

ABSTRAK

PENGEMBANGAN APLIKASI *SENIKU* UNTUK PEMBELAJARAN SENI BUDAYA KELAS XI DI SMAN 1 SEPUTIH AGUNG

Oleh

IVAN SETIAWAN

Tujuan pada penelitian ini adalah untuk (1) mengembangkan aplikasi *seniku* untuk pembelajaran seni budaya (2) mendeskripsikan kelayakan pengembangan aplikasi *seniku* untuk digunakan dalam pembelajaran seni budaya di SMAN 1 Seputih agung (3) mendeskripsikan kemenarikan dan kepraktisan pengembangan aplikasi *seniku* yang digunakan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran daring. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research And Development*. Metode penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu. Penelitian pengembangan ini menggunakan model 4-D yaitu : *Difine, Design, Develop, dan Dessiminate*. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data menggunakan skala *likert* bernilai 1-4.

Penelitian ini telah menghasilkan sebuah produk aplikasi pembelajaran yang bernama *seniku*. Produk aplikasi tersebut memperoleh hasil kelayakan dari masing-masing ahli dibidang pengembangan aplikasi, yaitu nilai 70,5 dari ahli 1 dengan kriteria layak dan nilai 82.3 dari ahli 2 dengan kriteria sangat layak. Selain penilaian dari ahli dibidang pengembangan aplikasi, aspek kelayakan juga ditentukan dari hasil uji coba dan penilaian oleh guru. Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan memperoleh hasil nilai 87,5 dengan kriteria sangat layak dari uji coba terbatas dan nilai 90 dengan kriteria sangat layak dari uji coba lapangan. Sedangkan penilaian dari guru memperoleh nilai 89,5 dengan kriteria sangat layak. Aspek kemenarikan produk dapat dilihat pada komponen penilaian tampilan yang dilakukan oleh ahli, guru, dan penilaian siswa. Sedangkan aspek kepraktisan produk dapat dilihat pada komponen penilaian penggunaan.

Kata kunci : pengembangan, aplikasi *seniku*, pembelajaran seni budaya

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF SENIKU APPLICATION FOR CLASS XI ART CULTURE LEARNING AT SMAN 1 SEPUTIH AGUNG

By

IVAN SETIAWAN

This study aims to (1) develop my art application for learning arts and culture (2) describe the development of my art application for use in learning arts and culture at SMAN 1 Seputih Agung (3) describe the attractiveness and practicality of developing my art application used by teachers and students in learning brave. The method used in this study is the Research And Development. Research and development methods aim to produce a particular product. This development research uses a 4-D model, namely: Define, Design, Develop, and Dessiminate. This study uses data collection techniques using a *likert* scale worth 1-4.

This research has produced a learning application product called *seniku*. The application product obtained good results from each expert in the field of application development, namely a value of 70,5 from expert 1 with eligible criteria and a value of 82,3 from expert 2 with very good criteria. In addition to the assessment from experts in the field of application development, the aspect of feasibility was also determined from the results of trials and assessments. by the teacher. Based on the results of the trials carried out, the results obtained a score of 87,5 from a limited trial with very good criteria and a value of 90 from a field trial with very good criteria. While the assessment from the teacher gets a value 89,5 with very good criteria. The attractiveness aspect of the product can be seen in the display assessment component carried out by experts, teachers, and student assessments. While the practicality of the product can be seen in the use assessment component.

Keywords: development, seniku application, art culture learning