



**MEDIA PEMBELAJARAN  
ALAT MUSIK TRADISIONAL MENGGUNAKAN  
*ANDROID* PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA  
DI SMP NEGERI 4 TULUNGAGUNG**

**SKRIPSI**

**( Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer )**

**Oleh**

**Senja Ayuningtyas**

**NIM.5302414038**

**PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
JURUSAN TEKNIK ELEKTRO  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2019**

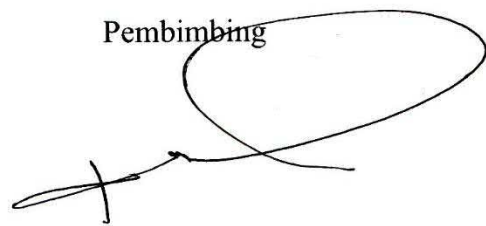
## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Senja Ayuningtyas  
NIM : 5302414038  
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer  
Judul : Media Pembelajaran Alat Musik Tradisional menggunakan  
*Android* pada Mata Pelajaran Seni Budaya di SMP Negeri  
4 Tulungagung

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang Skripsi  
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Fakultas Teknik  
Universitas Negeri Semarang.

Semarang, 6 Februari 2019

Pembimbing



Drs. Ir. Sri Sukamta, M.Si, IPM

NIP. 196505081991031003

## PENGESAHAN

Skripsi dengan judul Media Pembelajaran Alat Musik Tradisional menggunakan *Android* pada Mata Pelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 4 Tulungagung telah dipertahankan di depan sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Teknik UNNES pada tanggal 27 bulan Februari tahun 2019.

Oleh

Nama : Senja Ayuningtyas

NIM : 5302414038

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer


Panitia:

Ketua

Sekretaris



Dr.-Ing Dhidik Prastiyanto, S.T., M.T.  
NIP. 197805312005011002



Ir. Ulfah Mediaty Arief, M.T. IPM  
NIP. 196605051998022001

Penguji I

Penguji II

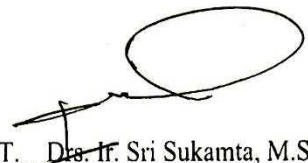
Penguji III/Pembimbing



Drs. Yohanes Primadiyono, M.T.  
NIP. 196209021987031002



Dr.-Ing. Dhidik Prastiyanto, S.T., M.T.  
NIP. 197805312005011002



Dra. Ir. Sri Sukamta, M.Si, IPM  
NIP. 196505081991031003

Mengetahui,

Dekan Fakultas Teknik UNNES



Dr. Nur Qudus, M.T.

NIP. 196911301994031001

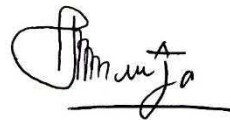
## PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (sarjana, magister, dan/atau doktor), baik di Universitas Negeri Semarang (UNNES) maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Pembimbing dan masukan Tim Penguji.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Semarang, 6 Februari 2019

Yang membuat pernyataan,



Senja Ayuningtyas

NIM. 5302414038

## **HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **Motto :**

- “Tuhan menyediakan apa yang kita butuhkan dari pada apa yang kita inginkan, tetap bersyukur apapun yang terjadi.” (Dimas W Putra)
- “Jangan salahkan waktu yang begitu cepat berlalu, tapi salahkan dirimu yang begitu lambat melakukan sesuatu.” (Ega Al Fariz)

### **Persembahan :**

1. Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmatNya, saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Untuk alm. Ibu Siti Nurkholifah yang merupakan ibu saya terkasih dan ayah saya tercinta, karena berkat beliau saya bisa sampai seperti sekarang ini
3. Untuk nenek dan kakek saya yang selama ini telah mensupport saya
4. Untuk Drs. Sri Sukamta, M.Si selaku dosen pembimbing yang telah memberi bimbingan dan arahan selama ini
5. Untuk teman – teman yang sudah membantu saya dan mendukung saya selama pengerjaan naskah skripsi ini.

## ABSTRAK

**Ayuningtyas, Senja.** 2019. *Media Pembelajaran Alat Musik Tradisional menggunakan Android pada Mata Pelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 4 Tulungagung*. Skripsi, Jurusan Teknik Elektro, Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang. Dosen Pembimbing: Drs. Sri Sukamta, M.Si.

Salah satu upaya melestarikan budaya alat musik tradisional Indonesia adalah melalui pendidikan seni budaya di sekolah. Namun terbatasnya waktu, media, serta sumber belajar yang tersedia mengakibatkan materi yang disampaikan tidak dapat diterima dengan baik. Media pembelajaran alat musik tradisional menggunakan *android* sangat efektif bisa diakses dimana saja sehingga dengan mudah dipelajari oleh peserta didik untuk belajar mandiri. Tujuan penelitian ini yaitu mengetahui kelayakan aplikasi dan membuat aplikasi media pembelajaran bagi peserta didik.

Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan *waterfall*. Teknik pengumpulan data yaitu dengan observasi, studi pustaka, wawancara, eksplorasi internet dan pengisian angket. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif untuk mengetahui kelayakan aplikasi media pembelajaran alat musik tradisional menggunakan *android* pada mata pelajaran seni budaya.

Hasil uji fungsi aplikasi menunjukkan seluruh fungsi berjalan baik sesuai harapan. Hasil pengolahan data dari uji media diperoleh rata-rata persentase kelayakan 92%, uji materi oleh dosen diperoleh rata-rata persentase kelayakan 89%, uji materi oleh guru diperoleh rata-rata persentase kelayakan 82%. Selain itu juga dilakukan pengujian terhadap 32 peserta didik diperoleh rata-rata persentase kelayakan 86%. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa aplikasi media pembelajaran alat musik tradisional menggunakan *android* sangat layak digunakan dalam pembelajaran alat musik tradisional. Saran dari peneliti diharapkan bagi pengembang selanjutnya dapat mengembangkan media pembelajaran alat musik tradisional lebih baik atau dapat memodifikasi dengan tampilan dan menu yang lebih menarik.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Alat Musik Tradisional, Aplikasi Android, *Waterfall*

## PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas rahmat, hidayah, dan kesehatan yang diberikan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga tersampaikan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW. Skripsi ini disusun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang. Judul dari skripsi ini adalah **“Media Pembelajaran Alat Musik Tradisional Menggunakan *Android* pada Mata Pelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 4 Tulungagung”**.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis banyak menghadapi kesulitan. Namun, berkat bantuan dan dorongan dari berbagai pihak, akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Drs. Sri Sukamta, M.Si., selaku dosen pembimbing yang telah memberi bimbingan dan arahan selama ini.
2. Dr. Nur Qudus, M.T., Dekan Fakultas Teknik Unnes.
3. Dr.-Ing. Dhidik Prastiyanto, S.T., M.T., Ketua Jurusan Teknik Elektro Unnes.
4. Ir. Ulfah Mediaty Arief, M.T., Koordinator Program Studi PTIK Unnes.
5. Segenap dosen Jurusan Teknik Elektro yang telah memberi ilmu berharga.
6. Orang tua dan keluarga saya yang telah memberikan dukungan dan do'a.
7. Teman-teman PTIK Unnes angkatan 2014.
8. Berbagai pihak yang telah memberi bantuan untuk skripsi ini.

Penulis berharap semoga proposal skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak khususnya bagi penulis sendiri dan masyarakat serta pembaca pada umumnya.

Semarang, 6 Februari 2019

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
ABSTRAK .....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	5
1.3. Pembatasan Masalah.....	5
1.4. Rumusan Masalah.....	6
1.5. Tujuan .....	6
1.6. Manfaat .....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	8
2.1. Kajian Pustaka.....	8
2.2. Landasan Teori .....	11
2.2.1. SMP Negeri 4 Tulungagung .....	11
2.2.2. Prinsip Pembelajaran Kurikulum 2013 .....	11
2.2.3. Muatan Lokal .....	14
2.2.4. Seni Budaya .....	15
2.2.5. Media Pembelajaran.....	16



2.2.6. Media Pembelajaran Alat Musik Tradisional Menggunakan Android pada Mata Pelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 4 Tulungagung .....	17
2.2.7. Materi Mata Pelajaran Seni Budaya SMP Negeri 4 Tulungagung .....	18
2.2.8. Alat Musik Tradisional .....	19
2.2.9. Macam-macam Alat Musik Tradisional.....	20
2.2.9.1.Kecapi .....	20
2.2.9.2.Serune Kalee .....	21
2.2.9.3.Angklung.....	22
2.2.9.4.Tarawangsa .....	23
2.2.9.5.Gong .....	24
2.2.9.6.Kendang Dhodog .....	24
2.2.9.7.Kendang Ciblon .....	25
2.2.9.8.Kendang Bem.....	26
2.2.9.9.Ketipung .....	27
2.2.9.10.Demung .....	28
2.2.9.11.Peking.....	28
2.2.9.12.Saron .....	29
2.2.9.13.Gender .....	30
2.2.9.14.Slenthem.....	30
2.2.9.15.Kempul.....	31
2.2.9.16.Kenong .....	32
2.2.9.17.Bonang .....	32
2.2.10. Android .....	33
2.2.11. Hubungan Android dengan Media Pembelajaran Alat Musik Tradisional.....	34
2.2.12. Penggunaan Android sebagai Sistem Operasi Smartphone .....	35
2.2.13. Perkembangan Android.....	37
2.2.14. Photoshop.....	38
2.2.15. Adobe Flash .....	38

2.2.16. Adobe AIR untuk Android.....	39
2.2.17. ActionScript .....	40
2.3.Kerangka Pikir .....	41
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>43</b>
3.1.Waktu dan Tempat Penelitian .....	43
3.2.Model Pengembangan .....	43
3.2.1. Analysis.....	44
3.2.2. Design .....	45
3.2.3. Code .....	50
3.2.4. Pengujian.....	57
3.3.Alat dan Bahan Penelitian .....	58
3.4.Parameter Penelitian.....	59
3.5.Teknik Pengumpulan Data .....	61
3.5.1. Metode Studi Pustaka.....	61
3.5.2. Metode Observasi.....	61
3.5.3. Metode Angket/Kuesioner .....	62
3.5.4. Metode Wawancara.....	62
3.5.5. Metode Eksplorasi Internet .....	63
3.6.Instrumen Penelitian.....	63
3.7.Teknik Analisis Data .....	68
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>72</b>
4.1.Hasil Penelitian .....	72
4.1.1. Tampilan Aplikasi.....	73
4.1.2. Hasil Pengujian .....	75
4.1.2.1.Uji Fungsi Aplikasi .....	75
4.1.2.2.Hasil Uji Kelayakan Media .....	76
4.1.2.3.Hasil Uji Kelayakan Materi.....	77
4.1.2.4.Hasil Uji Kelayakan Pengguna.....	78
4.2.Pembahasan .....	80
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>85</b>
5.1.Simpulan.....	85

5.2.Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA .....	87
LAMPIRAN.....	92

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Skenario Pengujian Black-box.....	58
Tabel 3.2 Teknik Pengumpulan Data.....	63
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian untuk Ahli Media .....	63
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian untuk Ahli Materi.....	65
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian untuk Guru .....	65
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian untuk Peserta Didik.....	67
Tabel 3.7 Kriteria Pengisian Instrumen.....	70
Tabel 3.8 Kategori Hasil Pengujian .....	71
Tabel 4.1 Hasil Uji Kelayakan Media.....	76
Tabel 4.2 Hasil Uji Kelayakan Ahli Materi oleh Dosen .....	77
Tabel 4.3 Hasil Uji Kelayakan Ahli Materi Guru Seni Budaya.....	78
Tabel 4.4 Hasil Uji Kelayakan Pengguna .....	79

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Alat Musik Tradisional Kecapi .....	21
Gambar 2.2 Alat Musik Tradisional Serune Kalee .....	21
Gambar 2.3 Alat Musik Tradisional Angklung.....	22
Gambar 2.4 Alat Musik Tradisional Tarawangsa .....	23
Gambar 2.5 Alat Musik Tradisional Gong.....	24
Gambar 2.6 Alat Musik Tradisional Kendang Dhodog .....	25
Gambar 2.7 Alat Musik Tradisional Kendang Ciblon .....	26
Gambar 2.8 Alat Musik Tradisional Kendang Bem .....	27
Gambar 2.9 Alat Musik Tradisional Ketipung.....	27
Gambar 2.10 Alat Musik Tradisional Demung.....	28
Gambar 2.11 Alat Musik Tradisional Peking .....	29
Gambar 2.12 Alat Musik Tradisional Saron .....	30
Gambar 2.13 Alat Musik Tradisional Gender.....	30
Gambar 2.14 Alat Musik Tradisional Slenthem .....	31
Gambar 2.15 Alat Musik Tradisional Kempul.....	31
Gambar 2.16 Alat Musik Tradisional Kenong.....	32
Gambar 2.17 Alat Musik Tradisional Bonang .....	33
Gambar 2.18 Kerangka Pikir.....	42
Gambar 3.1 Pengembangan Software Model Waterfall .....	44
Gambar 3.2 Flowchart Penelitian.....	45
Gambar 3.3 Rancangan Tampilan Splashscreen .....	46
Gambar 4.4 Rancangan Tampilan Halaman Utama.....	46
Gambar 3.5 Rancangan Tampilan Halaman Menu .....	47
Gambar 3.6 Rancangan Tampilan Materi Alat Musik .....	47
Gambar 37 Rancangan Tampilan Deskripsi .....	47
Gambar 3.8 Rancangan Tampilan Video .....	48
Gambar 3.9 Rancangan Tampilan Bantuan .....	48
Gambar 3.10 Rancangan Tampilan Tentang.....	48

Gambar 3.11 Rancangan Tampilan Evaluasi .....	49
Gambar 3.12 Tampilan Rancangan Story Board .....	49
Gambar 3.13 Use Case Diagram .....	50
Gambar 4.1 Grafik Persentase Kelayakan Peserta Didik.....	79

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Formulir Usulan Topik Skripsi.....	93
Lampiran 2. Usulan Dosen Pembimbing .....	94
Lampiran 3. Surat Keputusan Dosen Pembimbing .....	95
Lampiran 4. Surat Izin Observasi .....	96
Lampiran 5. Surat Balasan Permohonan Izin Observasi.....	97
Lampiran 6. Surat Izin Penelitian.....	98
Lampiran 7. Surat Bukti Selesai Penelitian.....	99
Lampiran 8. Bukti Rekor Muri Reog Tulungagung.....	100
Lampiran 9. Tampilan Desain Interface.....	102
Lampiran 10. Hasil Pengujian Sistem.....	108
Lampiran 11. Cover Angket Ahli Media .....	112
Lampiran 12. Angket Hasil Uji Ahli Media Pertama .....	113
Lampiran 13. Angket Hasil Uji Ahli Media Kedua .....	116
Lampiran 14. Angket Hasil Uji Ahli Media Ketiga.....	119
Lampiran 15. Cover Angket Ahli Materi oleh Dosen.....	112
Lampiran 16. Angket Hasil Uji Ahli Materi oleh Dosen Pertama.....	123
Lampiran 17. Angket Hasil Uji Ahli Materi oleh Dosen Kedua.....	126
Lampiran 18. Cover Angket Ahli Materi oleh Guru.....	129
Lampiran 19. Angket Hasil Uji Ahli Materi oleh Guru Pertama.....	130
Lampiran 20. Angket Hasil Uji Ahli Materi Guru Kedua .....	134
Lampiran 21. Cover Angket Kelayakan Pengguna.....	138
Lampiran 22. Angket Hasil Uji Kelayakan Pengguna Pertama.....	139
Lampiran 23. Angket Hasil Uji Kelayakan Pengguna Kedua.....	141
Lampiran 24. Angket Hasil Uji Kelayakan Pengguna Ketiga .....	143
Lampiran 25. Tabel Data Hasil Kelayakan Ahli Media.....	145
Lampiran 26. Tabel Data Hasil Kelayakan Ahli Materi oleh Dosen .....	146
Lampiran 27. Tabel Data Hasil Kelayakan Ahli Materi oleh Guru .....	147
Lampiran 28. Tabel Data Hasil Kelayakan Pengguna .....	148

Lampiran 29. Dokumentasi.....	150
-------------------------------	-----



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Indonesia merupakan negara yang kaya akan budaya termasuk dalam bidang musik tradisional (Norman Timotius., 2014). Hampir setiap wilayah di Indonesia memiliki musik tradisional sendiri-sendiri yang dapat menjadi ciri khas wilayah tersebut (Norman Timotius., 2014). Menurut sejarah alat musik pada awalnya dibuat dari benda-benda sekitar yang mudah ditemukan (David *et al.*, 2014). Salah satu kegunaan alat musik tradisional selain untuk menghibur juga digunakan untuk keperluan upacara adat (David *et al.*, 2014).

Menurut Angelina Melisa, dkk (2014) pada penelitiannya dikatakan bahwa salah satu upaya melestarikan budaya alat musik dan lagu tradisional Indonesia adalah melalui pendidikan seni budaya pada sekolah tingkat dasar. Namun banyak guru kesenian yang mengalami kesulitan menyampaikan materi pembelajaran karena kurangnya pengetahuan mengenai alat musik dan lagu tradisional Indonesia. Oleh karena itu, perlu dibuat sebuah aplikasi perangkat ajar untuk membantu memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran ini.

Selain itu Suares Roenaldo, dkk (2016) dalam penelitiannya menyatakan bahwa terkadang orang lebih memperhatikan perkembangan era modern dibanding dengan tradisi ataupun budaya yang dimiliki. Maka dari itu perlu metode pembelajaran dengan cara modern untuk melestarikan kebudayaan tradisional yang

mudah diterima oleh masyarakat modern seperti sekarang ini, tentunya materi yang dibawakan adalah materi tradisional yang disajikan secara modern supaya kebudayaan tradisional di Indonesia tidak pudar.

Bahkan pada jurnalnya Wilson dan Bolliger (2006: 89) mengungkapkan bahwa aplikasi pembelajaran berbasis android atau *mobile learning* pada prinsipnya bertujuan untuk mempermudah pembelajaran karena sangatlah efektif bisa diakses kapan dan dimana saja, sehingga dapat dengan mudah mempelajarinya.

Dalam pendidikan mengenai seni dan kebudayaan di pendidikan formal masih terlihat minim (Angelina Melisa *et al.*, 2014). Selain masalah bakat, kurangnya pengenalan serta pemahaman tentang alat musik tradisional sejak dini dan keterbatasan fasilitas berupa alat musik serta jam pelajaran kesenian disekolah juga dapat membuat semakin terkikisnya pengetahuan dan informasi tentang alat musik tradisional (Adams, 2010).

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan di SMP Negeri 4 Tulungagung diambil dari data nilai siswa 3 tahun terakhir di tahun 2015/2016 menunjukkan 90% dari 117 peserta didik kelas VII A, VII B, dan VII C nilai ulangan harian mata pelajaran Seni Budaya kompetensi dasar 3.3 memahami konsep dasar alat musik tradisional berada dibawah KKM dan 10% peserta didik yang mampu memperoleh nilai di atas KKM. Tahun 2016/2017 menunjukkan 88% dari 109 peserta didik kelas VII A, VII B dan VII C nilai ulangan harian peserta didik berada dibawah batas KKM dan 12% peserta didik yang mampu memperoleh nilai diatas KKM. Tahun 2017/2018 menunjukkan 91% dari 95 peserta didik berada di bawah nilai KKM dan 9% peserta didik yang mampu mencapai nilai diatas KKM.

Faktor yang melatarbelakangi rendahnya nilai para peserta didik yaitu tingkat kesadaran belajar peserta didik yang rendah. Guru juga menyatakan bahwa saat jam pelajaran usai peserta didik lebih memilih membuka situs jejaring sosial dengan *smartphone*. Mengingat peserta didik zaman sekarang lebih banyak menghabiskan waktunya dengan memilih bermain *smarthphone* dibandingkan belajar oleh karena itu wawasan merekapun tentang kebudayaan alat musik tradisional menjadi sempit (Priawan, 2013).

Seiring dengan meningkatnya jumlah peserta didik yang menggunakan *smartphone*, banyak dikembangkan aplikasi-aplikasi perangkat *smartphone*, yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Kecepatan perkembangan teknologi yang ada saat ini khususnya *smartphone* sangat berpengaruh terhadap kesadaran belajar para peserta didik. Mereka cenderung lebih menyukai *smartphone* dari pada mengulang kembali pembelajaran Seni Budaya tentang memahami konsep dasar alat musik tradisional. Terbukti dengan banyaknya peserta didik yang membawa *smartphone* saat sekolah.

Saat ini banyak aplikasi yang dibuat untuk dipergunakan dalam sistem operasi *android*, sehingga informasi dapat dengan mudah didapatkan. Pemanfaatan *smartphone* yang terbilang mudah dibawa, mudah diakses dan terjangkau sebagai media dalam pembelajaran akan sangat memberikan dampak bagi siswa (Kim, *et al.*, 2013). Selain sarana yang tergolong baru, peserta didik akan lebih tertarik untuk menggunakan sarana yang sifatnya “kekinian” dan biasa dengan keadaan peserta didik di kehidupan sehari-hari (Putra, R. S., *et al.*, 2007: 2010).

Berdasarkan data dari IDC (*International Data Corporation*) pada tahun 2014 *Android* memegang 84,4% *market share smartphone* di seluruh dunia, *iphone operating system* merupakan sistem operasi dari *iPhone* meduduki peringkat kedua dengan 11,7%, disusul dengan *Windows Phone* di peringkat ke tiga sebesar 2,9% dan *Blackberry* di peringkat ke empat dengan 0,5% *market share*.

Oleh karena itu peneliti berinisiatif membuat media pembelajaran yang menarik di dalam *android* dan dapat membantu peserta didik untuk mempermudah proses belajar peserta didik terhadap mata pelajaran Seni Budaya khususnya di kompetensi dasar 3.3 dalam memahami konsep dasar alat musik tradisional. Manfaat yang diberikan dari pembuatan media pembelajaran yaitu dapat bermanfaat untuk dijadikan sumber informasi mengenai konsep dasar alat musik tradisional dan dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik tentang konsep dasar alat musik tradisional. Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan minat belajar siswa bertambah, selain itu juga dapat menambah wawasan budaya alat musik tradisional.

Metode yang digunakan untuk membuat media pembelajaran ini nantinya akan menggunakan metode *waterfall* dan juga dengan pengujian *blackbok* guna menunjang kesesuaian dalam pembuatan media pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang sudah dipaparkan diatas, terciptalah suatu ide dengan judul “**MEDIA PEMBELAJARAN ALAT MUSIK TRADISIONAL MENGGUNAKAN ANDROID PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA DI SMP NEGERI 4 TULUNGAGUNG**”.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut.

1. Kurangnya pengetahuan peserta didik SMP Negeri 4 Tulungagung mengenai konsep dasar alat musik tradisional.
2. Kurangnya minat peserta didik SMP Negeri 4 Tulungagung dalam mengulang materi pembelajaran khususnya tentang konsep dasar alat musik tradisional.
3. Perlengkapan alat musik tradisional di SMP Negeri 4 Tulungagung yang digunakan untuk media pembelajaran kurang lengkap.

## **1.3. Pembatasan Masalah**

Agar penelitian ini lebih terarah, terfokus, dan menghindari pembahasan menjadi terlalu luas, maka penulis perlu membatasinya. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pada media pembelajaran ini terdapat materi tentang konsep dasar beberapa alat musik yaitu kendang ciblon, kendang bem, tipung, demung, saron, peking, gender, slenthem, bonang barung dan penerus, kenong, kempul, gong, kendhang dhodog, kecapi, serune kale, angklung, tarawangsa.
2. Pada mata pelajaran seni budaya pembahasan tentang alat musik tradisional hanya terdapat pada kompetensi dasar 3.3
3. Subjek dalam penelitian adalah peserta didik SMP Negeri 4 Tulungagung.

#### 1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka ditemukan sebuah rumusan masalah yaitu

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran alat musik tradisional menggunakan *android* pada mata pelajaran seni budaya di SMP Negeri 4 Tulungagung?
2. Bagaimana membuat tampilan media pembelajaran yang menarik para peserta didik SMP Negeri 4 Tulungagung untuk dapat mempelajari materi konsep dasar alat musik tradisional?

#### 1.5. Tujuan

1. Mengukur kelayakan media pembelajaran alat musik tradisional menggunakan *android* pada mata pelajaran seni budaya di SMP Negeri 4 Tulungagung.
2. Dapat membuat media pembelajaran yang menarik bagi para peserta didik SMP Negeri 4 Tulungagung mengenai mempelajari materi konsep dasar alat musik tradisional.

#### 1.6. Manfaat

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk dijadikan sumber informasi mengenai konsep dasar alat musik tradisional dan dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik tentang konsep dasar alat musik tradisional.

## 2. Manfaat praktis

- a. Bagi peserta didik, dengan adanya media pembelajaran menggunakan *android* diharapkan minat belajar peserta didik tentang konsep dasar alat musik tradisional bertambah, selain itu juga dapat menambah wawasan budaya alat musik tradisional.
- b. Bagi peneliti, membantu peneliti mengaplikasikan ilmu yang telah didapat di bangku perkuliahan sehingga menunjang persiapan untuk terjun ke dunia kerja dan menambah wawasan yang lebih luas tentang pembuatan aplikasi *Android*.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI**

#### **2.1. Kajian Pustaka**

Penelitian mengenai media pembelajaran alat musik tradisional belum begitu banyak. Namun, ada beberapa penelitian yang relevan dengan pembuatan media pembelajaran alat musik tradisional menggunakan android ini.

Timotius Norman (2014) melakukan penelitian dengan judul “Multimedia Interaktif Alat Musik Tradisional Kolintang”. Kolintang merupakan salah satu alat musik tradisional yang berasal dari Sulawesi Utara. Timotius Norman memperhatikan kebutuhan apa saja yang perlu disiapkan untuk membangun sebuah aplikasi alat musik kolintang. Aplikasi Alat Musik Kolintang ini berbasis flash dan digunakan dalam perangkat android.

Sasaran yang diteliti pada penelitian Timotius Norman di khususkan untuk dua puluh responden dengan umur antara 18 – 25 tahun untuk mengetahui ketertarikan terhadap kolintang. Sedangkan, sasaran pada penelitian ini adalah anak-anak dimulai dengan batas umur 12 tahun ke atas. Selain itu, aplikasi yang dikembangkan oleh Timotius Norman difokuskan untuk alat musik tradisional kolintang yang merupakan salah satu warisan budaya Nusantara asal Sulawesi Utara. Sedangkan penelitian ini difokuskan untuk media pembelajaran mata pelajaran seni budaya di SMP Negeri 4 Tulungagung.

Melisa Angelina, dkk (2014) dalam jurnal yang berjudul “Perangkat Ajar Alat Musik dan Lagu Tradisional Indonesia untuk Pendidikan Anak Sekolah Dasar



Berbasis Multimedia” menyimpulkan bahwa pengajaran mengenai alat musik dan lagu tradisional dapat dilakukan dengan menggunakan perangkat ajar berbasis multimedia. Banyak guru kesenian yang mengalami kesulitan menyampaikan materi pembelajaran karena kurangnya pengetahuan mengenai alat musik dan lagu tradisional Indonesia, keterbatasan waktu mengajar, dan keterbatasan fasilitas alat musik untuk demonstrasi. Oleh karena itu aplikasi ini memiliki peran sebagai alat bantu bagi guru sekolah dasar dalam mengajar seni dan budaya, khususnya alat musik dan lagu tradisional. Perangkat ajar alat musik dan lagu tradisional yang dibuat oleh Melisa Angelina ini menampilkan permainan puzzle dengan gambar alat musik tradisional, pulau indonesia, daftar lagu alat musik tradisional dan video lagu alat musik tradisional.

Selvia Lorena, dkk. Dalam Majalah Ilmiah UNIKOM Vol.15 No.2 yang berjudul “Aplikasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Indonesia Menggunakan Metode Based Marker Augmented Reality Berbasis Android” mengatakan bahwa tingkat perkembangan alat musik modern terpantau lebih cepat perkembangannya dibandingkan dengan alat musik tradisional begitupun dengan peminatnya. Karena alat musik modern sangat mudah dijumpai di tempat umum begitu juga dengan musiknya yang sering kita dengar di supermarket, restaurant, kafe dan tempat umum lainnya. Berbeda dengan alat musik tradisional yang hanya kita jumpai di pagelaran pentas musik budaya tradisional ataupun tempat dimana ada pertunjukan alat musik tradisional. Oleh karena itu dibuatlah “Aplikasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Indonesia Menggunakan Metode Based Marker Augmented Reality Berbasis Android”. Cara kerja aplikasi ini menggunakan kamera smartphone

android sebagai inputan untuk melacak dan membaca marker (penanda) yang telah dibuat pada media seperti buku atau majalah dengan menggunakan sistem tracking.

Indra Satriadi, S.T., M.Kom, dkk (2015) telah melakukan penelitian dalam jurnal yang berjudul “Rancang Bangun Pengenalan Alat Musik Tradisional Indonesia Berbasis Android”. Dalam jurnalnya tersebut Indra Satriadi, S.T., M.Kom memanfaatkan teknologi website dan mobile communication (Android) sebagai media promosi untuk memperkenalkan dan membantu masyarakat agar lebih mengenal musik tradisional yang ada di Indonesia. Pada media pembelajaran aplikasi alat musik tradisional ini menggunakan website untuk media promosinya dan untuk akses ke website tersebut harus menggunakan jaringan online.

Sri Wahyuni, dkk. Dalam penelitian yang berjudul “Aplikasi Media Pengenalan dan Simulasi Alat Musik Tradisional Indonesia Berbasis Android”. Mengatakan bahwa Aplikasi media pengenalan alat musik tradisional di Indonesia berbasis Android merupakan salah satu alternatif media pembelajaran dan pengenalan yang dirancang dan dibangun dengan tujuan untuk mengangkat kembali serta mengenalkan kepada seluruh masyarakat khususnya agar anak-anak mampu mengenali dan mampu memainkan alat musik tradisional Indonesia sebagai bentuk rasa kepedulian terhadap warisan leluhur. Dimana versi android yang digunakan android versi Jelly Bean dengan kapasitas ruang penyimpanan internal mobile aondroid minimum 2gb.

## **2.2. Landasan Teori**

### **2.2.1. SMP Negeri 4 Tulungagung**

Sekolah yang dijadikan tempat penelitian adalah SMP Negeri 4 Tulungagung yang memperoleh akreditasi “A” dan berdiri sejak tahun 1986 dengan luas tanah 8,352m<sup>2</sup>. Proses waktu pembelajaran di SMP Negeri 4 Tulungagung dilaksanakan pukul 07.00 sampai 13.00 WIB. Lokasi SMP Negeri 4 Tulungagung berada di Jl. Kh. Abdul Fatah IV/1, Botoran, Kecamatan Tulungagung, Kabupaten Tulungagung, Provinsi Jawa Timur.

Dalam proses pembelajaran di SMP Negeri 4 Tulungagung menerapkan kurikulum 2013, ini sesuai dengan standart dari pemerintah khususnya dinas pendidikan. Untuk mempermudah proses belajar mengajar membutuhkan media pembelajaran. Sehingga dengan adanya media pembelajaran, peserta didik diharapkan akan lebih mengerti dan mudah untuk mempelajari materi yang diajarkan. Begitu juga dengan guru atau pengajar akan lebih mudah memberikan materi yang akan diajarkan.

### **2.2.2. Prinsip Pembelajaran Kurikulum 2013**

Kurikulum (*curriculum*) berasal dari bahasa Yunani, yaitu *curir* yang berarti berlari dan *currere* yang artinya tempat berpacu. Dalam bahasa Latin “*curriculum*” semula berarti *a running course, or race course, especially a chariot race course* dan terdapat pula dalam bahasa Prancis “*courier*” artinya “*to run, berlari*”. Kemudian istilah itu digunakan untuk sejumlah “courses” atau mata pelajaran yang harus ditempuh untuk mencapai suatu gelar atau ijasah (Machali Imam, 2014: 73).

Kurikulum adalah suatu program pendidikan yang berisikan berbagai bahan ajar dan pengalaman belajar yang diprogramkan, direncanakan dan dirancang secara sistematis atas dasar norma-norma yang berlaku yang dijadikan pedoman dalam proses pembelajaran bagi tenaga kependidikan dan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan (Dakir, 2004: 3).

Pasal 37 Undang-Undang Republik Indonesia No. 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) mencantumkan bahwa kurikulum disusun untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional dengan memperhatikan tahap perkembangan peserta didik dan kesesuaian dengan lingkungan, kebutuhan pembangunan nasional, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta kesenian sesuai dengan jenis dan jenjang masing-masing satuan pendidikan (Sugianto. T, 2018).

Pasal 38 menyatakan bahwa pelaksanaan pendidikan dalam satuan pendidikan didasarkan atas kurikulum yang berlaku secara nasional dan kurikulum yang disesuaikan dengan keadaan, serta kebutuhan lingkungan dan ciri khas satuan pendidikan yang bersangkutan (Sugianto. T, 2018)..

Kurikulum memiliki fungsi dan peran yang sangat penting dan strategis. Meskipun bukan satu-satunya faktor utama keberhasilan proses pendidikan, kurikulum menjadi petunjuk dan arah terhadap keberhasilan pendidikan. Kurikulum menjadi penuntun (*guide*) para pelaksana pendidikan, tenaga kependidikan untuk mengembangkan kreativitas dan kemampuannya dalam mengembangkan dan menjabarkan berbagai materi dan perangkat pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik dan tenaga kependidikan yang baik adalah yang mampu

memahami kurikulum dan mengimplementasikannya pada proses pembelajaran (Machali Imam, 2014: 81).

Proses Pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Untuk itu setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan (Shafa, 2014: 84). Sesuai dengan Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi, maka prinsip pembelajaran kurikulum 2013 yaitu:

- a) dari peserta didik diberi tahu menuju peserta didik mencari tahu
- b) dari guru sebagai satu-satunya sumber belajar menjadi belajar berbasis aneka sumber belajar
- c) dari pendekatan tekstual menuju proses sebagai penguatan penggunaan pendekatan ilmiah
- d) dari pembelajaran berbasis konten menuju pembelajaran berbasis kompetensi
- e) dari pembelajaran parsial menuju pembelajaran terpadu
- f) dari pembelajaran yang menekankan jawaban tunggal menuju pembelajaran dengan jawaban yang kebenarannya multi dimensi
- g) dari pembelajaran verbalisme menuju keterampilan aplikatif
- h) peningkatan dan keseimbangan antara keterampilan fisikal (*hardskills*) dan keterampilan mental (*softskills*)

- i) pembelajaran yang mengutamakan pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik sebagai pembelajar sepanjang hayat
- j) pembelajaran yang menerapkan nilai-nilai dengan memberi keteladanan (ing ngarso sung tulodo), membangun kemauan (ing madyo mangun karso), dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran (tut wuri handayani)
- k) pembelajaran yang berlangsung di rumah, di sekolah, dan di masyarakat
- l) pembelajaran yang menerapkan prinsip bahwa siapa saja adalah guru, siapa saja adalah peserta didik, dan di mana saja adalah kelas
- m) Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran
- n) pengakuan atas perbedaan individual dan latar belakang budaya peserta didik.

Terkait dengan prinsip diatas, maka dapat dinyatakan bahwa proses pembelajaran kurikulum 2013 lebih menekankan pada pembelajaran yang menekankan keaktifan peserta didik belajar secara mandiri. Peserta didik diberikan kesempatan untuk membangun pengetahuan mereka sendiri (Shafa, 2014: 85).

### **2.2.3. Muatan Lokal**

Muatan lokal Reyog Kendang di SMP Negeri 4 Tulungagung diberlakukan pada peserta didik kelas VII dan VIII di kegiatan ekstrakurikuler. Kesenian reyog tidak hanya ada di Ponorogo melainkan juga ada di daerah Tulungagung. Berbeda dengan di Ponorogo, kesenian reyog di Tulungagung merupakan kesenian yang unik. Tari Gendang yang dimainkan oleh 6 orang atau lebih dan diiringi gamelan. Ke-enam penari orang yang membawa gendang dan menari-nari sambil menabuh

gendang yang di bawa masing-masing penari (Irfan, M. N., Pamungkas, J. H., 2017: 1113). Keunikan ini yang menjadikan kesenian Reyog Kendhang menjadi salah satu kesenian unggulan dari Kabupaten Tulungagung. Sehingga untuk menjaga berbagai kemungkinan yang terjadi salah satu upaya pemerintah kabupaten Tulungagung adalah dengan cara pembakuan nama (Irfan, M. N., Pamungkas, J. H., 2017: 1113).

Kesenian ini yang dulunya dinamakan “Reyog Kendhang” diganti menjadi “Reyog Tulungagung”. Pergantian nama itu resmi di ubah pada bulan Maret 2010, setelah mendapatkan pengakuan dari HKI Kementerian Hukum dan HAM Republik Indonesia. Penerbitan SK HKI ini bertujuan agar apabila suatu saat berkembang di daerah luar Tulungagung orang selalu mengetahui bahwa kesenian tersebut berasal dari Tulungagung (Irfan, M. N., Pamungkas, J. H., 2017: 1113).

Untuk langkah pelestarian kesenian yang merupakan ikon Kabupaten Tulungagung tersebut, saat ini pemerintah daerah pun mewajibkan setiap sekolah di Kabupaten Tulungagung untuk memiliki minimal 1 set Dhodog Reyog Tulungagung.

#### **2.2.4. Seni Budaya**

Pendidikan Seni Budaya memiliki peranan dalam membentuk pribadi peserta didik yang harmonis dengan memperhatikan kebutuhan perkembangan peserta didik dalam mencapai multi kecerdasan yang terdiri atas kecerdasan intrapersonal, interpersonal, visual spasial, musikal, linguistik, logik matematika, naturalis serta kecerdasan adversitas, kecerdasan kreativitas, kecerdasan spiritual dan moral, dan kecerdasan emosional (Budi Wahyu C, 2017: 2).

### 2.2.5. Media Pembelajaran

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Suares Roenaldo *et al.*, 2016: 54).

Peran guru adalah menyediakan, menunjukkan, membimbing dan memotivasi peserta didik agar mereka dapat berinteraksi dengan berbagai sumber media belajar yang ada (Falahudin Iwan., 2014: 108).

Wujud interaksi antara peserta didik dengan sumber belajar dapat bermacam-macam. Melalui berbagai metode dan media pembelajaran, peserta didik akan dapat banyak berinteraksi secara aktif dengan memanfaatkan segala potensi yang dimiliki peserta didik (Falahudin Iwan., 2014: 108).

Satu konsep lain yang sangat berkaitan dengan media pembelajaran adalah istilah sumber belajar. Sumber belajar bisa berupa pesan, orang, bahan, alat, teknik dan lingkungan.

Media pembelajaran dapat dikembangkan pada perangkat *mobile* yang mudah dibawa kemana saja seperti *smartphone* dan tablet. Pengembangan media pembelajaran dapat memenuhi kebutuhan peserta didik jika dikaji dalam bidang ilmu teknologi pembelajaran. Teknologi pembelajaran mempunyai peran untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan cara menciptakan, menggunakan, atau memanfaatkan dan mengelola proses dan sumber-sumber teknologi yang tepat (Ibrahim dan Ishartiwi., 2017: 81).



#### **2.2.6. Media Pembelajaran Alat Musik Tradisional Menggunakan Android pada Mata Pelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 4 Tulungagung**

Media merupakan bagian dari komponen pembelajaran, manfaat dan fungsi media dalam pembelajaran sangat dirasakan baik oleh tenaga pendidik maupun peserta didik. Keberhasilan media dalam meningkatkan kualitas belajar peserta didik ditentukan pada bagaimana minat peserta didik mengulang kembali materi pembelajaran yang telah diajarkan disekolah serta kemampuan guru dalam memilih media yang akan digunakan oleh peserta didik.

Perkembangan teknologi telah memberikan pengaruh terhadap dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Guru dapat memberikan layanan materi mata pelajaran Seni Budaya yang dipelajari tanpa harus berhadapan langsung dengan peserta didik sehingga peserta didik dapat memperoleh informasi dalam lingkup yang luas dari berbagai sumber khususnya mata pelajaran Seni Budaya kompetensi dasar 3.3 dalam memahami konsep dasar permainan alat musik sederhana secara perorangan. Kemampuan guru tidak hanya terikat dalam memilih dan merancang media saja, namun kemampuan lainnya juga dapat mempengaruhi terhadap pembelajaran peserta didik dalam melakukan pemilihan media secara tepat (Mahnun Nunu, 2012: 32).

Pertimbangan lain yang tidak kalah pentingnya adalah faktor aksesibilitas (*accessibility*) yang menyangkut apakah media tersebut dapat diakses atau diperoleh dengan mudah atau tidak. Dengan demikian dibuatlah aplikasi media pembelajaran berbasis android yang sangatlah efektif bisa diakses kapan dan dimana saja, sehingga peserta didik dapat dengan mudah mempelajarinya.

Dengan adanya aplikasi media pembelajaran ini peserta didik dapat meningkatkan terwujudnya kedekatan belajar dan Memberikan penyajian pendidikan lebih luas. Selain itu media pembelajaran diharapkan akan lebih menyenangkan dan cenderung tidak membosankan terhadap peserta didik karena memiliki desain atau tampilan-tampilan yang menarik.

#### **2.2.7. Materi Mata Pelajaran Seni Budaya SMP Negeri 4 Tulungagung**

Dalam melaksanakan proses pembelajaran guru perlu merencanakan, memilih, serta mempersiapkan pembelajaran dengan baik agar kegiatan menjadi bermakna, bermanfaat, dan menarik bagi peserta didik. Berbagai variasi teknik dalam proses pembelajaran perlu dipilih dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, materi, serta kebutuhan peserta didik. Untuk kompetensi dasar 3.3 dalam memahami konsep dasar permainan alat musik sederhana secara perorangan diharapkan peserta didik dapat mengapresiasi dan mencintai keragaman warisan budaya terutama pada warisan alat musik tradisional yang ada di Indonesia. Peserta didik juga dapat menjelaskan konsep dasar permainan alat musik, mengidentifikasi ciri alat musik serta memainkan alat musik berdasarkan pengetahuan yang dimiliki peserta didik, memanfaatkan benda disekitar sebagai alat musik sederhana, mengeksplorasi hubungan antara teknik memainkan dan bunyi yang dihasilkan alat musik sederhana.

Dalam materi pembelajaran kompetensi dasar 3.3 memahami konsep dasar permainan alat musik sederhana secara perorangan di SMP Negeri 4 Tulungagung ini mencakup alat musik tradisional dan modern. Namun sesuai dengan judul skripsi penulis hanya mengambil alat musik tradisional.

Alat musik tradisional adalah alat musik khas yang lahir dan berkembang di daerah seluruh Indonesia. Alat Musik tradisional diwariskan secara turun temurun di dalam masyarakat dari generasi tua ke generasi muda (Angelina Melisa *et al.*, 2014: 177).

Musik tradisional Indonesia, sebagian besar boleh dimasukkan sebagai musik *perkusi* (IGBN Panji. 1980/1981), karena sebagian besar alatnya dimainkan dengan cara memukul alat-alat musik. Hanya satu-dua alat pula yang dimainkan dengan cara ditiup, misalnya suling. Dan satu-dua pula yang dimainkan dengan mengesek snarnya, seperti rebab, kecapi atau *sasando* di Timor. Selain itu ciri khas dari musik tradisional Indonesia adalah adanya peralatan yang dibuat dari kulit, yaitu kendang dan gong dari berbagai ukuran. Tanpa mengadakan penyesuaian nada terlebih dahulu, permainan dapat dimulai karena sebagian besar alat-alatnya sudah mempunyai nada yang tepat (LIPI, 1984: 129).

#### **2.2.8. Alat Musik Tradisional**

Alat musik tradisional adalah alat musik khas yang lahir dan berkembang di daerah seluruh Indonesia. Alat Musik tradisional diwariskan secara turun temurun di dalam masyarakat dari generasi tua ke generasi muda (Angelina Melisa *et al.*, 2014: 177). Alat musik merupakan suatu instrumen yang dibuat atau dimodifikasi untuk tujuan menghasilkan musik. Pada prinsipnya, segala sesuatu yang memproduksi suara, dan dengan cara tertentu bisa diatur oleh musisi, dapat disebut sebagai alat musik (Murtiwiwati dan Lauren Glenn, 2013: 2).

Dibandingkan dengan alat musik modern, alat musik tradisional lebih sederhana, dimana setiap alat musik tradisional hanya memiliki satu jenis suara

yang sama. Seperti halnya keyboard (alat musik modern), alat musik ini bisa diatur sedemikian rupa sehingga suara yang dihasilkan bisa menyerupai suara alat musik lainnya. Namun demikian, suara yang dihasilkan oleh alat musik tradisional lebih khas dan unik daripada alat musik modern. Sepatutnya kita bangga memiliki banyak warisan alat musik tradisional, dan juga kita harus ikut berperan melestarikannya.

Berdasarkan cara memainkannya, alat musik tradisional memiliki beberapa jenis. Menurut Aris Puriandik (2011:1) “begitu banyaknya seni tradisi yang dimiliki bangsa Indonesia, maka untuk lebih mudah mengenalinya dapat di golongankan menjadi beberapa kelompok yaitu alat musik/instrumen perkusi, petik dan gesek”. Perkusi adalah sebutan bagi semua instrumen musik yang teknik permainannya dipukul, baik menggunakan tangan maupun stik. Alat musik merupakan alat musik yang berdawai seperti gitar dan bass, beberapa diantaranya ada yang di golongankan pada alat musik gesek contohnya biola, viola, cello dan lain-lain.

### **2.2.9. Macam-macam Alat Musik Tradisional**

Alat musik terdiri dari alat musik pukul, alat musik petik, alat musik tiup, alat musik gesek, dan alat musik getar (Satriadi *et al.*, 2015: 10). Berikut merupakan contoh alat musik yang ada di dalam aplikasi ini :

#### **2.2.9.1. Kecapi**

Kecapi merupakan alat musik tradisional yang terdapat di daerah Jawa Barat. Kecapi dimainkan dengan cara dipetik. Alat ini menggunakan jajaran dawai

panjang pendek dengan tabung resonansi yang terbuat dari kotak kayu (Rachmat., 2016: 83).



**Gambar 2.1** *Alat Musik Tradisional Kecapi*

Sumber. <http://www.disparbud.jabarprov.go.id>

#### **2.2.9.2. Serune kalee**

Serune Kalee merupakan alat musik instrumen tradisional Aceh yang dimainkan dengan cara ditiup. Alat musik ini populer di daerah Pidie, Aceh Utara, Aceh Besar dan Aceh Barat. Serune Kalee biasanya dimainkan bersamaan dengan Geundrang dan Rapa'i. Alat-alat musik tersebut populer dari masa kejayaan Kerajaan Aceh Darussalam (Ramadhan *et al.*, 2015: 2).



**Gambar 2.2** *Alat Musik Tradisional Serune Kalee*

Sumber. <https://www.superadventure.co.id>

### 2.2.9.3. Angklung

Alat musik angklung merupakan alat musik tradisional yang berkembang di masyarakat Indonesia, khususnya di suku Sunda yang terletak di Jawa Barat. Konon, alat musik angklung sudah ada di tatar Sunda semenjak zaman Kerajaan Sunda (Rosyadi., 2012: 32). Di kalangan masyarakat Sunda, keberadaan angklung tradisional terkait erat dengan mitos Nyai Sri Pohaci atau Dewi Sri sebagai lambang dewi padi (Rosyadi., 2012: 32).

Alat musik angklung terbuat dari bambu. Pada awalnya alat musik bambu digunakan oleh masyarakat Sunda dalam upacara ritual menanam padi untuk memikat Dewi Sri agar turun ke bumi dan memberkati tanaman padi. Alat musik yang digunakan biasanya terbuat dari batang-batang bambu yang ditabuh maupun digoyangkan. Dari sini lahirlah bentuk alat-alat musik bambu seperti calung dan angklung (Nurhayati Erna., 2016).



**Gambar 2.3** *Alat Musik Tradisional Angklung*

Sumber. <https://budayajawa.id>

#### 2.2.9.4. Tarawangsa

Tarawangsa adalah alat musik yang dimainkan dengan cara dipetik dan digesek secara bersamaan. Alat musik ini biasanya terbuat dari kayu kenanga, jengkol, dadap, atau kemiri. Tarawangsa memiliki dua dawai dari kawat baja atau besi, dimainkan dengan cara digesek. Namun, yang digesek hanya satu dawai yang paling dekat kepada pemain, sedangkan dawai yang satunya lagi dimainkan dengan cara dipetik dengan jari telunjuk tangan kiri. Tarawangsa keberadaanya lebih tua dari pada rebab karena sudah disebut dalam naskah Sewaka Darma sebelum abad ke-15 (Sumber: Kompas.com).

Tarawangsa merupakan salah satu jenis kesenian rakyat yang ada di Jawa Barat. Tarawangsa sebagai salah satu wujud kearifan lokal Sunda yang menempuh proses perjalanan yang panjang, dan hingga kini masih dipelihara oleh masyarakat Rancakalong. Tarawangsa tidak berdiri sendiri. Ia merupakan *ensemble* yang biasanya ditemani alat musik lain bernama jentreng yang bentuknya seperti kecapi. Jentreng memiliki tujuh dawai dan dimainkan dengan dipetik. Tarawangsa dimainkan sebagai ucapan syukur usai panen dan penghormatan kepada Dewi Sri (Sumber: liputan6.com).



**Gambar 2.4** Alat Musik Tradisional Tarawangsa

Sumber. <https://alatmusik.org>

#### 2.2.9.5. Gong

Gong dikenal di seluruh Asia Selatan, Malaysia dan kepulauan Indonesia. Di kenal 4 jenis gong (LIPI, 1984: 132). Untuk memainkan alat musik gong sendiri dengan cara dipukul. Gong terbuat dari logam pipih dengan benjolan ditengahnya (Rachmat, 2016: 84). Gong sering dijumpai didaerah jawa dan bali (Rachmat, 2016: 84). Gambar dibawah merupakan gong yang berada di daerah jawa.



**Gambar 2.5** *Alat Musik Tradisional Gong*

Sumber. <https://balubu.com>

#### 2.2.9.6. Kendang Dhodhog

Reyog Tulungagung merupakan tari kendang yang dimainkan oleh 6 orang atau lebih dan diiringi gamelan. Ke-enam orang tersebut menari-nari sambil menabuh kendang yang di bawa masing-masing orang/penari. Banyak versi mengenai nama dari kesenian ini, ada yang menyebut “Reog Gemblug”, “Reyog Kendhang”, dan “Reog Dhodhog” namun saat ini sudah berganti menjadi “Reyog Tulungagung” setelah pada bulan Maret 2010, telah mendapat pengakuan dari HKI Kementrian Hukum dan HAM Republik Indonesia yang tertuang dalam HKt-2-



HI.01.01-08, yang ditandatangani oleh Direktur Hak Cipta Desain Industri Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu dan Rahasia Dagang Ir. Arry Ardanta Sigt MSc. Penerbitan SK HAKI ini bertujuan agar apabila suatu saat berkembang di daerah luar Tulungagung orang selalu mengetahui bahwa kesenian tersebut berasal dari Tulungagung (Irfan, M. N., Pamungkas, J. H., 2017: 1112).

Bahan kayu nangka, kelapa atau cempedak, merupakan bahan yang baik untuk pembuatan kendang. Bagian sisinya dilapisi kulit kerbau dan kambing. Kulit kerbau sering digunakan untuk bam atau permukaan bagian yang memancarkan ketukan bernada rendah, sedangkan kulit kambing digunakan untuk *chang* atau permukaan luar yang memancarkan ketukan bernada tinggi.



**Gambar 2.6** *Alat Musik Tradisional Kendang Dhodhog*

#### **2.2.9.7. Kendang Ciblon**

Dalam sejarah alat musik kendang sering dijumpai di daerah Jawa, dilihat dari ukurannya gendang dibagi menjadi beberapa jenis. Ada gendang atau kendang yang berukuran kecil disebut dengan “Ketipung”, lalu ada gendang atau kendang yang berukuran sedang disebut dengan kendang “Ciblon” atau “Keban”. Sedangkan gendang atau kendang yang berukuran besar, yang merupakan pasangan dari

ketipung, dinamakan dengan kendang gedhe atau biasa disebut dengan kendang bem.

Kendang adalah alat musik gamelan yang dimainkan dengan dipukul. Alat ini terbuat dari kulit hewan yang di keringkan, bagian pinggir membran dikaitkan dengan kulit yang kuat dan dibuat tali untuk alat staming suara (Pranata, L. P., 2016: 12).



**Gambar 2.7** *Alat Musik Tradisional Kendang Ciblon*

#### **2.2.9.8. Kendang bem**

Kendang gedhe, juga dikenal dengan kendhang bem, ukurannya lebih besar satu setengah kali batangan (ciblon) (Riyadi Slamet, 2013: 232). Kendang terbuat dari kayu, kulit kerbau dan kulit kambing. Kayu yang digunakan untuk pembuatan kendang biasanya dari bahan kayu nangka, cempedak dan munggur. Kendang gedhe dapat dimainkan secara mandiri (kendhang setunggal) atau bisa juga kombinasi dengan kendhang ketipung (kendhang kalih) (Riyadi Slamet, 2013: 232). kendang bem bisa disebut sebagai bas dan ketipung sebagai minor yang keduanya hanya sebagai pengiring. Untuk kendang bem sendiri dapat dijumpai di daerah jawa.



**Gambar 2.8** *Alat Musik Tradisional Kendang Bem*

#### **2.2.9.9. Ketipung**

Kendang ketipung dapat kita jumpai di daerah Jawa. Kendang ketipung ini merupakan ukuran yang terkecil kurang lebih setengah dari batangan (ciblon) (Riyadi Slamet, 2013: 232). Bahan untuk membuat ketipung umumnya adalah kayu yang dibubut dan diberikan lubang. Kendang ketipung biasanya diletakan di samping pengendhang, pada waktu digunakan cukup dipangkuan pengendhang, dengan demikian memudahkan pemainnya dalam memperagakan kombinasi-kombinasi pola kendhangan (Riyadi Slamet, 2013: 233). Adapun perannya adalah untuk menegaskan irama, terutama ketika ia dimainkan sebagai penunthung (Riyadi Slamet, 2013: 233).



**Gambar 2.9** *Alat Musik Tradisional Ketipung*

#### 2.2.9.10. Demung

Demung adalah salah satu instrumen gamelan jawa yang termasuk keluarga balungan (Prasetyo Panji, 2012:26). Demung menghasilkan nada dengan oktaf terendah dalam keluarga balungan, dengan ukuran fisik yang lebih besar. Satu perangkat gamelan biasanya memiliki satu atau dua demung keduanya memiliki versi pelog dan slendro (Kristiani Dian, 2015:32). Alat untuk menabuh demung biasanya terbuat dari kayu, dengan bantuk seperti palu, lebih besar dan berat dari pada alat penabuh saron (Prasetyo Panji, 2012:26). Dalam memainkan demung, tangan kanan memukul bagian logam dengan tabuh lalu tangan kiri memencet logam yang baru dipukul barusan untuk mengecilkan suara yang dihasilkan. Demung merupakan salah satu alat musik tradisional yang dipukul berasal dari pulau Jawa.



**Gambar 2.10** *Alat Musik Tradisional Demung*

#### 2.2.9.11. Peking

Peking adalah jenis instrumen gamelan jawa terbuat dari perunggu yang berbentuk bilah persegi panjang yang ditata berderet dengan ukuran nada lebih kecil

dari saron. Peking laras Slendro berjumlah 6 bilah, sedangkan peking laras pelog berjumlah 7 bilah. Seperangkat gamelan Ageng pasti terdapat 1 buah peking. Peking memiliki ukuran paling kecil. Nada yang keluar dari peking ada di wilayah oktaf paling tinggi (Kristiani Dian, 2015:32).



**Gambar 2.11** *Alat Musik Tradisional Peking*

#### **2.2.9.12. Saron**

Saron merupakan salah satu macam alat gamelan Jawa untuk tetabuhan keras berupa wilahan-wilahan dari perunggu yang disusur berderet diatas kotak kayu sebagai wadah gema (Yudoyono, 1984: 111). Saron berasal dari kata “seron” yang berarti sero atau keras. Hal ini menunjukkan cara memukul serta suara yang dihasilkan.

Saron ialah instrumen gamelan yang dimainkan dengan cara dipukul. Suara dapat berbunyi dari bilah-bilah logam yang terbuat dari besi, tembaga dan kuningan. Instrumen saro termasuk dalam keompok balungan dalam alat musik gamelan. Fungsi dari saron sebagai variasi isian nada-nada pokok (Pranata, L.P., 2016: 13).



**Gambar 2.12** *Alat Musik Tradisional Saron*

#### **2.2.9.13. Gender**

Gender merupakan salah satu macam alat gamelan Jawa. Gender terdiri atas bilah-bilah kuningan yang berjejer diatas bumbung. Cara memainkannya dengan dipukul menggunakan pemukul berbentuk lingkaran yang bertangkai pendek. Sama dengan bonang, gender juga terdiri dari dua macam ukuran, yaitu gender barung dan gender penerus (Kristiani Dian 2015: 31).



**Gambar 2.13** *Alat Musik Tradisional Gender*

#### **2.2.9.14. Slenthem**

Slenthem merupakan salah satu instrumen gamelan Jawa yang terdiri dari lembaran lebar logam tipis yang diuntai dengan tali dan direntangkan di atas tabung-tabung dan menghasilkan dengungan rendah atau gema yang mengikuti nada saron, ricik, dan balungan bila ditabuh (Purwanti Selvi, 2016). Bentuk



slenthem sedikit mirip dengan gender. Bedanya, bilah slenthem berjumlah lebih sedikit, yaitu enam sampai tujuh bilah seperti bonang (Kristiani Dian, 2015: 35).



**Gambar 2.14** *Alat Musik Tradisional Slenthem*

#### **2.2.9.15. Kempul**

Bentuk dan bahan pembuatan alat musik ini persis dengan gong yang terbuat dari perunggu. Hanya saja ukurannya lebih kecil dari gong (Kristiani Dian, 2015: 34). Satu set kempul terdiri atas beberapa kempul dengan berbagai ukuran. Kempul yang besar, nadanya lebih rendah dari pada kempul yang kecil (Kristiani Dian, 2015: 34). Kempul ini juga merupakan salah satu macam alat gamelan Jawa.



**Gambar 2.15** *Alat Musik Tradisional Kempul*

Sumber. <https://balubu.com>

#### 2.2.9.16. Kenong

Kenong merupakan unsur instrumen pencon yang paling gemuk. Kenong terdapat di daerah Jawa dan ditempatkan pada suatu tempat yang berbentuk kayu keras, yang dialasi dengan tali, sehingga pada saat dipukul, kenong tidak akan mudah bergoyah ke samping kanan ataupun kiri, namun bergoyang ke atas dan ke bawah, sehingga menghasilkan suatu suara yang indah. Bentuk kenong yang besar dapat menghasilkan resonansi suara yang rendah, namun tetap nyaring dengan timber yang khas. (suara yang ditangkap dalam telinga kita akan berbunyi ning-nong, sehingga dinamakan kenong). Dalam permainan gamelan Jawa, permainan kenong lebih banyak mengisi kekosongan didalam sela-sela permainan kempul, tetapi permainan kenongpun juga banyak mengisi kekosongan didalam permainan kethuk (Prasetyo Panji, 2012: 24).



**Gambar 2.16** *Alat Musik Tradisional Kenong*

#### 2.2.9.17. Bonang

Bonang terbuat dari logam yang menonjol dibagian tengahnya. Bonang merupakan gong kecil yang diatur pada jajaran (Rachmat, 2016: 85). Bonang juga



merupakan instrumen melodi terkemuka. Dimainkan dengan cara dipukul atau ditabuh pada bagian atasnya yang menonjol atau disebut dengan pencu (pencon) dengan menggunakan dua pemukul khusus yang terbuat dari tongkat berlapis yang disebut dengan sebutan bindhi (Hesananta, 2018: 7).

Alat musik bonang ini merupakan alat musik tradisional gamelan jawa yang terdiri dari koleksi gong kecil yang biasa disebut ceret atau pot. Gong-gong kecil tersebut ditempatkan secara horizontal ke string dalam bingkai kayu (rancak), baik satu atau dua baris lebar. Bonang biasanya dipukul dengan tongkat berlapis (tabuh). Bonang dapat dibuat dari perunggu dipalsukan, dilas dan dingin - dipalu besi, atau kombinasi dari logam. Selain bentuk gong-berbentuk ceret, bonang ekonomis terbuat dari besi dipalu atau kuningan pelat. Jenis bonang ada 3 macam, yaitu bonang penerus, bonang barung, bonang penembung (Hesananta, 2018: 7).



**Gambar 2.17** *Alat Musik Tradisional Bonang*

#### **2.2.10. Android**

*Android* adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi. Android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka.

(Murtiwiayati dan Lauren Glenn, 2013: 2). Sistem operasi yang didistribusikan secara *open source* oleh Google, atau dengan kata lain *operating system* ini dapat dikelola oleh berbagai pihak tanpa membutuhkan lisensi khusus (Lee, W. M, 2012). Dari waktu ke waktu *android* mengalami perubahan versi yang terbaru.

Pemakaian sistem operasi *android* pada *smartphone* pada saat ini banyak digunakan oleh perusahaan penghasil telepon seluler. Karena keunggulannya sebagai software yang memakai basis kode komputer yang bisa didistribusikan secara terbuka (*open source*) sehingga banyak sekali aplikasi-aplikasi yang bisa diunduh oleh pengguna *smartphone* tanpa membayar biaya aplikasi tersebut. Diyakini *smartphone* yang menggunakan sistem operasi *android* akan lebih murah harganya dibanding *smartphone* yang menggunakan sistem operasi yang berbayar (Rasjid, F.E, 2014)

#### **2.2.11. Hubungan Android dengan Media Pembelajaran Alat Musik Tradisional.**

Android merupakan suatu *software* (perangkat lunak) yang digunakan pada *mobile device* (perangkat berjalan). Android juga disebut sebagai sistem operasi yang dikembangkan oleh linux guna menjalankan perangkat *smartphone* sehingga *smartphone* dapat digunakan dengan tampilan dan performa yang baik (Rahardja dkk, 2017: 120).

Menurut Paulins, *et al.*, (2014: 148) perangkat *mobile* telah menjadi bagian penting dalam proses kehidupan sehari-hari. Perangkat seperti *smartphone* atau tablet menghubungkan peserta didik ke sumber informasi yang luas dan memungkinkan adanya interaktivitas dengan orang lain hampir dimanapun mereka

berada. Perangkat ini menyediakan penyimpanan memori yang besar, kinerja dan kecepatan transfer data yang tinggi, yang pada akhirnya dapat diarahkan untuk tujuan pendidikan.

Sementara itu Lorena Selvia dan Sofyan Fauzy (2018: 142) menyatakan Alat musik tradisional adalah alat musik masyarakat setempat yang dibuat dan diwariskan secara turun – temurun, dan berkelanjutan dalam masyarakat suatu daerah. Alat musik tradisional biasanya digunakan sebagai pengiring musik tradisional, pengiring seni tari daerah dan sebagai pengiring untuk ritual – ritual tertentu dalam upacara keagamaan. Tapi seiring berkembangnya jaman alat musik tradisional juga dapat digunakan sebagai pengiring untuk jenis musik lainnya ataupun suatu pertunjukan baik itu personal ataupun kelompok dengan tujuan tertentu.

Dari definisi-definisi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa dengan semakin berkembangnya teknologi, perangkat *mobile* kini bisa diarahkan sebagai sarana prasarana dalam menunjang pengetahuan mengenai pembelajaran konsep dasar alat musik tradisional.

#### **2.2.12. Penggunaan Android sebagai Sistem Operasi Smartphone**

Menurut Kusniyati dan Sitanggang (2016: 11), Android adalah sistem operasi yang berbasis *Linux* untuk telepon seluler seperti *smartphone* dan komputer tablet. Sistem operasi dapat diilustrasikan sebagai jembatan antara perangkat (*device*) dengan penggunanya, sehingga pengguna dapat berinteraksi, menjalankan aplikasi-aplikasi yang tersedia pada perangkat.

Sementara menurut Satyaputra, Alfa dan Aritonang (2014: 4), android merupakan sistem operasi yang bersifat *open source* (sumber terbuka). Disebut *open source* karena *source code* dari sistem operasi Android dapat dilihat, di download, dan di modifikasi secara bebas. Paradigma *open source* ini memudahkan pengembangan teknologi Android, karena semua pihak yang tertarik dapat memberikan kontribusi, baik pada pengembangan sistem operasi maupun aplikasi. Pada awal Oktober 2013, tercatat ada lebih 850.000 aplikasi android yang tersedia di Google Play.

Dalam personal komputer, sistem operasi yang banyak dipakai adalah Windows, Mac dan Linux. Sedangkan dalam *mobile device* (*smartphone* dan tablet) sistem operasi yang menguasai adalah android (Fauziah, 2017: 19).

Salah satu alasan utama untuk menyebarnya android di pasar ponsel adalah karena aplikasi *mobile* yang dikembangkan melalui pengembangan teknologi android lebih efisien dan efektif dibandingkan dengan teknologi lain, seperti Windows ponsel atau sistem operasi Symbian, serta memproduksi dengan cepat, user friendly dan aplikasi yang menarik. Selain itu, aplikasi berbasis android dapat dijalankan pada hampir semua komputer pribadi melalui emulator android dan kemampuan ini mendorong pertumbuhan android dipasar global, meninggalkan banyak saingan lainnya (Hanafi dan Samsudin, 2012: 1).

Seperti yang diharapkan, ponsel berbasis platform android telah menjadi alat komunikasi yang sangat diperlukan bagi banyak orang, khususnya di segmen populasi yang lebih muda, seperti siswa sekolah (Ariputri, 2015: 14).

### 2.2.13. Perkembangan Android

Android merupakan sebuah perusahaan software kecil yang didirikan pada bulan Oktober 2003 di Palo Alto, California, USA. Didirikan oleh beberapa senior di beberapa perusahaan yang berbasis IT dan Communication. Para pendiri Android Inc. Bekerja pada Google diantaranya Andy Rubin, Rich Miner, Nick Sears dan Chris White. Menurut Rubin, Android Inc didirikan untuk mewujudkan *mobile device* yang lebih peka terhadap lokasi dan preferensi pemilik (Khasman, 2013: 2).

Konsep yang dimiliki Android Inc ternyata mengunggah minat Google untuk memilikinya. Pada bulan Agustus 2005, akhirnya Android Inc diakuisisi oleh Google Inc. Seluruh sahamnya dibeli oleh Google (Kasman, 2013: 2).

Pada awal mulanya, *Google Inc.* Membeli *Android Inc.*, pendatang baru yang membuat peranti lunak untuk ponsel. Kemudian untuk mengembangkan Android, dibentuklah *Open Handset Alliance*, konsorsim dari 34 perusahaan peranti keras, peranti lunak, dan telekomunikasi, termasuk *Goggle*, *HTC*, *Intel*, *Motorola*, *Qualcomm*, *T-Mobile*, dan *Nvidia*. (Rahim, 2016: 6).

Saat ini, sistem operasi Android menjadi pilihan yang menguntungkan bagi banyak vendor *smartphone*, karena memiliki biaya lisensi yang lebih murah dan sifatnya yang semi-open source. Selain itu, Android tentunya juga akan support dengan berbagai layanan dari Google (Khasman, 2013: 3).

Keunikan dari nama sistem operasi (OS) Android adalah dengan menggunakan nama makanan hidangan penutup (Dessert). (Khasman, 2013:4).

#### **2.2.14. Photoshop**

Pada pembuatan media pembelajaran nantinya akan memerlukan desain gambar dan background untuk membuat tampilan media pembelajaran menjadi menarik. Oleh karena itu diperlukannya *software* Adobe Photoshop untuk membuat desain tampilan media pembelajaran yang menarik.

Adobe Photoshop adalah perangkat lunak editor citra buatan Adobe Systems yang dikhususkan untuk pengeditan foto atau gambar dan pembuatan efek. Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar (market leader) untuk perangkat lunak pengolah gambar atau foto, dan bersama Adobe Acrobat, dianggap sebagai produk terbaik yang pernah diproduksi oleh Adobe Systems. Versi kedelapan aplikasi ini disebut dengan nama Photoshop CS (Creative Suite), versi Sembilan disebut Adobe Photoshop CS2, versi sepuluh disebut Adobe Photoshop CS3, versi Kesebelas adalah Adobe Photoshop CS4, versi keduabelas adalah Adobe Photoshop CS5, dan versi yang terakhir (ketigabelas) adalah Adobe Photoshop CS6 (Zainal Hakim, 2012).

#### **2.2.15. Adobe flash**

Peranan adobe flash pada media pembelajaran yang akan dibuat yaitu digunakan untuk membuat animasi atau aplikasi yang bersifat offline. File yang dihasilkan dari *software* menggunakan *ekstension* .swf .

Adobe Flash merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh Adobe dan program aplikasi standar authoring tool professional yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan

situs web yang interaktif dan dinamis. Flash didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga Flash banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi *website*, CD Interaktif dan yang lainnya. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, movie, game, pembuatan navigasi pada situs web, tombol animasi, banner, menu interaktif, interaktif form isian, e-card, screen saver dan pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya (Suares, *et al.*, 2016: 54).

Dalam Flash, terdapat teknik-teknik membuat animasi, fasilitas Actionscript, *filter*, *custom easing* dan dapat memasukkan video lengkap dengan fasilitas *playback* FLV. Keunggulan yang dimiliki oleh Flash ini adalah ia mampu diberikan sedikit kode pemograman baik yang berjalan sendiri untuk mengatur animasi yang ada didalamnya atau digunakan untuk berkomunikasi dengan program lain seperti HTML, PHP, dan Database dengan pendekatan XML, dapat dikolaborasikan dengan web, karena mempunyai keunggulan antara lain kecil dalam ukuran *file* outputnya (Suares, *et al.*, 2016: 54).

Banyak fitur-fitur baru dalam Flash yang dapat meningkatkan kreativitas dalam pembuatan isi media yang kaya dengan memanfaatkan kemampuan aplikasi tersebut secara maksimal. Fitur-fitur baru ini membantu kita lebih memusatkan perhatian pada desain yang dibuat secara cepat, bukannya memusatkan pada cara kerja dan penggunaan aplikasi tersebut (Suares, *et al.*, 2016: 54).

#### **2.2.16. Adobe AIR untuk Android**

Untuk membuat aplikasi media pembelajaran terhubung pada sistem operasi *android* maka diperlukan *software* penunjang untuk menghubungkannya. Dengan

Adobe AIR bisa membangun aplikasi dekstop dengan Flash sesuai dengan *software* yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi media pembelajaran dan juga bisa beroperasi secara *offline*.

Adobe AIR (*Adobe Integrated Runtime*) untuk *Android* merupakan salah satu sub optional menu didalam Adobe Flash Cs 6. Dimana adobe flash adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan Adobe System. Adobe flash sebelumnya bernama Macromedia Flash. Adobe Flash CS 6 adalah lingkungan authoring kuat untuk menciptakan animasi dan konten multimedia. Desain pengalaman mendalam interaktif yang menyajikan secara konsisten di desktop dan beberapa perangkat lunak, termasuk tablet, smartphone, dan televisi (Madcoms, 2011).

Selain itu Adobe AIR for Android juga merupakan salah satu optional menu terbaru milik Adobe bersamaan dengan AIR for Ios, dan aplikasi ini baru terdapat pada Adobe Flash CS 6. Memiliki kelebihan beberapa macam konten flash berupa interface sebuah website dalam format flash, video berformat flv, dan content lainnya yang dibuat menggunakan Adobe Flash. Dalam pengembangan aplikasi media pembelajaran ini digunakan Adobe AIR for Android dikarenakan aplikasi tersebut bisa menjalankan program berbasis Flash pada telepon genggam yang menggunakan OS android (Firgiawan, 2014: 29).

### **2.2.17. ActionScript**

Pada pembuatan aplikasi media pembelajaran yang memanfaatkan *software* Adobe Flash juga membutuhkan ActionScript sebagai bahasa pemrograman yang digunakan pada *software* Adobe Flash.



Actionscript adalah bahasa pemrograman yang dibuat berdasarkan ECMA *Script*, yang digunakan dalam pengembangan situs web dan perangkat lunak menggunakan *platform* Adobe Flash Player. Actionscript juga dipakai pada beberapa aplikasi basis data, seperti Alpha Five. Bahasa ini awalnya dikembangkan oleh Macromedia, tapi kini sudah dimiliki dan dilanjutkan perkembangannya oleh Adobe, yang membeli Macromedia pada tahun 2005 (Suares, *et al.*, 2016: 55).

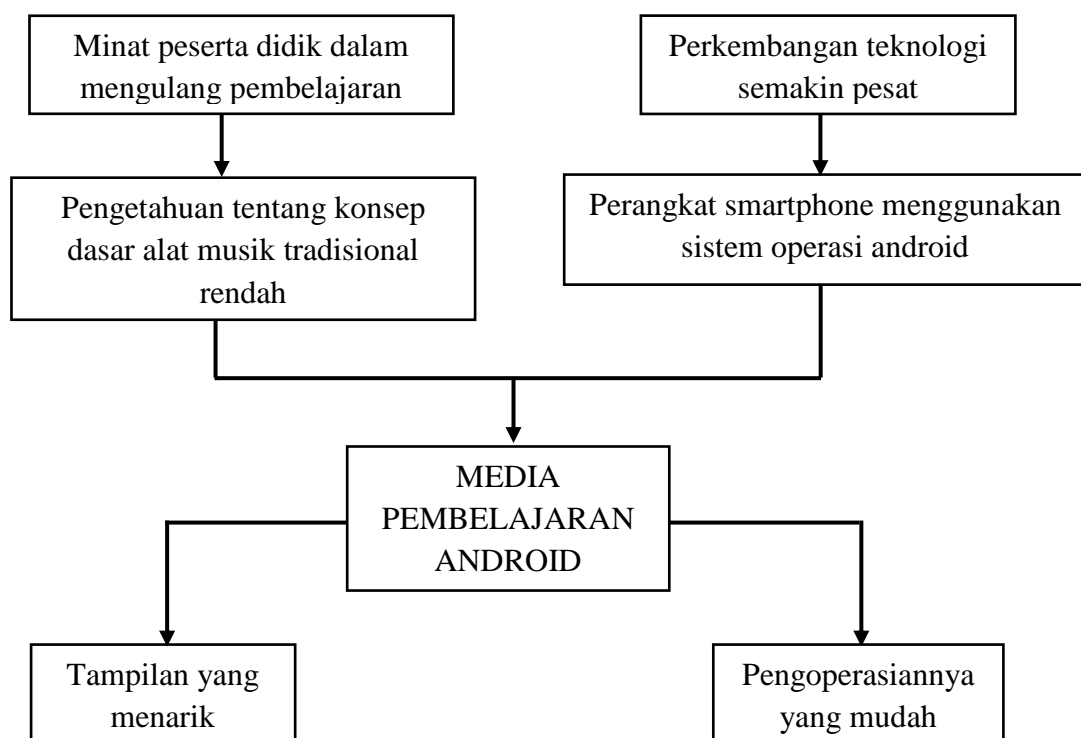
Actionscript terbaru saat ini adalah Actionscript 3.0. Actionscript 3.0 adalah bahasa terbaru dari edisi yang sebelumnya dikenal dengan Actionscript 2.0. Actionscript 3.0 memiliki beberapa kelebihan dibanding pendahulunya, antara lain fitur yang ditawarkan adalah file pada Actionscript 3.0 dapat dibuat terpisah saat *runtime* (Suares, *et al.*, 2016: 55).

### **2.3. Kerangka Pikir**

Kerangka berfikir merupakan sebuah model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting (Sugiyono, 2015:388).

Perkembangan teknologi yang semakin cepat dan pesat sudah terasa dalam bidang pendidikan. Salah satunya yaitu media pembelajaran yang memanfaatkan fasilitas *smartphone*. Pembuatan media pembelajaran alat musik tradisional menggunakan *android* pada mata pelajaran seni budaya di SMP Negeri 4 Tulungagung ini merupakan upaya yang dilakukan guna untuk mempermudah proses belajar peserta didik. Manfaat yang diberikan dari pembuatan media pembelajaran menggunakan android ini dapat dijadikan sumber informasi yang efisien mengenai konsep dasar alat musik tradisional dan dapat meningkatkan ilmu

pengetahuan peserta didik tentang konsep dasar alat musik tradisional. Pada media pembelajaran ini nantinya akan berisi tentang konsep dasar alat musik tradisional seperti; kendang ciblon, kendang bem, tipung, demung, saron, peking, gender, slenthem, bonang barung dan penerus, kenong, kempul, gong, kendhang dhodog disertai dengan bunyi dari masing-masing alat musik tradisional tersebut dan keterangan tentang alat musik tradisional tersebut. Desain dalam pembuatan aplikasi akan dibuat menarik dan pembuatan aplikasinya sendiri dibuat menggunakan software adobe flash sebagai perancangan aplikasi dan software photoshop untuk desain perancangan gambar. Kerangka berpikir dalam penelitian ini disajikan dalam bagan alur pada gambar 2.18



**Gambar 2.18** *Kerangka Pikir*

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan aplikasi media pembelajaran alat musik tradisional menggunakan *android* di BAB IV maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- a. Aplikasi media pembelajaran alat musik tradisional menggunakan *android* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran di SMP Negeri 4 Tulunggaung, khususnya pada peserta didik kelas VII. Hal ini berdasarkan hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi. Dari ahli media mendapatkan rata-rata persentase kelayakan 92% atau mendapat kriteria "Sangat Layak", dan dari ahli materi ada dua penilaian yaitu dari dosen Universitas Negeri Semarang yaitu mendapatkan rata-rata persentase kelayakan 89% dan dari guru mata pelajaran Seni Budaya mendapatkan rata-rata persentase kelayakan 82%. Berdasarkan kedua perolehan nilai rata-rata persentase kelayakan tersebut dapat dilakukan pengkategorian dan masuk dalam kriteria "Sangat Layak". Selain itu juga dillakukan pengujian terhadap pengguna yang terdiri dari 32 peserta didik kelas VII di SMP Negeri 4 Tulungagung yang mendapatkan rata-rata persentase kelayakan sebesar 86% atau mendapat kriteria "Sangat Layak".
- b. Aplikasi Media Pembelajaran Alat Musik Tradisional menggunakan *Android* ini memakai metode *waterfall* dalam pengembangan perangkat lunaknya. Dalam model *waterfall* dilakukan penelitian dengan langkah-langkah yang

berurutan, dimulai dari tahap analisis, perancangan desain, *coding* (kode), dan diakhiri dengan *testing* (pengujian). Pada perancangan desain, peneliti memilih desain yang tepat agar peserta didik di SMP Negeri 4 Tulungagung khususnya kelas VII tertarik untuk menggunakan aplikasi media pembelajaran alat musik tradisional.

## **5.2. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, aplikasi media pembelajaran alat musik tradisional menggunakan *android* “Sangat Layak” untuk digunakan dan juga efektif bisa digunakan kapan dan dimana saja, sehingga dapat dengan mudah mempelajarinya. Diharapkan bagi pengembang selanjutnya dapat mengembangkan media pembelajaran alat musik tradisional lebih baik lagi atau dapat memodifikasi dengan tampilan dan menu yang lebih menarik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. 2010. *Fundamentals of Game Design*. 2nd Ed. USA: Pearson Education.
- Andriansyah, W., Fernando, E., Sadikin, A., Studi, P., Informatika, T. & Bangsa, S.D. 2017. Perancangan Aplikasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Nusantara Berbasis Android. *Processor*, 12(2): 1011–1020.
- Angelina Melisa,dkk. 2014. Perangkat Ajar Alat Musik Dan Lagu Tradisional Indonesia Untuk Pendidikan Anak Sekolah Dasar Berbasis Multimedia. *Jurnal Teknik dan Ilmu Komputer*, 03(10): 174- 184.
- Brinner, Benjamin. 1995. *Knowing Music, Making Music Javanese Gamelan Music and the Theory of Musical Competence and interaction*. Chicago & London: The university of Chicago Press.
- Dakir, H.2004. *Perencanaan dan Pengembangan Kurikulum*. Jakarta: Rineka Cipta
- Danal Meizantaka Daeanza, Oky Dwi Nurhayati, Dana Eridani. 2017. Apikasi Simulasi dan Main Angklung (Saung) Berbasis Android. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, 5(1): 37- 42.
- David, Rucitra, A., Fibriyenti, Anthonio. 2014. Aplikasi Edukasi “ Musik Tradisional Arcade ” Berbasis Android. *Comtech*, 5(2): 1134- 1143.
- Fahrurrozi, I., Azhari, S.N. 2012. Proses Pemodelan Software Dengan Metode Waterfall dan Extreme Programming: Studi Perbandingan. *Jurnal Online STMIK EL RAHMA*, 1–10.
- Falahudin Iwan. 2014. Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 1(4): 104- 117.

- Hanafi, H. F. and Samsudin, K. 2012. Mobile Learning Environment System (MLES): The Case of Android-based Learning Application on Undergraduates' Learning. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 3(3): 63-66.
- Heriyanto, T. (2014). Sistem Operasi Yudhistira.
- Ibrahim, N. & Ishartiwi. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Mata Pelajaran IPA untuk Siswa SMP. *Jurnal Refleksi Edukatika*, 8(1): 81- 88.
- Ichwan, M., Husada, M.G. & Rasyid, M.I.A. 2013. Pengukuran Kinerja Goodreads Application Programing interface (API) pada Aplikasi Mobile Android. *Jurnal informatika*, 4(1): 13–25.
- IDC (International Data Corporation). (2014). *Smartphone OS Market Share, Q3 2014*. Tersedia <http://www.idc.com/prodserv/smartphoneos-market-share.jsp> Diakses pada tanggal 3 April 2018
- Imam Machali. 2014. Kebijakan Perubahan Kurikulum 2013 dalam Menyongsong Indonesia Emas Tahun 2045. *Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1): 71- 94.
- Irfan, M. N., Pamungkas, J. H., 2017. Perkembangan Kesenian Reyog Tulungagung Tahun 1970-2016. *E-Journal Pendidikan Sejarah*, 5(3): 1112- 1122.
- Kasman, A, D. 2013. *Kolaborasi Dahsyat Android dengan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: Lokomedia
- Khotim, H., Nur, N. 2017. Aplikasi Alat Musik Tradisional Gamelan Jawa Berbasis Android. *Jurnal TeknikA*, 9(1): 7- 13.
- Kim, D., Rueckert, D., Kim, D.J., dan Seo, D. 2013. Students' preceptions and experiences of mobile learning. *Language Learning dan Technology*, 17(3): 52- 73.

- Kusniyati, H., Sitanggang, N. S. P. 2016. Aplikasi Edukasi Budaya Toba Samosir Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1): 9- 18.
- Kristiani Dian. 2015. *Ensiklopedia Negeriku: Alat Musik Tradisional*. Bhuana Ilmu Populer.
- Lee, W. M. 2012. *Beginning Android 4 Application Development*. Indianapolis: John Wiley & Sons, Inc.
- Liu, H., Tan, H. B. K. 2009. Covering code behavior on input validation in functional testing. *Information and Software Technology*. 51(2): 546-553.
- Lorena Selvia, Sofyan Fauzy 2016. Aplikasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Indonesia menggunakan Metode Based Marker Augmented Reality Berbasis Android. *Jurnal Unikom*, 15(2): 139-153.
- Mahnun, N. 2012. Media Pembelajaran: Kajian terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1): 27- 35.
- Murtiwiayati & Lauren, G. 2013. Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Budaya Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Komputasi*, 12(2): 1- 10.
- Nurhayati Erna. 2016. Media Pengenalan dan Simulasi Alat Musik Angklung Berbasis Multimedia. *Publikasi Ilmiah*. Universitas PGRI Yogyakarta
- Paulins, N., Signe, B., and Iriana, A. 2014. Learning Content Development Methodology for Mobile Devised. *Procedia Computer Science*, 43, 147-153.
- Pranata, L. P., 2016. Karakteristik Campursari Sragenan Paguyuban Irama Zakaria. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.

- Prasetyo Panji. 2012. Seni Gamelan Jawa Sebagai Representasi dari Tradisi Kehidupan Manusia Jawa: Suatu Telaah dari Pemikiran Collingwood. *Skripsi*. Universitas Indonesia.
- Pressman, Roger S. 2012. *Rekayasa Perangkat Lunak – Buku Satu, Pendekatan Praktisi* (Edisi 7). Yogyakarta: Andi.
- Priawan, M. Y. 2013. Teknologi, Smartphone, dan Android. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan Unnes*.
- Putra, R. S., Wijayati, N., Mahatmanti, F. W. 2007. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*. 11(2): 2009- 20018.
- Rachmat. 2016. *RPSL: Rangkuman Pengetahuan Sosial Lengkap* (Edisi Revisi). Gramedia Widiasarana
- Rahardja, U., dkk. 2017. Perancangan Sistem Absensi Online Menggunakan Android Guna Mempercepat Proses Kehadiran Karyawan Pada PT. Sintech Berkah Abadi. *Tchnomedia Journal (TJM)* 1(2): 118-129.
- Ramadhan, Arnia, F., Chalis, T., Syahidan, M. I. H., Dawood, R. 2015. Purwarupa Aplikasi Serune Kalee: Alat Musik Tradisional Aceh berbasis Android. *Artikel Seminar Prosiding Senatkom*. Universitas Syiah Kuala
- Riyadi Slamet. 2013. Estetika Kendhangan dalam Karawitan Jawa. *Jurnal Seni Budaya*, 11(2): 232- 240.
- Roemaldo Soares, Budi Suyanto, I.H. 2016. Game Pembelajaran Alat Musik Tradisional. *Jurnal Teknik Elektro Terapan*, 5(1): 51–59.
- Rosyadi. 2012. Angklung Dari Angklung Tradisional ke Angklung Modern. *Jurnal Patanjala*, 4(1): 26- 40.



- Satriad, I., Meileni, H., Novita, N. 2015. Rancang Bangun Pengenalan Alat Musik Tradisional Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Informatika*, 1(2): 9- 18.
- Satyaputra, Alfa, Aritonang, E. M. 2014. *Beginning Android Programming with ADT Bundle: Panduan Lengkap untuk Pemula Menjadi Android Programmer*. Jakarta: Elex Media Computindo
- Shafa. 2014. Karakteristik Proses Pembelajaran Kurikulum 2013. *Dinamika Ilmu*, 14(1): 81- 95.
- Sugiyanto, T. 2018. Kurikulum Muatan Lokal; Pengertian, Tujuan, Manfaat dan Landasan Hukum. *Artikel*. Tersedia <http://www.tozsugianto.com/2018/03/pengertian-tujuan-manfaat-landasan-kurikulum-muatan-lokal.html>. Diakses pada tanggal 26 Maret 2019.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Cetakan Ke-21. Bandung: Alfabeta.
- Timotius Norman Andriono. 2014. Multimedia Interkatif Alat Musik Kolintang. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya*. 3(2): 1- 11.
- Wahyuni, S., Mulyana, I., Suriansyah, I, M., Aplikasi Media Pengenalan dan Simulasi Alat Musik Tradisional Indonesia Berbasis Android. Universitas Pakuan Bogor.
- Yudoyono, Bambang. 1984. “*Gamelan Jawa Awal Mula, Makna Masa Depan*”. Jakarta: Pt. Karya Unipress.
- Wahono, R.S. 2006. *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. Tersedia <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dankriteria-penilaian-media-pembelajaran/>. Diakses pada tanggal 3 April 2018.
- Wilson, M., Bolliger, D.U., 2013. Mobile learning: endless possibilities for allied health educators. *Journal of Diagnostic Medical Sonography*, 29(5): 220 –224.