



**APLIKASI LAGU DAERAH JAWA TENGAH  
BERBASIS ANDROID UNTUK SISWA TINGKAT  
SEKOLAH DASAR**

**Skripsi**

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

**Oleh**

**Ainul Fikriyah M**

**NIM.5302415036**

**PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
JURUSAN TEKNIK ELEKTRO  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2020**

## **PERSETUJUAN PEMBIMBING**

### **PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Nama : Ainul Fikriyah Muntafiah

NIM : 5302415036

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Judul : Aplikasi Lagu Daerah Jawa Tengah Berbasis Android untuk  
Siswa Tingkat Sekolah Dasar

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan sidang panitia ujian  
skripsi Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Jurusan  
Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang.

Semarang, 20 Januari 2020

Dosen Pembimbing



Drs. Sutarno M.T

NIP. 195510051984031001

## PENGESAHAN

### PENGESAHAN

Skripsi dengan judul Aplikasi Lagu Daerah Jawa Tengah Berbasis Android untuk Siswa Tingkat Sekolah Dasar telah dipertahankan didepan panitia sidang ujian Fakultas Teknik UNNES pada tanggal 29 januari 2020.

Oleh:

Nama : Ainul Fikriyah Muntafiah

NIM : 5302415036

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Panitia :

Ketua Panitia

  
Ir. Ulfah Mediaty Arief, M.T., IPM  
NIP. 195907051986011002

Pengaji I



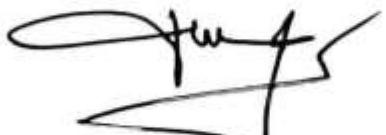
Tatyantoro Andrasto S.T., M.T.  
NIP. 196803161999031001

Pengaji II



Khoirudin Fathoni S.T., M.T.  
NIP. 199009292015041001

Sekretaris Panitia

  
Budi Sunarko S.T., M.T., Ph.D.  
NIP. 197101042006041001

Pengaji III/Pembimbing



Drs Sutarno M.T.  
NIP. 195510051984031001

Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik



## **PERNYATAAN KEASLIAN**

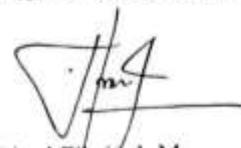
### **PERNYATAAN KEASLIAN**

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 Pengaji.
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 disebut nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian 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, 20 Januari 2020

Yang membuat pernyataan,



Ainul Fikriyah M  
NIM. 5302415036

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO:**

- ‘Orang yang tidak pernah melakukan kesalahan adalah orang yang tidak pernah mencoba melakukan hal baru (A. Einstein)
- “Berangkat dengan penuh keyakinan, Berjalan dengan penuh keikhlasan, Istiqomah dalam menghadapi cobaan”. “ YAKIN, IKHLAS, ISTIQOMAH “ ( TGKH. Muhammad Zainuddin Abdul Madjid )

### **PERSEMBAHAN:**

- Bapak, Ibu dan keluarga besar tercinta.
- Untuk sahabat-sahabat saya yang telah memberikan bantuan dan dukungan.
- Teman-teman Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer angkatan 2015.
- Dosen pembimbingan saya Pak Sutarno yang memberikan dukungan penuh terhadap skripsi saya.
- Untuk Almamater Universitas Negeri Semarang

## ABSTRAK

Ainul Fikriyah. 2020. *Aplikasi lagu Daerah Jawa Tengah Berbasis Android untuk Siswa Tingkat Sekolah Dasar.* Skripsi. Prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Fakultas Teknik Universitas Negeri Semarang. Dosen Pembimbing Drs.Sutarno, M.T.

Perkembangan teknologi pada saat ini semakin maju dan sangat pesat, terutama pada *smartphone*. *Smartphone* saat ini bisa menjadi media pembelajaran yang efektif diantaranya sebagai panduan belajar lagu daerah Jawa Tengah. Penelitian ini bertujuan untuk membangun Aplikasi Pembelajaran Lagu Daerah Jawa Tengah Berbasis Android sebagai media pendukung pembelajaran, sehingga perlu mengetahui tingkat kelayakan dan pengaruh dengan aplikasi android yang dibuat.

Penelitian ini dilakukan terhadap suatu kelompok diberi perlakuan dan diobservasi hasilnya. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 1 Patemon. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan *Waterfall*. Adapun langkah-langkah yang harus dilalui peneliti meliputi *Communication* (komunikasi), *Planning* (perencanaan), *Modeling* (pemodelan), *Construction* (integrasi dan pengujian) dan *Deployment* (distribusi).

Hasil penelitian menunjukkan uji *black-box* 100% valid, *compatibility testing* 100%. valid. Uji media memperoleh 94,78%, uji materi memperoleh 95% serta uji pengguna memperoleh 92,42 % Sehingga dapat simpulkan bahwa Aplikasi lagu daerah Jawa Tengah berbasis android sangat layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran lagu daerah Jawa Tengah yang membantu atau memudahkan siswa dalam belajar menyanyikan lagu daerah Jawa Tengah.

Kata Kunci— *Aplikasi, Lagu daerah Jawa Tengah, Android.*

## **PRAKATA**

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Aplikasi Lagu Daerah Jawa Tengah Berbasis Abdroid untuk Siswa Tingkat Sekolah Dasar”. Skripsi ini merupakan tugas akhir yang diajukan untuk memenuhi syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang. Penulis menyadari bahwa penulisan ini tidak lepas dari bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Nur Qudus, M.T., Dekan Fakultas Teknik UNNES.
2. Ir. Ulfah Mediaty Arief, M.T., Ketua Jurusan Teknik Elektro UNNES.
3. Budi Sunarko S.T.,M.T., Ph.D. Ketua Program Studi PTIK UNNES.
4. Drs. Sutarno, M.T., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan motivasi, dukungan dan arahan yang berguna bagi penulis.
5. Tatyantoro Andrasto S.T., M.T., selaku penguji 1.
6. Khoirudin Fathoni S.T., M.T., selaku penguji 2.
7. Orang tua dan keluarga saya yang telah memberikan dukungan dan doa.
8. Teman-teman PTIK UNNES Angkatan 2015.
9. Berbagai pihak yang telah memberi bantuan untuk karya tulis ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

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

Semarang, 20 Januari 2020



Penulis

## DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN .....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
ABSTRAK .....	vi
PRAKATA .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	4
1.3 Batasan Masalah .....	5
1.4 Rumusan Masalah .....	6
1.5 Tujuan Penelitian .....	6
1.6 Manfaat Penelitian .....	6
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan .....	7
1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	8
BAB II LANDASAN TEORI .....	9
2.1 Deskripsi Teoritik .....	9
2.1.1 Aplikasi .....	9
2.1.1.1 Pengertian Aplikasi .....	9
2.1.2 Lagu Daerah Jawa Tengah .....	12
2.1.2.1 Pengertian Lagu Daerah .....	12
2.1.2.2 Keunikan Lagu Daerah .....	13
2.1.2.3 Teknik Vokal dalam Menyanyikan Lagu .....	14
2.1.2.2 Macam – Macam Dialek Jawa Tengah .....	18
2.1.2.2 Lagu Daerah Jawa Tengah .....	21
2.1.3 Android .....	22

2.1.3.1 Pengertian Android .....	22
2.1.3.2 Komponen Utama Android .....	23
2.1.3.3 Fitur Android.....	24
2.1.3.4 Versi Android.....	26
2.1.4 Android Studio.....	26
2.1.5 Database MySQL.....	31
2.1.6 Sekolah Dasar .....	33
2.2 Kajian Penelitian yang Relavan.....	34
2.3 Kerangka Berpikir .....	37
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>40</b>
3.1 Model Pengembangan .....	40
3.2 Prosedur Pengembangan .....	41
3.2.1 Studi Lapangan (Communication) .....	42
3.2.2 Analisis Kebutuhan ( <i>Planning</i> ).....	42
3.2.3 Penyusunan Schedule.....	45
3.2.4 Desain Perangkat lunak (Modeling).....	45
3.2.5 Implementasi ( <i>Construction</i> ) .....	55
3.2.6 Pengujian.....	56
3.2.7 Deployment .....	62
3.3 Uji Coba Produk .....	62
3.3.1 Desain Uji Coba .....	63
3.3.2 Subyek Uji Coba .....	63
3.3.3 Jenis Data .....	64
3.3.4 Instrumen Pengumpulan Data .....	64
3.3.5 Teknik Analisis Data.....	66
3.3.5.1 Analisis Ahli Media dan Ahli Materi dan Pengguna .....	66
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>69</b>
4.1 Hasil Penelitian.....	69
4.1.1 Hasil Produk Aplikasi Lagu Daerah Jawa Tengah .....	69
4.1.1.1 Tampilan Splash Screen .....	69
4.1.1.2 Tampilan Halaman Login.....	70

4.1.1.3	Tampilan Halaman Register .....	70
4.1.1.4	Tampilan Menu Utama.....	71
4.1.1.5	Tampilan Menu Mendengarkan Lagu .....	71
4.1.1.6	Tampilan Menu Menonton Video .....	72
4.1.1.7	Tampilan Menu Karaoke.....	73
4.1.1.8	Tampilan Menu Kuis.....	75
4.1.1.9	Tampilan Menu Petunjuk.....	76
4.1.1.10	Tampilan Menu Pengembang .....	76
4.1.1.11	Tampilan Halaman Data Siswa Pada Admin .....	77
4.1.1.12	Tampilan Halaman Nilai Pada Admin .....	77
4.1.2	Hasil Pengujian Aplikasi Lagu Daerah Jawa Tengah .....	77
4.1.2.1	Hasil Pengujian Functionality testing .....	77
4.1.2.2	Hasil Pengujian Compatibility Testing .....	79
4.1.2.4	Hasil Uji Materi.....	82
4.1.2.5	Hasil Uji Pengguna.....	83
4.2.1	Produk Aplikasi Lagu Daerah Jawa Tengah.....	84
4.2.1.1	Tampilan Splash Screen.....	84
4.2.1.2	Tampilan Halaman Login .....	84
4.2.1.3	Tampilan Halaman Register.....	84
4.2.1.4.	Tampilan Menu Utama .....	84
4.2.1.5	Tampilan Menu Mendengarkan Lagu .....	85
4.2.1.6	Tampilan Menu Menonton Video.....	85
4.2.1.7	Tampilan Menu Karaoke.....	86
4.2.1.8	Tampilan Menu Kuis.....	86
4.2.1.9	Tampilan Menu Petunjuk.....	87
4.2.1.10	Tampilan Menu Pengembang .....	87
4.2.1.11	Tampilan Halaman Data Siswa Pada Admin .....	87
4.2.1.12	Tampilan Halaman Nilai Pada Admin .....	87
4.2.2	Pengujian Aplikasi Lagu Daerah Jawa Tengah .....	88
4.2.2.1	Pengujian Functionality testing.....	88
4.2.2.2	Pengujian Compatibility Testing.....	88

4.2.2.3 Uji Media .....	89
4.2.2.4 Uji Materi .....	91
4.2.2.5 Uji Pengguna.....	92
5.1    Simpulan.....	96
5.2    Saran.....	96
DAFTAR PUSTAKA .....	97
LAMPIRAN .....	100

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Petunjuk Teknis Pernafasan .....	17
Gambar 2. 2 Komponen Utama Android .....	23
Gambar 2. 3 Kerangka Pikir.....	39
Gambar 3. 1 Model Waterfall .....	40
Gambar 3. 2 Prosedur Penelitian.....	41
Gambar 3. 3 Peta Konsep Desain Aplikasi Lagu Daerah Jawa Tengah .....	46
Gambar 3. 4 Use Case Diagram Aplikasi lagu daerah Jawa Tengah.....	49
Gambar 3.5 Desain Tampilan <i>Splash Screen</i> .....	49
Gambar 3. 6 Desain Tampilan Halaman Login .....	50
Gambar 3. 7 Desain Tampilan Menu Utama .....	50
Gambar 3. 8 Desain Tampilan Menu Mendengarkan Lagu .....	51
Gambar 3. 9 Desain Tampilan Halaman Menu Mendengarkan Lagu .....	51
Gambar 3. 10 Desain Tampilan Menu Menonton Video .....	52
Gambar 3. 11 Desain Tampilan Menu Karaoke.....	53
Gambar 3. 12 Desain Tampilan Halaman Menu Karaoke .....	53
Gambar 3. 13 Desain Tampilan Hasil Rekaman.....	54
Gambar 3. 14 Desain Tampilan Menu Kuis.....	54
Gambar 3. 15 Desain Tampilan Menu Petunjuk .....	55
Gambar 3. 16 Desain Tampilan Menu Pengembang .....	55
Gambar 4. 1 Tampilan Splash screen Aplikasi lagu daerah Jawa Tengah.....	69
Gambar 4. 2 Tampilan Halaman Login Aplikasi lagu daerah Jawa Tengah .....	70
Gambar 4. 3 Tampilan Halaman Register Aplikasi lagu daerah Jawa Tengah....	70
Gambar 4. 4 Tampilan Menu Utama Aplikasi lagu daerah Jawa Tengah .....	71
Gambar 4. 5 Tampilan Menu Lagu Aplikasi Lagu Daerah Jawa Tengah.....	71
Gambar 4. 6 Tampilan Play Lagu Aplikasi Lagu Daerah Jawa Tengah.....	72
Gambar 4. 7 Tampilan Menu Video Aplikasi Lagu daerah Jawa Tengah .....	72
Gambar 4. 8 Tampilan Play Video Aplikasi Lagu daerah Jawa Tengah .....	73
Gambar 4. 9 Tampilan Menu Karaoke Aplikasi Lagu daerah Jawa Tengah .....	73
Gambar 4. 10 Tampilan Play Karaoke Aplikasi Lagu daerah Jawa Tengah .....	74
Gambar 4. 11 Tampilan Daftar Rekaman Karaoke Aplikasi Lagu daerah Jawa Tengah.....	74
Gambar 4. 12 Tampilan Menu Kuis Aplikasi Lagu daerah Jawa Tengah .....	75
Gambar 4. 13 Tampilan Nilai Skor Aplikasi Lagu daerah Jawa Tengah.....	75
Gambar 4. 14 Tampilan Menu Petunjuk Aplikasi Lagu daerah Jawa Tengah....	76
Gambar 4. 15 Tampilan Menu Pengembang Aplikasi Lagu daerah .....	76
Gambar 4. 16 Tampilan Halaman Data Siswa Pada Admin .....	77
Gambar 4. 17 Tampilan Halaman Nilai Siswa Pada Admin.....	77
Gambar 4. 18 Hasil Kemampuan Praktik Menyanyikan Lagu Daerah.....	83

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Versi Android.....	26
Tabel 3. 1 Jadwal Perencanaan .....	45
Tabel 3. 2 Skenario Use Case Splash Screen.....	47
Tabel 3. 3 Skenario Use Case Halaman login.....	47
Tabel 3. 4 Skenario Use Case Masuk Menu Utama.....	47
Tabel 3. 5 Skenario Use Case Masuk Menu Mendengarkan Lagu .....	47
Tabel 3. 6 Skenario Use Case Masuk Menu Menonton Video .....	48
Tabel 3. 7 Skenario Use Case Masuk Menu Karaoke.....	48
Tabel 3. 8 Skenario Use Case Masuk Menu Kuis.....	48
Tabel 3. 9 Skenario Use Case Masuk Menu Petunjuk .....	48
Tabel 3. 10 Skenario Use Case Masuk Menu Pengembang.....	48
Tabel 3. 11 Kisi – kisi pengujian black-box .....	57
Tabel 3. 12 Kisi-kisi Angket Validasi Media.....	59
Tabel 3. 13 Kisi-kisi Angket Validasi Materi .....	60
Tabel 3. 14 Kisi- Kisi Angket Uji Pengguna .....	66
Tabel 3. 15 Kategori Hasil Uji Validitas Media, Materi dan Pengguna .....	68
Tabel 4. 1 Hasil Uji Black-Box.....	78
Tabel 4. 2 Compatibility Testing .....	80
Tabel 4. 3 Uji Ahli Media .....	82
Tabel 4. 4 Uji Ahli Materi.....	83
Tabel 4. 5 Perhitungan Nilai Aspek Compability Testing .....	89

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Menyanyikan lagu nasional dan lagu daerah merupakan bagian dari Peraturan Menteri dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2015 tentang penumbuhan budi pekerti yang mengatur tentang kegiatan sehari – hari disekolah yang harus diterapkan, antara lain membaca buku non-pelajaran sekitar 15 menit sebelum jam pelajaran pertama dimulai, dan menyanyikan lagu Indonesia Raya atau satu lagu wajib nasional saat memulai pelajaran, serta mengakhiri pelajaran dengan menyanyikan lagu daerah (pengelola web kemdikbud, 2017). Tujuan dari peraturan tersebut yaitu agar membuat siswa memiliki karakter yang baik melalui pembelajaran dan kegiatan nonkulikuler yang menyiratkan nilai moral yang baik. Materi lagu daerah terdapat pada kompetensi dasar tiap kurikulum yang selama ini dipelajari oleh siswa sekolah dasar.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 01 Patemon tahun 2019 menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran di SD Negeri 01 Patemon guru mempraktikkan bernyanyi lagu daerah terlebih dahulu kemudian siswa menirukan secara bersama – sama. Dengan cara ini akan membuat sulitnya siswa menghafal lirik dan menyanyikan lagu daerah. Selain itu media yang digunakan sebagai bahan ajar berupa *CD* dan buku . Namun penggunaan *CD* dan buku memiliki kekurangan masing – masing yaitu dalam penggunaan *CD* harus menggunakan laptop atau komputer untuk membuka filenya, akan mudah rusak jika

tergores serta *CD* hanya dapat menyimpan data dalam kapasitas kecil sedangkan dalam penggunaan buku hanya menyediakan liriknya saja dan cara menyanyikannya masih harus dibimbing oleh guru. Sehingga menyebabkan siswa mudah bosan dan tidak tertarik dalam belajar lagu daerah karena dalam proses pembelajaran tidak tercipta suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Purwono, et al., (2014: 142) menyatakan bahwa terdapat hambatan yang terjadi dalam penggunaan media audio visual dalam pembelajaran seperti terdapat masalah dalam kendala teknis contohnya: kabel *VGA* penghubung antara *LCD* ke laptop terkadang tidak koneksi dan masalah daya listrik yang kurang. Hambatan lain yang dialami adalah masalah keterbatasan dana untuk perawatan sarana dan prasarana dan masalah pencahayaan yang mempengaruhi penyajian materi ketika menggunakan audio visual. Oleh karena itu perlu adanya alternatif lain untuk mengenalkan lagu daerah sejak usia sekolah dasar dengan menggunakan media yang interaktif. Media interaktif yang dipakai saat ini yakni *smartphone*. Penggunaan *smartphone* saat ini meningkat dan banyak digemari orang karena mendukung beragam aktivitas mulai dari hiburan, usaha, edukasi yang bisa pakai kapan aja dan dimana saja.

Penggunaan *smartphone* di Indonesia terus meningkat disetiap tahunnya, mencapai peringkat kelima terbesar di dunia (Gifary, 2015: 170). Pengguna *smartphone* banyak didominasi oleh anak-anak, kalangan muda dan orang yang bergerak didunia perdagangan, perkantoran dan pendidikan. Aplikasi ini meliputi aplikasi *game*, aplikasi keuangan, aplikasi sosial media, aplikasi media masa, aplikasi edukasi dan sebagainya (Purnomo et al., 2016: 528). Penggunaan

*smartphone* dalam edukasi digunakan sebagai aplikasi pembelajaran yang menarik bagi anak sekolah. Aplikasi pembelajaran yang menarik berupa audio dan video yang dapat meningkatkan belajar siswa. Penggunaan video memiliki kelebihan antara lain bersifat menyenangkan bagi siswa, mampu memberikan informasi yang konkret, dan mampu menghadirkan pengalaman belajar yang tidak mungkin didapatkan siswa diluar lingkungan sekolah. Sehingga penggunaan video dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami konsep, meningkatkan motivasi belajar siswa serta meningkatkan hasil belajar siswa (Sofyan Hadi, 2017: 96). Pada penelitian sebelumnya yang berjudul “*The Effect of Technology Integration on Student on Motivation, Engagement and Interest*” menyimpulkan bahwa Integrasi dengan teknologi audio, video dan media lainnya menyebabkan motivasi dan belajar siswa meningkat (Reiners, et al., 2005). Pada penelitian Kreswanto (2018: 23) yang berjudul “I-SECM (Indonesia Song Culture Education Mobile) sebagai media pembelajaran pengenalan lagu daerah Indonesia. Pada penelitian tersebut mempunyai relevansi dengan penelitian ini yaitu terletak pada pengembangan media pembelajaran lagu daerah. Materi yang dibahas adalah materi tentang pengenalan lagu daerah se-indonesia, materi yang disampaikan dalam bentuk model *game* berbasis *flash* dalam perancangannya. Namun perbedaan yang signifikan terletak pada materi. Dalam aplikasi tersebut hanya berupa lagu dan liriknya saja sedangkan dalam aplikasi yang dikembangkan berupa lagu, video, karaoke serta kuis. Media atau program yang dikembangkan lebih difokuskan pada *android*. Berdasarkan penelitian sebelumnya dimana peneliti mengembangkan media informasi pengenalan lagu daerah berbasis web, media informasi yang

dirancang sebelumnya berisi lagu dan video lagu daerah. Saran dari penelitian sebelumnya yaitu sistem informasi pengenalan lagu daerah berbasis web ini dapat dikembangkan kedalam sistem berbasis android agar tampilannya lebih menarik dan mudah digunakan (Ramadhan, et al., 2017: 262). Berdasarkan permasalahan diatas, menggabungkan teknologi *smartphone* dan aplikasi pembelajaran dapat digunakan untuk memecahkan masalah siswa dalam mempelajari dan mengenalkan lagu daerah dengan mudah dan menyenangkan. Peneliti akan membuat sebuah aplikasi yang berjalan di *smartphone* yang berisi tentang lagu – lagu daerah menggunakan teks, audio dan video. Aplikasi ini memungkinkan pengguna bisa bernyanyi dan berkaraoke secara bebas dengan musik yang memberikan kesenangan dalam belajar dari aplikasi ini. Aplikasi ini bersifat *offline*, tidak perlu terkoneksi dengan internet untuk menggunakannya dan bisa dipakai dimana saja dan kapan saja. Sehingga peneliti membuat judul “ **Aplikasi Lagu Daerah Jawa Tengah Berbasis Android untuk Siswa Tingkat Sekolah Dasar**” yang dapat membantu atau memudahkan siswa dalam belajar lagu daerah Jawa Tengah.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya pengetahuan anak tentang lagu daerah
2. Pembelajaran lagu daerah yang disampaikan oleh guru disekolah mempunyai keterbatasan waktu
3. Proses pembelajaran masih menggunakan buku atau media cetak dan *CD*

4. Kurang menariknya media yang digunakan untuk pembelajaran Lagu Daerah Jawa Tengah
5. Perlu adanya aplikasi yang digunakan untuk pembelajaran Lagu Daerah Jawa Tengah untuk siswa sekolah dasar.

### **1.3 Batasan Masalah**

Penelitian skripsi ini dibatasi pada permasalahan berikut:

1. Aplikasi ini dibuat menggunakan *Android Studio* dengan dukungan database MySQL
2. Aplikasi ini berisi minimal 10 lagu daerah Jawa Tengah berupa teks, audio dan video
3. Aplikasi ini bersifat statis dan tidak dapat diupdate.
4. Aplikasi ini dapat dijalankan pada *android* versi 4.4 (Kitkat) atau versi yang lebih tinggi.
5. Aplikasi ini tidak memerlukan koneksi internet dalam menggunakannya.
6. Aplikasi ini menggunakan lagu versi solo-yogya
7. Aplikasi ini berisi lagu dolanan daerah Jawa Tengah
8. Aplikasi ini ditujukan untuk anak Sekolah Dasar.
9. Aplikasi ini digunakan sebagai media pendukung untuk pembelajaran lagu daerah
10. Aplikasi ini dapat memudahkan siswa dalam bernyanyi lagu daerah dengan syair, lagu dan penjiwaan yang benar

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dibahas, maka rumusan masalah yang akan diteliti yaitu Bagaimana membuat aplikasi android yang mempermudah Siswa Sekolah Dasar untuk belajar menyanyikan lagu daerah Jawa Tengah?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini untuk membuat aplikasi android yang memudahkan siswa Sekolah Dasar dalam belajar menyanyikan lagu daerah Jawa Tengah.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

Dari tujuan penelitian tersebut dapat dirumuskan beberapa manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Bagi Siswa, aplikasi ini diharapkan dapat membantu siswa dalam mempelajari dan menghafal lagu daerah Jawa Tengah.
2. Bagi Guru, aplikasi ini diharapkan dapat menjadi alat bantu pembelajaran lagu daerah.
3. Bagi Orang Tua, aplikasi ini diharapkan dapat memberikan kemudahan kepada orangtua untuk mengajarkan lagu daerah Jawa Tengah menggunakan *smartphone*.
4. Bagi Penulis, hasil penelitian ini diharapakan dapat dijadikan bahan untuk menambah wawasan dan pengetahuan mengenai pembuatan aplikasi berbasis android, serta menambah pengetahuan tentang lagu daerah di Jawa Tengah.

5. Bagi masyarakat, aplikasi ini diharapkan dapat membantu masyarakat dalam mengenalkan budaya indonesia khususnya lagu daerah Jawa Tengah.

### **1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah berupa perangkat lunak yang terdiri dari *Splash Screen*, Login dan Registrasi Akun, Menu Utama, Menu Mendengarkan Lagu, Menu Menonton Video, Menu Karaoke, Menu Kuis, Menu Petunjuk, dan Menu Pengembang.

- a. Halaman *Splash Screen* merupakan tampilan pertama kali membuka aplikasi
- b. Halaman Login dan Registrasi merupakan halaman untuk login jika sudah mempunyai akun dan registrasi atau daftar jika belum mempunyai akun.
- c. Halaman Menu Utama berisi pilihan – pilihan menu dalam aplikasi lagu daerah Jawa Tengah meliputi menu mendengarkan lagu, menu menonton video, menu karaoke, menu kuis, menu petunjuk, dan menu pengembang.
- d. Halaman menu mendengarkan lagu berisi tentang lagu – lagu daerah Jawa Tengah berserta liriknya yang berjalan.
- e. Halaman menu menonton video berisi tentang video lagu daerah Jawa Tengah
- f. Halaman menu karaoke berisi lagu –lagu untuk karaoke dengan lirik berjalan dan hasil rekaman yang telah dilakukan.
- g. Halaman menu kuis berisi latihan tebak lagu dan melanjutkan lirik lagu daerah Jawa Tengah.
- h. Halaman petunjuk berisi petunjuk cara menggunakan aplikasi.
- i. Halaman pengembang berisi biodata pengembang aplikasi ini.

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam aplikasi ini adalah sebagai berikut:

- a. Aplikasi yang dihasilkan dari pengembang adalah aplikasi android berbentuk *android package (apk)*.
- b. Aplikasi lagu daerah Jawa Tengah dapat memenuhi kriteria kelayakan media mencakup kelayakan isi dan kebahasaan.

### **1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembang**

Pengembangan aplikasi lagu daerah Jawa Tengah ini mengacu pada asumsi model pembelajaran yang masih didominasi menggunakan buku, sehingga pemanfaatan teknologi kurang optimal. Sedangkan saat ini guru dan siswa sudah banyak menggunakan *smartphone* dan dapat mengoperasikannya dengan baik sehingga dapat melakukan pembelajaran secara mandiri.

Pengembangan aplikasi ini juga masih memiliki keterbatasan sebagai berikut ini:

1. Keterbatasan alat karena tidak sebaik *software house* sehingga produk yang dikembangkan belum sempurna.
2. Video dan audio terbatas karena menggunakan yang sudah ada.
3. Software akan berjalan jika penggunaan *android* minimal versi 4.4 (Kitkat).

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Deskripsi Teoritik**

##### **2.1.1 Aplikasi**

###### **2.1.1.1 Pengertian Aplikasi**

Aplikasi merupakan kumpulan dari berbagai perintah program yang dibuat untuk melakukan suatu aktivitas pekerjaan tertentu. Terdapat macam-macam instruksi ataupun pernyataan dalam penggunaan suatu komputer sehingga dapat memproses input menjadi output untuk melakukan suatu pekerjaan tertentu (Alviah dan Tresnawati, 2015: 2).

Sebuah program yang dirancang untuk tujuan tertentu dengan melakukan aktifitas tertentu melalui proses dan prosedur aliran data dalam infrastruktur teknologi yang sesuai dengan jenjang dan kebutuhan. *Software application* adalah *software* program yang memiliki aktivitas pemrosesan perintah yang diperlukan untuk melaksanakan permintaan pengguna dengan tujuan tertentu. *Software application* terdiri dari bahasa pemrograman (*programming language*), program aplikasi (*application program*), program paket atau paket aplikasi (*package program*), program utilitas (*utility program*), *games*, *entertainment*, dan lain-lain. Untuk mendukung operasi *software application* diatas, tugas pengguna komputer dibagi menjadi beberapa bagian yaitu sebagai Analisis Sistem, *Programmer*, *Operator*, *Administrasi Database*, *Administrasi Jaringan*.

### 2.1.1.2 Klasifikasi Aplikasi

Aplikasi *software* yang dirancang untuk penggunaan praktisi khusus.

Klasifikasi aplikasi menurut Barry Pratama dapat dibagi menjadi 2 yaitu:

1. Aplikasi *software spesialis*, program dengan dokumentasi tergabung yang dirancang untuk menjalankan tugas tertentu.
2. Aplikasi paket, dengan dokumentasi tergabung yang dirancang untuk jenis masalah tertentu. Macam – macam data yang digunakan dalam membuat aplikasi adalah sebagai berikut:
  - a. Data Sumber (*source data*) adalah fakta yang disimpan di dalam basis data, misalnya : nama, tempat lahir, tanggal lahir, dan lain – lain.
  - b. *Meta Data*, digunakan untuk menjelaskan struktur dari basis data, type dan format penyimpanan data item dan berbagai pembatas (*constraint*) pada data.
  - c. *Data Dictionary* atau *Data Repository*, digunakan untuk menyimpan informasi katalog skema dan pembatas serta data lain seperti: pembakuan, deskripsi program aplikasi dan informasi pemakai.
  - d. *Overhead Data*, berisi *linked list*, indeks dan struktur data lain yang digunakan untuk menyajikan *relationship record*.

Klasifikasi aplikasi dapat digolongkan menjadi beberapa kelas, antara lain:

1. Perangkat Lunak Perusahaan (*Enterprise*)

Perangkat Lunak Perusahaan (*Enterprise Software*) adalah aplikasi yang digunakan perusahaan untuk melakukan pengorganisasian kegiatan perusahaan.

## 2. Perangkat Lunak Infrastruktur Perusahaan

Perangkat Lunak Infrastruktur Perusahaan (*Enterprise Infrastructure Software*) adalah aplikasi yang dibuat untuk menyediakan kemampuan – kemampuan umum yang dibutuhkan untuk membantu perangkat perusahaan (*Enterprrise Software*).

## 3. Perangkat Lunak Informasi Kerja

Perangkat Lunak Informasi Kerja (*Information Worker Software*) adalah aplikasi yang bisa diapkai untuk menunjukan kebutuhan individual untuk membuat dan mengolah informasi. Umumnya untuk tugas – tugas individu dalam sebuah departemen.

## 4. Perangkat Lunak Media dan Hiburan

Perangkat Lunak Media dan Hiburan (*Content Access Software*) adalah aplikasi yang digunakan untuk mengakses konten tanpa *editing*, tapi bisa saja termasuk *software* yang memungkinkan mengedit konten. Seperti *software* yang menujukkan kebutuhan individu dan grup untuk mengkonsumsi hiburan digital dan mempublikasikan konten digital.

## 5. Perangkat Lunak Pendidikan (*Educational Software*)

Perangkat Lunak Pendidikan (*Educational Software*) adalah aplikasi yang hampir sama dengan Perangkat Lunak Media dan Hiburan (*Content access Software*) tapi biasanya menampilkan konten yang berbeda.

## 6. Perangkat Lunak Pengembangan Media (*Media Development Software*)

Perangkat Lunak Pengembangan Media (*Media Development Software*) adalah aplikasi yang digunakan untuk menunjukan kebutuhan individu

untuk menghasilkan media cetak dan elektronik, umumnya pada bidang komersial atau pendidikan.

#### 7. Perangkat Lunak Pengembangan Produk (*Product Engineering Software*)

Perangkat Lunak Pengembangan Produk (*Product Engineering Software*) adalah aplikasi yang biasa digunakan untuk mengembangkan produk *hardware* dan *software*.

Aplikasi pembelajaran lagu daerah Jawa Tengah ini diklasifikasikan ke dalam aplikasi *education-entertainment* artinya aplikasi pendidikan hiburan. *Education* berarti pendidikan dan *entertainment* artinya hiburan. Dalam proses pembelajaran aplikasi *education-entertainment* ini didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis, sehingga aktivitas pembelajaran berlangsung dengan menyenangkan.

### **2.1.2 Lagu Daerah Jawa Tengah**

#### **2.1.2.1 Pengertian Lagu Daerah**

Amalia (2017: 4) mengatakan bahwa lagu daerah adalah lagu atau musik yang berasal dari suatu daerah tertentu dan menjadi populer karena dinyanyikan oleh rakyat baik rakyat daerah tersebut maupun rakyat lainnya.

Lagu daerah merupakan salah satu kekayaan budaya yang dimiliki oleh daerah setempat yang berisi tentang gambaran tingkah laku dan kehidupan masyarakat secara umum, lirik lagu daerah menggunakan bahasa daerah setempat yang sulit dimengerti oleh daerah lain. Bentuk pola iramanya sangat

sederhana sehingga mudah dibawakan oleh semua masyarakat pada suatu tempat. (Purnomo dan Subagyo, 2010: 4).

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa lagu daerah adalah lagu yang dimiliki oleh daerah tertentu yang merupakan salah satu kekayaan budaya daerah setempat yang memiliki ciri khas tersendiri.

### **2.1.2.2 Keunikan Lagu Daerah**

Menurut Purnomo dan Subagyo (2010: 5) lagu daerah juga memiliki beberapa ciri khas, seperti:

#### **1. Sederhana**

Lagu daerah setempat bersifat sederhana baik melodi maupun lirik atau syairnya. Tangga nada yang digunakan kebanyakan tangga nada pentatonis yang terdiri atas 5 nada berjenjang. Tangga nada pentatonis sebenarnya tidak dapat dituliskan dalam notasi umum. Namun, notasi pentatonis dapat diterapkan mendekati jajaran nada yang digunakan nada do-re-mi-sol-la.

#### **2. Kedaerahan**

Lirik syair lagu daerah sesuai dengan dialek setempat yang bersifat lokal karena lagu daerah tumbuh dari budaya daerah setempat. Syair lagu daerah bersifat kedaerahan sehingga artinya hanya dimengerti oleh daerah tersebut.

#### **3. Turun – temurun**

Lagu daerah pengajarannya bersifat turun – temurun dari orangtua kepada anaknya atau dari nenek kepada cucunya. Lagu daerah diciptakan

dalam kondisi alam daerah setempat dan lagu daerah dinyanyikan pada saat anak – anak bermain dan dolanan.

#### 4. Jarang Diketahui Pencintanya

Lagu daerah mempunyai karakter turun – temurun karena penciptanya jarang diketahui. Lagu daerah tidak diketahui penciptanya,tidak tertulis, dan sifatnya bukan semata – mata tujuan komersional. Lagu daerah dinyanyikan hanya saat bermain, musim panen, waktu senggang dan meninabobokan anak.

##### **2.1.2.3 Teknik Vokal dalam Menyanyikan Lagu**

Menurut Purnomo dan Subagyo (2010: 42-46) teknik vokal dalam bernyanyi lagu daerah adalah sebagai berikut:

###### 1. Intonasi

Intonasi adalah salah satu latihan dasar yang sangat penting bagi seorang penyanyi karena tanpa intonasi (ketepatan bunyi tiap nada), suara yang dihasilkan menjadi sumbang dan tidak merdu.

Berlatih kelenturan suara dapat dilakukan dengan cara menyanyikan nada-nada dengan teknik *staccato* dan *legato*. *Staccato* adalah teknik menyanyi lagu dengan cara patah- patah. *Legato* adalah menyanyikan lagu dengan cara disambung. Langkah – langkah berlatih kelenturan sebagai berikut:

- a. Pertama, nada dinyanyikan dengan tempo lambat, lalu lebih cepat.
- b. Kedua, nada dinyanyikan dengan tempo bervariasi.

- c. Ketiga, menyanyikan interval yang bervariasi dimulai nada bawah ke nada tinggi dengan artikulasi na, ka, la, dan ra.
- d. Keempat, menyanyikan nada-nada kromatis contohnya la, la, la, la, la,
- e. Kelima, menyanyikan lagu yang sesuai tahap – tahap latihan.

## 2. Artikulasi

Artikulasi adalah cara mengucapkan kata – kata dalam bernyanyi agar pesan lagu dapat tersampaikan dan dipahami oleh pendengar. Faktor-faktor yang perlu diperhatikan untuk mendapatkan *artikulasi* yang baik sebagai berikut:

### a. Sikap

Sikap tubuh yang benar akan membantu memperlancar sirkulasi udara sebagai pendorong utama produksi suara. Sikap badan yang baik antara lain, sebagai berikut:

- 1) Kepala harus tegak, pandangan lurus kedepan.
- 2) Tulang punggung lurus.
- 3) Dada sedikit membusung.
- 4) Kedua kaki terpanjang kukuh dilantai dan sedikit renggang.

### b. Posisi mulut

Bentuk posisi mulut saat memproduksi suara adalah sebagai berikut:

- 1) Buka mulut selebar tiga jari vertikal (bentuk mulut elips) sehingga suara yang keluar tidak lemah dan bulat.

- 2) Bentuk gigi seri sebelah atas tertutup setengah bagian oleh bibir sebelah atas.
- 3) Posisi bibir bawah ditekan pada gigi seri sebelah bawah supaya kekuatan suara tidak berkurang.
- 4) Aliran udara diarahkan ke langit-langit keras supaya suara yang keluar menjadi jelas dan lantang.
- 5) Langit – langit lunak dan anak lidah ditarik keatas untuk menutup lubang yang menuju kerongga hidung.
- 6) Lengkung langit – langit dibuka lebar dan dijaga agar lidah tetap mendatar, sedangkan ujung lidah menyinggung gigi seri sebelah bawah.

Bentuk dan posisi salah saat bernyanyi akan berakibat pada suara yang dihasilkan menjadi pekak, lemah dan tidak nyaring.

c. Latihan Vokalisis

Latihan dasar vokal sangat diperlukan karena latihan vokalisis dapat memelihara dan menyempurnakan huruf vokal ataupun konsonan dengan teknik produksi suara yang dihasilkan menjadi bukat, merdu dan indah.

d. Teknik Pembentukan Bunyi Vokal

Bunyi vokal adalah bunyi yang keluar dari mulut karena udara diparuparuh tanpa mendapatkan rintangan. Jenis dan macam vokal tergantung dari posisi bibir, tinggi rendah, dan maju mundurnya lidah.

Contoh teknik pembentukan vokal meliputi vokal o, u dan a, vokal e, i dan vokal e (pepet).

e. Teknik Pembentukan Bunyi Konsonan

Bunyi konsonan adalah bunyi yang keluar dari mulut karena paru-paru mendapatkan rintangan. Bunyi konsonan terbentuk tergantung pada peranan lidah sebagai artikulator dan sasaran titik artikulasi.

3. Resonansi

Resonansi adalah suara gema yang timbul dari bunyi yang dihasilkan pada ruangan yang berdinding keras sehingga sanggup memantulkan suara.

4. Pernafasan

Pernafasan merupakan keluar masuknya udara melalui paru-paru. Teknik pernafasan dalam bernyanyi dapat dibagi menjadi 3 macam yaitu teknik pernafasan dada, perut dan diafragma.

Petunjuk Teknis Pernafasan

Hirup udara -> tahan -> keluarkan

Gambar 2. 1 Petunjuk Teknis Pernafasan

- a. Saat menghirup udara diusahakan pelan-pelan, perut mengembung sehingga rongga dada terbuka lebar dan udara yang masuk maksimal.
- b. Setelah udara masuk, kemudian tahan selama 5 detik, 10 detik atau 15 detik secara bertahap.
- c. Lalu keluarkan udara sedikit demi sedikit dengan suara mendesis (sis ... sis ...).

## 5. Pembawaan

Membawakan sebuah lagu dengan ketepatan dalam menginterpretasikan karya musik merupakan suatu keberhasilan dari seorang penyanyi. Faktor-faktor dalam menginterpretasikan karya musik meliputi tema lagu, unsur-unsur musik (tanda tempo, tanda dinamik, tanda ekspresi, irama), pesan dan kesan yang disampaikan, kesulitan-kesulitan lagu, gaya, serta klimaks lagu.

### **2.1.2.2 Macam – Macam Dialek Jawa Tengah**

Hasil penelitian pemetaan bahasa Balai Bahasa Semarang tahun 2007 mengklasifikasikan ada dua bahasa di Jawa Tengah. Bahasa itu adalah bahasa Jawa dan bahasa Sunda. Berdasarkan bukti kuantitatif penghitungan dialektometri bahasa Jawa diklasifikasikan lagi menjadi 5 dialek. Dialek itu masing – masing adalah dialek yogyakarta-Surakarta, dialek pekalongan, dialek wonosobo, dialek banyumas dan dialek Tegal.

#### 1. Dialek Yogyakarta-Surakarta

Dialek yogyakarta-Surakarta merupakan dialek yang dianggap sebagai acuan berbahasa Jawa. Bahasa Jawa Surakarta-Yogyakarta adalah pengembangan Bahasa Jawa baru gaya Mataraman, yang bercirikan dialek “ó” (å) dalam berbagai kosakatanya, yang membedakannya dengan Bahasa Jawa kuno yang berdialek “a” (mirip Dialek Tegal-Banyumasan). Dialek Surakarta-Yogyakarta ini juga dikenal memiliki beberapa subdialek. Dialek ini mencakup daerah pengamatan (DP) di Yogyakarta dan lima wilayah

besar eks-karisidenan di Jawa Tengah meliputi Karisidenan Surakarta, Karisidenan Semarang, Karisidenan Kedu dan Karisidenan Pati.

## 2. Dialek Pekalongan

Dialek pekalongan adalah salah satu dari dialek Jawa Tengah yang mencakup daerah Kabupaten/Kota Pekalongan, Kabupaten Batang, dan Kabupaten Pemalang. Dialek pekalongan termasuk dialek bahasa Jawa yang “sederhana” namun “komunikatif”. Meskipun ada di Jawa Tengah, dialek pekalongan berbeda dengan daerah pesisir jawa lainnya. Contohnya kendal, semarang. Orang Solo atau Jogya menganggap dialek itu termasuk kasar dan sulit dimengerti, sementara orang Tegal menganggap dialek yang sederajat namun juga sulit dimengerti.

Dialek pekalongan memiliki ciri khas menggunakan kosakata yang sama dengan Dialek Tegal. Contohnya bae, nyong, manjing, kaya kuwe namun pengucapannya tak begitu “kental” melainkan datar. Contoh lain menggunakan pengucapan ri, ra, po’o, ha’ah pok, lha, ye. Demikian pula adanya istilah yang khas, seperti: *Kokuwe* artinya "sepertimu", *Tak nDangka'i* artinya "aku kira", *Jebhul no'o* artinya "ternyata", *Lha mbuh* artinya "tidak tau", *Ora dermoho* artinya "tak sengaja", *Wegah ah* artinya "tak mau", *Nghang priye* artinya "bagaimana", *Di Bya bae ra* artinya "dihadapi saja", dan masih banyak lainnya.

## 3. Dialek Wonosobo

Dialek wonosobo dituturkan pada penduduk di daerah kabupaten wonosobo. Dialek wonosobo ada percampuran antara dialek asal, dialek

banyumas, dan dialek yogya-solo. Dialek orang wonosobo dari satu kecamatan dengan kecamatan lain banyak yang berbeda. Dialek wonosobo daerah pedesaan masih menggunakan dialek terpengaruh ngapak sedangkan yang didaerah kota mengikuti dialek percampuran ngapak dan bandek. Contohnya orang pedesaan menyebut kata “deke” (kowe atau kamu”) pengucapan “e” seperti kata sate sedangkan orang kota berubah menggunakan kata “D.e” (kowe atau kamu) pengucapan “e” seperti pada kata sate.

#### 4. Dialek Banyumas

Dialek Banyumas mencakup daerah Kabupaten Banyumas, Kabupaten Cilacap dan Kabupaten Kebumen. Dialek banyumas disebut juga bahasa ngapak. Logat bahasanya agak berbeda dibandingkan dengan dialek bahasa Jawa. Dikarenakan bahasa Banyumas masih berhubungan erat dengan bahasa Jawa Kuno (Kawi). Ciri khas bahasa banyumas dalam akhiran “a” tetap diucapkan “a” bukan “o”. Contoh jika disolo orang makan “sego”, di wilayah banyumas orang makan “sega”. Selain itu kata – kata yang berakhiran huruf mati dibaca penuh. Misalnya kata “enak” oleh dialek lain dibaca “ena”. Sedangkan dalam dialek banyumas dibaca “enak” dengan suara huruf “k” yang jelas.

#### 5. Dialek Tegal

Dialek Tegal mencakup daerah Kabupaten Tegal dan Kabupaten Brebes. Penggunaan dialek Tegal tidak hanya mau disebut ngapak karena alasan seperti perbedaan intonasi, pengucapan, dan makna kata. Ciri khasnya pada

pengucapannya yakni apa yang diucap sama dengan yang ditulis. Contohnya pengucapan “padha”, dalam dialek Tegal tetap diucapkan “pada”, tidak seperti Yogyakarta, surakarta dan sekitarnya yang mengucapkan “podho”.

Aplikasi lagu daerah Jawa Tengah ini menggunakan dialek Yogyakarta-Surakarta dikarenakan dialek tersebut dianggap sebagai acuan berbahasa Jawa yang menjadi bahasa jawa baku dan menjadi standar bagi pengajaran bahasa jawa baik di dalam maupun secara internasional. Dialet Yogyakarta-Surakarta bercirikan “ó” (å) dalam berbagai kosakatanya.

### **2.1.2.2 Lagu Daerah Jawa Tengah**

Berikut ini macam – macam lagu daerah Jawa Tengah menurut Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Jawa Tengah, sebagai berikut:

1. Buto – buto galak
2. Cublak suweng
3. Gambang suling
4. Gundul pacul
5. Jaranan
6. Kidang talun
7. Kupu kuwi
8. Lir - ilir
9. Padhang bulan
10. Sar-sur kulonan

### **2.1.3 Android**

#### **2.1.3.1 Pengertian Android**

*Android* adalah sistem operasi untuk perangkat bergerak. Logonya menyerupai robot. *Android* terus berkembang dan hal itu ditandai dengan versinya. Setiap versi *Android* ditandai dengan sebuah level yang dapat diidentifikasi dengan *Android Programming Interface* (API) dengan menyatakan suatu bilangan unik (kadir, 2013: 2).

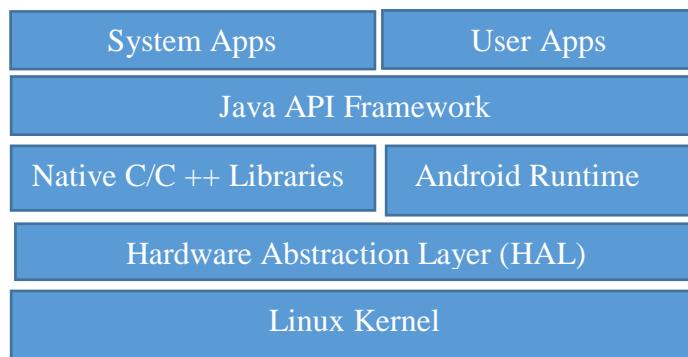
Menurut (Ramadhani, 2013: 5) *Android* adalah sistem operasi berbasis linux untuk telepon seluler seperti handphone dan tablet. *Android* juga menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri yang akan digunakan untuk berbagai macam piranti bergerak.

Sistem operasi android dirilis secara resmi pada tahun 2007, yang bersamaan dengan didirikannya *Open Handset Alliance*, konsorsium dari perusahaan – perusahaan perangkat keras, perangkat lunak dengan bertujuan untuk memajukan standar terbuka perangkat seluler.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *android* merupakan sistem operasi yang berbasis linux yang bersifat Terbuka (*Open Source Platform*) yaitu *Platform Android* disediakan melalui lisensi *open source*. Pengembang dapat dengan bebas untuk mengembangkan aplikasi yang akan dibuat. Kita juga bisa menjual sebagai produk, jasa atau sebagai solusi permasalahan untuk penggunaanya.

### 2.1.3.2 Komponen Utama Android

Android menyediakan arsitektur development yang kaya. Android memiliki komponen perangkat lunak yang dibagi menjadi lima bagian. Berikut diagram komponen utama sistem tingkatan android menurut Yudhanto dan Wijayanto (2017: 3-4)



Gambar 2. 2 Komponen Utama Android

Keterangan gambar diatas:

1. Aplikasi: aplikasi yang berada pada tingkatan ini sama dengan aplikasi sistem inti untuk email, perpesanan SMS, kalender, penjelajahan internet dan kontak.
2. Java API Framework: fitur android yang tersedia untuk developer melalui antar muka pemrograman aplikasi.
  - a. Sistem Tampilan digunakan untuk membangun UI aplikasi, termasuk daftar, tombol, dan menu.
  - b. Pengelola Referensi digunakan untuk mengakses sumber daya non-kode contohnya grafik, string serta file layout.
  - c. Pengelola notifikasi digunakan menampilkan peringatan khusus di status.

- d. Pengelola Aktivasi digunakan untuk mengelola daur hidup aplikasi.
  - e. Penyedia materi digunakan memungkinkan aplikasi untuk mengakses data dari aplikasi lain.
  - f. Semua API kerangka kerja digunakan aplikasi sistem android.
3. Library dan Android runtime, Android runtime pada aplikasi berjalan dalam prosesnya sendiri yang memungkinkan beberapa mesin sekaligus virtual pada perangkat bermemori rendah. Android memiliki rangkaian library waktu proses inti yang menyediakan sebagian besar fungsionalitas bahasa pemrograman Java.
  4. Hardware Abstraction Layer (HAL), Pada lapisan ini menyediakan antarmuka standar yang digunakan untuk menunjukkan kemampuan perangkat keras ke kerangka kerja Java API yang lebih tinggi. HAL terdiri dari beberapa modul pustaka yang mengimplementasikan antarmuka untuk komponen perangkat keras tertentu seperti modul kamera atau bluetooth.
  5. Kernel Linux, Kernel linux adalah fondasi platform android. Semua lapisan yang diatas mengendalikan kernel Linux untuk fungsionalitas seperti manajemen memory tingkat rendah. Penggunaan kernel Linux untuk fitur keamanan dan memungkinkan produsen perangkat mengembangkan driver perangkat keras untuk kernel yang cukup dikenal.

### **2.1.3.3 Fitur Android**

Menurut Yudhanto dan Wijayanto (2017: 4-6) android memiliki banyak fitur perangkat lunak yang dapat digunakan oleh developer dalam mengembangkan aplikasi yaitu:

1. Internet. Banyak keunggulan dalam akses internet pada android. Dengan internet berbagai informasi dapat secara *real-time* dapat diperoleh dengan mudah. Seperti penggunaan internet untuk melihat jadwal pemutaran film bioskop, cuaca, serta jadwal penerbanagan dan lainnya. Developer dapat mengakses atau mengupdate data secara *realtime* menggunakan internet serta dapat menyimpan berbagai aset untuk kemudian digunakan pada suatu aplikasi seperti dilakukan Pandora dan Youtube.
2. Audio dan Video Support. Sistem operasi Android developer menyertakan +audio dan video dalam aplikasi dengan berbagai standar format audio dan video telah didukung dan mudah.
3. Contact. Android memiliki akses ke kontak yang tersimpan pada perangkat. Contohnya seorang developer dapat membangun aplikasi yang menggabungkan antara kontak dengan GPS untuk memberikan notifikasi apabila pengguna berada di dekat alamat yang salah satu kontak tertentu.
4. Security. Android menyediakan mekanisme keamanan berupa permission yang berkaitan dengan beberapa tugas. Misalnya untuk mendownload image dan menyimpan ke SD Card, sebelumnya harus disetujui terlebih dahulu permission untuk mengakses SD Card.
5. Google APIs. Developer dapat mengintegrasikan map kedalam aplikasi dengan menggunakan Maps Api yang mengandung Map Widgets. Beberapa fitur pada Maps API antara lain, menampilkan suatu lokasi dipeta, mendapatkan panduan navigasi, komunikasi data antara aplikasi dengan clouds.

### 2.1.3.4 Versi Android

Menurut Kadir (2013: 4) menyatakan macam – macam versi *Android* dapat dilihat pada Tabel 2.1 sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Versi Android

Versi	Nama	Tanggal Rilis	Level API
1.0	Tanpa nama	23 September 2009	1
1.1	Tanpa nama	9 Februari 2009	2
1.5	Cupcake	30 April 2009	3
1.6	Donut	15 September 2009	4
2.0	Eclair	26 Oktober 2009	5
2.0.1	Eclair	3 Desember 2009	6
2.1	Eclair	12 Januari 2010	7
2.2	Gingerbread	20 Mei 2010	8
2.3	Gingerbread	6 Desember 2010	9
2.3.3	Honeycomb	9 Februari 2011	10
3.0	Honeycomb	22 Februari 2011	11
3.1	Honeycomb	10 Mei 2011	12
3.2	Honeycomb	15 Juni 2011	13
4.0	Ice Cream Sandwich	19 Oktober 2011	14 (Versi 4.0.1-4.0.2) 15 (Versi 4.0.3-4.0.4)
4.1	Jelly Bean	9 Juli 2012	16
4.2	Jelly Bean	13 November 2012	17
4.3	Jelly Bean	24 Juli 2014	18
4.4	Kitkat	31 Oktober 2013	19
5.0	Lollipop	15 Oktober 2014	21
6.0	Marsmallow	19 Agustus 2015	23
7.0	Nougat	22 Agustus 2016	24
7.1	Nougat	4 Oktober 2016	25
8.0	Oreo	21 Maret 2017	26

Sumber: Kadir (2013: 4)

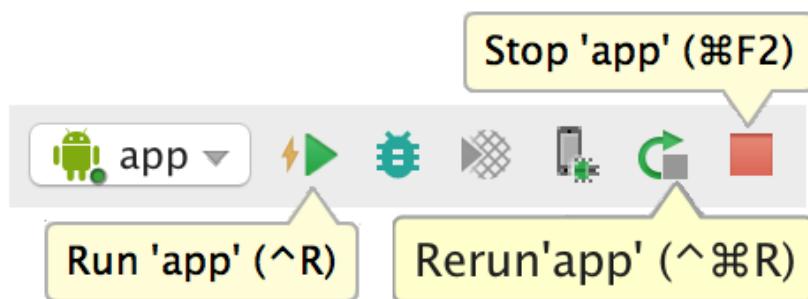
### 2.1.4 Android Studio

Menurut Juansyah (2015: 3) menyatakan bahwa *Android studio* adalah IDE (*Integrated Development Enviroment*) yang resmi digunakan untuk pengembangan aplikasi *Android* dan bersifat *open source* atau gratis. Peluncuran *Android Studio* diumumkan oleh *Google* pada tanggal 16 mei 2013 pada *event*

*Google I/O Conference.* Sejak saat itu, *Android studio* menggantikan *Eclipse* sebagai IDE resmi untuk mengembangkan aplikasi *Android*. Tujuan dibuat untuk *android* adalah untuk mempercepat pengembangan yang memberikan bantuan membuat aplikasi yang berkualitas tinggi untuk setiap perangkat *Android*.

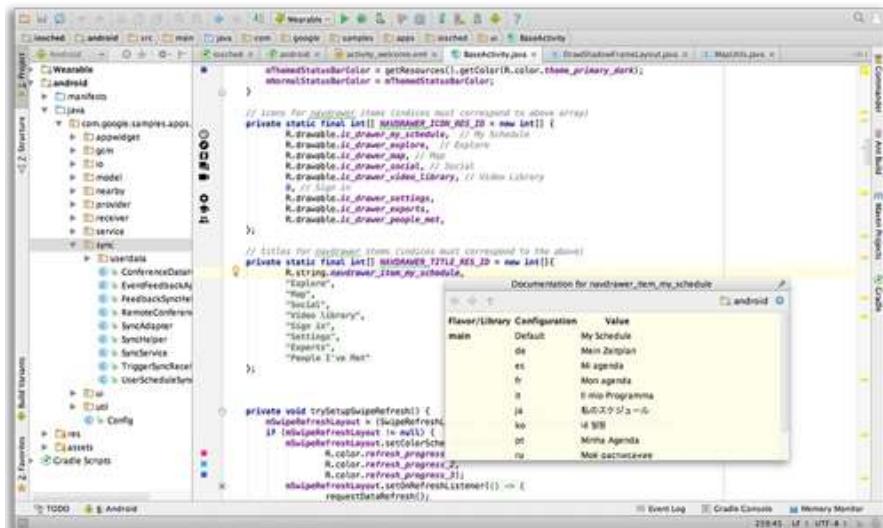
*Android Studio* memiliki beberapa fitur yang dibuat untuk memudahkan pengguna dalam membuat aplikasi *android*. Fitur-fitur yang diberikan *Android Studio* antara lain sebagai berikut:

### 1. Instant run



Saat kita akan menjalankan program yang telah dibuat melalui perintah **run** (compile), kita akan meng-compile program *Android* untuk membuat APK lalu mengirimkannya ke perangkat yang dipakai untuk menjalankannya (bisa emulator atau perangkat asli). Fitur *instant run* dapat membuat program berjalan dengan cepat tanpa harus meng-*compile* ulang aplikasi atau membuat kembali APK saat melakukan perubahan kode sehingga proses yang didapatkan menjadi lebih cepat. Instant Run dapat berjalan apabila pembuat program menggunakan versi Gradle 2.0.0 atau lebih dan versi SDK 15 atau lebih.

## 2. Editor kode yang cerdas



Android Studio membantu kita menulis kode dengan lebih baik, lebih cepat, dan lebih produktif. Android Studio memiliki fitur *intelligent code editor* yang memberikan kemudahan dalam analisis kode dan menyediakan saran kode yang akan digunakan dengan sistem auto complete. Saat kita mengetik suatu kode, Android Studio memberikan saran secara otomatis bila ada kelas yang telah terpasang dan kita dapat menekan tombol TAB untuk memasukkan kode tersebut bila sesuai dengan apa yang kita butuhkan.

## 3. Emulator yang cepat dan kaya fitur

Android Studio menyediakan Emulator yang lebih cepat, memungkinkan menguji aplikasi di berbagai perangkat Android seperti perangkat ponsel, tablet, smartwatch, dan smart TV. Teman-teman juga bisa mensimulasikan berbagai fitur perangkat keras seperti lokasi GPS, latensi jaringan, sensor gerak, baterai dan masukan multi-sentuh. Jadi jika teman-teman tidak memiliki perangkat sebenarnya, teman teman bisa menggunakan Emulator dalam Belajar Android Studio.

#### **4. Dioptimalkan untuk semua perangkat Android**



Android Studio memberikan tempat bagi Anda untuk membuat aplikasi dengan berbagai macam perangkat namun berbasis android seperti **Smartwatch**, tablet Android, Android Wear, Android TV, dan Android Auto. Fungsi terstruktur ini memungkinkan Anda untuk membagi proyek menjadi unit-unit fungsi yang bisa Anda buat, uji, dan debug sesuai dengan keinginan anda.

#### **5. Sistem build yang Handal dan Fleksibel**

Pada fitur ini, para pembuat program dimanjakan dengan kemudahan dalam melakukan *build* aplikasi Android. Apabila kita melakukan *compile* dan menjalankan aplikasi kita, *file APK* sudah otomatis terbentuk sehingga para pembuat program tidak perlu repot - repot untuk *build* aplikasi kembali. Selain itu aplikasi yang sudah kita *build* juga dapat diberikan *signature*.

#### **6. Didesain untuk tim**

Android Studio memiliki integrasi dengan beberapa version control populer seperti Git dan Subversion. Bahkan untuk membantu kolaborasi, kita juga dapat menggunakan layanan Github langsung dari Android Studio. Dengan demikian pembaca dan tim tetap bekerja efektif dengan proyek yang dapat diakses dengan mudah antara satu dengan yang lainnya.

## 7. Integrasi Firebase dan Cloud

Firebase Assistant membantu menghubungkan aplikasi Anda dengan Firebase dan menambahkan layanan seperti Analytics, Autentikasi, Notifikasi, dan lainnya dengan prosedur sesuai dengan urutan di dalam Android Studio. Selain itu tools bawaan untuk Google Cloud Platform juga membantu Anda membuat dan menerapkan backend untuk aplikasi Android, seperti penggunaan layanan Google Cloud Endpoints dan modul proyek yang dirancang khusus untuk Google App.

## 8. Memberikan Efektivitas dalam membuat aplikasi

Android Studio menyediakan alat bantu GUI yang menyederhanakan bagian yang kurang menarik dari pengembangan aplikasi sehingga pihaknya memberikan beberapa fitur diantaranya:

- Layout Editor

Fitur Layout Editor ini dibangun bersamaan dengan ConstraintLayout API, sehingga teman-teman bisa dengan cepat membuat layout yang beradaptasi pada ukuran layar dengan kata lain teman-teman dapat menyeret tampilan ke tempat yang tepat kemudian menambahkan batasan layout hanya dengan beberapa klik.

- Penganalisis APK

Fitur ini memungkinkan anda mengetahui ukuran setiap komponen sehingga Anda dapat mengatur ukuran APK sesuai dengan keinginan anda. Fitur ini juga memungkinkan Anda melakukan pemeriksaan aset paket, dan memeriksa file DEX untuk memecahkan masalah multidex, dan membandingkan perbedaan antara dua APK.

- Vector Asset Studio

Android Studio menyediakan pembuatan asset gambar yang baru untuk setiap ukuran file. Dengan Vector Asset Studio, teman-teman bisa memilih dari ikon desain material yang.

Dengan fitur – fitur yang dimiliki pada Android Studio kita dimudahkan dalam membuat aplikasi yang kita inginkan dibandingkan dengan aplikasi lain. contohnya seperti *Adobe Flash* yang merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh Adobe untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar. Hasil berkas yang dihasilkan dari Adobe Flash adalah swf sehingga perlu convert terlebih dahulu untuk dijadikan sebuah .apk. Menu pada Adobe Flash tidak user friendly, Grafis yang kurang lengkap, referensi tutorial yang kurang serta perlu penambahan database. Kekurangan dari Adobe Flash ini dimiliki semua oleh Android Studio sehingga cocok dijadikan software dalam membuat aplikasi berbasis android.

### **2.1.5 Database MySQL**

MySQL adalah DBMS yang open source dengan dua bentuk lisensi, yaitu Free Software (perangkat lunak bebas) dan Shareware (perangkat lunak berpemilik yang penggunaannya terbatas). Jadi MySQL adalah database server yang gratis dengan lisensi GNU General Public License (GPL) sehingga dapat Anda pakai untuk keperluan pribadi atau komersil tanpa harus membayar lisensi yang ada. MySQL masuk ke dalam jenis RDBMS (Relational Database Management System). Maka dari itu, istilah semacam baris, kolom, tabel, dipakai pada MySQL. Contohnya di dalam MySQL sebuah database terdapat satu atau beberapa tabel.

## **Kelebihan MySQL**

MySQL mempunyai beberapa kelebihan yang bisa Anda manfaatkan untuk mengembangkan perangkat lunak yang andal seperti:

- 1) Mendukung Integrasi Dengan Bahasa Pemrograman Lain.

Website atau perangkat lunak terkadang dikembangkan dengan menggunakan berbagai macam bahasa pemrograman, jadi Anda tidak perlu khawatir jika menggunakan MySQL.

- 2) Tidak Membutuhkan RAM Besar.

MySQL dapat dipasang pada server dengan spesifikasi kecil. Jadi tidak perlu khawatir jika Anda hanya mempunyai server dengan kapasitas 1 GB.

- 3) Mendukung Multi User.

MySQL dapat dipakai oleh beberapa user dalam waktu bersamaan tanpa membuatnya crash atau berhenti bekerja.

- 4) Bersifat Open Source

MySQL adalah sistem manajemen database gratis

- 5) Struktur Tabel yang Fleksibel.

MySQL mempunyai struktur tabel yang mudah dipakai dan fleksibel. Contohnya saat MySQL memproses ALTER TABLE dll.. Jika dibandingkan dengan database lain seperti Oracle dan PostgreSQL, MySQL tergolong lebih mudah.

- 6) Tipe Data yang Bervariasi.

Kelebihan lain dari MySQL adalah mendukung berbagai macam data yang bisa Anda gunakan di MySQL. Contohnya float, integer, date, char, text, timestamp, double, dan lain sebagainya.

## 7) Keamanan yang Terjamin.

Ada beberapa lapisan keamanan yang diterapkan oleh MySQL, seperti level nama host, dan subnetmask. Selain itu MySQL juga dapat mengatur hak akses user dengan enkripsi password tingkat tinggi.

### **2.1.6 Sekolah Dasar**

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 66 Tahun 2010, sekolah dasar adalah salah satu pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan umum pada jenjang pendidikan dasar. Sedangkan suharjo (2006: 1) menyatakan bahwa sekolah dasar pada dasarnya merupakan lembaga pendidikan yang menyelenggarakan program pendidikan enam tahun bagi anak - anak usia 6-12 tahun.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa sekolah dasar adalah suatu pendidikan formal yang diselenggarakan pada progam pendidikan 6 tahun bagi anak usia 6 – 12 tahun yang dilaksanakan secara teratur. Sekolah dasar merupakan kegiatan yang didasari oleh tiga aspek dasar yaitu pengetahuan, sikap dan ketrampilan. Dari ketiga aspek itu merupakan dasar pendidikan yang paling utama dan kegiatan pembekalan yang diberikan di sekolah dasar selama enam tahun berturut – turut. Anak yang berada di kelas awal SD merupakan anak yang berada pada rentang usia dini. Masa usia ini merupakan masa yang pendek tetapi termasuk masa yang sangat penting bagi kehidupan.

## 2.2 Kajian Penelitian yang Relavan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Kreswanto (2018) dalam judul Media Pembelajaran I-SCEM (Indonesia Song Culture Education Mobile) Pengenalan Lagu Daerah Se-Indonesia Berbasis Flash Di SD Negeri Sendangmulyo 04 Semarang menerangkan media pembelajaran lagu daerah dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai lagu daerah se-indonesia. Metode yang dipakai menggunakan metode eksperimen semu (quasi experimental design) dengan pola one group pretest–post test. Pengumpulan data menggunakan tes, analisis data dengan teknik statistik deskriptif dan analisis hitung dengan analisis gain skor tes. Uji kelayakan materi dan media lagu daerah dalam kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Perbedaan dengan penelitian ini terletak pada program yang digunakan untuk pembuatan aplikasi yaitu android studio dan terdapat fitur karaoke, fitur video serta kuis dalam aplikasi sehingga membantu atau memudahkan siswa dalam belajar menyanyikan lagu daerah.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Mila Aulia Rakhmawati (2015) dalam judul Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Menyanyikan Lagu Daerah Nusantara Dalam Pembelajaran Seni Budaya Dengan Media Audio Visual Pada Siswa Kelas VIII B SMP N 3 Semarang menerangkan bahwa dengan menggunakan media audio visual dapat meningkatkan minat dan hasil belajar dalam menyanyikan lagu daerah. Hal itu bisa dilihat dari terjadinya peningkatan persentase minat tinggi pada kegiatan pra siklus 9,671%, meningkat menjadi pada siklus I 32,258%, dan pada

siklus II menjadi 83,87%. Dari hasil tersebut >70% siswa mendapatkan skor minimal (40-51). Sedangkan, nilai hasil belajar dari 31 siswa pada pra siklus, siswa yang mencapai nilai lebih dari 70 hanya 41,935%, pada siklus I siswa mengalami kenaikan sebesar 74,193%, dan pada siklus II siswa mengalami peningkatan sebesar 90,322%. Perbedaan dengan penelitian ini terletak pada media yang digunakan dalam aplikasi ini adalah *smartphone* yang bisa dibawa kemana aja dan kapan aja serta terdapat fitur lagu, video, karaoke serta kuis dalam aplikasi yang membantu dan memudahkan siswa dalam belajar bernyanyi.

Dalam Penelitian Gilang Ramadhan, et al., (2017) dalam judul Pengembangan Media Informasi Pengenalan Lagu Daerah Kalimantan Timur Berbasis Web menerangkan Daerah Provinsi Kalimantan Timur merupakan daerah yang kaya akan seni dan budaya salah satunya yaitu lagu – lagu daerah yang menjadi gambaran latar belakang karakter suatu kebudayaan itu sendiri. Untuk melestarikan budaya tersebut dibuatlah sebuah sistem web pengenalan lagu daerah Kalimantan Timur yang mampu mengelola dan memberikan informasi. Metode pengembangan sistem menggunakan SDLC (*Sistem Development Life Cycle*) dengan menggunakan model *waterfall* dan pengujian perangkat lunak dilakukan melalui pengujian *black-box*. Hasil pengujian ini layak dan mampu memberikan informasi sesuai yang di harapkan. Perbedaan dengan penelitian ini terletak pada implementasi pada sistem informasi berbasis android yang tidak perlu terkoneksi dengan internet untuk mengaksesnya.

Aplikasi ini juga terdapat fitur karaoke yang dapat digunakan latihan siswa dalam belajar menyanyikan lagu daerah Jawa Tengah.

Dalam Penelitian Ahmadian & Safwanda (2017) dalam judul Rancang Bangun Aplikasi Lagu Daerah di Indonesia Berbasis Android menerangkan untuk mengenalkan budaya daerah khususnya lagu daerah dibuatlah aplikasi lagu-lagu daerah yang terdapat di Indonesia berbasis android yang memiliki fitur berupa asal lagu daerah, lirik lagu daerah serta arti lagu daerah dalam bahasa Indonesia dan bahasa inggris. Hasil dari penelitian ini berupa sebuah aplikasi android yang memiliki halaman awal dengan tampilan pulau – pulau di Negara Indonesia dan memiliki lirik disetiap lagu. Perbedaan dengan penelitian ini terletak pada fitur dalam aplikasi ini terdapat fitur karaoke, video dan kuis.

Dalam Penelitian Amalia (2017) dalam judul Aplikasi Ensiklopedia Lagu dan Tarian Tradisional Indonesia Berbasis Android menerangkan untuk memperkenalkan berbagai lagu dan tarian daerah di Indonesia maka dibuatlah pembelajaran lagu dan tarian tradisional yang praktis menggunakan *smartphone* android sebagai media informasinya. Aplikasi ini berisi keragaman tari dan lagu daerah dari 31 provinsi. Aplikasi ini dapat berjalan dengan baik pada perangkat berbasis android dengan versi 4.0 keatas. Perbedaan dengan penelitian ini terletak pada materi yang disajikan yaitu peneliti menyajikan materi lagu daerah Jawa Tengah, video, kuis dan fitur karaoke serta dapat digunakan dengan versi android 4.4 (Kitkat).

Dalam penelitian Syifa Fauziah et. al., ( 2017) dalam judul Aplikasi Belajar Bernyanyi dan Menghafal Lagu – Lagu Daerah Untuk Siswa Sekolah

Dasar Berbasis Website menerangkan kurangnya minat siswa dalam menyanyikan lagu daerah disebabkan karena kurangnya penyampaian materi dari guru dan guru terkadang lupa nada lagu serta kurangnya alat musik yang harus dimainkan dikarenakan keterbatasan alat yang tersedia di sekolah sehingga dibuatlah aplikasi yang bisa menfasilitasi guru dan siswa dalam belajar.

Aplikasi ini menggunakan metode ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dan aplikasi ini dibuat menggunakan Framework CodeIgniter, bahasa pemrograman PHP, HTML, MySql, Web Server Apache, dan tools editor Sublime Text 2. Aplikasi ini berisi mempelajari not, menyanyikan lagu-lagu daerah, serta terdapat menu pentanyaan untuk mengukur pemahaman siswa. Perbedaan dengan penelitian ini terletak pada implementasi sistem informasi ini berbasis android. Terdapat fitur video dan karaoke yang dapat membantu siswa dalam belajar menyanyikan lagu daerah serta metode yang digunakan adalah metode *waterfall*.

### **2.3 Kerangka Berpikir**

Uma Sekaran dalam Sugiyono (2017: 91) menerangkan bahwa kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Dengan demikian kerangka berpikir adalah sebuah pemahaman yang mendasar dan menjadi pondasi bagi setiap pemikiran dan suatu bentuk proses dari keseluruhan penelitian yang dilakukan.

Permasalahan pada penelitian ini adalah kurangnya pengetahuan siswa tentang lagu – lagu daerah yang masih rendah dan materi ajar yang digunakan masih menggunakan media cetak yang hanya tersedia liriknya saja tanpa ada musik yang megiringi dalam pembelajaran sehingga menyebabkan sulitnya siswa dalam menyanyikan dan menghafal lagu daerah Jawa Tengah dengan benar.

Mengingat perkembangan teknologi yang pesat, banyak siswa Sekolah Dasar yang sudah mempunyai *smartphone* dengan sistem operasi *android*. Dalam penggunaanya siswa belum bisa mengoptimalkannya sebagai media untuk membantu proses pembelajaran. Saat ini penggunaan smartphone tidak hanya digunakan sebagai media komunikasi tetapi juga sebagai media informasi yang dapat membantu proses pembelajaran karena selain bisa menampilkan informasi berupa materi, *android* juga bisa menampilkan berbagai gambar, audio dan video.

Dari penjelasan diatas dibuatlah aplikasi pembelajaran tentang lagu daerah Jawa Tengah berbasis android. Aplikasi ini dapat di akses dengan *smartphone* yang berisi tentang lagu – lagu daerah menggunakan teks, audio dan video. Aplikasi ini memungkinkan pengguna bisa bernyanyi dan berkaraoke secara bebas dengan musik yang bisa memberikan kesenangan siswa dalam belajar. Aplikasi ini bersifat offline, tidak perlu terkoneksi dengan internet untuk menggunakan dan bisa dipakai dimana saja dan kapan saja. Sehingga aplikasi ini dapat membantu dan memudahkan siswa dalam belajar lagu daerah Jawa Tengah.



Gambar 2. 3 Kerangka Pikir

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada Aplikasi Lagu Daerah Jawa Tengah Berbasis Android, maka diperoleh kesimpulan bahwa :

Aplikasi Lagu Daerah Jawa Tengah Berbasis Android ini berhasil dibangun menggunakan metode *Waterfall* dengan software Android Studio 3.0.2. Berdasarkan pegujian *black-box*, *compatibility testing*, uji media, uji materi serta uji pengguna dengan 5 aspek yaitu intonasi, artikulasi, hafalan lagu, power serta pembawaan diperoleh kesimpulan bahwa aplikasi lagu daerah Jawa Tengah berbasis android sangat layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran lagu daerah Jawa Tengah yang memudahkan siswa dalam belajar menyanyikan lagu daerah Jawa Tengah.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil pembahasan peneltian dan kesimpulan yang telah dibahas sebelumnya, maka terdapat saran – saran yang diberikan yaitu:

1. Aplikasi ini hanya berisi 10 lagu daerah Jawa Tengah diharapkan peneliti selanjutnya bisa lebih memperbanyak jumlah lagu daerah Jawa Tengah.
2. Kualitas nada lagu dalam menu karaoke masih kurang sempurna, sehingga perlu diperbaiki agar lebih sesuai dengan nada lagu yang lain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, K. (2013). *From Zero To A Pro – Pemrograman Aplikasi Android.* Yogyakarta: Andi Yogyakarta.
- Ahmadian, H., & Safwanda, S. (2017). *Rancang Bangun Aplikasi Lagu Daerah di Indonesia Berbasis Android.* CIRCUIT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro, 1(2), 80–89. <https://doi.org/10.22373/crc.v1i2.2078>
- Ahmad Susanto. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar.* Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Alviah, S., & Tresnawati, D. (2015). *Pengembangan Aplikasi Tuntunan Shalat Malam Menggunakan Sistem Multimedia.* Jurnal Algoritma, 12(1), 1–7.
- Alya, Qonita. 2009. *Kamus Bahasa Indonesia untuk Pendidikan Dasar.* Bandung: PT Indahjaya Adipratama.
- Amalia, R. (2017). *Aplikasi Ensiklopedia Lagu Dan Tari Tradisional Indonesia Berbasis Android.* JURNAL INFORMATIKA UNIVERSITAS PAMULANG, 2(1), 20–24.
- Arikunto, & Suharmi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Gifary, S. (2015). *Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku Komunikasi.* Jurnal Sosioteknologi, 14(2).
- Hadi, S. (2017). *Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar.* Transformasi Pendidikan Abad 21, 1(1), 96–102.
- Hake, R, R. (1999). *Analyzing Change/Gain Scores. AREA-D American Education Research Association's Devision.D, Measurement and Reasearch Methodology.*
- Indriana. (2018). *Praktisi: anak sekarang lebih kenal lagu asing dibanding lagu daerah.* Retrieved from <https://www.antaranews.com/berita/690225/praktisi-i-anak-sekarang-lebih-kenal-lagu-asing-dibanding-lagu-daerah>.

- uansyah, A. (2015). **PEMBANGUNAN APLIKASI CHILD TRACKER BERBASIS ASSISTED – GLOBAL POSITIONING SYSTEM (A-GPS ) DENGAN PLATFORM ANDROID.** Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika ( KOMPUTA ), 1, 1–8.
- Kreswanto, F. N. (2018). *I-SCEM ( Indonesia Song Culture Education Mobile ) Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Lagu Daerah Indonesia*, 3833, 23–31.
- pengelola web kemdikbud. (2017). *Tahun Ajaran Baru, Mendikbud Mengimbau Menyanyikan Lagu Kebangsaan Sebagai Pendidikan Karakter.* Retrieved from <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2017/06/tahun-ajaran-baru-mendikbud-mengimbau-menyanyikan-lagu-kebangsaan-sebagai-pendidikan-karakter>
- Pressman, R. (2010). *Software Quality Engineering: A Practitioner's Approach. Software Quality Engineering: A Practitioner's Approach.* McGraw Hil. <https://doi.org/10.1002/9781118830208>
- Purnomo, A., Hartono, R., Hartatik, & Riasti, B. K. (2016). *Pengembangan Aplikasi Info Lagu Nusantara Berbasis Android Untuk Melestarikan Warisan Budaya Indonesia.* Jurnal SIMETRIS, 7 No.2(2), 527–536.
- Purnomo, W., & Subagyo, F. (2010). *Terampil Bermusik.* (Eny Kusrini, Ed.). Jakarta: Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan Naasional.
- Purwono, J., Yutmini, S., & Anitah, S. (2014). *Penggunaan Media Audio-Visual pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetauan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan.* TEKNOLOGI PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN, 2(2).
- Ramadhan, G., Budiman, E., & Syakir, A. (2017). *Pengembangan Media Informasi Pengenalan Lagu Daerah Kalimantan Timur Berbasis Web.* Prosiding Seminar Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi, 2(1), 256–262.
- Ramadhani, A. (2013). *Jurus Rahasia Pintar Mengusai Android.* Jakarta: Kir Direction.
- Reiners, P., Renner, K., & Schreiber, J. (2005). *The Effect of Technology Integration on Student Motivation, Engagement and Interest*, 1–17. Retrieved from <https://kr012.k12.sd.us/portfolio/Group Research Paper.pdf>
- Rismayana, A. H., & Dewi, P. K. (2018). *Aplikasi Pengenalan Lagu Anak-anak berbasis Android.* Politeknik TEDC Bandung, 12(1), 75–82

- Setiyawan. (2017). *Analisis Kualitas Sistem Informasi Pantauan Pembentukan Karakter Siswa Di Smk N 2 Depok Sleman*. Jurnal Elinvo, 2(1), 102–109.
- Slameto. 2010. *Belajar dan faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana. (2009). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Suharjo. (2006). *Mengenal Pendidikan Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi dan Direktorat Ketenagaan.
- Syifa Fauziah, Toufan D. Tambunan, S.T., M. ., & Patrick A. Telnoni, S.T, M. . (2017). *APLIKASI BELAJAR BERNYANYI DAN MENGHAFAL LAGU-LAGU DAERAH UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR BERBASIS WEBSITE*. E-Proceeding of Applied Science, 3(3), 1654–1665.
- Wardaya, C. (2011). *Lagu Daerah Semakin Terasingkan?* Retrieved from <https://www.kompasiana.com/ciptowardoyo/5500f64ba333119f6f512bc1/lagu-daerah-semakin-terasingkan>
- Yudha Yudhanto, & Ardhi Wijayanto. (2017). *Mudah membuat dan Berbisnis Aplikasi Android dengan Android Studio*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Zanikhan. 2008. *Minat Belajar Siswa*. Diakses dari: <http://zanikhan.multiply.com>