

PENGEMBANGAN APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN ALAT MUSIK TRADISIONAL BERBASIS ANDROID DENGAN MENGGUNAKAN METODE *MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE (MDLC)*

Dinda Sofi Farhani^{1*}, Yusuf Sumaryana², Teuku Mufizar³

¹Program Studi Teknik Informatika, Universitas Perjuangan Tasikmalaya, Jl.Peta No.177 Tasikmalaya, 46115, Indonesia.

Riwayat artikel:

Received: 16 Februari 2024

Accepted: 30 Maret 2024

Published: 2 April 2024

Keywords:

Android

Responden

Single Ease Question (SEQ)

System Usability Scale (SUS)

Grade Scale

Correspondent Email:

dindasofifarhani123@gmail.com

yusufsumaryana@unper.ac.id

fizargama@gmail.com

Abstrak. Abstrak Aplikasi alat musik tradisional ini bisa digunakan sebagai media pembelajaran pada siswa siswi atau bisa juga untuk umum. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan alat musik tradisional sebagai media pelestarian budaya sunda, media pembelajaran alat musik tradisional, mengenalkan budaya sunda terhadap alat musik tradisional khas sunda berbasis android dengan menggunakan metode *MDLC*, sebagai wadah kesenian budaya untuk dapat memotivasi anak-anak supaya lebih tertarik dan interaktif dalam mempelajari alat musik. Kemudian hasil dari 21 *responden* terhadap siswa siswi kelas 4 dapat disimpulkan bahwa untuk pengujian *Single Ease Question (SEQ)* pada aplikasi ini bernilai 88% yang artinya sangat mudah untuk digunakan. Sedangkan dari hasil pengujian *System Usability Scale (SUS)* pada aplikasi ini mendapatkan total jumlah skor *System Usability Scale (SUS)* 1627,5 dan dapat dihitung skor rata-ratanya yaitu mendapatkan 77,5 yang artinya yang termasuk kedalam kategori *GOOD* dengan *grade scale* yang bernilai C yang artinya juga sangat mudah digunakan.

Abstract. *Traditional musical instruments have an important role in maintaining, maintaining, preserving, and passing down cultural identity from generation to generation. This traditional musical instrument application can be used as a learning medium for students in elementary school or it can also be for the public. This study aims to develop traditional musical instruments as a medium for preservation of Sundanese culture, learning media traditional musical instruments, introducing Sundanese culture to traditional Sundanese musical instruments based on Android using the MDLC method, as a cultural arts forum to be able to motivate children to be more interested and interactive in learning musical instruments. Then the results of 21 respondents against 4 grade students can be concluded that for testing Single Ease Question (SEQ) in this application is worth 88% which means it is very easy to use. Whereas from the test results of the System Usability Scale (SUS) testing in this application, the total number of System Usability Scale (SUS) scores is 1627.5 and can be calculated the average score is to get 77.5, which means which is included in the good grade category with grade scale C. Concluding that this application is very positive and very helpful also makes it easier for teachers to teach traditional android -based musical instruments to their students.*

1. PENDAHULUAN

Mempelajari dan memainkan alat musik tradisional dapat membantu kita memahami sejarah, tradisi, dan keunikan budaya dari suatu daerah atau negara tertentu. Akan tetapi, meskipun terkadang orang yang ingin mengenal atau orang yang masih kesulitan untuk menemukan alat musik tradisional yang mereka cari, bisa ketempat alat musik tradisional tersebut, yang terkadang lokasinya juga cukup jauh, harganya cukup mahal, dan lain sebagainya. Sehingga sebagian besar hanya dapat menonton dan mendengarkannya di televisi, radio, ataupun internet[1].

Aplikasi ini bisa digunakan sebagai media pembelajaran pada siswa di Sekolah Dasar atau bisa juga untuk umum. Kurikulum di Sekolah Dasar ditekankan pada pemberian rangsangan pendidikan mengenai alat musik tradisional untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan serta kepemahaman tentang alat musik tradisional itu sendiri. Saat ini kegiatan pembelajaran pada alat musik tradisional khas sunda di sekolah dasar masih menggunakan media cetak seperti buku paket, buku tentang alat musik, majalah kesenian, atau bisa juga datang ketempat yang ada alat musik tradisionalnya itu juga sangat terbatas, inilah faktor yang menyebabkan kurangnya rasa ketertarikan terhadap pembelajaran alat musik tradisional sehingga mengalami kesulitan saat mempelajari materi pembelajaran atau mencoba alat musik tradisional yang disampaikan atau dipelajari[11].

Untuk mengatasi permasalahan diatas, peneliti akan membuat aplikasi media pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman tentang alat musik tradisional. Menurut Dinas Kebudayaan cara untuk mengatasi permasalahan mengenai pelestarian dan pengembangan alat musik tradisional yaitu harus di fasilitasi sarana dan prasarana serta diberi stimulan untuk penyelenggara pengembangan kesenian alat musik tradisionalnya, serta penting untuk meningkatkan kesadaran dan apresiasi terhadap alat musik tradisional untuk memperkuat upaya pelestarian budaya. Penting pula untuk menciptakan kesempatan bagi generasi muda untuk mempelajari dan memainkan alat musik tradisional ini. Disini peneliti terinspirasi untuk membuat sebuah “Pengembangan Aplikasi

Media Pembelajaran Alat Musik Tradisional Berbasis Android Menggunakan *Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*” yang disajikan melalui *smartphone*, yang tujuannya untuk mengembangkan aplikasi sebagai media pelestarian dengan unsur kearifan lokal, media pembelajaran alat musik tradisional, serta mengenalkan budaya sunda terhadap alat musik tradisional khas sunda berbasis android sebagai wadah kesenian budaya untuk dapat memotivasi anak-anak supaya lebih tertarik dan interaktif dalam mempelajari alat musik.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran

Suatu komponen dalam faktor pembelajaran, yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar. Dalam pembelajaran guru biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didik[5]. Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat belajar siswa siswi serta keinginan yang baru dan motivasi yang sangat besar. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu ke efektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran saat itu[3].

Oleh sebab itu, pemilihan media pembelajaran harus tepat agar tujuan yang diinginkan dapat tercapai dengan mudah. Pada pemanfaatan media pembelajaran ini akan menunjang efektivitas, serta efisiensi terhadap siswa siswi dalam pembelajaran alat musik tradisional.

2.2 Android Studio

Android adalah sistem operasi berbasis linux yang dikembangkan oleh google, yang menjadi salah satu platform mobile paling populer dan banyak digunakan diseluruh dunia. Android merupakan *platform opensource* yang komprehensif dan dirancang untuk mobile devices. Sistem android menggunakan database untuk menyimpan informasi penting agar tetap tersimpan meskipun perangkat di matikan. Android juga dirancang untuk memudahkan para pengembang aplikasi untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri yang dapat diakses dan

digunakan di berbagai perangkat mobile termasuk smartphone [12].

Media Pembelajaran berbasis android merujuk pada penggunaan aplikasi atau *platform* android sebagai sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran, interaksi, dan aktivitas belajar kepada siswa. Dalam media pembelajaran ini, android digunakan sebagai *platform* teknologi yang memungkinkan pengembangan atau penggunaan berbagai aplikasi, *game*, atau sumber belajar *digital* yang dapat meningkatkan proses pembelajaran bagi anak-anak [4].

Media pembelajaran berbasis android memiliki kelebihan tersendiri seperti fleksibilitas, kemudahan dalam mengakses, interaktif, dan kemampuan untuk meningkatkan pengalaman belajar. Namun, penting juga untuk memperhatikan kualitas dalam konten pembelajaran, keamanan, dan penggunaan yang tepat agar dapat memberikan manfaat yang optimal dalam konteks Pendidikan.

2.3 Canva

Canva adalah *platform* desain gratis yang dapat dengan mudah membantu penggunaannya untuk membuat desain dengan hasil yang professional menggunakan *template* desain [2]. Canva juga memiliki kelengkapan dalam segi *template* dan fitur untuk memudahkan seseorang dalam mendesain, misalnya dokumen, membuat presentasi yang menarik, poster, kartu ucapan, kartu undangan, brosur, dan masih banyak lagi.

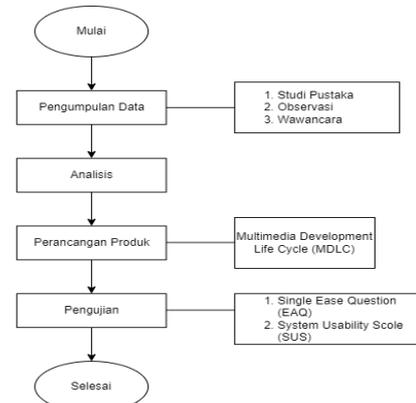
2.4 Alat Musik Tradisional

Alat musik tradisional adalah alat musik yang lahir dan berkembang di daerah atau wilayah tertentu dan dilestarikan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Alat musik tradisional dapat dijadikan identitas suatu daerah di Indonesia. Setiap daerah di Indonesia memiliki alat musik tradisionalnya masing-masing[7].

Alat musik tradisional dikembangkan dalam budaya dan tradisi disuatu tempat selama periode waktu yang panjang. Berbeda dengan alat musik *modern* yang seringkali dibuat dengan teknologi dan material yang canggih, sedangkan yang tradisional seringkali terbuat dari bahan yang tersedia

disekitar wilayah tersebut, seperti kayu, kulit Binatang, bambu, atau logam[6]. Mereka seringkali dirancang dengan Teknik dan estetika yang telah diwariskan secara turun temurun.

3. METODE PENELITIAN



Gambar 1. 1 Metodologi Penelitian

3.1 Metode Pengumpulan Data

3.1.1 Studi Pustaka

Peneliti mengumpulkan dan memperoleh data dengan membaca dan mempelajari buku-buku yang ada di perpustakaan atau sumber-sumber referensi yang berhubungan dengan penelitian ini untuk dijadikan informasi tambahan dalam mengumpulkan data

3.1.2 Observasi

Peneliti mengambil tempat di Universitas Perjuangan Tasikmalaya, untuk jadwal penelitian dilaksanakan pada hari senin tanggal 16 Oktober 2023 di ruang seni budaya dan ruang laboratorium seni budaya, Dinas Kebudayaan untuk jadwal penelitiannya pada hari senin 06 November 2023 dan SDN 3 Sukaraja untuk jadwal penelitiannya pada tanggal 09 Januari 2024.

3.1.3 Wawancara

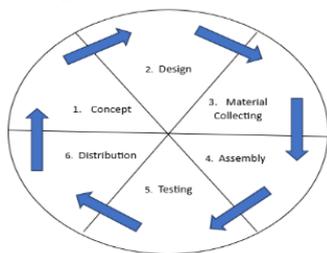
Peneliti mengumpulkan data secara langsung untuk mengetahui secara rinci mengenai alat musik tradisional, permasalahan, upaya dalam melestarikan dan mengembangkan alat musik tradisional serta keseniannya, dan cara mengatasinya, dengan cara mewawancarai Pak Agus Ahmad Wakih, M.Sn. selaku Dosen Seni Budaya di Universitas Perjuangan Tasikmalaya dan Ibu Elis Darliani, S.Sn. selaku Kepala Seksi atau Pamong di Dinas Kebudayaan. Peneliti juga mewawancarai pihak SDN 3 Sukaraja untuk

mengimplementasikan aplikasi alat musik tradisional ini.

3.2 Analysis

Data-data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara, peneliti memutuskan untuk membuat sebuah media pembelajaran alat musik tradisional yang berbasis android dengan meyiapkan teks, gambar, suara, serta video agar mudah dipahami oleh anak-anak. Selain itu, media pembelajaran ini juga dilengkapi dengan adanya kuis yang mana tiap butir soalnya diambil dari materi yang sudah disampaikan sebelumnya.

3.3 Perancangan Produk



Gambar 1. 2 Metode MDLC

1. Concept

Pada tahap ini peneliti menentukan konsep dari media yang akan dibuat. Mulai dari tujuan pembuatan program aplikasi, pembelajaran, hingga manfaat dari aplikasi tersebut.

2. Design

Desain pada perancangan aplikasi dibuat secara rinci seperti mengumpulkan bahan untuk tampilan program.

3. Material Collecting

Disini peneliti mengumpulkan bahan yang diperlukan dalam pembuatan aplikasi media pembelajaran seperti mengumpulkan gambar, suara, dan video serta yang lainnya.

4. Assembly

Setelah semua bahan dikumpulkan kemudian akan digabungkan dan diproses untuk membuat aplikasi yang lengkap, melibatkan pengeditan, penyusunan, dan pengaturan membuat aplikasi agar sesuai dengan desain yang telah ditetapkan sebelumnya.

5. Testing

Sesudah aplikasi dibuat selanjutnya akan dilakukan tahap pengujian aplikasi untuk memastikan kualitas tampilan dan kinerja pada aplikasi tersebut.

6. Distribution

Setelah selesai tahapan-tahapan yang diatas, kemudian aplikasi ini akan didistribusikan kepada pengguna atau pihak yang membutuhkan aplikasi ini.

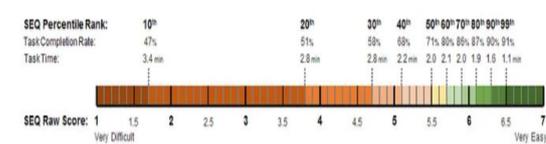
3.4 Pengujian

3.4.1 Single Ease Question (SEQ)

Pengujian ini menggunakan kuesioner yang diberikan dengan menggunakan skala likert tujuh point, diantaranya yaitu untuk angka 1 “sangat sulit”, untuk angka 2 “sulit”, untuk angka 3 “tidak mudah”, untuk angka 4 “cukup”, untuk angka 5 “tidak sulit”, untuk angka 6 “mudah”, dan untuk angka 7 “sangat mudah”[8].



Gambar 1. 3 Penilaian Pengujian SEQ

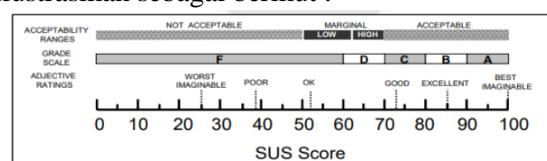


Gambar 1. 4 Pengujian SEQ

3.4.2 System Usability Scale (SUS)

System Usability Scale (SUS) ini berupa skala likert yang sederhana dengan responden diharuskan menjawab tingkat kesetujuan dan ketidaksetujuan dalam skala lima, diantaranya yaitu untuk angka 1 “sangat tidak setuju”, untuk angka 2 “tidak setuju”, untuk angka 3 “ragu-ragu”, untuk angka 4 “setuju”, dan untuk angka 5 “sangat setuju”[9].

Adapun skala penilaian skor SUS di ilustrasikan sebagai berikut :



Gambar 1. 5 Skala Penilaian SUS

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Perancangan Metode MDLC

4.1.1 Konsep (Concept)

Pada tahap ini penulis juga merumuskan beberapa hal dalam pengembangan aplikasi alat musik tradisional berbasis android menggunakan metode MDLC yang dijelaskan sebagai berikut.

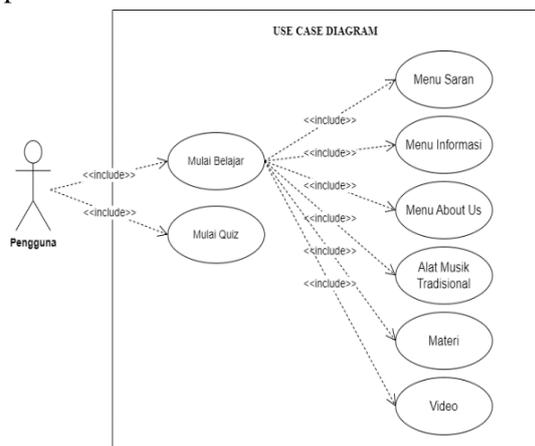
1. Menentukan nama aplikasi.
2. Menentukan genre Aplikasi.
3. Menentukan software yang digunakan yaitu dengan menggunakan Android Studio dengan bahasa pemrograman java dan menggunakan canva untuk mendesain-desain aplikasi.
4. Menentukan konten dalam aplikasi [10].

4.1.2 Perancangan (Design)

Pada tahap perancangan peneliti menggunakan dua UML yaitu use case diagram dan activity diagram.

1. Use Case Diagram

Pada tahap perancangan ini, menghasilkan beberapa rancangan yaitu *Use Case Diagram*, *Activity Diagram* dan Perancangan Antarmuka atau rancangan pada aplikasi ini.

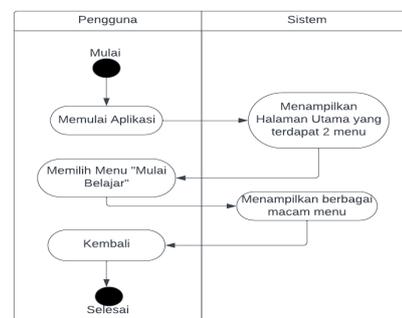


Gambar 1. 6 Use Case Diagram

Menjelaskan bahwa untuk langkah pertama pengguna bisa mengakses menu mulai terlebih dahulu. Langkah ke dua, pengguna juga bisa memilih menu jenis yang didalamnya terdapat macam-macam jenis alat musik tradisional yang disertai dengan gambar dan suara. Langkah ke tiga pengguna dapat memilih

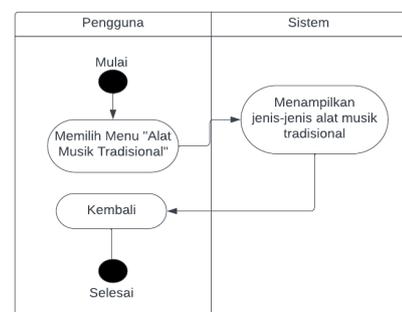
menu materi yang didalamnya diberikan pengetahuan tentang satu persatu alat musik tradisional yang ada didalam aplikasi tersebut. Langkah ke empat pengguna juga bisa memilih menu video yang didalamnya terdapat video kesenian alat musik tradisional. Langkah ke lima pengguna dapat memilih menu kuis alat musik tradisional untuk mengasah kemampuan mengenai pengetahuan tentang jenis-jenis alat musik tradisional. Selanjutnya pengguna juga bisa memilih menu yang ada diatas yaitu menu pesan, menu informasi, dan menu tentang.

2. Activity Diagram



Gambar 1. 7 Menu Mulai Belajar

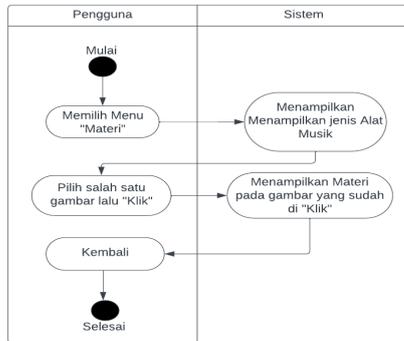
Pada gambar *activity diagram* diatas menjelaskan interaksi pengguna ketika memilih menu “Mulai Belajar” pada aplikasi tersebut. Diawali pengguna untuk memulai aplikasi, setelah sistem menampilkan halaman utama yang terdapat 2 menu lalu pengguna memilih menu “Mulai Belajar” agar sistem dapat menampilkan halaman selanjutnya yang menampilkan berbagai macam menu, yang terdiri dari menu alat musik tradisional, menu materi, dan menu video yang terdapat di dalam halaman mulai belajar.



Gambar 1. 8 Menu Alat Musik Tradisional

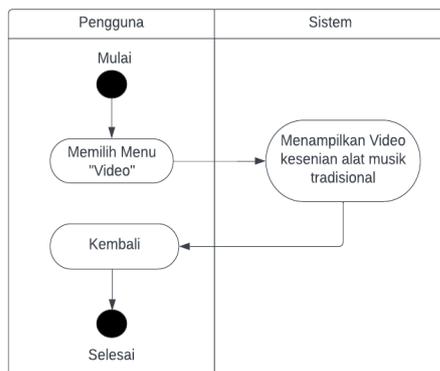
Pada gambar *activity diagram* diatas menjelaskan pengguna mengawali dengan

memilih menu “Alat Musik Tradisional” pada aplikasi tersebut, setelah sistem menampilkan jenis-jenis gambar alat musik tradisional lalu “klik” gambar tersebut kemudian akan keluar suara. Setelah itu pengguna mengklik *button* kembali untuk kembali kehalaman utama.



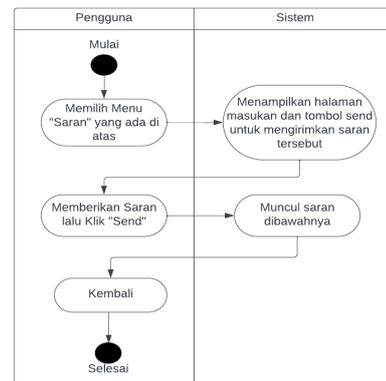
Gambar 1. 9 Menu Materi

Pada gambar *activity diagram* diatas menjelaskan pengguna mengawali dengan memilih menu “Materi” pada aplikasi tersebut, setelah sistem menampilkan jenis-jenis gambar alat musik tradisional lalu “klik” salah satu gambar tersebut, kemudian akan menampilkan materi pada gambar yang sudah di “Klik”, selanjutnya sama seperti itu. Setelah itu pengguna mengklik *button* kembali untuk kembali kehalaman utama .



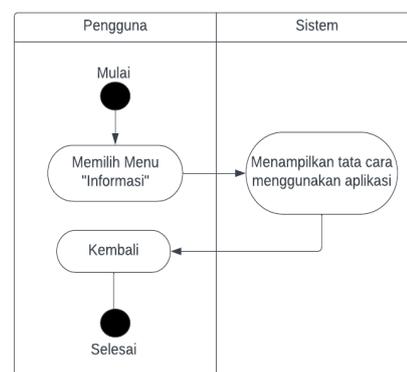
Gambar 1. 10 Menu Video

Pada gambar *activity diagram* diatas menjelaskan pengguna mengawali dengan memilih menu “Video” pada aplikasi tersebut, setelah itu sistem akan menampilkan halaman yang didalamnya terdapat video kesenian alat musik tradisional. Setelah itu pengguna mengklik *button* kembali untuk kembali kehalaman utama.



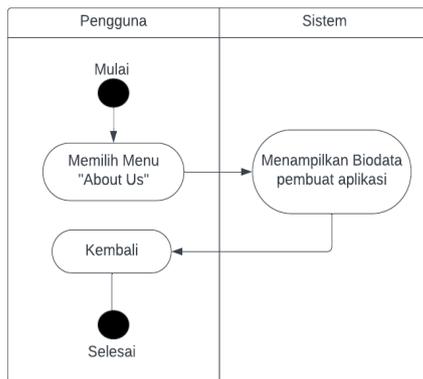
Gambar 1. 11 Menu Saran

Pada gambar *activity diagram* diatas menjelaskan pengguna mengawali dengan memilih menu “Saran” yang terletak di atas pada aplikasi tersebut, setelah sistem menampilkan halaman masukan dan tombol “Send” untuk mengirimkan saran tersebut, kemudian pengguna memberikan saran kepada aplikasi tersebut lalu klik “Send” untuk mengirimkan saran. Setelah mengklik tombol “Send” lalu saran dari pengguna tadi akan langsung muncul atau kelihatan dibawahnya, kemudian pengguna mengklik *button* “Kembali” untuk kembali kehalaman utama.



Gambar 1. 12 Menu Informasi

Pada gambar *activity diagram* diatas menjelaskan pengguna mengawali dengan memilih menu “Informasi” pada aplikasi tersebut, setelah itu sistem akan menampilkan halaman yang didalamnya terdapat tata cara menggunakan aplikasi alat musik tradisional. Setelah itu pengguna mengklik *button* kembali untuk kembali kehalaman utama.



Gambar 1. 13 Menu About Us

Pada gambar *activity diagram* diatas menjelaskan pengguna mengawali dengan memilih menu “About Us” pada aplikasi tersebut, setelah itu sistem akan menampilkan halaman yang didalamnya terdapat biodata pembuat aplikasi yang terdiri dari Gambar, Nama, NIM, Jurusan, dan asal Universitas. Setelah itu pengguna mengklik *button* kembali untuk kembali kehalaman utama.

4.1.3 Tahap Material Collecting

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan bahan-bahan yang akan digunakan dalam membangun media pembelajaran alat musik tradisional berbasis android antara lain materi, gambar, suara, video, dan soal-soal latihan untuk kuis.

Tabel 1. 1 Tahap Material *Collecting*

| No | Bahan | Sumber |
|----|--------|--------------------------------|
| 1 | Materi | Buku, Internet |
| 2 | Gambar | DISPORABUDPAR, Canva, Internet |
| 3 | Suara | Internet, Youtube |
| 4 | Video | Youtube |
| 5 | Soal | Buku, Internet |

Dari tabel diatas, dapat diketahui bahwa bahan-bahan yang peneliti dapatkan untuk membangun aplikasi ini bersumber dari internet.

4.1.4 Tahap Assembly

1. Tampilan *Splashscreen*

Gambar dibawah ini merupakan tampilan *splashscreen* yang saat pertama kali membuka aplikasi alat musik tradisional. *Splashscreen* juga diimplementasikan pada saat aplikasi mulai

dijalankan dengan memperlihatkan *brand* logo aplikasi tersebut serta terdapat jenis alat musik tradisional.



Gambar 1. 14 *Splashscreen*

2. Tampilan Awal

Gambar dibawah ini merupakan tampilan awal setelah tampilan *splash screen*. Pada tampilan aplikasi alat musik tradisional ini yang bertujuan untuk mengenalkan identitas dari aplikasi tersebut, yang terdiri dari logo, *button* “Mulai Belajar”, dan *button* “Mulai Quiz”. Pada *button* mulai belajar didalamnya terdapat banyak menu yang terdiri dari menu jenis alat musik tradisional, menu materi, dan menu video kesenian alat musik tradisional. Sedangkan *button* mulai quiz didalamnya terdapat soal-soal quiz mengenai alat musik tradisional yang sudah dipelajari sebelumnya. Serta terdapat menu-menu yang ada diatas yaitu menu kritik dan saran, menu tentang aplikasi dan menu pembuat aplikasi.



Gambar 1. 15 Tampilan Awal

3. Tampilan Mulai Belajar

Gambar dibawah ini merupakan rancangan tampilan pada menu utama yang terdiri dari :

- Jenis-jenis alat musik tradisional, yang isinya terdapat gambar jenis alat musik tradisional beserta suara alat musik tradisional tersebut.
- Materi, bila diklik salah satu gambar alat musik yaitu isinya tentang materi-materi tentang alat musik tradisional.
- Video, disini akan menampilkan video kesenian alat musik tradisional.
- Kuis yang akan menampilkan gambar dan soal-soal untuk pengetahuan siswa memahami tentang alat musik tersebut.
- Tombol kembali "BACK" untuk keluar dari halaman tersebut.



Gambar 1. 16 Mulai Belajar

4. Tampilan Menu Jenis

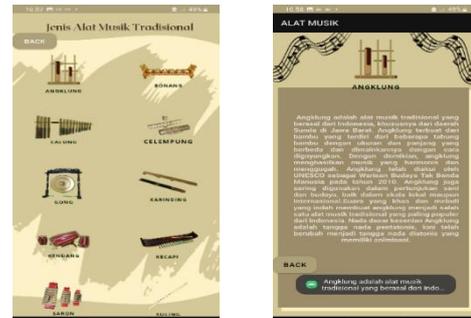
Gambar dibawah ini terdapat menu jenis-jenis alat musik tradisional, yang isinya terdapat gambar jenis alat musik tradisional beserta suara alat musik tradisional tersebut. Setelah itu, pengguna mengklik button kembali untuk kembali kehalaman utama.



Gambar 1. 17 Menu Jenis

5. Tampilan Menu Materi

Gambar dibawah ini terdapat menu Materi, terdapat banyak gambar-gambar alat musik tradisional yang bila diklik salah satu gambar alat musik tradisionalnya yaitu isinya materi tentang alat musik tradisional tersebut.



Gambar 1. 18 Menu Materi

6. Tampilan Menu Video

Tampilan berisi tentang video kesenian alat musik tradisional, yang bila diklik videonya akan menampilkan suatu tayangan tentang kesenian tentang alat musik tradisional.



Gambar 1. 19 Menu Video

7. Tampilan Menu Quiz

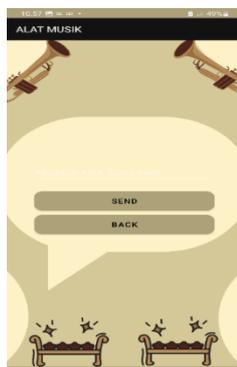
Pada Menu kuis disini akan menampilkan gambar beserta soal-soal yang sudah dibuat oleh pembuat aplikasi tersebut, dan dimana jika jawaban nya 100 nanti akan keluar kata "Kamu Hebat" sedangkan jika jawaban tersebut salah atau nilainya 80 akan menampilkan "Ayo Berjuang Lagi". Setelah itu, pengguna bisa mengklik *button* ulangi quiz untuk mengulang quiz nya kembali.



Gambar 1. 20 Menu Quiz

8. Tampilan Kritik/Saran

Pada gambar diatas pengguna bisa memasukan saran terhadap pembuat aplikasi tersebut setelah itu lalu klik “Send” dan setelah di klik saran tersebut yang sudah dikirim dari pengguna ke aplikasi akan langsung muncul dilayar menu saran. Setelah itu, pengguna mengklik button kembali untuk Kembali kehalaman utama.



Gambar 1. 21 Kritik/Saran

9. Tampilan Tentang Aplikasi

Pada gambar diatas terdapat menu informasi tentang aplikasi yang terletak diatas dan didalamnya terdapat deskripsi tentang cara menjalankan aplikasi alat musik tradisional. Setelah itu, pengguna mengklik *button* kembali untuk kembali kehalaman utama.



Gambar 1. 22 Tentang Aplikasi

10. Tampilan Tentang Pembuat Aplikasi

Pada gambar diatas terdapat menu tentang pembuat yang didalamnya terdapat gambar, nama, nim, fakultas, prodi dan deskripsi tentang pembuat aplikasi alat musik tradisional tersebut.



Gambar 1. 23 Tentang Pembuat Aplikasi

4.1.5 Tahap Testing

Pada tahap pengujian *Single Ease Equestion (SEQ)* terdapat 9 *post-scenario* atau *task* yang telah dibuat oleh peneliti dan dibagikan kepada 21 orang siswa siswi kelas 4 di SDN 3 Sukaraja untuk mengevaluasi terhadap aplikasi. Berikut hasil pengujian aplikasi alat musik tradisional dengan menggunakan *Single Ease Equestion (SEQ)* yang sudah di implementasikan kepada siswa siswi kelas 4 di SDN 3 Sukaraja.

Tabel 1. 2 Tabel Hasil Pengujian SEQ

| F01 | F02 | F03 | F04 | F05 | F06 | F07 | F08 | F09 | Jumlah 6 | Jumlah 7 |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----------|----------|
| 7 | 7 | 7 | 7 | 7 | 6 | 7 | 7 | 7 | 1 | 8 |
| 7 | 7 | 7 | 7 | 7 | 7 | 7 | 7 | 7 | | 9 |
| 7 | 7 | 7 | 7 | 7 | 7 | 7 | 7 | 7 | 1 | 8 |
| 7 | 7 | 7 | 7 | 6 | 6 | 7 | 7 | 7 | 2 | 7 |
| 7 | 7 | 7 | 7 | 7 | 6 | 7 | 7 | 7 | 1 | 8 |
| 7 | 7 | 7 | 7 | 7 | 7 | 7 | 7 | 7 | | 9 |
| 7 | 7 | 6 | 7 | 7 | 7 | 7 | 7 | 7 | 1 | 8 |
| 7 | 6 | 7 | 7 | 7 | 6 | 7 | 7 | 7 | 2 | 7 |
| 7 | 7 | 7 | 7 | 7 | 7 | 7 | 7 | 7 | | 9 |
| 7 | 7 | 7 | 7 | 7 | 6 | 7 | 7 | 7 | 1 | 8 |
| 7 | 7 | 7 | 7 | 7 | 6 | 7 | 7 | 7 | 2 | 7 |
| 7 | 7 | 7 | 7 | 7 | 7 | 7 | 7 | 7 | | 9 |
| 7 | 7 | 7 | 7 | 6 | 7 | 6 | 7 | 7 | 2 | 7 |
| 7 | 7 | 7 | 7 | 6 | 7 | 7 | 7 | 7 | 1 | 8 |
| 7 | 6 | 7 | 7 | 7 | 6 | 7 | 7 | 7 | 2 | 7 |
| 7 | 7 | 7 | 7 | 7 | 7 | 7 | 6 | 7 | 1 | 8 |
| 7 | 7 | 7 | 7 | 6 | 7 | 7 | 7 | 7 | 1 | 8 |
| 7 | 7 | 6 | 6 | 6 | 7 | 7 | 7 | 7 | 3 | 6 |
| 7 | 7 | 7 | 7 | 7 | 7 | 7 | 7 | 7 | | 9 |
| 7 | 7 | 7 | 7 | 6 | 6 | 7 | 7 | 7 | 2 | 7 |

Pada tabel diatas, merupakan hasil penilaian dari siswa siswi setelah mengerjakan *kuesioner* yang diberikan oleh peneliti. Dari jumlah 21 orang terdapat jumlah pada angka 7 sebanyak 165 suara dan jumlah pada angka 6 sebanyak 21 suara, sedangkan untuk nilai 1 sampai 5 tidak mempunyai suara.

Dari data tersebut dapat dihitung presentase pengujian *Single Ease Equestion (SEQ)* dengan cara total suara pada angka 7 dibagi dengan total suara kemudian dikali 100%.

$$\left(\frac{165}{186}\right) 100\% = 88\%$$

Sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini pada pengujian *Single Ease Equestion (SEQ)* bernilai 88% yang artinya sangat mudah untuk digunakan.

Pada pengujian *System Usability Scale (SUS)* terdapat 10 kuesioner yang telah dibuat oleh peneliti dan dibagikan kepada 21 orang siswa siswi untuk kelas 4 di SDN 3 Sukaraja untuk mengevaluasi terhadap aplikasi tersebut:

1. Saya mungkin akan sering menggunakan Aplikasi Media Pembelajaran Alat Musik Tradisional.
2. Saya rasa aplikasi ini membingungkan dalam menjalankannya.
3. Saya menemukan banyak pelajaran dalam materi aplikasi Media Pembelajaran Alat Musik Tradisional ini.
4. Saya merasa aplikasi Alat Musik Tradisional ini sangat membantu dalam hal Media Pembelajaran.
5. Saya rasa fitur-fitur yang ada dalam aplikasi ini sudah saling terintegrasi dengan baik.
6. Saya berfikir bahwa pengguna akan sangat cepat dan bisa dalam menggunakan aplikasi ini.
7. Saya merasa aplikasi ini sangat sulit untuk dipakai/dijalankan.
8. Saya rasa aplikasi ini perlu dikembangkan lagi menjadi lebih menarik.
9. Saya rasa aplikasi Alat Musik Tradisional ini cocok untuk anak-anak dan kalangan umum.
10. Saya rasa dengan adanya quis ini otak menjadi lebih terlatih dalam memahami tentang alat musik tradisional ini.

Berikut hasil pengujian aplikasi alat musik tradisional dengan menggunakan *System Usability Scale (SUS)* yang di implementasikan kepada siswa siswi kelas 4 di SDN 3 Sukaraja.

Tabel 1. 3 Pengujian Aplikasi Terhadap Responden

| R | SKOR HASIL HITUNG | | | | | | | | | |
|----|-------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 1 | 5 | 1 | 5 | 4 | 5 | 4 | 1 | 5 | 4 | 5 |
| 2 | 5 | 1 | 5 | 4 | 5 | 4 | 1 | 5 | 4 | 5 |
| 3 | 5 | 1 | 5 | 4 | 5 | 4 | 1 | 5 | 4 | 5 |
| 4 | 5 | 1 | 5 | 4 | 5 | 4 | 1 | 5 | 4 | 5 |
| 5 | 5 | 1 | 5 | 4 | 5 | 4 | 1 | 5 | 4 | 5 |
| 6 | 5 | 1 | 5 | 4 | 5 | 4 | 1 | 5 | 4 | 5 |
| 7 | 5 | 1 | 5 | 4 | 5 | 4 | 1 | 5 | 4 | 5 |
| 8 | 5 | 1 | 5 | 4 | 5 | 4 | 1 | 5 | 4 | 5 |
| 9 | 5 | 1 | 5 | 4 | 5 | 4 | 1 | 5 | 4 | 5 |
| 10 | 5 | 1 | 5 | 4 | 5 | 4 | 1 | 5 | 4 | 5 |
| 11 | 5 | 1 | 5 | 4 | 5 | 4 | 1 | 5 | 4 | 5 |
| 12 | 5 | 1 | 5 | 4 | 5 | 4 | 1 | 5 | 4 | 5 |
| 13 | 5 | 1 | 5 | 4 | 5 | 4 | 1 | 5 | 4 | 5 |

| | | | | | | | | | | |
|----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 14 | 5 | 1 | 5 | 4 | 5 | 4 | 1 | 5 | 4 | 5 |
| 15 | 5 | 1 | 5 | 4 | 5 | 4 | 1 | 5 | 4 | 5 |
| 16 | 5 | 1 | 5 | 4 | 5 | 4 | 1 | 5 | 4 | 5 |
| 17 | 5 | 1 | 5 | 4 | 5 | 4 | 1 | 5 | 4 | 5 |
| 18 | 5 | 1 | 5 | 4 | 5 | 4 | 1 | 5 | 4 | 5 |
| 19 | 5 | 1 | 5 | 4 | 5 | 4 | 1 | 5 | 4 | 5 |
| 20 | 5 | 1 | 5 | 4 | 5 | 4 | 1 | 5 | 4 | 5 |
| 21 | 5 | 1 | 5 | 4 | 5 | 4 | 1 | 5 | 4 | 5 |

Tabel diatas merupakan tabel hasil pengujian yang belum dihitung kedalam rumus pengujian *System Usability Scale (SUS)*. Berikut tabel dibawah ini yang sudah dihitung menggunakan rumus pengujian *Sytem Usability Scale (SUS)*:

Tabel 1. 4 Tabel Hasil Hitung

| R | SKOR HASIL HITUNG | | | | | | | | | |
|----|-------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 1 | 4 | 4 | 4 | 1 | 4 | 1 | 4 | 4 | 1 | 4 |
| 2 | 4 | 4 | 4 | 1 | 4 | 1 | 4 | 4 | 1 | 4 |
| 3 | 4 | 4 | 4 | 1 | 4 | 1 | 4 | 4 | 1 | 4 |
| 4 | 4 | 4 | 4 | 1 | 4 | 1 | 4 | 4 | 1 | 4 |
| 5 | 4 | 4 | 4 | 1 | 4 | 1 | 4 | 4 | 1 | 4 |
| 6 | 4 | 4 | 4 | 1 | 4 | 1 | 4 | 4 | 1 | 4 |
| 7 | 4 | 4 | 4 | 1 | 4 | 1 | 4 | 4 | 1 | 4 |
| 8 | 4 | 4 | 4 | 1 | 4 | 1 | 4 | 4 | 1 | 4 |
| 9 | 4 | 4 | 4 | 1 | 4 | 1 | 4 | 4 | 1 | 4 |
| 10 | 4 | 4 | 4 | 1 | 4 | 1 | 4 | 4 | 1 | 4 |
| 11 | 4 | 4 | 4 | 1 | 4 | 1 | 4 | 4 | 1 | 4 |
| 12 | 4 | 4 | 4 | 1 | 4 | 1 | 4 | 4 | 1 | 4 |
| 13 | 4 | 4 | 4 | 1 | 4 | 1 | 4 | 4 | 1 | 4 |
| 14 | 4 | 4 | 4 | 1 | 4 | 1 | 4 | 4 | 1 | 4 |
| 15 | 4 | 4 | 4 | 1 | 4 | 1 | 4 | 4 | 1 | 4 |
| 16 | 4 | 4 | 4 | 1 | 4 | 1 | 4 | 4 | 1 | 4 |
| 17 | 4 | 4 | 4 | 1 | 4 | 1 | 4 | 4 | 1 | 4 |
| 18 | 4 | 4 | 4 | 1 | 4 | 1 | 4 | 4 | 1 | 4 |
| 19 | 4 | 4 | 4 | 1 | 4 | 1 | 4 | 4 | 1 | 4 |
| 20 | 4 | 4 | 4 | 1 | 4 | 1 | 4 | 4 | 1 | 4 |
| 21 | 4 | 4 | 4 | 1 | 4 | 1 | 4 | 4 | 1 | 4 |

Tabel diatas merupakan penilaian yang diberikan responden terhadap siswa siswa kelas 4 pada aplikasi yang sudah dikembangkan. Terdapat 21 responden yang memberikan penilaian dimana setiap responden wajib menjawab 10 pertanyaan. Dalam aturan menghitung untuk mendapatkan skor *SUS*, setiap pertanyaan bernomor ganjil yaitu nomor 1, 3, 5, 7, dan 9, setiap nilai yang didapat dari responden dikurangi 1, sedangkan untuk yang bernomor genap yaitu 2, 4, 6, 8, dan 10, skor yang didapat dari nilai 5 dikurangi skor pertanyaan yang didapat dari penilaian

responden. Kemudian hasil skor yang didapat dari hasil penjumlahan dikali dengan 2,5, aturan perhitungan ini berlaku untuk satu responden.

Pada tabel diatas, dari perhitungan skor didapatkan jumlah atau total skor yaitu sebanyak 1627.5 dari total 21 responden, kemudian dihitung rata-ratanya dan mendapatkan nilai 77,5. Dari perhitungan tersebut dapat disimpulkan aplikasi yang dibangun termasuk kedalam kategori *GOOD* dengan *grade scale C*, artinya pengujian ini mendapatkan penilaian dapat diterima atau layak.

4.1.6 Tahap Distribusi (Distribution)

Setelah tahap pengujian selesai, kemudian lanjut ketahap pendistribusian untuk aplikasi ini. Aplikasi ini akan didistribusikan kepada guru yang ada disekolah untuk digunakan sebagai alat bantu mengajar tentang alat musik tradisional guna meningkatkan motivasi belajar siswa siswi serta memberikan cara baru dalam belajar alat musik tradisional yang praktis dan menyenangkan karena media yang digunakan dibalut dengan teknologi.

5. KESIMPULAN

- Aplikasi ini berhasil dikembangkan dengan menggunakan pemodelan *UML* dan berhasil dirubah untuk tampilan beserta yang lainnya agar lebih menarik lagi dan juga aplikasi ini dibangun dengan menggunakan Aplikasi *Android Studio* dengan bahasa pemrograman java.
- Aplikasi media pembelajaran alat musik tradisional ini memiliki pengaruh yang positif untuk siswa siswi di SDN 3 Sukaraja, serta sangat membantu para guru untuk mengajarkan siswa siswi nya belajar alat musik tradisional berbasis android dan belajar alat musik tradisional berbasis android juga bisa menjadi lebih praktis atau sangat mudah digunakan dan menarik perhatian minat belajar siswa siswi di SDN 3 Sukaraja.
- Dilihat dari hasil pengujian *Single Ease Question (SEQ)* terdapat 21 responden terhadap siswa siswi kelas 4 yang memberikan jawaban masing-masing ada 9 task atau post, yang disimpulkan bahwa aplikasi ini bernilai 88% yang artinya sangat mudah untuk digunakan.

Sedangkan dari hasil pengujian *System Usability Scale (SUS)* juga sama terdapat 21 responden terhadap siswa siswi kelas 4 yang memberikan jawaban masing-masing 10 pertanyaan dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini mendapatkan total pada hasil tambah sebesar 1627,5 dan dapat dihitung untuk nilai rata-ratanya yaitu mendapatkan 77,5 yang artinya termasuk kedalam kategori *GOOD* dengan *grade scale* yang bernilai C.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Dosen Pembimbing yang sudah memberikan arahan kepada penulis sehingga penelitian ini bisa terselesaikan dengan baik, cepat, dan tepat. Dan juga penulis mengucapkan terimakasih kepada orang tua dan teman-teman atas dukungan dan doanya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Br. Ginting, S. L. (2018). *Aplikasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Indonesia Menggunakan Metode Based Marker Augmented Reality Berbasis Android*.
- [2] Demarest, A. (2020). *What Is Canva? A Guide To The Graphic Design Platform's Features And Capabilities*. September 19.
- [3] Leli Novia, D. Z. (Mei 2021). *Aplikasi Media Pembelajaran Mengenal Alat Musik Tradisional Untuk Anak-Anak Berbasis Augmented Reality Pada Perangkat Mobile*. Majalengka: Dadan.
- [4] Macharani Raschintasofi, Herti Yani. (2023). *Erancangan Ui Ux Aplikasi Learning Management System Berbasis*. Jambi: Macharani Raschintasofi.
- [5] Wahyuningtyas, S. (2020). *Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil*. Jawa Tengah: Jurnal Basicedu , Universitas Kristen Satya Wacana.
- [6] Gasong, D. (2018). *Belajar Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Dina.
- [7] I Ketut Herry Saptiawan, I. G. (2021). *Game Edukasi Puzzle Pengenalan Alat Musik Tradisional Bali Berbasis Android*. Bali: Jurnal Fasilkom.
- [8] Sukatmi, E. S. (2018). *Aplikasi Absensi Siswa Berbasis Web Dengan Dukungsms Gateway Pada Smk Kridawisata Bandar Lampung*. Bandar Lampung: Jurnal Informasi Dan Komputer.
- [9] Virdyra Tasril, M. Z. (2023). *Desain Ui/Ux Prototipe Pembelajaran Berbasis Game Kosakata*. Sumatra Utara: Journal Of Information Technology And Computer Science.
- [10] Romadhanti, F. I. (2020). *Evaluasi Dan Perbaikan Desain Antarmuka Pengguna Sistem Informasi Musyawarah Masjid Menggunakan Goal-Directed Design (Gdd) (Studi Kasus : Masjid Ibnu Sina Jl.Veteran Malang)*. Malang: 3313-3321.
- [11] Muhammad Afwan, S. R. (2022). *Perancangan Aplikasi Pemantauan Rumah Kaca Pintar Berbasis Android*. Ponegoro: 21-29.
- [12]. Aryunita, (2024). *Rancangbangun Sistem Monitoring Keamanan Kandang Ayam Bloiler Menggunakan Esp32- Cam Berbasis Iot Dengan Aplikasi Android, Jitet (Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan) Vol. 12 No. 1, Pissn: 2303-0577 Eissn: 2830-7062*.