuk mengontruksi pengetahuan baru.	3	3	4			
6	Aktivitas yang terdapat pada <i>mobile learning</i> menuntun peserta didik untuk bertanya.	4	4	4			
7	Aktivitas yang terdapat pada <i>mobile learning</i> memfasilitasi peserta didik untuk berdiskusi.	4	4	3			

Berdasarkan tabel 4 diperoleh skor rata-rata validasi yaitu 94,05% berkriteria “sangat valid” dan dapat disimpulkan penilaian menurut aspek kelayakan isi sudah baik.

Tabel 5. Hasil Validasi Menurut Aspek Kelayakan Bahasa Menurut BNSP

NO	Aspek yang diamati	Nilai Pengamat			Skor Maksimal	Sr	Kategori
		V1	V2	V3			
1	Ketetapan struktur kalimat.	4	4	4	108	96,30%	Sangat Valid
2	Keefektifan kalimat.	3	3	4			
3	Kebakuan istilah.	4	4	4			
4	Pemahaman terhadap pesan atau informasi.	4	4	4			
5	Kemampuan memotivasi peserta didik.	4	4	4			
6	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik.	3	4	4			
7	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan emosional peserta didik.	4	4	4			
8	Ketetapan tata Bahasa.	4	4	3			
9	Ketepatan ejaan.	4	4	4			

Berdasarkan tabel 5 diperoleh skor rata-rata validasi yaitu 96,30% berkriteria “sangat valid” dan dapat disimpulkan menurut aspek kelayakan Bahasa menurut BNSP sudah baik.

Tabel 6. Hasil Validasi Menurut Aspek Kebudayaan

NO	Aspek yang diamati	Nilai Pengamat			Skor Maksimal	Sr	Kategori
		V1	V2	V3			
1	Keterkaitan antara materi yang diajarkan dengan kebudayaan Banjar.	4	3	4	48	93,75%	Sangat Valid
2	Pengetahuan budaya tari tradisional khas Banjar yang akan dipelajari merupakan budaya yang bermakna dan berguna dalam kehidupan.	4	4	4			
3	Budaya yang disajikan tidak memuat atau menyinggung unsur SARA.	3	4	4			
4	Budaya yang disajikan dalam <i>Mobile Learning</i> menunjukkan keunikan tertentu sehingga terlihat khas atau keaslian kebudayaan banjar.	4	3	4			

Berdasarkan tabel 6. diperoleh skor rata-rata validasi yaitu 93,75 berkriteria “sangat valid” dan dapat disimpulkan dari aspek kebudayaan sudah baik. Pada tabel di atas, dapat dilihat hasil analisis lembar validasi skor rata-rata seluruh aspek (Sr) media pembelajaran *mobile learning* berbasis android sebesar 94,44% berkriteria “sangat valid”. Berdasarkan kriteria validitas yang telah ditetapkan, maka draf awal media pembelajaran *mobile learning* berbasis android telah memenuhi kriteria valid. Adapun saran-saran perbaikan media pembelajaran *mobile learning* berbasis android dari para validator dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 7 Saran-saran validator

No	Validator	Saran-saran
1.	Validator 1 (V1)	- Sudah bagus, silahkan dikembangkan
2.	Validator 2 (V2)	- Sebaiknya pada saat <i>opening</i> diberikan musik pembuka (musik banjar) agar lebih menarik. - Lebih banyak foto-foto Tarian Kalimantan Selatan dan sedikit dikenalkan dengan peserta didik
3.	Validator 3 (V3)	- Perbaiki tulisan pada judul media diperjelas

Analisis hasil validitas

Media pembelajaran *mobile learning* berbasis android yang digunakan selama pembelajaran membuat untuk peserta didik menjadi lebih tertarik dan mempermudah peserta didik untuk belajar dimana saja dan kapan saja. Hasil penilaian media pembelajaran meliputi aspek tampilan dan penyajian, aspek kelayakan isi, aspek kelayakan bahasa menurut BNSP, dan aspek kebudayaan yang dilakukan oleh ketiga validator secara keseluruhan diperoleh rata-rata sebesar 94,44% yang dinyatakan dalam kriteria sangat valid dengan beberapa revisi serta diperoleh juga hasil validitas sebesar 91,67% pada aspek tampilan dan penyajian dengan kriteria sangat valid, 94,05% pada aspek kelayakan isi dengan kriteria sangat valid, 96,30% pada aspek kelayakan bahasa menurut BNSP dengan kriteria sangat valid dan 93,75% pada aspek kebudayaan dengan kriteria sangat valid. Berdasarkan hasil tersebut maka disimpulkan bahwa media pembelajaran *mobile learning* berbasis android valid dan dapat

digunakan dalam mata pelajaran seni budaya dengan materi seni tari tradisional.

Hasil uji keaktifan

Media pembelajaran *mobile learning* berbasis android yang dikembangkan pada materi Seni Tari Tradisional diuji cobakan pada kelas VIII SMP Negeri 2 Alalak yang terdiri dari 20 orang peserta didik dan diperoleh data hasil uji keaktifan kelas pada tabel 8 berikut:

Tabel 8. Hasil Respon Keaktifan Peserta Didik

NO	Aspek yang diamati	Banyak Responden	Persentase	Kategori
1	Tampilan media pembelajaran <i>mobile learning</i> berbasis android menarik.	20	100	Sangat Tinggi
2	Tulisan pada media pembelajaran <i>mobile learning</i> berbasis android terbaca dengan jelas.	20	86	Sangat Tinggi
3	Kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran <i>mobile learning</i> berbasis android mudah dimengerti.	20	80	Sangat Tinggi
4	Ilustrasi gambar mudah dipahami.	20	81	Sangat Tinggi
5	Penjelasan materi dalam setiap materi mudah dipahami.	20	89	Sangat Tinggi
6	Waktu yang digunakan untuk membuka media pembelajaran <i>mobile learning</i> berbasis android tepat.	20	81	Sangat Tinggi
7	Aplikasi media pembelajaran <i>mobile learning</i> berbasis android mudah digunakan.	20	80	Sangat Tinggi
8	Aplikasi media pembelajaran <i>mobile learning</i> berbasis android membantu mengatasi keterbatasan dalam belajar.	20	80	Sangat Tinggi
9	Rasa ingin tahu saya meningkat setelah menggunakan media pembelajaran <i>mobile learning</i> berbasis android.	20	83	Sangat Tinggi
10	Saya tertarik dengan Seni Budaya setelah menggunakan media pembelajaran <i>mobile learning</i> berbasis android.	20	87	Sangat Tinggi

11	Saya dapat belajar mandiri dengan menggunakan media pembelajaran <i>mobile learning</i> berbasis android.	20	83	Sangat Tinggi
12	Media pembelajaran <i>mobile learning</i> berbasis android sebagai sumber pembelajaran bermanfaat bagi saya.	20	86	Sangat Tinggi

Berdasarkan tabel 8 diperoleh hasil analisis keaktifan secara keseluruhan dari aspek respon peserta didik sebesar 84,67 dengan kriteria “sangat tinggi”. Sehingga hasil keaktifan respon peserta didik pada pengembangan *mobile learning* berbasis android dikatakan aktif.

Analisis hasil uji keaktifan

Uji coba media pembelajaran ini dilakukan pada uji coba terbatas oleh 20 orang peserta didik kelas VIII. Pada uji coba keaktifan ini peserta didik diminta untuk memperhatikan penjelasan dari peneliti sambil menggunakan media pembelajaran yang sudah dikembangkan. Peneliti mengajak peserta didik untuk mencoba seluruh fitur yang tersedia dalam media pembelajaran. Setelah pembelajaran selesai, peserta didik diminta untuk mengisi angket untuk mengetahui respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran *mobile learning* berbasis android. Hasil perhitungan seluruh responden diperoleh hasil sebesar 84,67 dengan kriteria “sangat tinggi”. Sehingga secara keseluruhan penilaian peserta didik terhadap media pembelajaran *mobile learning* berbasis android merupakan media pembelajaran baik dan menarik untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

PENUTUP

Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini berupa media pembelajaran *mobile learning* berbasis android mata pelajaran seni budaya kelas VIII pada materi seni tari tradisional. Berdasarkan hasil pengembangan dan uji coba

terbatas, maka diperoleh simpulan bahwa pengembangan media pembelajaran *mobile learning* berbasis android pada mata pelajaran seni budaya kelas VIII di SMP Negeri 2 Alalak yang dikembangkan dinyatakan sangat valid. Media pembelajaran *mobile learning* berbasis android pada mata pelajaran seni budaya kelas VIII yang dikembangkan adalah sangat valid menurut validator (satu orang dosen dan dua orang guru mata pelajaran seni budaya SMP Negeri 2 Alalak) dilihat dari skor rata-rata yang diperoleh dengan kriteria valid.

REFERENSI

- Aripin, I. (2018). Konsep dan Aplikasi Mobile Learning dalam Pembelajaran Biologi. *Jurnal Bio Education*, 3(1), hlm. 1-9.
- Adzan N. K., dkk. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tari Bedana Berbasis Android. *Jurnal IKRA-ITH Humaniora*, 5(1).
- Mulyatiningsih, E. (2011). Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik (1st ed.). Yogyakarta: UNY Press.
- Hadi, A. (2020). "Analisis *Self Concept*, Keaktifan, Dan Hasil Belajar Matematika Peserta didik Smp Negeri Se-Kota Banjarmasin Tahun Pelajaran 2019/2020". Skripsi. Banjarmasin: Universitas Lambung Mangkurat.
- Hartono, R. (2014). Ragam Model Mengajar yang Mudah Diterima Murid (3th ed.). Yogyakarta: DIVA Press (Anggota IKAPI).
- Hisni, M. (2020). "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Matematika Berbasis Etnomatematika Budaya Banjar pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar SMPN Kelas VIII". Skripsi. Banjarmasin: Universitas Lambung Mangkurat.
- Kadir, dkk. (2012). Dasar-Dasar Pendidikan. Jakarta: Prenadamedia Group
- Kim, D., Rueckert, D., Kim, D., & Seo, D. (2013). Students Perceptions and Experiences of, 17(3), pp 52-73.
- Meriyati. (2015). Memahami Karakteristik Anak Didik. Lampung: Fakta Press IAIN Raden Intan Lampung.
- Muin, A. (2017). Keterampilan Berbasis Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Seni Budaya di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan INSANI*, 20(2), hlm. 133-135.
- Peraturan Presiden Republik Indonesia. (2003). UU Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 2 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta
- Peraturan Presiden Republik Indonesia. (2003). UU Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 Tentang Dasar, Fungsi, dan Tujuan Pendidikan Nasional. Jakarta
- Retnoningsih, D.A. (2017). Eksistensi Konsep Seni Tari Tradisional Terhadap Pebentukan Karakter Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Dialektika Jurusan PGSD*, 7(1), hlm. 20-29
- Rochmad. (2012). Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika. *Jurnal Kreano*, 3(1), hlm 59-72.

- Rusman, dkk (2012). Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru (2nd ed.). Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadiman, dkk. (2014). Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sari, Adinda S. P, dkk. (2022). Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Rainbow Board di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendikia: Jurnal Pendidikan Matematika* 3(6), hlm. 3251-3265
- Sari, R. M. C. (2021). Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Materi Kerajinan Tangan Memayet Kain Sasirangan Bagi Siswa Kelas VIII C Di SMP Negeri 17 Banjarmasin.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: ALVABETA
- Zubaedi. (2011). Desain Pendidikan Karakter: Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.