

PENGEMBANGAN APLIKASI GITAR PINTAR SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA

Rhiongo Aji Pangestu

Mahasiswa Pendidikan Sندراتاسيك, Fakultas Bahasa dan Seni,
Universitas Negeri Surabaya
rhionandy78@gmail.com

Dhani Kristiandri, S.Pd., M. Sn.

Dosen Jurusan Sندراتاسيك, Fakultas Bahasa dan Seni,
Universitas Negeri Surabaya
dhanikristiandri@unesa.ac.id

ABSTRAK

Pembelajaran sebagai proses yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas, meningkatkan kemampuan berfikir siswa, serta mengkonstruksikan pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pembelajaran. Hal tersebut mendorong penulis untuk melakukan pengembangan media pembelajaran di era globalisasi ini. Metode penelitian yang digunakan mengacu pada model pengembangan ADDIE yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi). Selain itu pada proses uji coba metode yang digunakan meliputi desain uji coba, subjek uji, jenis data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data. Melakukan uji coba dimaksudkan untuk mendapatkan masukan atau saran, tanggapan, dan penilaian pada program sebagai tolak ukur acuan keberhasilan program.

Hasil pengembangan berupa aplikasi gitar sebagai media pembelajaran Seni Budaya untuk siswa kelas VII (Sekolah Menengah Pertama) SMP. Tahap pertama dilakukan rancangan sebanyak dua kali kemudian pada tahap pembuatan dilakukan oleh programmer. Langkah selanjutnya adalah tahap validasi ada dua yaitu ahli materi dan ahli kegrafikan. Hasil dari validasi didapat persentase pada ahli materi 84% sedangkan untuk ahli kegrafikan adalah 88%. Tahap selanjutnya adalah tahap ujicoba dilakukan kepada siswa kelas VII (A) SMP Kemala Bhayangkari 9 Waru. Untuk mendapatkan nilai kelayakan kualitas produk didapat dari angket respon siswa dengan persentase 79,5% dengan klasifikasi layak atau tidak revisi.

Kata Kunci: Pengembangan. Aplikasi, Gitar Pintar.

ABSTRACT

Learning as a process to develop creativity by teachers, to improve students' thinking abilities, and construct new knowledge as an effort to increase of learning material mastery. It is encourages the writer to develop learning media in globalization era. This research method refers to the ADDIE

development model that are Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. In addition to try a process of methods used the design of the trials, test subjects, types of data, data collection techniques, and data analysis techniques. To get input or suggestion responses, and assessments they do trials to the program as a measure of achievement.

The results of the development of the guitar application as a medium of learning Arts and Culture for VII grades in junior high school. The first step is carried out the design twice then the manufacturing is done by programmers. There are two things in the next step, validation of material experts and graphic experts. The results of the validation obtained 84% in experts material for graphic experts was 88%. The next is the testing phase conducted for VII (A) grades at Kemala Bhayangkari 9 Waru. To get the score of the quality product is obtained from the questionnaire responses of students with a percentage of 79.5% with a decent classification or there is no revision.

Keywords: *development, application, Gitar Pintar.*

PENDAHULUAN

Dalam kehidupan manusia tidak lepas dengan adanya kegiatan pendidikan. Sejak lahir manusia dididik oleh orang tuanya mulai dari belajar berbicara, belajar berjalan dan lain-lain. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional tahun 2003 No.20 pasal 1 ayat 1 yang menyebutkan Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan pada dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dengan adanya undang-undang tersebut peranan pendidikan sangat penting untuk perkembangan dan kelangsungan hidup bangsa dan negara dalam mewujudkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas, cerdas dan memiliki keterampilan serta mampu bersaing dalam menghadapi tantangan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Berdasarkan Undang-undang No.20 tahun 2003 menyatakan pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berfikir yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksikan pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pembelajaran. Dengan demikian guru harus

mempunyai model-model, strategi, dan media pembelajaran agar ilmu yang disampaikan dapat dipahami, dan dimengerti oleh siswa. Dengan mengikuti era globalisasi saat itu, guru dapat memanfaatkan smartphone sebagai media pembelajaran, agar pada saat kegiatan pembelajaran siswa tidak bosan dan lebih antusias, serta dapat memahami dan mengerti bahan ajar atau materi yang disampaikan oleh guru. Smartphone memiliki banyak fitur-fitur canggih yang memudahkan penggunaannya dengan leluasa menggali berbagai macam milyaran data. Smartphone dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi yang dapat diinstal ke dalamnya. Salah satu aplikasi tersebut berhubungan dengan bidang musik, yang dapat mempermudah proses pembelajarannya.

Salah satu sekolah yang memanfaatkan perkembangan teknologi yaitu SMP Kemala Bhayangkari 9. Dahulu SMP Kemala Bhayangkari 9 Waru pada proses pembelajarannya siswa kurang antusias, kurang bersemangat, dan kurang memahami materi yang telah disampaikan oleh gurunya. Rata-rata siswa di SMP Kemala Bhayangkari 9 Waru sudah memiliki smartphone dan di SMP Kemala Bhayangkari 9 Waru di perbolehkan membawa smartphone dengan tujuan untuk proses pembelajaran. Seluruh siswa di SMP Kemala Bhayangkari 9 Waru sudah dapat mengoperasikan smartphone dengan baik. Dengan demikian, penulis berinisiatif mengembangkan media pembelajaran berupa aplikasi yang diberi nama Gitar Pintar yang dapat diinstal melalui smartphone milik masing-masing siswa guna meningkatkan antusias dan pemahaman materi para siswa dalam proses pembelajaran sehingga tidak membosankan, dan menjadi efektif, serta dapat mengarahkan para siswa dalam penggunaan smartphone.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, maka secara terperinci masalah yang akan diteliti adalah media pembelajaran berupa aplikasi gitar pintar di SMP 9 Kemala Bhayangkari 9 Waru. Hal tersebut mengacu pada proses pembuatan serta pengembangan aplikasi, kualitas produk dan kepraktisan aplikasi tersebut. Beberapa teori yang digunakan untuk mendukung penelitian ini antara lain yaitu teori pengembangan, teori aplikasi, dan teori media pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Mengembangkan suatu media diperlukan adanya tahap-tahap acuan pemakaian model pengembangan, agar mempermudah dalam memproduksi dan berfungsi dengan efektif serta dapat bermanfaat bagi masyarakat dengan melalui tahap-tahap model pengembangan yang dipakai. Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, dan evaluation*) dari (Sugiyono, 2015:200). Sesuai dengan namanya, tahap pengembangan dengan model ADDIE yaitu:

1. Analysis (Menganalisis)

Analisis permasalahan merupakan tahap awal untuk mengembangkan suatu produk guna menemukan solusi dari permasalahan yang ada. Tahap ini terbagi menjadi 3 yaitu analisis siswa, analisis konsep dan analisis tujuan. Dalam analisis siswa proses yang dilakukan yaitu mengamati respon siswa terhadap alat musik gitar dengan dilihat berdasarkan hasil angket siswa yang berjumlah 37 siswa namun hanya diambil sampel berjumlah 15 siswa. Dari hasil angket tersebut didapat permasalahan yang sering terjadi adalah siswa kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru karena kurangnya minat dan antusias siswa pada saat proses pembelajaran. Dalam analisis konsep peneliti menganalisis bentuk desain dan isi materi media yang berupa aplikasi. Tahap ini penting agar produk yang dihasilkan berupa media aplikasi dapat memenuhi kriteria kesempurnaan media berupa aplikasi. Selain itu agar aplikasi dapat digunakan secara maksimal dan dapat dengan mudah dioperasikan oleh siswa. Pada analisis tujuan peneliti menganalisis tujuan pembuatan aplikasi mengacu pada rencana pelaksanaan pembelajaran kompetensi dasar 3 yaitu memahami konsep dasar permainan alat musik sederhana secara perorangan. Peneliti berkeinginan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa aplikasi agar mampu menarik minat dan antusias siswa serta agar siswa mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

2. Design (Perencanaan)

Pada tahap ini peneliti dapat mengidentifikasi permasalahan dan solusi dalam pembuatan produk. Materi yang terdapat pada aplikasi didapat dari berbagai buku panduan bermain gitar. Proses pada tahapan ini meliputi penetapan materi,

pembuatan desain media, dan perencanaan kisi-kisi penilaian validator dan angket penilaian siswa.

3. Development (Pengembangan)

Tahapan pengembangan merupakan tahapan produksi produk, menerapkan rancangan yang telah dibuat pada tahapan desain (Branch, 2009:83). Mengembangkan suatu produk yang sudah ada, memodifikasi dengan maksud dapat menemukan keefektifan yang baru serta dapat dipertanggungjawabkan kredibilitasnya setelah melewati tahap desain selanjutnya tahap development, pada tahap ini terdapat dua proses tahapan yaitu tahap pembuatan produk sesuai rancangan yang dibuat dan tahap validasi ahli yang merupakan evaluasi oleh validator ahli dalam bidangnya masing-masing guna menentukan kualitas produk yang dihasilkan. Kesesuaian produk dengan karakteristik siswa dan ketepatan isi materi.

4. Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi merupakan tahapan uji coba produk untuk mendeskripsikan kelayakan produk (Branch, 2009:133). Dalam tahapan ini uji coba produk dilakukan kepada siswa SMP kelas VII (A) yang berjumlah 37 siswa namun diambil sampel berjumlah 15 siswa untuk menemukan kepraktisan produk yang telah dibuat. Untuk mengukur nilai kepraktisan didapat dari hasil angket respon siswa yang diberikan oleh tiap-tiap siswa setelah menggunakan media yang berupa aplikasi.

5. Evaluation (Evaluasi)

Dalam tahap ini terdapat dua proses evaluasi yakni evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif didapatkan dari hasil keempat tahapan yang telah dilewati untuk selanjutnya dilakukan proses revisi produk dari proses validasi kepada ahli. Dalam hal ini ada dua ahli yaitu ahli materi bersama Agus Suwahyono S.Sn., M.Pd. dan ahli kegrafikan bersama Muh. Ariffudin Islam S.Sn., M.Sn. untuk menemukan hasil akhir produk yang berkualitas. Kemudian ada evaluasi sumatif dilakukan setelah produk versi terakhir diujicobakan kepada subjek uji coba dalam hal ini adalah siswa kelas VII A yang berjumlah 37 siswa dengan sampel diambil 15 siswa dan mendapatkan hasil atau nilai dari respon subjek terhadap produk yang telah dibuat guna mengetahui kualitas produk.

Setelah kelima tahapan pengembangan model ADDIE selesai, selanjutnya dilakukan uji coba produk. Uji coba dilakukan untuk tolak ukur acuan keberhasilan dalam pembuatan program. Melakukan uji coba dimaksudkan untuk mendapatkan masukan atau saran, tanggapan dan penilaian pada program yang selanjutnya dilakukan revisi untuk menyempurnakan produk yang dihasilkan. Dalam melakukan uji coba ada lima tahap yaitu: Desain uji coba, subjek uji, jenis data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

1. Desain uji coba

Penelitian ini menggunakan uji coba satu kelompok (satu kelas) diambil sampel berjumlah 15 siswa karena waktu yang digunakan cukup singkat yaitu 4 kali pertemuan. Tahapan uji coba produk antara lain pravalidasi (evaluasi dan konsultasi awal pada dosen pembimbing), validasi ahli (evaluasi oleh ahli yang berkompeten), dan uji coba terhadap responden (mengambil sampel uji coba pada 15 siswa).

2. Subjek uji

Subjek uji coba adalah orang yang bertugas untuk memberikan penilaian terhadap produk berupa media aplikasi yang dikembangkan. Dalam penelitian ini terdapat dua jenis subjek yaitu validator dan responden.

3. Jenis Data

Pada penelitian ini ada dua jenis data penelitian yang digunakan yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif bertujuan untuk menjabarkan secara deskriptif hasil wawancara. Sedangkan data kuantitatif bertujuan untuk mendapatkan hasil validasi dan angket siswa. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara peneliti dengan narasumber Cindra Ayun Martini, S.Pd. selaku guru seni budaya untuk mengetahui masalah saat proses pembelajaran. Sedangkan data kuantitatif diperoleh berdasarkan hasil angket siswa yang berjumlah 37 siswa namun diambil siswa berjumlah 15 siswa mengenai aplikasi gitar. Penilaian angket akan dianalisis dengan teknik persentase meliputi: sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju.

4. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara sumber, lembar validasi yang berisi butir-butir pernyataan untuk memberikan penilaian terhadap kualitas produk dan juga angket dari responden.

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah secara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapatkan dari komentar dan masukan ahli materi dan ahli desain. Data kuantitatif didapatkan dari presentase hasil pengisian lembar penelitian dalam hal ini berupa lembar validasi ahli dan lembar kuisioner respon subjek penelitian.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Proses Pengembangan Aplikasi Gitar Pintar terhadap siswa kelas VII di SMP Kemala Bhayangkari 9 Waru

1. Analisis

Tahap analisis pada penelitian ini merupakan proses awal menganalisis permasalahan. Pada tahap ini dari 37 siswa terdapat 20 siswa yang kesulitan dalam memahami materi yang telah disampaikan oleh gurunya karena keterbatasan media pembelajaran. Oleh karena perlu adanya solusi untuk permasalahan ini dengan membuat pengembangan media pembelajaran sebagai pendukung dan memaksimalkan, berupa aplikasi sesuai dengan materi pembelajaran untuk siswa Smp kelas VII. Untuk mengetahui permasalahan dan karakteristik pada masing-masing siswa penulis melakukan wawancara dengan narasumber guru mata pelajaran seni budaya yang telah mengajar di sekolah SMP Kemala Bhayangkari 9 Waru kelas VII yaitu Cindra Ayun Martini, S.Pd. Menurut bu Cindra sebagai guru mata pelajaran seni budaya di Smp Kemala Bhayangkari 9 waru pada saat proses pembelajaran mata pelajaran seni budaya permasalahan yang sering muncul dari 37 siswa terdapat 20 siswa yang kurang minat dan antusias terhadap pemahaman materi yang disampaikan. Oleh karena itu perlu adanya pengembangan media pembelajaran untuk mendukung dan memaksimalkan penyampaian materi yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru yaitu berupa aplikasi gitar pintar yang dapat dioperasikan melalui *smartphone*.

2. Desain

Setelah tahap proses analisis, tahap selanjutnya dilakukan proses desain atau perancangan.

a. Penetapan materi

Pada tahap ini penetapan materi berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran kelas VII dengan materi pokok bermain alat musik sederhana. Rencana pelaksanaan pembelajaran siswa kelas VII SMP Kemala Bhayangkari 9 Waru mengacu pada 2 Kompetensi Dasar (KD) yaitu KD 3.3 dan KD 3.4.

KD 3.3 bersisi tentang memahami konsep dasar permainan alat musik sederhana secara perorangan. KD 3.3 memiliki 4 indikator pencapaian kompetensi antara lain yaitu: 1) Mengidentifikasi jenis-jenis alat musik tradisional dan modern; 2) Mengidentifikasi jenis-jenis alat musik berdasarkan fungsinya; 3) Mengidentifikasi jenis-jenis alat musik berdasarkan sumber bunyinya; 4) Menjelaskan teknik bermain alat musik. Sedangkan KD 3.4 berisi tentang memainkan alat musik sederhana secara perorangan. KD 3.4 memiliki 2 indikator pencapaian kompetensi antara lain yaitu: 1) Membaca notasi lagu sederhana; 2) Memainkan alat musik gitar secara perorangan.

Materi pembelajaran yang dimuat dalam aplikasi gitar pintar meliputi: 1) memahami sejarah gitar; 2) memahami bagian-bagian alat musik gitar; 3) memahami tuning senar gitar secara manual; 4) memahami penjarian pada gitar; 5) memahami tangga nada pada gitar; 6) memahami akor dasar pada gitar; 7) mengenal notasi balok.

b. Pembuatan Desain Media

Pada tahap ini pembuatan desain media berupa aplikasi terdiri dari menu teori dan menu praktik dengan desain warna, tata menu, dan isi materi yang menarik serta disesuaikan dengan siswa SMP kelas VII. Desain urutan menu aplikasi yang dibuat seperti berikut:

- 1) Desain slide cover berisi tentang nama aplikasi dan pembuatnya yang dikombinasikan dengan gambar ilustrasi alat musik gitar.
- 2) Desain slide menu berisi beberapa pilihan tabel yaitu tentang pelajari teori, pelajari video, kuisisioner dan kredit, selain itu juga ada beberapa tombol yang sering muncul disetiap desain yaitu tombol square (pilihan

menu), home (kembali ke menu utama), dan back (kembali slide sebelumnya)

- 3) Desain slide menu teori berisi beberapa pilihan tabel yaitu sejarah gitar, bagian-bagian gitar, tuning gitar, penjarian tangga nada, dan akor dasar gitar.
- 4) Desain slide berikutnya adalah penjabaran dari tabel yang ada di menu teori, berisi tentang teori-teori yang dikombinasi dengan gambar-gambar pendukung, contohnya pada menu teori penjarian gitar terdapat penjelasan dan juga gambar ilustrasi tentang cara penjarian gitar pada tangan kanan maupun kiri. Slide-slide ini bertujuan untuk membangun pengetahuan siswa terhadap alat musik gitar, sehingga selain bisa memainkannya siswa diharapkan juga mengetahui dan memahami teori-teori yang berhubungan dengan alat musik gitar.
- 5) Desain slide menu praktik berisi beberapa pilihan tabel yaitu tuning senar gitar, penjarian, akor mayor, akor minor, tangga nada mayor, dan tangga nada minor.
- 6) Desain slide berikutnya adalah penjabaran dari tabel menu praktik. Didalam slide-slide tersebut terdapat video-video yang dapat dipelajari siswa seperti video tentang tuning gitar, penjarian, akor dan lain sebagainya. Slide-slide inilah yang mempermudah siswa menerima dan mempelajari tentang gitar. Adanya video bertujuan untuk mempermudah siswa dalam mempraktekkan langsung dengan panduan video tersebut. Slide-slide berisi video itu juga bertujuan agar siswa dapat mempelajarinya secara mandiri saat tidak dalam dampingan guru misalnya ketika di rumah.

3. Pengembangan

Pada tahap proses pengembangan ada dua tahap yaitu tahap pembuatan produk dan tahap validasi produk.

a. Tahap pembuatan produk

Setelah melakukan proses pembuatan desain tahap selanjutnya peneliti mulai membuat produk aplikasi. Proses pembuatan produk dilakukan bersama programer Pattua Bagus Rahmawan yang merupakan mahasiswa UNESA D3-

Desain Grafis jurusan Desain menggunakan software yang bernama *mocking bot*.

Dalam proses pembuatan produk agar produk yang dihasilkan sesuai dengan rancangan dan harapan maka perlu dilakukan proses *briefing* kepada programmer tentang maksud dan rancangan dari desain, penjelasan secara detail tentang rancangan desain produk untuk menyamakan persepsi antara peneliti dalam hal ini adalah penulis dengan programmer.

b. Tahap validasi produk

Setelah pembuatan produk selesai tahap selanjutnya adalah melakukan validasi produk. Dalam hal ini ada tahap 2 validasi yaitu validasi ahli materi dan validasi ahli kegrafikan. Untuk validator ahli materi dilakukan bersama Agus Suwahyono, S.Sn., M.Pd. Dosen Sendratasik FBS UNESA dan untuk validator ahli kegrafikan dilakukan bersama Muh. Ariffudin Islam, S.Sn., M.Sn. Dosen Prodi Desain Grafis, FBS, UNESA.

4. Implementasi

Pada tahap ini merupakan tahap uji coba produk untuk mendiskripsikan kelayakan produk yang telah dibuat. Penelitian ini dilakukan kepada siswa SMP kelas VII yang berjumlah 37 siswa. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengukur kualitas media pembelajaran berupa aplikasi melalui hasil angket respon siswa yang diberikan setelah siswa mempelajari aplikasi gitar sebagai media pembelajaran saat pembelajaran. Objek pada penelitian ini adalah siswa-siswi SMP kemala Bhayangkari 9 Waru kelas VII A berjumlah 37 siswa namun diambil sampel berjumlah 15 siswa. Proses penelitian berlangsung selama empat pertemuan pada saat proses pembelajaran mata pelajaran seni budaya dengan tujuan dan harapan siswa mampu memahami dan lebih antusias pada saat guru memberikan materi pembelajaran.

5. Evaluasi

Pada tahap evaluasi hal yang dilakukan yaitu menghitung nilai kualitas produk menurut ahli dan nilai kepraktisan aplikasi berdasarkan angket respon siswa satu kelas yang berjumlah 37 siswa namun diambil sampel berjumlah 15 siswa. Proses evaluasi produk berdasarkan angket validasi ahli materi dan ahli kegrafikan bertujuan untuk mengetahui revisi produk sesuai dengan dengan

komentar dan saran para ahli. Sedangkan proses evaluasi berdasarkan angket respon siswa bertujuan untuk mendapatkan nilai kepraktisan aplikasi.

Kualitas Aplikasi Gitar Pintar Sebagai Media Pembelajaran Kelas VII di SMP Kemala Bhayangkari 9 Waru

Kualitas aplikasi gitar dapat diketahui melalui penilaian 2 validator dengan komponen penilaian yang berbeda-beda berdasarkan bidang ahli masing-masing. Validasi dibutuhkan lebih dari satu kali atau sesuai dengan kriteria penilaian, komentar, dan saran dari validator. Sebagai validator pengembangan aplikasi gitar pintar ini antara lain:

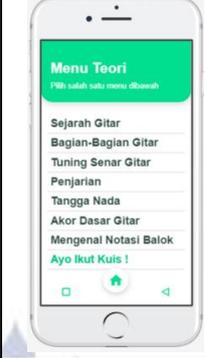
- a. Agus Suwahyono, S.Sn., M.Pd. Dosen Jurusan Sendratasik FBS UNESA selaku ahli materi.
- b. Muh. Ariffudin Islam, S.Sn., M.Sn. Dosen Prodi Desain Grafis, FBS, UNESA selaku ahli kegrafikan.

1. Proses validasi ahli materi

Proses validasi ahli materi dilakukan bersama Agus Suwahyono, S.Sn., M.Pd. selaku validator ahli materi. Hasil penilaian pada lembar validasi ahli materi bertujuan untuk mengetahui nilai kualitas isi materi pada aplikasi berdasarkan tinjauan materi. Dari hasil angket dengan total skor 50, didapat indikator dengan nilai (4) sebanyak delapan indikator dan nilai (5) sebanyak dua indikator. Sehingga jumlah nilai keseluruhan skor yang didapat adalah 42. Keseluruhan jumlah skor tersebut kemudian diambil presentase dengan rumus $\rho = \frac{\Sigma x}{\Sigma y} \times 100\%$. Dari hasil penghitungan tersebut didapatkan hasil persentase 84%. Berdasarkan tabel klasifikasi penilaian jika didapatkan hasil 80%-100% maka sudah layak untuk diujicobakan. Selanjutnya peneliti melakukan revisi sesuai dengan komentar dan saran dari validator demi kualitas produk yang lebih baik.

Dari hasil validasi dengan ahli materi didapatkan komentar atau saran untuk ditambahkan pengenalan tentang notasi balok pada menu teori. Selanjutnya penulis melakukan revisi produk sesuai dengan saran dan komentar dari validator ahli materi.

Tabel 1. Revisi Produk Sesuai Saran Validator Ahli Materi

Sebelum revisi	Setelah revisi
 <p>Tampilan menu teori saat proses validasi .</p>	 <p>Tampilan menu setelah direvisi sesuai saran ditambahkan pengenalan notasi balok.</p>
	 <p>Penambahan Menu materi teori notasi balok.</p>
 <p>Tampilan Cover Judul awal saat proses validasi</p>	 <p>Tampilan Cover Judul setelah direvisi sesuai saran. Pada judul ditambahkan untuk Pemula menyesuaikan materi</p>

2. Proses validasi ahli kegrafikan

Pada tahap validasi ahli kegrafikan dilakukan bersama Muh. Ariffudin Islam, S.Sn, M.Sn. selaku validator ahli kegrafikan. Hasil penilaian pada lembar validasi ahli kegrafikan bertujuan untuk mengetahui nilai kualitas aplikasi yang berdasarkan tinjauan kegrafikan. Butir-butir penilaian berisikan indikator seputar

kelayakan, ketelitian, kekinian, kejelasan dan tampilan penyajian dan desain yang berupa Interaktif, Teks, Grafik, Warna, Animasi, Suara, dan Video. Dari hasil angket dengan total skor 45, didapat indikator dengan nilai (4) sebanyak lima indikator dan nilai (5) sebanyak empat indikator. Sehingga jumlah nilai keseluruhan skor yang didapat adalah 40. Keseluruhan jumlah skor tersebut kemudian diambil presentase dengan rumus $\rho = \frac{\sum x}{\sum y} \times 100\%$. Dari perhitungan tersebut didapatkan hasil persentase 88%. Berdasarkan tabel klasifikasi penilaian jika didapatkan hasil 80%-100% maka sudah layak untuk diujicobakan. Selanjutnya peneliti melakukan revisi sesuai dengan komentar dan saran dari validator demi kualitas produk yang lebih baik.

Dari hasil validasi dengan ahli kegrafikan didapatkan komentar atau saran untuk ditambahkan petunjuk penggunaan, cover teks dibuat rata kiri, logo diganti warna kuning (logo unesa), dan lengkapi kredit dengan alamat instagram serta youtube. Selanjutnya penulis melakukan revisi produk sesuai dengan saran dan komentar dari validator ahli kegrafikan.

Tabel 2. Revisi Produk Sesuai Saran Validator Ahli Kegrampilan

Sebelum revisi	Sesudah revisi
 <p>Desain slide depan saat proses validasi.</p>	 <p>Desain slide depan setelah direvisi ditambahkan petunjuk pengguna.</p>
 <p>Desain slide Credit saat proses validasi.</p>	 <p>Desain slide Credit setelah direvisi sesuai saran ganti warna logo (unesa), tambahkan akun Ig dan akun youtube.</p>

Setelah melakukan validasi pada kedua ahli yaitu validasi pada ahli materi dan validasi pada ahli kegrafikan. Dapat disimpulkan bahwa penilaian validator ahli materi mendapatkan presentase sebanyak 84% dan penilaian validator ahli kegrafikan sebanyak 88%. Dengan demikian produk media aplikasi sudah layak untuk diujicobakan dengan syarat revisi produk sesuai dengan saran dari kedua validator.

Kepraktisan Aplikasi Gitar Pintar terhadap siswa kelas VII Di SMP Kemala Bhayangkari 9 Waru

Kepraktisan aplikasi gitar pintar dapat diketahui melalui hasil angket respon siswa setelah mempelajari aplikasi gitar. Dalam penelitian ini objek penelitian adalah 37 siswa kelas VII (A) SMP Kemala Bhayangkari 9 Waru namun diambil sampel berjumlah 15 siswa. Pemilihan siswa sebagai responden dibantu oleh guru Mata Pelajaran Seni Budaya.

Pada tahap ini angket respon digunakan untuk menemukan nilai kepraktisan aplikasi. Butir-butir pernyataan siswa dengan jawaban pilihan sangat setuju, setuju, kurang setuju, dan tidak setuju. Butir-butir pernyataan meliputi bentuk atau desain aplikasi sangat menarik sehingga memotivasi dalam proses belajar, keseluruhan isi materi mudah dipahami, bahasa yang digunakan komunikatif sehingga tidak membosankan dalam proses belajar. Jumlah jawaban dihitung dengan rumus untuk menemukan nilai kepraktisan.

Dari hasil keseluruhan angket respon siswa didapatkan skor dengan jumlah 494 dari total skor 600. Keseluruhan jumlah skor hasil angket respon siswa tersebut kemudian diambil presentase dengan rumus $\rho = \frac{\Sigma x}{\Sigma y} \times 100\%$. Dari perhitungan tersebut didapatkan hasil persentase sebanyak 82,33%. Berdasarkan tabel klasifikasi penilaian jika didapatkan hasil 80% - 100% maka produk dapat dikatakan sangat layak tidak revisi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil dari objek penelitian dalam hal ini 15 siswa kelas VII (A) SMP Kemala Bhayangkari 9 Waru terhadap aplikasi yang dikembangkan sudah memiliki nilai kualitas produk sangat layak.

SIMPULAN

Pada penelitian ini menghasilkan suatu produk yang berupa aplikasi gitar sebagai media pembelajaran mata pelajaran seni budaya untuk siswa kelas VII tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) dengan harapan mampu menarik minat dan antusias siswa sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh guru.

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), dalam Bahasa Indonesia berarti Analisis, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi. Proses pengembangan ini melalui beberapa tahap yaitu, wawancara terhadap guru mengenai masalah siswa pada saat proses pembelajaran sebagai referensi pembuatan suatu produk untuk membantu mengatasi masalah yang ada, proses perancangan produk dilakukan oleh peneliti sendiri kemudian tahap pembuatan dilakukan bersama programmer yang berupa aplikasi gitar yang dapat dioperasikan pada sistem android. Selanjutnya tahap terakhir dilakukan evaluasi. Dalam proses pembuatan terdapat kendala kesalahpahaman persepsi antara peneliti dengan programmer.

Tahap selanjutnya adalah proses validasi yang bertujuan untuk mendapatkan kelayakan kualitas produk berdasarkan tinjauan materi dan kegrafikan. Dari hasil validasi materi didapatkan presentase 84%. Menurut ahli materi produk ini sudah layak untuk diujicobakan dengan syarat revisi sesuai saran. Selanjutnya dilakukan validasi kegrafikan dengan hasil presentase 88%. Menurut ahli kegrafikan produk ini layak untuk diujicobakan dengan syarat revisi sesuai saran. Untuk mendapatkan kelayakan kualitas produk dihasilkan dari angket respon siswa terhadap produk aplikasi. Dari hasil ujicoba didapatkan presentase rata-rata 82,33% dengan klasifikasi sangat layak tanpa revisi.

Pengembangan media pembelajaran berupa aplikasi gitar untuk mata pelajaran seni budaya kelas VII dapat menarik minat dan antusias siswa sehingga materi yang disampaikan oleh guru dapat dipahami dengan mudah oleh siswa. Kemudian perlu dilakukan pengembangan lebih lanjut terhadap media pembelajaran berupa aplikasi gitar untuk kelas VII (Sekolah Menengah Pertama)

SMP untuk meningkatkan kualitas dan penyempurnaan produk dimasa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Banoë, Pono. 2003. *Kamus Musik*. Yogyakarta: Kanisius.
- Sudjana, Nana. dkk. 2011. *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatan)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Kristianto, Gatot. 2005. *Gitarpedia Buku Pintar Gitaris*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Sadiman, Arief S., dkk. 2006. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta, PT. Grafindo Persada.

