

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

(Skripsi)

Oleh:
Ivan Setiawan
NPM 1713043017



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2021**

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

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

Oleh:

IVAN SETIAWAN

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mengejar Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas Keguruan Ilmu dan Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2021**

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

Nama Mahasiswa : **IVAN SETIAWAN**


No. Pokok Mahasiswa : **1713043017**

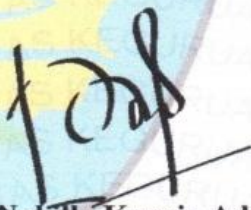
Program Studi : **PENDIDIKAN TARI**

Jurusan : **Pendidikan Bahasa dan Seni**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**




Afrizal Yudha Setiawan, M.Pd.
NIP. 199930429 201903 1 017


Nabilla Kurnia Adzan, M.Pd
NIK. 231804930317201

Ketua Jurusan
Pendidikan Bahasa dan Seni



Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd.
NIP 19640106 198803 1 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Afrizal Yudha Setiawan, S.Pd.,M.Pd.**



Sekretaris : **Nabilla Kurnia Adzan, S.Pd.,M.Pd**



Penguji
Bukan Pembimbing : **Susi Wendhaningsih, S.Pd., M.Pd**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.
NIP. 19620804 198905 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **13 Agustus 2021**

PERNYATAAN SKRIPSI MAHASISWA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ivan setiawan

Npm : 1713043017

Program studi : Pendidikan Tari

Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa penelitian ini adalah hasil pekerjaan hasil saya sendiri, dan sepanjang pengetahuan saya tidak berisi materi yang telah dipublikasikan atau ditulis oleh orang lain atau dipergunakan dan diterima sebagai syarat penyelesaian studi pada Universitas atau Instansi lain.

Bandar Lampung, 10 Agustus 2021

Yang menyatakan,



Ivan Setiawan

1713043017

RIWAYAT HIDUP



Penulis lahir di desa Solo Rejo pada tanggal 6 juni 1999, sebagai anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan bapak Sutarman dan ibu Wiyanti. Pendidikan pertama kali yang ditempuh penulis adalah Sekolah Dasar (SD) Negeri 1 Banjar Rejo yang diselesaikan pada tahun 2011, Sekolah Menengah Pertama (SMP) Bina Putra yang di selesaikan pada tahun 2014, Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Seputih Agung yang di selesaikan pada tahun 2017.

Pada tahun 2017 penulis terdaftar sebagai mahasiswa Universitas Lampung pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Program Studi Pendidikan Seni Tari. Pada tahun 2020 penulis melaksanakan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SMAN 1 Seputih Agung kabupaten Lampung Tengah, Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Sumber Alam kecamatan Air Hitam kabupaten Lampung Tengah.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT. atas segala karunia rahmat dan berkat-Nyalah skripsi ini dapat diselesaikan. Penulis mempersembahkan skripsi ini kepada :

1. Orang tua tercinta ibu dan bapak atas kasih sayang , semangat, moril dan materiil atas selama ini. Karya ini untuk kedua orang tuaku atas semua peluh keringat dan perjuangannya.
2. Adikku tercinta David Oktabian terima kasih atas dukungan dan motivasi demi keberhasilan saya.
3. Seluruh keluarga besar terimakasih selalu memberi doa dan dukungan serta semangat yang telah diberikan kepada saya.
4. Semua teman-teman yang selalu memberi dukungan dan semangat
5. Almamater tercinta Universitas Lampung.

MOTTO

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”.

Al-Quran surat Asy Syarh ayat 5

“Tidak ada kebenaran yang sepenuhnya benar kecuali kebenaran dalam diri kita, selebihnya adalah pemakluman”. **NAK**

“Tantangan, kegagalan, kekalahan, dan akhirnya kemajuan, adalah yang membuat hidupmu berharga”. **Maxime Lagace**

SANWACANA

Puji syukur penulis ucapkan atas ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunianya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini dengan judul “Pengembangan Aplikasi Seniku Untuk Pembelajaran Seni Budaya Kelas XI SMAN 1 Seputih Agung”

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dan bimbingannya dalam penelitian tugas akhir skripsi ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan penelitian tugas akhir ini dengan baik. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Afizal Yudha Setiawan, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing pada penelitian ini.
2. Ibu Nabilla Kurnia Adzan, S.Pd.,M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II sekaligus kakak diseni tari yang telah membimbing selama diperkuliahan dan pada penelitian ini.
3. Ibu Susi Wendhaningsih, S.Pd.,M.Pd. selaku Dosen Pembahas yang telah berkenan memberikan arahan dan saran dalam penelitian ini, terima kasih banyak Ibu, semoga selalu diberi kesehatan dan selalu diberi keberkahan.
4. Bapak Agung Kurniawan, S.Sn., M.Sn selaku Kepala Program Studi Pendidikan Tari Universitas Lampung.
5. Ibu Aline Rizky Oktaviari S.Pd.,M.Pd. selaku guru seni budaya di SMA N 1 Seputih Agung yang sudah membantu penulis dan memberikan arahan dalam penelitian.

6. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Tari Universitas Lampung yang sudah memberikan banyak sekali ilmu dan pengetahuan selama penulis menempuh pendidikan.
7. Staff dan karyawan Program Studi Pendidikan Tari Universitas Lampung yang telah membantu penulis selama proses perkuliahan.
8. Kedua orang tua tercinta yang telah memberikan segalanya sehingga saya dapat diposisi ini
9. Adik saya tercinta David Oktavian yang telah memberikan motivasi dan berjuang bersama untuk membahagiakan kedua orang tua
10. Teman-teman seni tari angkatan 2017 terima kasih sudah menjadi keluarga dan berbagi suka dan duka selama diperkuliahan.
11. Teman-teman satu kontrakan yang telah mendukung selama 4 tahun dibawah atap rumah yang sama di Bandar Lampung
12. Keluarga balo-balo yang telah memberikan dukungan selama di program studi seni tari
13. Teman perjuangan di seni tari Sulhan, Pindo, Ekanov, dan Beni yang tetap saling mendukung selama perkuliahan

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, akan tetapi sedikit harapan semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi pembacanya.

Bandar Lampung, 2 Juni 2021
Penulis



Ivan Setiawan

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
RIWAYAT HIDUP	viii
PERSEMBAHAN	ix
MOTTO	x
SANWACANA	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Hasil Penelitian	5
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Penelitian Terdahulu.....	6
2.2 Belajar dan Pembelajaran	7
2.3 Seni Budaya.....	10
2.4 Pembelajaran Daring	11
2.5 Aplikasi	12
2.6 Pengembangan.....	13
2.7 Karakteristik Siswa SMA	15
2.8 Kerangka Pikir.....	18
BAB III. METODE PENELITIAN	20
3.1 Jenis Penelitian	20
3.2 Waktu dan Tempat	20
3.3 Subjek Penelitian	20
3.4 Tahapan Penelitian	21
3.5 Teknik Pengumpulan Data	24
3.6 Teknik Analisis Data	25
3.7 Kriteria Kelayakan Media	26
BAB IV. PEMBAHASAN	28
4.1 Pengembangan Aplikasi	28

4.1.1	<i>Define</i> (Tahap Pendefinisian).....	28
4.1.2	<i>Design</i> (Tahap Perancangan)	34
4.1.3	<i>Develop</i> (Tahap Pengembangan)	48
4.1.4	<i>Dessiminate</i> (Tahap Sosialisasi)	71
4.2	Kelayakan Aplikasi	72
4.3	Kepraktisan dan Kemenarikan Aplikasi	74
4.3.1	Kepraktisan aplikasi	74
4.3.2	Kemenarikan Aplikasi.....	76
4.4	Keterbatasan Penelitian	84
BAB V. PENUTUP		85
5.1	Kesimpulan.....	85
5.2	Saran	86
DAFTAR PUSTAKA		87

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1 Instrumen Penilaian Untuk Ahli Dibidang Aplikasi.....	24
Tabel 2 Instrumen Penilaian Untuk Guru dan Siswa (Pengguna).....	25
Tabel 3 Tabel Kriteria Skor Dengan Skala <i>Likert</i>	26
Tabel 4 Rekapitulasi Pengisian Angket.....	32
Tabel 5 Hasil Penilaian Dari Ahli 1	56
Tabel 6 Komentar Dan Saran Ahli 1	58
Tabel 7 Revisi Ahli 1	58
Tabel 8 Hasil Penilaian Dari Ahli 2	60
Tabel 9 Komentar dan Saran Ahli 2.....	62
Tabel 10 Hasil Revisi Ahli 2.....	62
Tabel 11 Hasil Uji Coba Terbatas	64
Tabel 12 Hasil Perbaikan Uji Coba Terbatas	66
Tabel 13 Hasil Uji Coba Lapangan.....	67
Tabel 14 Penilaian Dari Guru	69
Tabel 15 Komentar dan Saran Guru.....	70
Tabel 16 Tabel Hasil Revisi dari Guru	71
Tabel 17 Komponen Penilaian Pemrograman.....	74
Tabel 18 Komponen Penilaian Penggunaan	75
Tabel 19 Produk akhir.....	76
Tabel 20 Komponen Penilaian Tampilan Ahli.....	82
Tabel 21 Komponen Penilaian Tampilan Guru dan Siswa	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1 Diagram Kerangka Pikir.....	18
Gambar 2 Diagram Indikator Capaian Penelitian Berdasarkan Model Modifikasi 4-D	21
Gambar 3 Desain Awal Halaman <i>Login</i>	22
Gambar 4 Desain Awal Halaman Pilihan Menu	23
Gambar 5 Gambar Struktur Penggunaan Aplikasi.....	37
Gambar 6 Desain Menu <i>Login</i>	38
Gambar 7 Desain Halaman <i>Sign up</i>	39
Gambar 8 Desain Halaman <i>Loading</i>	40
Gambar 9 Desain Halaman Pilihan Menu.....	41
Gambar 10 <i>Flowchart</i> Halaman <i>Login</i>	42
Gambar 11 <i>Flowchart</i> Pilihan Menu <i>Google classroom</i>	43
Gambar 12 <i>Flowchart</i> <i>Google form</i>	44
Gambar 13 <i>Flowchart</i> Pilihan Menu <i>Chat</i>	45
Gambar 14 <i>Flowchart</i> Absensi	45
Gambar 15 <i>Flowchart</i> Video Pembelajaran <i>Youtube</i>	46
Gambar 16 <i>Flowchart</i> <i>Update</i> Virus Corona.....	47
Gambar 17 <i>Flowchart</i> <i>E-book</i>	47
Gambar 18 Tampilan <i>Login</i>	49
Gambar 19 Tampilan <i>Sign up</i>	49
Gambar 20 Tampilan Pilihan Menu	50
Gambar 21 Tampilan Menu <i>Google classroom</i>	51
Gambar 22 Tampilan Menu <i>Google form</i>	52
Gambar 23 Tampilan Menu <i>Chat</i>	53
Gambar 24 Tampilan Menu <i>Youtube</i>	53
Gambar 25 Tampilan Menu Absensi	54
Gambar 26 Tampilan Menu <i>E-book</i>	55
Gambar 27 Tampilan Piihan Menu <i>Update Covid-19</i>	55
Gambar 28 Sosialisasi Produk ke-Grup <i>whatsapp</i>	72

BAB I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang bertujuan untuk mencapai perkembangan siswa yang optimal, yaitu meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut Sadiman dalam Kustandi & Darmawan (2020: 1) pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa. Tercapainya tujuan dari proses belajar dan pembelajaran merupakan harapan terbesar untuk meningkatkan kualitas dari pendidikan. Hal ini membuat proses pembelajaran harus tetap berjalan meskipun dengan kondisi yang tidak memungkinkan.

Pada saat ini dunia pendidikan sedang dihadapkan dengan permasalahan pandemi Covid-19 yang mengakibatkan pembelajaran dilakukan dalam jaringan. Pembelajaran dalam jaringan di Indonesia biasa dikenal dengan istilah pembelajaran daring. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang berlangsung antara pengajar dan subjek belajar tidak bertatap muka secara langsung (Pohan, 2020: 2). Secara teknis, kondisi pembelajaran daring ini mengakibatkan berbagai permasalahan, bukan hanya permasalahan pada guru namun sampai dengan permasalahan yang harus dihadapi siswa.

Permasalahan dalam pembelajaran daring tersebut terkait dengan masalah teknis yang dialami oleh siswa. Banyak siswa yang tidak dapat mengikuti pembelajaran daring secara maksimal, karena kebutuhan pembelajaran yang mengharuskan tidak bertatap muka. Oleh karena itu, *platform* dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran yang berlangsung. *Platform* merupakan

perpaduan kerja antara perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) untuk membantu guru dalam proses belajar mengajar (Febriyanti & Sundari, 2020: 20). Sehingga dari kebutuhan *platform* tersebut dibutuhkan *smartphone* yang menjadi fasilitas utama untuk digunakan dalam mengikuti proses pembelajaran daring. Fasilitas tersebut harus memadai agar dapat menyimpan beberapa data aplikasi atau *platform* yang digunakan.

Pembelajaran yang membutuhkan beberapa *platform* salah satunya adalah mata pelajaran seni budaya. Namun, penggunaan dari beberapa *platform* dalam satu mata pelajaran seni budaya yang digunakan ketika pembelajaran daring tentunya membuat siswa harus membuka dan menutup satu *platform* pembelajaran ke *platform* yang lainnya. Berdasarkan permasalahan tersebut maka dibutuhkan solusi untuk mengembangkan *platform* yang digunakan dalam pembelajaran seni budaya tersebut ke dalam satu aplikasi. Sehingga siswa dapat melakukan pembelajaran seni budaya dengan lebih praktis hanya dengan mengakses satu aplikasi saja.

Berdasarkan hasil observasi permasalahan pembelajaran daring lain diantaranya masih banyak siswa yang terkendala jaringan internet, *smartphone android* dan laptop sebagai media utama pembelajaran daring. Sedangkan dalam pelaksanaannya pembelajaran daring yang diberikan oleh guru masih berorientasi pada sistem pembelajaran penugasan. Sehingga kebutuhan penggunaan *smartphone* menjadi kebutuhan yang sangat penting dimiliki siswa. Kapasitas RAM (*Random Access Memory*) dan memori dari *smartphone* juga harus memadai untuk menyimpan data-data yang digunakan dalam pembelajaran, seperti aplikasi belajar dan *file* penugasan.

RAM atau *Random Access Memory* adalah memori yang digunakan untuk menyimpan data, informasi dan program pengolah yang berfungsi untuk menyimpan program yang diolah sementara waktu (Juniansyah & Mesterjon, 2016: 33). RAM pada *smartphone* biasanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan data aplikasi atau penyimpanan data utama. Semakin besar

ruang penyimpanan dari RAM akan membuat kinerja dari *smartphone* akan lebih baik. Namun jika ruang penyimpanan RAM sudah penuh atau kurang memadai, hal ini akan menghambat kinerja dari semua aplikasi yang ada pada *smartphone*. Oleh karena itu kebutuhan *smartphone* dengan kapasitas yang memadai menjadi hal yang sangat penting bagi siswa untuk mengikuti pembelajaran daring.

Penggunaan *platform* yang umumnya digunakan dalam pembelajaran daring diantaranya menggunakan aplikasi seperti *zoom*, *whatsapp*, *google classroom*, *google form*, bahkan sosial media seperti *instagram*, *facebook*, *youtube* dan lain-lain. Penggunaan semua *platform* tersebut dalam pembelajaran daring tentunya akan mengakibatkan kapasitas RAM dan memori *smartphone* penuh. Kondisi RAM dan memori *smartphone* yang penuh akan menghambat siswa dalam mengikuti pembelajaran daring. Permasalahan tersebut membutuhkan pembaharuan untuk mengatasi permasalahan yang dialami oleh siswa. Hal tersebut sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Suryo Hartanto dalam sekapur sirih Pohan (2020: 1) guru dituntut agar selalu tampil aktif, kreatif, interaktif dan dinamis dalam proses pembelajaran yang dilakukan.

Berdasarkan kondisi pandemi Covid-19 yang sedang terjadi, salah satu contoh sekolah yang melakukan pembelajaran daring adalah Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 1 Seputih Agung. Sekolah tersebut menerapkan pembelajaran daring, dimana pelajaran seni budaya yang dilakukan menggunakan media *whatsapp*, *google classroom*, dan *google form*. Dari penggunaan *platform* tersebut banyak siswa yang masih terkendala dalam pembelajaran seni budaya tersebut. Hampir semua mata pelajaran menggunakan *platform* pembelajaran yang sama, sehingga siswa terkendala dengan ketidakpraktisan pembelajaran dan penggunaan kuota, RAM dan memori *smartphone* yang diperlukan untuk mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka dibutuhkan solusi untuk mengatasi permasalahan atau kendala yang dialami siswa. Permasalahan tersebut diantaranya adalah kepraktisan penggunaan *platform* yang digunakan dalam proses pembelajaran. Penggunaan beberapa *platform* membuat siswa harus membuat siswa harus membuka dan menutup satu *platform* pembelajaran ke *platform* yang lainnya. Selain itu, dibutuhkan RAM dan memori *smartphone* yang memadai agar dapat menyimpan data aplikasi dari *platform* yang digunakan. Oleh karena itu, dalam penelitian ini akan dikembangkan sebuah aplikasi yang bernama *seniku*, guna menyelesaikan permasalahan yang telah dipaparkan. Penelitian dan pengembangan ini diharapkan mampu memberikan kepraktisan penggunaan *platform* dalam pembelajaran seni budaya di SMAN 1 Seputih Agung.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian yang telah dijelaskan, rumusan masalah yang muncul antara lain sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana pengembangan aplikasi *seniku* untuk pembelajaran seni budaya?
- 1.2.2 Bagaimana kelayakan pengembangan aplikasi *seniku* untuk digunakan dalam pembelajaran seni budaya di SMAN 1 Seputih Agung?
- 1.2.3 Bagaimana kemenarikan dan kepraktisan pengembangan aplikasi *seniku* untuk digunakan guru dan siswa dalam pembelajaran daring?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang muncul tujuan penelitian ini adalah :

- 1.3.1 Mengembangkan aplikasi *seniku* untuk pembelajaran seni budaya
- 1.3.2 Mendeskripsikan kelayakan pengembangan aplikasi *seniku* untuk digunakan dalam pembelajaran seni budaya di SMAN 1 Seputih agung
- 1.3.3 Mendeskripsikan kemenarikan dan kepraktisan pengembangan aplikasi *seniku* yang digunakan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran daring

1.4 Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.4.1 Secara teoritis, aplikasi pembelajaran *seniku* ini diharapkan dapat membantu mengatasi kendala yang dialami siswa di mata pelajaran seni budaya ketika pembelajaran yang dilakukan secara daring
- 1.4.2 Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:
 - a. Guru mata pelajaran seni budaya, karena aplikasi pembelajaran *seniku* ini di harapkan mampu mempermudah guru dalam mengirimkan materi maupun tugas ke siswa kedalam satu aplikasi.
 - b. Siswa kelas XI SMA N 1 Seputih Agung, karena aplikasi pembelajaran *seniku* diharapkan bisa digunakan oleh siswa untuk mengakses materi pelajaran seni budaya hanya dengan satu aplikasi.
 - c. Sekolah yang menggunakan aplikasi pembelajaran *seniku* dapat memiliki satu *alternative* yang meringankan kendala siswa untuk mengikuti pembelajaran seni budaya secara daring

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yang pertama pada jurnal yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Tari Melinting Untuk SMA”. Penelitian ini menggunakan metode yang sama yaitu metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Produk dari penelitian ini berupa video pembelajaran interaktif tari melinting untuk SMA. Penelitian ini memperoleh asil validasi dari ahli media, ahli materi, dan uji coba lapangan yang dapat disimpulkan bahwa produk yang dibuat dikatakan sangat layak. Aspek nilai yang diperoleh antara lain: nilai 100 untuk kebenaran konsep, nilai 77,5 untuk aspek materi, nilai 78 untuk aspek pembelajaran, nilai 95 untuk aspek tampilan, dan nilai 100 untuk pemrograman (Oktaviari, 2013).

Penelitian yang kedua pada jurnal penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Tari Bedana Berbasis Android”. Penelitian ini membahas tentang pengembangan aplikasi pembelajaran berbasis android dalam pembelajaran seni budaya di sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan sebuah aplikasi pembelajaran yang berbasis android serta mendeskripsikan kemenarikan dan kepraktisan aplikasi tersebut. Penelitian ini menghasilkan produk yang sama yaitu aplikasi pembelajaran. Hasil dari uji validasi pada penelitian ini memperoleh bahwa media pembelajaran valid. Uji praktikalitas memperoleh bahwa media pembelajaran dikatakan praktis. Uji efektivitas memperoleh bahwa media pembelajaran dikatakan efektif, karena dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar peserta didik (Adzan, 2020).

Penelitian yang ketiga pada jurnal yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Mobile Learning* Berbasis *Android* dalam Pembelajaran Atletik untuk Siswa SMP Kelas VII”. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan dengan tujuan untuk mengembangkan produk media pembelajaran. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis android dalam bentuk *mobile learning* untuk mata pelajaran PJOK yang berisikan materi gerak dasar fundamental atletik. Hasil dari penelitian ini memperoleh kategori “sangat Baik” dari masing-masing tahap pengujian. Kelayakan teruji dengan baik dari segi media, materi, maupun faktor *usability* (Setyantoko, 2016).

Dari ketiga penelitian tersebut, relevansi penelitian ini terletak pada metode yang digunakan yaitu *Research and Development*. Namun demikian kebaruan dalam penelitian terletak pada hasil produk yang telah dikembangkan. Penelitian ini menghasilkan produk aplikasi yang memiliki kapasitas RAM dan memori yang lebih sedikit. Selain itu, isi dari produk yang dikembangkan tidak mengacu pada materi pembelajaran. Akan tetapi, mengacu kepada kepraktisan penggunaan *platform* yang digunakan dalam pembelajaran daring.

2.2 Belajar dan Pembelajaran

2.3.1 Belajar

Belajar adalah aktivitas yang selalu dilakukan dan dialami manusia sejak manusia dalam kandungan, buaian, tumbuh berkembang dari anak-anak, remaja sehingga menjadi dewasa, sampai ke liang lahat, sesuai dengan prinsip pembelajaran sepanjang hayat (Suyono & Hariyanto, 2012: 1). Berdasarkan konsep belajar tersebut, maka belajar bisa diartikan sebagai suatu proses yang dialami manusia disepanjang hayat hidupnya. Manusia tidak akan mengenal waktu, tempat, dan kondisi apapun untuk tetap melakukan proses belajar.

Konsep belajar sepanjang hayat akan menjadikan manusia tidak boleh berputus asa dalam kondisi apapun untuk memperoleh pengalaman belajar. Seperti yang terjadi ketika belajar dilakukan dengan menjaga jarak, kondisi ini tidak akan menjadi penghalang dalam memperoleh pengalaman belajar. Pengalaman tersebut harus tetap diperoleh siswa walaupun harus dilakukan dengan cara yang berbeda. Oleh karena itu, pembelajaran harus tetap berlangsung agar siswa tidak berhenti dalam melakukan proses belajar.

Proses belajar yang dilakukan oleh siswa memiliki tujuan untuk memperoleh hasil belajar dan pengalaman hidup. Menurut Benyamin S Bloom dalam Isti'adah (2020: 16) menggolongkan bentuk tingkah laku sebagai tujuan belajar atas tiga ranah, sebagai berikut:

1. Ranah kognitif berkaitan dengan perilaku yang berhubungan dengan berfikir, mengetahui, dan memecahkan masalah.
2. Ranah afektif yang berkaitan dengan sikap, nilai-nilai, minat, aspirasi dan penyesuaian perasaan sosial.
3. Ranah psikomotor mencakup tujuan yang berkaitan dengan keterampilan yang bersifat manual dan motorik.

Hasil dari proses belajar siswa sangat dipengaruhi oleh lingkungan belajar siswa. Lingkungan belajar merupakan faktor penentu dalam membangun kemampuan perilaku siswa (Harjali, 2019: 24). Secara umum lingkungan belajar yang sangat berpengaruh adalah lingkungan sekolah dan kelas. Namun, pada kondisi Covid-19 lingkungan belajar yang sangat berpengaruh adalah lingkungan keluarga. Hal ini membuat peranan orang tua sangat besar terhadap proses belajar siswa yang dilakukan secara daring.

2.3.2 Pembelajaran

Hakikatnya pembelajaran merupakan suatu usaha sadar guru/pengajar untuk membantu siswa atau anak didiknya, agar mereka dapat belajar sesuai dengan

kebutuhan dan minatnya (Kustandi & Darmawan, 2020: 1). Pembelajaran bisa dikatakan sebagai suatu kegiatan yang bertujuan untuk mencapai perkembangan siswa yang optimal, yaitu meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Oleh karena itu, agar siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran tersebut guru harus mampu memperlihatkan dan mengembangkan unsur-unsur dinamis dalam proses pembelajaran. Sehingga diharapkan siswa mampu menguasai materi pembelajaran dengan maksimal.

Adapun ciri-ciri dari proses pembelajaran sebagai berikut (Kustandi & Darmawan, 2020: 1)

- a) Pada proses pembelajaran guru harus menganggap siswa sebagai individu yang mempunyai unsur-unsur dinamis yang dapat berkembang bila disediakan kondisi yang menunjang.
- b) Pembelajaran lebih menekankan pada aktivitas siswa, karena yang belajar adalah siswa, bukan guru.
- c) Pembelajaran merupakan upaya sadar dan sengaja
- d) Pembelajaran bukan kegiatan incidental tanpa persiapan
- e) Pembelajaran merupakan pemberian bantuan yang memungkinkan siswa dapat belajar.

Berdasarkan ciri-ciri pembelajaran tersebut, maka peranan guru dalam menyampaikan materi sangat dibatasi. Siswa diharapkan mampu menemukan sendiri ilmu pengetahuan yang nantinya dapat dikuasainya. Konsep pembelajaran ini membuat siswa menjadi lebih aktif dalam mencari ilmu pengetahuannya. Hal ini sesuai dengan kondisi ketika pembelajaran dilakukan secara *virtual* ataupun daring. Siswa dituntut untuk menggali ilmu pengetahuannya sendiri karena tidak ada kehadiran guru secara langsung.

2.3 Seni Budaya

Setiap mata pelajaran memiliki tujuan tersendiri yang mana selalu mengacu kepada kurikulum dan tujuan pendidikan. Pendidikan seni salah satunya terdapat nilai-nilai moral yang bisa ditanamkan untuk membangun karakter siswa. Pendidikan seni tersebut terwujud dalam pembelajaran seni budaya dan wajib dilaksanakan disetiap jenjang pendidikan (Raharja & Retnowati, 2014: 288). Pendidikan seni budaya sangat penting dilaksanakan agar peserta didik dapat membangun pribadi yang harmonis pada dirinya untuk mencapai muktikecerdasan yang maksimal.

Menurut Damasio dalam Rohidi (2014: 2) telah menyarankan bahwa pendidikan seni, dengan menggalakkan pembangunan emosi, akan mampu mengembangkan pembangunan kognitif dan emosi, dan selanjutnya memberi sumbangan pada pembangunan keamanan. Kondisi seperti ini akan mempengaruhi generasi baru di Indonesia pada masa yang akan datang. Oleh karena itu, pendidikan seni menjadi sangat penting untuk membangun generasi yang kreatif, memiliki kesadaran terhadap budaya, memiliki rasa toleran terhadap lingkungan sekitar, dan menciptakan peluang kasih sayang kepada sesama.

Mata pelajaran seni budaya didalamnya terdapat beberapa yang memiliki kekhasan masing-masing, diantaranya bidang seni rupa, seni tari, seni musik, dan keterampilan. Semua bidang seni tersebut bisa memberikan pengalaman dan rangsangan belajar kepada siswa agar dapat mengembangkan kosepsi, apresiasi, dan kreasinya. Pada era perkembangan dunia teknologi saat ini membuat pendidikan seni menghadapi tantangan perluasan diberbagai bidang. Hal ini tentunya membuat pembelajaran seni budaya harus dilaksanakan dengan maksimal, agar siswa diharapkan mampu memilih dan mengembangkan potensi dirinya secara maksimal.

2.4 Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan jenis interaksi pembelajaran (Sadikin & Hamidah, 2020: 216). Istilah lain yang ada dikalangan masyarakat dan akademik pembelajaran daring biasanya dikenal dengan pembelajaran online (*online learning*) atau bisa dikatakan dengan pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran daring telah menjadi fenomena baru yang terjadi pada saat ini. Hal ini dipicu dengan sedang terjadi kondisi pandemi Covid-19 yang melanda hampir diseluruh Negara

Pembelajaran daring harus dilaksanakan dengan mengacu kepada proses pembelajaran yang berorientasi kepada kegiatan pembelajaran dan interaksi antara siswa dengan guru. Menurut Munawar (2013) didalam Pohan (2020: 8) perancangan sistem pembelajaran daring harus mengacu pada 3 prinsip, yaitu:

1. Sistem pembelajaran harus sederhana sehingga mudah dipelajari
2. Sistem pembelajaran harus di buat personal sehingga pemakai sistem tidak saling tergantung.
3. Sistem harus cepat dalam pencarian materi atau menjawab soal dari hasil perancangan sistem yang dikembangkan.

Pembelajaran daring adalah bentuk pembelajaran yang mampu menjadikan siswa mandiri tidak bergantung pada orang lain (Syarifudin, 2020: 33). Akan tetapi, disisi lain hal ini memberikan dampak pada penerapan pembelajaran daring yang berorientasi pada penugasan melalui aplikasi. Pembelajaran daring ini menuntut siswa menjadi semakin aktif dan mandiri dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa akan fokus pada layar *smartphone* untuk mengerjakan tugas atau mengikuti pembelajaran.

2.5 Aplikasi

Menurut Harip Santoso dalam Andriasari (2017: 9) aplikasi adalah suatu kelompok *file* yang digunakan untuk melakukan aktivitas tertentu yang saling terkait. Aplikasi bisa dikatakan sebagai program yang dapat digunakan untuk menjalankan perintah dengan tujuan mendapatkan hasil yang akurat sesuai dengan tujuan dari pembuatan aplikasi tersebut. Penggunaan aplikasi dirancang menjadi sebuah sistem untuk mengolah data yang mempermudah pekerjaan manusia.

Aplikasi memiliki banyak fungsi yang digunakan manusia sebagai pelayan kebutuhan dari beberapa aktivitasnya. Menurut Andriasari (2017: 9) penggunaan aplikasi dapat digolongkan menjadi:

1. Perangkat lunak perusahaan
2. Perangkat lunak infrastruktur perusahaan
3. Perangkat lunak informasi kerja
4. Perangkat lunak media dan hiburan
5. Perangkat lunak pendidikan
6. Perangkat lunak pengembangan media
7. Perangkat lunak rekayasa produk

Pemanfaatan aplikasi dalam pembelajaran bisa dikatakan sebagai alat yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar menjadi lebih praktis. Perubahan kondisi yang dialami pada saat pandemi ini menjadikan aplikasi digunakan secara total dalam pembelajaran daring. Aplikasi pembelajaran menjadi sangat bermanfaat untuk mencapai efisiensi dalam pelaksanaan pembelajaran secara daring. Manfaat tersebut diantaranya adalah efisiensi waktu dan mudahnya pengaksesan materi dan sumber belajar. Beberapa *platform* atau pemanfaatan aplikasi dalam pembelajaran daring, diantaranya: *whatsapp, google classroom, google form, youtube, zoom, instagram*, dan lain-lain.

2.6 Pengembangan

Pengembangan adalah suatu proses atau cara yang digunakan untuk mengembangkan sesuatu untuk menciptakan produk baru maupun mengembangkan produk yang sudah ada. Penelitian dan pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu melalui proses pengembangan (Sugiyono, 2012: 407). Penelitian pengembangan bertujuan untuk menghasilkan atau mengembangkan sebuah produk. Produk dari penelitian pengembangan dapat berupa media pembelajaran, model pembelajaran, multimedia atau perangkat pembelajaran dan lain-lain.

Penelitian pengembangan mempunyai ciri-ciri berupa produk yang dihasilkan dapat dirasakan secara langsung untuk pembelajaran. Menurut Moh. Ainin (2013: 98) ciri-ciri dari penelitian pengembangan tersebut sebagai berikut:

1. Produk berbasis masalah

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini harus dibuat yang disesuaikan dengan permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, langkah awal yang harus dilakukan adalah studi pendahuluan untuk menghasilkan produk yang relevan dengan kebutuhan.

2. Uji coba produk

Untuk menghasilkan produk yang layak untuk digunakan, maka perlu dilakukan uji coba produk atau penilaian terhadap produk yang dikembangkan. Penilaian tersebut bisa diberikan kepada ahli bidang produk dan calon pengguna.

3. Revisi produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan tidak langsung diaplikasikan dalam pembelajaran. Akan tetapi, setelah produk yang dihasilkan diberi penilaian oleh para ahli, pengguna, maupun uji lapangan, maka dari penilaian tersebut dapat dilihat produk yang dihasilkan harus direvisi atau tidak.

4. Tidak menguji teori

Hakikatnya tujuan dalam penelitian pengembangan bukan untuk menguji teori, namun mengembangkan teori untuk produk yang dihasilkan.

Berdasarkan ciri-ciri dari penelitian pengembangan maka dalam melakukan penelitian harus mengacu kepada prosedur yang harus dilakukan. Salah satu prosedur pengembangan dapat menggunakan modifikasi 4-D Thiagarajan (Suryaningtyas, 2013: 12) adalah sebagai berikut :

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat yang akan digunakan dalam penelitian. Secara umum penetapan dan pendefinisian dilakukan untuk memperoleh analisis kebutuhan dalam penelitian. Analisis kebutuhan tersebut disesuaikan dengan syarat-syarat produk yang dikembangkan serta kebutuhan penggunaan model penelitian yang cocok.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini Thiagarajan membagi tahap perencanaan dalam empat kegiatan yaitu: menyusun tes kriteria, memilih media, pemilihan bentuk penyajian, dan mensimulasikan rancangan.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap *develop* atau pengembangan ini oleh Thiagarajan dibagi menjadi dua kegiatan. Kegiatan yang pertama adalah tahap untuk melakukan penilaian terhadap rancangan produk oleh ahli yang sesuai dengan bidangnya. Kegiatan yang kedua adalah kegiatan penilaian dari responden terhadap rancangan produk yang sudah dibuat. Pada kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui data respon, reaksi atau komentar dari siswa dan guru sebagai calon pengguna produk.

4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap penyebaran ini dilakukan untuk mensosialisasikan produk yang dihasilkan dan mendistribusikannya ke calon penggunanya.

Pendistribusian ini diberikan kepada guru atau peserta didik yang akan menggunakan produk yang telah dikembangkan.

Karena penelitian pengembangan menghasilkan produk yang dapat langsung digunakan oleh masyarakat ataupun instansi pendidikan, maka penelitian pengembangan ini cukup memiliki urgensi yang tinggi baik untuk guru ataupun siswa (Adzan, 2020: 94). Hal ini sesuai dengan kondisi pandemi Covid-19 yang mengharuskan pembelajaran secara daring, penelitian pengembangan sangat dibutuhkan untuk mengatasi masalah pembelajaran yang terjadi. Oleh karena itu penelitian pengembangan perlu dilakukan untuk mengembangkan metode, media, dan kebutuhan *platform* pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran daring.

2.7 Karakteristik Siswa SMA

Pada umumnya siswa SMA adalah anak-anak yang sudah memasuki masa remaja. Menurut Hurlock dalam Izzaty (2008: 124) awal masa remaja berlangsung kira-kira dari 13 tahun sampai dengan 16 atau 17 tahun, dan akhir masa remaja pada usia 16 atau 17 tahun sampai dengan 18 tahun. Usia remaja menjadi periode yang penting dalam perkembangan fisik maupun psikologis. Hal ini dikarenakan masa remaja adalah peralihan masa kanak-kanak ke-masa dewasa. Pada masa inilah anak akan mempelajari pola pikir dan sikap baru untuk membentuk jati dirinya menuju dewasa.

Untuk dapat memahami remaja, maka perlu dilihat berdasarkan perubahan pada dimensi-dimensi tersebut (Masganti, 2012: 202). Perubahan-perubahan tersebut meliputi:

1. Dimensi Biologis

Masa remaja merupakan masa dimana anak sudah mulai memasuki masa pubertas yang ditandai dengan perubahan-perubahan hormon.

Perubahan tersebut ditandai dengan perubahan fisik yang terjadi baik pada laki-laki maupun perempuan.

2. Dimensi Kognitif

Pada dimensi kognitif, para remaja idealnya sudah mulai berpola pikir sendiri dalam memecahkan masalah-masalah yang mulai dihadapinya. Masalah yang dihadapi oleh remaja biasanya sudah mulai sangat kompleks dan abstrak. Masa remaja secara kemampuan berfikir sudah mulai berkembang untuk mencari banyak alternatif dalam pemecahan masalah beserta kemungkinan akibat atau hasilnya. Namun pada kenyataannya, dalam perkembangan kognitif operasional formal ini masih sangat banyak remaja yang belum mampu sepenuhnya mencapai dalam tahap ini.

3. Dimensi Moral

Dimensi moral pada remaja ini dalam kemampuan berpikirnya sudah mulai berkembang karena mempertanyakan dan merekonstruksi pola pikir dengan kenyataan yang baru. Remaja sudah mulai melihat adanya kejanggalan dan ketidakseimbangan dengan kenyataan yang terjadi disekitarnya. Menurut Kholberg (1999) dalam Masganti (2012: 216) kondisi seperti inilah yang seringkali mendasari sikap pemberontakan remaja terhadap peraturan atau otoritas yang selama ini diterima bulat-bulat.

4. Dimensi Sosial-Emosional

Masa remaja adalah masa yang penuh gejolak yang membuat suasana hati bisa berubah dengan sangat cepat. Hasil penelitian di Chicago oleh Mihalyi Csikszentmihalyi dan Reed Larson dalam Masganti (2012: 206) menemukan bahwa remaja rata-rata memerlukan hanya 45 menit untuk berubah dari mood “senang luar biasa” ke “sedih luar biasa”, sementara orang dewasa memerlukan beberapa jam untuk hal yang sama. Perubahan suasana hati yang sangat cepat pada para

remaja ini bisa disebabkan karena banyaknya tekanan yang dihadapinya.

5. Dimensi Agama

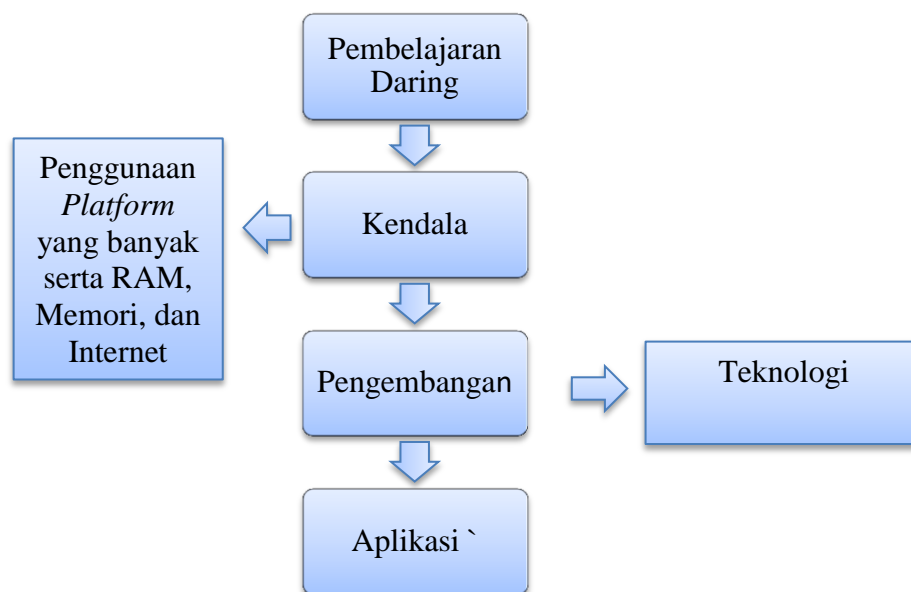
Pola perubahan minat beragama pada remaja menurut Hurlock dalam Masganti (2012: 208) dapat dikelompokkan ke dalam tiga periode yaitu: periode kesadaran religious, periode keraguan religious, periode rekonstruksi religious. Usia remaja adalah usia dimana mereka sudah mulai mempertanyakan tentang kepercayaannya kepada agama. Pada saat inilah mereka mungkin akan membandingkan keyakinan agamanya dengan keyakinan agama lainnya. Remaja akan mulai banyak melakukan proses pencarian jati dirinya dengan tuhan. Namun, kondisi ini remaja juga akan rentan dengan banyaknya keyakinan yang berbeda-beda.

Berdasarkan penjelasan dimensi perubahan yang terjadi pada remaja, maka masa remaja adalah masa dimana rasa ingin tahunya sangat besar. Remaja sangat rentan muncul perilaku-prilaku yang tidak ingin diharapkan. Oleh karena itu, siswa SMA harus banyak diberikan arahan dan bimbingan untuk menentukan jalan hidupnya. Peranan guru dan orang tua sangat berpengaruh terhadap perkembangan yang terjadi pada siswa SMA yang sudah memasuki masa remaja. Hal ini juga berlaku pada segala kondisi yang terjadi pada saat ini. Kondisi pandemi Covid-19 tentunya membuat remaja akan mendapat tekanan psikologis dalam melakukan pembelajaran daring.

Karakteristik siswa dapat digunakan sebagai pijakan pembelajaran untuk menentukan strategi dan metode dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Degeng (1998) dalam Budiningsih (2011: 163) bahwa keefektifan dalam belajar dapat ditentukan dari interaksi antara pengorganisasian pembelajaran dengan karakteristik siswa. Oleh karena itu, dalam pandemi Covid-19 penentuan strategi dan metode pembelajaran harus kembali dipikirkan. Perlu adanya pembaharuan terhadap metode yang menggunakan *platform* dalam pembelajaran daring. Sehingga berdasarkan karakteristik

siswa SMA diharapkan produk yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat digunakan dalam pembelajaran.

2.8 Kerangka Pikir



Gambar 1 Diagram Kerangka Pikir

Kondisi pandemi Covid-19 membuat pembelajaran yang berlangsung dilakukan secara jarak jauh. Proses pembelajaran daring dipilih untuk memberikan solusi agar pembelajaran tetap dilaksanakan. Namun dalam pelaksanaannya pembelajaran daring masih memberikan banyak kendala kepada siswa. Jika mengacu pada proses pembelajaran, seharusnya kegiatan belajar mengajar akan menjadi efektif apabila siswa dalam kondisi tanpa kendala. Oleh karena itu, guru harus berfikir kreatif untuk mengatasi kendala belajar yang dialami oleh siswanya.

Kemajuan dalam bidang teknologi memberikan peran besar terhadap kemudahan untuk melakukan proses pembelajaran. Pembelajaran daring tentunya tidak akan lepas dari penggunaan teknologi dalam proses pembelajarannya. Penggunaan *platform* pembelajaran seperti *whatsapp*,

google classroom, google form, youtube, zoom adalah contoh penggunaan teknologi dalam pembelajaran daring. Namun penggunaan semua *platform* pembelajaran tersebut akan memberikan beberapa kendala kepada siswa. Kendala tersebut diantaranya adalah ketidakpraktisan pembelajaran serta RAM dan kuota internet yang besar pada *smarthphone* yang digunakan siswa. Tidak semua siswa memiliki kapasitas *smartphone* yang memadai serta mampu membeli kuota setiap saat.

Berdasarkan kondisi tersebut penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah aplikasi yang dapat meringankan kendala yang dialami oleh siswa. Aplikasi yang akan dikembangkan berupa aplikasi yang akan diakses pada *smartphone* android. Pengembangan aplikasi ini berfokus pada kepraktisan penggunaan serta kapasitas RAM, memori, dan kuota internet yang lebih sedikit. Aplikasi tersebut bernama aplikasi *seniku* yang didalamnya terdapat fitur *google form, google classroom*, dan fitur *chat*. Diharapkan dengan pengembangan sebuah aplikasi ini juga dapat mempermudah keefektifan dalam pembelajaran daring.

BAB III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research And Development*. Metode penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk membuat sebuah aplikasi pembelajaran yang bernama *seniku*. Selain itu, penelitian ini juga ingin mengetahui kelayakan, kepraktisan, serta kemenarikan pengembangan aplikasi *seniku* untuk digunakan dalam pembelajaran seni budaya.

3.2 Waktu dan Tempat

1. Waktu penelitian

Waktu penelitian akan dilaksanakan pada bulan februari-april tahun 2021

2. Tempat penelitian

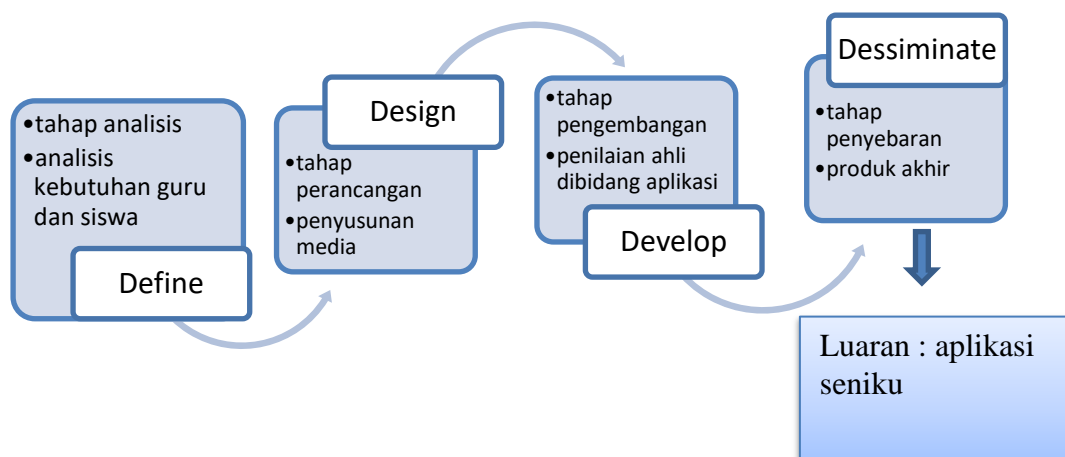
Tempat penelitian ini adalah SMAN 1 Seputih Agung Jl. Panca Bhakti, kampung Simpang Agung, kecamatan Seputih Agung, kabupaten Lampung Tengah, Lampung.

3.3 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah ahli dibidang aplikasi, guru, dan siswa kelas XI SMA N 1 Seputih Agung yang terlibat dalam proses penilaian produk.

3.4 Tahapan Penelitian

Penelitian ini menggunakan model modifikasi 4-D Thiagarajan (Suryaningtyas, 2013: 12) yaitu: *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Dessiminate*.



Gambar 2 Diagram Indikator Capaian Penelitian Berdasarkan Model Modifikasi 4-D

1. *Define* (Pendefinisian)

Tahap analisis pada penelitian ini dilakukan dengan studi lapangan langsung di SMAN 1 Seputih Agung. Studi lapangan dilakukan dengan melakukan wawancara dengan ibu Aline Risky Oktaviari, S.Pd.,M.Pd. selaku guru mata pelajaran di Sekolah tersebut. Selain itu, dalam penelitian ini juga membagikan angket kepada para siswa, terkait kebutuhan siswa dalam pembelajaran daring

2. *Design* (Perancangan)

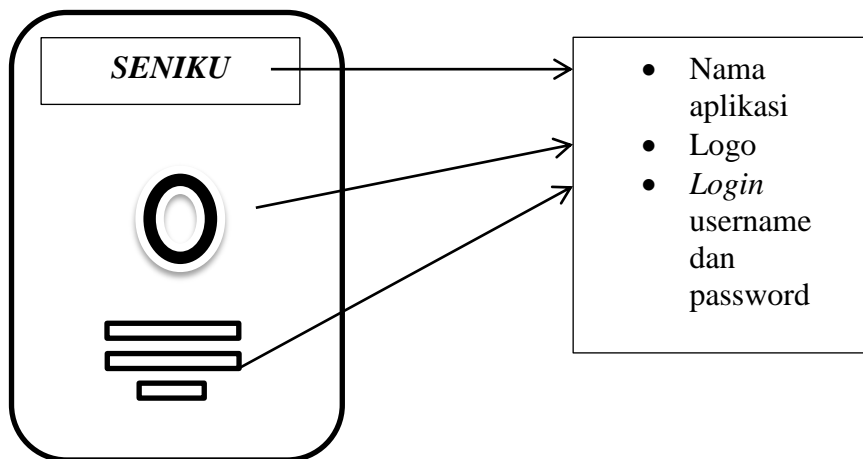
Tahapan ini dilakukan tahapan menentukan apa saja yang akan ditampilkan pada aplikasi pembelajaran *seniku*. Produk yang dirancang pada aplikasi *seniku* untuk pembelajaran seni budaya, mempunyai spesifikasi produk sebagai berikut:

- a. Pembuatan aplikasi *seniku* untuk pembelajaran seni budaya kelas XI SMA N 1 Seputih Agung
- b. Aplikasi *seniku* ini dikemas dalam bentuk aplikasi yang dapat diakses menggunakan android
- c. Aplikasi tersebut dilengkapi fitur-fitur *google form*, *google classroom*, dan fitur *chat*.

Berdasarkan rancangan diatas, tahap selanjutnya pembuatan aplikasi dengan tampilan sebagai berikut:

- a. Tampilan halaman *login*

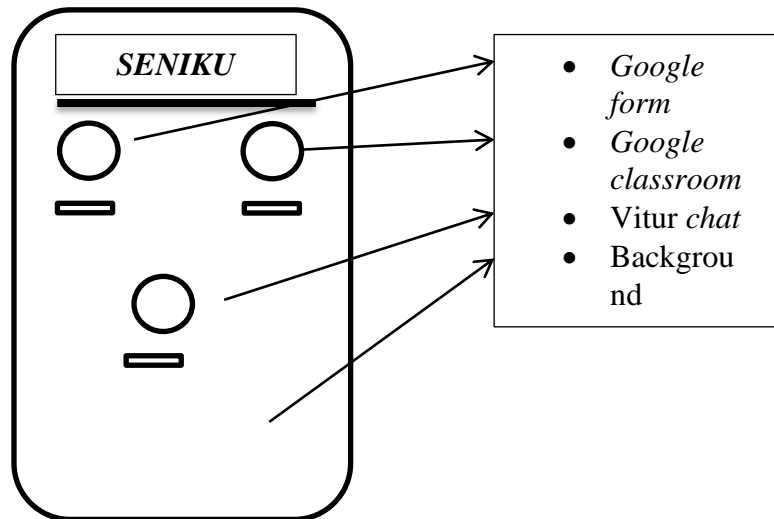
Pada tampilan menu utama ini akan menampilkan *username dan password login* untuk masuk kedalam aplikasi.



Gambar 3 Desain Awal Halaman Login

- b. Tampilan pilihan menu

Pada tampilan menu inii akan menampilkan pilihan fitur *google form*, *google classroom*, dan *fitur chat*. Fitur *google classroom* digunakan untuk pemberian tugas dan materi, kemudian dilengkapi juga *google form* yang sudah tertaut dengan akun *google* dari admin atau guru untuk pemberian latihan soal. Fitur *Chat* dalam aplikasi ini digunakan untuk melakukan diskusi antara pengajar dan peserta didik.



Gambar 4 Desain Awal Halaman Pilihan Menu

Secara garis besar rancangan yang telah dibuat merupakan gambaran dari pembuatan aplikasi. Namun, rancangan tersebut masih akan dilakukan pengembangan terhadap menu tampilan pada aplikasi.

3. *Develop* (Pengembangan)

Tahapan ini berupa tahapan pengembangan yang juga berisikan penilaian dari pada ahli dibidang aplikasi, guru, dan siswa. Tahap penilaian dilakukan untuk mengetahui kelayakan pengembangan dari produk, tampilan, format yang disajikan dalam aplikasi.

4. *Dessiminate* (Penyebaran)

Tahapan terakhir pada penelitian penyebaran aplikasi pembelajaran ke pada siswa kelas XI di SMAN 1 Seputih Agung. Tahapan ini dilakukan untuk mensosialisasikan produk tersebut untuk digunakan dalam pembelajaran seni budaya.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Untuk menghasilkan sebuah produk aplikasi pembelajaran yang Baik, maka dibutuhkan instrumen penilaian yang mampu menggali data yang dibutuhkan dalam pengembangan. Terdapat 3 angket yang digunakan dalam penilaian produk, yaitu angket penilaian untuk ahli dibidang aplikasi, angket untuk siswa, dan angket untuk guru. Instrumen tersebut berupa lembar angket atau kuisioner yang diberikan kepada ahli dibidang aplikasi untuk mengetahui seberapa Baik produk ini dibuat. Selain itu, ada juga angket penilaian yang akan diberikan untuk guru dan siswa untuk mengetahui kemenarikan dan kepraktisan dari pengembangan produk ini.

Pertanyaan dalam angket yang digunakan pada penelitian ini mengacu pada pertanyaan yang diukur dengan menggunakan skala *likert*. Model skala *likert* yaitu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2012: 93).

Tabel 1 Instrumen Penilaian Untuk Ahli Dibidang Aplikasi

No.	Aspek	Indikator	Kriteria Nilai			
			1	2	3	4
1.	Tampilan	1. <i>Background</i> yang di gunakan 2. Komposisi warna pada <i>background</i> 3. Tata letak menu 4. Kualitas gambar <i>icon</i> pilihan menu 5. Kejelasan teks tulisan 6. Pemilihan jenis, warna, dan ukuran huruf 7. Daya dukung <i>background</i> 8. Bentuk dan ukuran tombol 9. Ketepatan penempatan tombol dan <i>icon</i> 10. Kejelasan penggunaan				
	Pemrograman	1. Kemudahan navigasi pada aplikasi 2. Kemudahan penggunaan				

		program 3. Konsistensi navigasi pada aplikasi 4. Kemudahan pengaksesan pada aplikasi 5. Kelancaran sistem pengaksesan pada aplikasi 6. Kebebasan memilih menu yang disajikan pada aplikasi 7. Kapasitas penggunaan RAM, memori yang tidak besar.				
--	--	---	--	--	--	--

Tabel 2 Instrumen Penilaian Untuk Guru dan Siswa (Pengguna)

No.	Aspek	Indikator	Kriteria Nilai			
			1	2	3	4
1.	Tampilan	1. Kemenarikan tampilan 2. Kejelasan tata letak <i>icon</i> menu 3. Ketepatan pemilihan <i>background</i> 4. Pemilihan warna pada <i>background</i> 5. Kejelasan dan keterbacaan teks 6. Pemilihan jenis, warna, dan ukuran huruf 7. Ketepatan penempatan tombol 8. Kebebasan memilih menu yang disajikan				
2.	Penggunaan	1. Kepraktisan penggunaan aplikasi 2. Efisiensi dalam pembelajaran 3. Kemudahan penggunaan aplikasi 4. Kemenarikan produk untuk pembelajaran				

3.6 Teknik Analisis Data

Perolehan data yang didapat pada penelitian ini berupa tanggapan dari ahli dibidang aplikasi, guru mata pelajaran, dan siswa terhadap kelayakan produk yang telah dikembangkan. Jika dilihat dari aspek tampilan dan pemrograman

akan diperoleh nilai yang akan dianalisis secara deskriptif dengan teknik rentang nilai. Hasil dari tanggapan dari ahli dibidang aplikasi, guru mata pelajaran, dan siswa terhadap kelayakan produk dianalisis dan dikategorikan dalam rentang nilai.

Untuk mencari rata-rata penilaian produk yang telah dikembangkan, menggunakan rumus (Setiawan & Pradoko, 2019: 73) sebagai berikut:

$$X = \sum X/n$$

Keterangan:

X = Nilai rata-rata

$\sum x$ = Jumlah Nilai

N = Banyaknya responden

Data tersebut berupa penilaian yang diperoleh sebagai masukan dan saran yang digunakan untuk menguji kelayakan dari produk yang dikembangkan. Skala *Likert* dalam penelitian ini menggunakan rentang nilai dengan skor 1-4 (Purnomo & Palupi, 2016: 153) sebagai berikut :

Tabel 3 Tabel Kriteria Skor Dengan Skala *Likert*

Kriteria	Nilai	Rentang Nilai
Sangat Baik	4	75-100
Baik	3	50-74
Cukup	2	25-49
Kurang	1	0-24

3.7 Kriteria Kelayakan Media

Berdasarkan hasil analisis dari model skala *likert*, maka kriteria kelayakan produk diperoleh apabila nilai dari rata-rata menghasilkan rentang nilai

minimal 50. Jika nilai kelayakan produk minimal “baik” dari hasil penilaian dari ahli dibidang aplikasi, guru mata pelajaran, dan siswa terhadap produk yang telah dikembangkan, maka hasil produk yang dikembangkan bisa dianggap baik digunakan untuk pembelajaran.

BAB V. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini merupakan pengembangan aplikasi pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran daring di SMAN 1 Seputih Agung. Penelitian ini menggunakan metode *research and development* untuk menghasilkan produk aplikasi pembelajaran seni budaya. Adapun kesimpulan yang didapat dari penelitian ini yaitu :

5.1.1 Seluruh rangkaian pembuatan produk telah menghasilkan sebuah aplikasi pembelajaran yang bernama *seniku*. Aplikasi tersebut dapat digunakan untuk pembelajaran seni budaya ketika daring.

5.1.2 Aplikasi pembelajaran *seniku* telah dinyatakan layak oleh dua orang ahli dibidang pengembangan aplikasi. Adapun kelayakan yang diperoleh dari masing-masing ahli memperoleh hasil nilai 70,5 dari ahli 1 dan nilai 82.3 dari ahli 2. 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 dari uji coba terbatas dan nilai 90 dari uji coba lapangan. Sedangkan penilaian dari guru memperoleh nilai 89,5. Sehingga berdasarkan seluruh hasil nilai tersebut aplikasi pembelajaran *seniku* dapat digunakan dalam pembelajaran seni budaya ketika daring.

5.1.3 Aplikasi *seniku* sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran seni budaya ketika daring. Hal tersebut karena ukuran aplikasi hanya sebesar 12,5 mb. Sehingga aplikasi *seniku* tidak membutuhkan kapasitas RAM dan memori yang besar pada *smartphone*. Selain itu kemudahan penggunaan aplikasi *seniku* juga praktis untuk diakses oleh siswa

5.1.4 Aplikasi *seniku* dapat dikatakan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut berdasarkan seluruh aspek penilaian pada tampilan aplikasi telah mendapat penilaian dalam tahap penelitian. Sehingga aplikasi *seniku* dapat digunakan untuk pembelajaran seni budaya ketika daring.

5.2 Saran

Berdasarkan seluruh rangkaian tahap penelitian yang dilakukan terdapat beberapa saran sebagai berikut :

5.2.1 Aplikasi *seniku* dapat digunakan untuk pembelajaran seni budaya ketika daring. Selain itu aplikasi ini dapat dikembangkan lagi untuk mata pelajaran yang lain

5.2.2 Aplikasi *seniku* dapat dikembangkan lagi dengan menambahkan fitur-fitur yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring.

5.2.3 Aplikasi *seniku* dapat dikembangkan dan dapat didaftarkan ke *google play store* untuk pembelajaran yang lebih luas

DAFTAR PUSTAKA

- Adzan, N. K. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Tari Bedana Berbasis Android. *Jurnal IKRA-ITH Humaniora*, 94-101.
- Ainin, M. (2013). Penelitian Pengembangan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Okara: jurnal Bahasa dan Sastra, Vol. II*, 96-110.
- Andriasari, S. (2017). Pengembangan Aplikasi E-Commerce Menggunakan metode Wisdm (Web Information System Developmnet Methodology). *Jurnal Cendikia Vol. 14 No. 2*, 8-15.
- Budhiningsih, C. A. (2011). Karakteristik Siswa Sebagai Pijakan Penelitian Dan Metode Pembelajaran. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 160-173.
- Febriyanti, R. H., & Sundari, H. (2020). Penerapan Penggunaan Platform Dalam Pengajaran Bahasa Inggris Berbasis Daring. *Rangkiang: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 17-27.
- Harjali. (2019). *Penataan Lingkungan Belajar*. Malang: CV. Seribu Bintang.
- Isti'adah , F. N. (2020). *Teori-Teori Belajar Dalam Pendidikan*. Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Izzaty, R. E. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Juniansyah, A., & Mesterjon. (2016). Aplikasi Penentuan Rute Terpendek Untuk Bagian Pemasaran Aplikasi Penentuan Rute Terpendek Untuk Bagian Pemasaran. *Jurnal Media Infotama Vol. 12 No. 1*, 31-40.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Masganti. (2012). *Perkembangan Peserta Didik*. Medan: Perdana Publishing.
- Pohan, A. E. (2020). *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah*. Purwodadi: CV. Sarnu Untung.
- Purnomo, P., & Palupi, M. S. (2016). Pengembangan Tes Hasil Belajar Matematika Materi Menyelesaikan Masalah Yang Berkaitan Dengan Waktu, Jarak Dan

- Kecepatan Untuk Siswa Kelas V. *Jurnal Penelitian (Edisi Khusus PGSD)* Vol. 20, No. 2, 151-157.
- Raharja, J. T., & Retnowati, T. H. (2013). Evaluasi Pelaksanaan Pembelajaran Seni Budaya Sma. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 287-303.
- Rohidi, T. R. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Seni Budaya Berbasis Kearifan Lokal. *Imajinasi: Jurnal Seni*, 1-8.
- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 216.
- Setiawan, A. Y., & Pradoko, S. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Angklung Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas V. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, Vol. 6, No. 1, 70-79.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, Nunuk, A., & Sri, H. N. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Student Teams Achivments Division (STAD) dan Konvensional Terhadap Prestasi Belajar Siswa Ditinjau dari Minat Belajar pada Mata Pelajaran IPS kelas VIII MTs Negeri di Kabupaten Kudus. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran FKIP UNS*. ISSN: 2354-6441 Volume 2. No 2, 185-198.
- Suryaningtyas, W., & Kristianti, F. (2013). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Media "Gabuz" Mata Kuliah Statistika Dasar Menggunakan Model 4-D Thiagarajan*. Surabaya: Tidak Diterbitkan.
- Suyono, & Hariyanto. (2012). *Belajar dan pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: Remaja Rosadakarya.
- Syarifudin, A. S. (2020). Implementasi Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Mutu. *METALINGUA*, 33.

GLOSARIUM

Alternatif adalah satu dari dua atau lebih cara untuk mencapai tujuan atau akhir yang sama.

Android adalah salah satu sistem operasi atau operating system berbasis mobile yang sangat banyak di gunakan sekarang ini.

Aplikasi adalah perangkat lunak yang menggabungkan beberapa fitur tertentu dengan cara yang dapat diakses oleh pengguna.

Background adalah sesuatu yang dapat berupa warna, corak, maupun media yang menjadi latar belakang suatu hal.

Chat adalah komunikasi berbasis teks yang dilakukan secara langsung atau dalam waktu nyata (real time).

Covid-19 adalah penyakit yang disebabkan oleh virus severe acute respiratory syndrome coronavirus 2 (SARS-CoV-2).

Database adalah kumpulan data yang dikelola sedemikian rupa berdasarkan ketentuan tertentu yang saling berhubungan sehingga mudah dalam pengelolaannya.

Ebook adalah buku cetak yang dikonversi ke dalam bentuk elektronik.

File adalah kumpulan dari data dan informasi yang saling berhubungan dan juga tersimpan di dalam ruang penyimpanan sekunder.

Fitur adalah fasilitas tambahan yang disertakan dalam paket penjualan sebuah produk.

Flowchart adalah adalah suatu bagan dengan simbol-simbol tertentu yang menggambarkan urutan proses secara mendetail dan hubungan antara suatu proses (instruksi) dengan proses lainnya dalam suatu program.

Google classroom adalah platform gratis berbasis web yang dibuat untuk mempermudah kegiatan pembelajaran pendidik dan murid.

Google form adalah layanan dari Google yang memungkinkan Anda untuk membuat survey, tanya jawab dengan fitur formulir online yang bisa dikustomisasi sesuai dengan kebutuhan.

Icon adalah tampilan berupa simbol atau gambar sebagai maskot dari suatu objek yang melambangkan fungsi objek itu sendiri.

Instalasi adalah pemasangan perangkat lunak pada sistem computer.

Key adalah ‘tanda pengenal’ untuk mengidentifikasi sebuah baris di dalam tabel.

Kodular adalah situs web yang menyediakan tools yang menyerupai MIT App Inventor untuk membuat aplikasi Android dengan menggunakan block programming.

Layout adalah tata letak dari suatu elemen desain yang di tempatkan dalam sebuah bidang menggunakan sebuah media yang sebelumnya sudah di konsep terlebih dahulu.

Loading adalah suatu proses pemuatan data.

Login adalah suatu Proses untuk masuk ke dalam sebuah layanan online yang berisi nama dan password.

Opacity adalah untuk mengubah sebuah gambar atau objek menjadi transparan atau kita bisa bilang objek tersebut menjadi tembus pandang.

Password adalah kumpulan karakter atau string yang digunakan oleh pengguna jaringan atau sebuah sistem operasi yang mendukung banyak pengguna (multiuser) untuk memverifikasi identitas dirinya kepada sistem keamanan yang dimiliki oleh jaringan atau sistem tersebut.

Platform adalah sebuah program yang digunakan untuk mengesekusi rencana kerja, dimana platform difungsikan sebagai wadah utama atau dasar untuk menjalankan sistem yang akan digunakan.

RAM adalah tempat penyimpanan sementara pada komputer yang isinya dapat diakses dalam waktu yang tetap, tidak memperdulikan letak data tersebut dalam memori atau acak.

Smartphone adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan tingkat tinggi, kadang-kadang dengan fungsi yang menyerupai komputer.

Slide adalah satu halaman atau gambar yang ditunjukkan dalam tampilan yang dapat digeser atau diganti secara manual maupun otomatis..

Text box adalah tampilan yang digunakan untuk memasukkan teks.

Update adalah perintah yang digunakan untuk memperbarui program

Username adalah nama identitas seseorang yang dipakai di dunia maya.

Virtual adalah segala komunikasi yang dilakukan secara maya untuk terhubung dengan lawan bicara.

Whatsapp adalah sebuah aplikasi perpesanan (messenger) instan dan lintas platform pada smartphone yang memungkinkan pengguna mengirim dan menerima pesan seperti SMS tanpa menggunakan pulsa melainkan koneksi internet.

Web view adalah komponen sistem yang dibuat oleh Chrome dan memungkinkan aplikasi Android dapat menampilkan halaman website tanpa harus membuka web browser.

Youtube adalah sebuah situs web berbagi video yang dibuat oleh tiga mantan karyawan PayPal pada Februari 2005.