

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MOBILE* APPS BERBASIS ANDROID *B'TRACE* MERANGKAI GERAK TARI TRADISIONAL

Samsul Fajri¹, Fuja Siti Fujiawati², dan Alis Triena Permanasari³

Pendidikan Seni Pertunjukan, FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Email : samsulfajru@gmail.com¹, fujafujia@untirta.ac.id², triana@untirta.ac.id³

Abstract : *Technological developments are increasingly moving rapidly which results in significant changes in human life, one of which is the presence of smartphones. Smartphones are one of the tools that can facilitate the process of disseminating information, communicating and other activities, this need is clear evidence of developments in the present. The increasing use of smartphones ultimately affects people's needs for mobile applications that can make it easier for people to carry out their daily activities. It can be seen from the many applications that can help the needs and interests of the community, for example online shopping, communication with colleagues, directions, playing games, online payments, and online learning. Researchers are finally interested in conducting research on the design of learning applications for Android-based mobile apps on the subject of art and culture, the material of arranging traditional dance movements for grade VIII junior high school students. The purpose of this research is to determine the process of designing and testing the feasibility of learning media based on android. The research method used is research and development (R&D) with the ADDIE development model (analysis, design, development, implementation, evaluation). Based on several assessments of media experts, materials, and users related to learning media, the percentage level of media experts is 84.2% for the category of "very feasible" to use, 94.7% for material experts in the "very feasible" category to use, and 78.2% for users in the "very feasible" category to use.*

Keywords: *Media design for learning, Media for learning, Mobile Apps, Traditional dance movement*

Abstrak : Perkembangan teknologi yang semakin hari semakin bergerak pesat yang mengakibatkan adanya perubahan yang signifikan dalam kehidupan manusia salah satunya dengan adanya *smartphone*. *Smartphone* merupakan salah satu alat yang dapat mempermudah dalam proses penyebaran informasi, berkomunikasi, dan aktivitas lainnya, kebutuhan ini merupakan bukti nyata adanya perkembangan dimasa sekarang ini. Meningkatnya penggunaan *smartphone* yang akhirnya mempengaruhi kebutuhan masyarakat akan aplikasi *mobile* yang dapat mempermudah masyarakat dalam menjalankan aktivitas sehari-harinya. Dapat dilihat dari banyaknya aplikasi yang dapat membantu kebutuhan dan kepentingan masyarakat, misalnya belanja *online*, komunikasi dengan rekan kerja, petunjuk arah, bermain *game*, pembayaran *online*, dan pembelajaran *online*. Peneliti akhirnya tertarik untuk melakukan penelitian tentang perancangan aplikasi pembelajaran *mobile apps* berbasis *android* pada mata pelajaran seni budaya materi merangkai gerak tari tradisional untuk SMP kelas VIII. Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui proses perancangan dan uji kelayakan media pembelajaran berbasis *android*. Metode penelitian yang digunakan adalah *research and development* (R&D)

dengan model pengembangan ADDIE (*analysis, desain, development, implementation, evaluation*). Berdasarkan beberapa penilaian ahli media, materi, dan pengguna terkait media pembelajaran dengan tingkat persentase ahli media 84.2% kategori “sangat layak” digunakan, ahli materi 94.7% kategori “sangat layak” digunakan, dan pengguna 78.2% kategori “sangat layak” digunakan.

Kata kunci: Perancangan Media pembelajaran, Media Pembelajaran, aplikasi mobile, Gerak Tari Tradisional

PENDAHULUAN

Tahun demi tahun zaman semakin berjalan terlihat dengan adanya kemajuan dari berbagai aspek, terutama aspek teknologi dan komunikasi, sehingga menumbuhkan berbagai fungsi yang dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari. Pemanfaatan teknologi yang semakin hari semakin berkembang yang dapat menyesuaikan kebutuhan manusia dalam melakukan kegiatan sehari-hari. Contoh kecil dari perkembangan tersebut dengan hadirnya *smartphone* sebagai alat bantu dalam kehidupan manusia.

Smartphone dapat digunakan dalam berbagai hal yang dapat mempermudah manusia dalam melaksanakan aktivitas sehari-harinya. Data terkini menjelaskan bahwa pada tahun 2015 pengguna

smartphone mencapai angka 28.6%, tahun 2018 mencapai angka 56.2%, dan tahun 2019 63.3 %. Peningkatan ini menandakan minat masyarakat terhadap *smartphone* sangat tinggi.

Peningkatan tersebut diiringi dengan peningkatan kebutuhan masyarakat akan aplikasi *mobile* atau *mobile apps*. Aplikasi *mobile* sangat marak digunakan dan hadir ditengah-tengah masyarakat terutama kalangan muda. Penggunaan aplikasi tersebut dapat digunakan dalam berbagai hal, salah satunya adalah pembelajaran *online*.

Data tersebut akhirnya membuat tren terbaru yang menarik perhatian kalangan masyarakat tertentu yang ingin menciptakan berbagai inovasi dan berkreasi sesuai dengan kebutuhan yang ingin terpenuhi. Kondisi sekarang

memaksa para creator untuk berlomba-lomba dalam membuat terobosan baru, salah satu contohnya hadir Zenius, Ruangguru, Quipper, Kahoot, dan lain sebagainya.

Berbagai jenis aplikasi dimanfaatkan dalam proses pembelajaran terutama dalam hal penyampaian materi yang diberikan di dalam kelas yang tidak bisa sepenuhnya diberikan, apalagi jika kaitannya dengan materi praktik. Mata pelajaran yang materinya lebih membahas tentang praktik adalah mata pelajaran seni budaya.

Mata pelajaran seni budaya merupakan mata pelajaran yang memiliki ruang lingkup seni musik, seni tari, seni teater, dan seni rupa. Keempat aspek tersebut merupakan mata aspek yang lebih mengutamakan dan mengedepankan praktik yang bertujuan untuk menolah kreativitas siswa dalam bereksersi, berkreasi, berapresiasi, dan berkarya berupa produk atau jasa.

Berdasarkan pemaparan di atas yang membuat peneliti perlu melakukan penelitian mengenai data dan fenomena terkini terkait perancangan aplikasi pembelajaran

mobile apps berbasis *android* melalui penelitian pengembangan (R&D) dengan judul "Perancangan Media Pembelajaran *Mobile Apps* Berbasis *Android B'TRACE Apps* (Mata Pelajaran Seni Budaya Materi Merangkai Gerak Tari Tradisional Untuk SMP Kelas VIII)". Pada penelitian ini peneliti merancang dan membuat aplikasi untuk mata pelajaran seni budaya dengan materi merangkai gerak tari tradisional yang dipelajari pada kelas VIII Sekolah Menengah Pertama (SMP) dengan bentuk aplikasi berbasis *Android* dengan menggunakan model ADDIE (*analysis, design, develop, implement, evaluate*) dalam proses perancangan media pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui perancangan dan kelayakan media pembelajaran *Mobile Apps* berbasis *Android B'TRACE* pada mata pelajaran seni budaya materi merangkai gerak tari tradisional untuk SMP kelas VIII.

Sekolah Pertama (SMP) merupakan masa transisi anak-anak menuju masa remaja akhir atau lebih tepatnya masa usia sekolah menengah

pertama bertepatan dengan dengan masa remaja. Yang pada hakikatnya masa remaja adalah masa anak yang banyak menarik perhatian dan sedang aktifnya dalam mencari jati diri.

Seni dapat dikatakan sebagai media perantara untuk menyalurkan ekspresif kreatif manusia dalam berbagai bentuk. Dengan hadirnya seni dalam kehidupan dapat mengembangkan kepekaan terhadap estetika keindahan, mengolah kemampuan menghargai, menciptakan rasa kepercayaan diri, dan mempertajam keinginan dalam berkarya.

Pendidikan seni budaya merupakan wadah atau tempat untuk mendidik seorang siswa untuk dapat menyalurkan ekspersinya ke dalam berbagai bentuk kesenian yang dapat melatih kemampuan beradaptasi dalam kehidupannya.

Fungsi utama dalam pembelajaran seni budaya antara lain: fungsi yang pertama yaitu pembenaran esensial yang berarti memiliki fungsi dapat meningkatkan dan mengembangkan kemampuan siswa yang berkaitan dengan kajian seni; yang kedua yaitu fungsi

pembenaran kontekstual yang berarti seni dapat menjadi wadah, alat atau tempat untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan siswa yang berkaitan dengan ranah kognitif atau pengetahuan.

Scharman (1997) dalam Soenarto, dkk., (2012: 2) mengutarakan pendapatnya mengenai media pembelajaran yang berarti teknologi pembawa pesan (informasi) yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. dengan kata lain media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi yang berupa bahan ajar atau materi pembelajaran. Media sebagai sumber belajar yang lebih sebagai alat bantu (*device*) untuk pembelajaran.

Salah satu sistem operasi *mobile* adalah *android*. *Android* berkembang begitu pesat di masyarakat karena memiliki sifat open source, yang dirancang untuk perangkat *mobile*. Dengan kata lain *android* dapat memberikan kesempatan bagi pengembang untuk mengembangkan perangkat *mobile* yang dapat menunjang kualitas *android* di pasaran. Dengan harga

yang terjangkau dengan berbagai kualitas yang ditawarkan dapat meningkatkan minat konsumen di berbagai lapisan masyarakat.

Mobile learning merupakan perangkat pembelajaran yang menggunakan teknologi yang dapat digunakan oleh siapapun dengan konsep yang meluas. Dapat dikatakan *mobile learning* juga merupakan salah satu alternatif pembelajaran pada saat ini. Dengan konsep yang dapat mempermudah pengguna dalam menggunakan perkembangan tersebut.

Aplikasi *mobile* atau *mobile apps* merupakan sebuah perangkat lunak yang dapat dimanfaatkan sebagai alat atau *device* untuk mempermudah segala aktivitas manusia yang dalam pengoperasiannya dapat digunakan dalam perangkat berjalan seperti *smartphone*, tablet dan lain sebagainya.

Dalam pengimplementasiannya aplikasi *mobile* atau *mobile apps* sangat diminati oleh masyarakat luas yang akhirnya menciptakan beberapa terobosan terbaru terkait berbagai bentuk atau jenis aplikasi yang dapat

dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari.

Perancangan biasanya berkaitan dengan ide atau konsep yang akan diwujudkan menjadi suatu produk, biasanya dalam membuat rancangan kreator harus menyiapkan gambaran kotor atau desain awal yang akan dibuat menjadi produk baik dalam bentuk kasar maupun desain yang sudah detail terkait produk yang akan dibuat. Perancangan merupakan langkah awal yang harus dilakukan dalam membuat sebuah produk yang kemudian dapat layak digunakan sesuai dengan fungsi pembuatannya. Dengan kata lain perancangan sistem merupakan desain atau tahap awal (penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa) yang setelah diproses (awal) akan dibentuk menjadi rancang bangun yang akan ditetapkan diakhir tahap.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode *research and development* (R&D) atau penelitian pengembangan. Penelitian ini menghasilkan sebuah

media pembelajaran berbasis *Android* untuk Sekolah Menengah Pertama (SMP) untuk mata pelajaran seni budaya aspek seni tari yang digunakan untuk kelas VIII SMP.

Mollenda (1990) dalam Pudjiastuti (2019: 326) memodifikasi model atau tahap tersebut menjadi: (1) *analysis*; (2) *design*; (3) *develop*; (4) *implement*; (5) *evaluate* atau yang sering dikenal dengan model ADDIE.

Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi, wawancara, instrumen validasi, angket (*checklist*) *rating scale*. Teknik analisis data dengan menggunakan analisis kuantitatif deskriptif dilakukan dengan statistik kuantitatif deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Perancangan

Perancangan media pembelajaran yang dibuat dalam bentuk aplikasi pembelajaran berbasis *android* yang dapat di *instal* atau digunakan untuk *smartphone* yang bersistem *android*. Dalam pembuatan aplikasi pembelajaran ini peneliti menggunakan bantuan beberapa *software* diantaranya,

Coreldraw, *Adobe Animate* 2017. Hasil perancangan media pembelajaran ini berbentuk file *.Apk* dengan berbagai fitur di dalamnya yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.



Gambar 1 Perancangan Media Pembelajaran B'TRACE



Gambar 2 Perancangan Media Pembelajaran B'TRACE



Gambar 3 Perancangan Media Pembelajaran B'TRACE

Tahap perancangan yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE dengan tahapan sebagai berikut:

- Tahap pertama analisis, analisis yang dilakukan dalam penelitian

ini antara lain menganalisis kurikulum dan materi yang ada di sekolah, menganalisis kebutuhan pemakai (siswa dan guru), analisis program, analisis spesifikasi, dan analisis kerja. Pada tahap awal yang dilakukan oleh peneliti adalah menganalisis kesesuaian materi dengan kurikulum, silabus mata pelajaran seni budaya, kompetensi inti, kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran yang akan diambil sebagai bahan atau sumber yang akan dijadikan sebagai materi pada aplikasi pembelajaran berbasis *android*.

Pada tahap analisis ini peneliti menemukan materi yang sesuai dan dapat dijadikan sebagai bahan pijakan untuk mengembangkannya menjadi sebuah aplikasi pembelajaran yang dapat digunakan sebagai media perantara dalam proses pembelajaran. Materi yang diambil merupakan materi yang ada di kelas VIII semester 1 kurikulum 2013 pada materi merangkai gerak tari tradisional. Kemudian materi tersebut dipilih untuk menjadi bahan dalam

pemilihan materi gerak tari tradisional.

Konsep yang diambil dalam pemilihan materi adalah berdasarkan beberapa pulau-pulau besar dan jenis tarian yang cukup terkanal di masyarakat umum. Materi yang akan disajikan ke dalam bentuk video tutorial gerak dasar tari tradisional adalah tari yang berasal dari pulau Sumatera yaitu tari Piring dari Sumatera, kedua pulau Jawa dengan tarian tari Jaipong, ketiga pulau Bali dengan tarian Pendet, keempat pulau Kalimantan dengan tarian Dayak, kelima pulau Sulawesi dengan tari Kipas Pakarena, dan keenam pulau Papua dengan tarian tari perang.



Gambar 4
Perancangan Media Pembelajaran
B'TRACE - Materi Pokok



Gambar 5
Perancangan Media Pembelajaran
B'TRACE- Materi Pokok



Gambar 6.
Perancangan Media Pembelajaran
B'TRACE - Materi Pokok

- b. Pada tahap perancangan aplikasi pembelajaran B'TRACE yang ke dua adalah desain aplikasi pembelajaran atau *design* dalam model penelitian ADDIE, peneliti melakukan beberapa perancangan yang akan dilakukan antara lain perancangan data, perancangan navigasi, perancangan *user interface* (perancangan menu intro, perancangan menu utama, perancangan sub menu isi dan materi), dan perancangan algoritma dengan membuat bagan alir (*flowchart*).

Pada tahap awal dalam proses perancangan ini membuat desain

background yang disesuaikan dengan kebutuhan, pada dasarnya aplikasi pembelajaran ini membahas tentang teknik dasar tari tradisional nusantara dengan menampilkan beberapa pulau yang ada di Indonesia, maka *background* yang dijadikan sebagai latar merupakan warna air atau penggambaran dari pulau-pulau yang dikelilingi oleh lautan. Tahap selanjutnya dalam perancangan aplikasi pembelajaran ini, peneliti membuat alur yang akan mempermudah dalam proses pembuatan aplikasi, dengan membuat garis besar pemograman (GBPM), *storyboard*, *flowchart* atau bagan alir hingga membentuk beberapa desain *user interface*.

- c. Pada tahap ketiga ini peneliti melakukan pengembangan dari beberapa aspek yang sudah dirancang sebelumnya, yakni pembuatan video tutorial yang disesuaikan dengan materi pembelajaran dengan pengambilan video di lab dengan *background* kain hitam, agar pada proses geraknya terlihat dengan jelas

gerakan dalam masing-masing teknik dasar tari tradisional.

Tahap ini merupakan tahap yang dilakukan peneliti dengan berusaha menyesuaikan desain awal yang kemudian akan dikembangkan menjadi pengembangan aplikasi pembelajaran. Pengembangan yang dilakukan oleh peneliti adalah mengembangkan desain awal, mulai dari tampilan, animasi, audio, video tutorial gerak tari tradisional, deskripsi penjelasan berupa audio dan visual, gambar rangkaian gerak tari tradisional, link video pertunjukan tari tradisional.

- d. Pada tahap keempat adalah pengimplementasian desain awal, dan beberapa aspek yang telah dikembangkan sebelumnya, pada proses ini peneliti menyesuaikan rancangan awal dan hasil yang ingin diperoleh menjadi aplikasi pembelajaran dengan menyeleksi beberapa video, foto, dan deskripsi yang dapat digunakan sebagai materi dalam aplikasi pembelajaran.

Pada tahap ini yang dilakukan oleh peneliti adalah pengimplementasian desain awal dan pengembangan menjadi sebuah aplikasi pembelajaran sesuai dengan tujuan awal pembuatan media pembelajaran berbentuk aplikasi *mobile* berbasis *android*. Pada tahap ini pun peneliti melakukannya dengan beberapa tahap dengan mengikuti alur navigasi dan bagan alir yang telah dibuat sebelumnya.

- e. Pada tahap kelima ini merupakan tahap akhir yang dilakukan peneliti dalam proses perancangan aplikasi *B'TRACE* ini yaitu evaluasi media pembelajaran *mobile apps* berbasis *android*, pada tahap ini peneliti membuat pertanyaan seputar aplikasi pembelajaran yang dibuat dengan berpatokan pada kisi-kisi yang telah disusun sebelumnya. Dalam pembuatan pertanyaan ini peneliti menggunakan sakala penilaian *rating scale*, dengan jumlah rentang skor 1-4.

Tahap evaluasi yang dilakukan oleh dosen pembimbing dan dua tim ahli, yaitu ahli media dan materi dengan jumlah masing-

masing ahli sebanyak 4 orang. Kemudian setelah itu produk di uji coba dan dinilai oleh pengguna atau siswa yang telah dipilih sebelumnya yaitu siswa kelas VIII SMP Negeri 14 Kota Serang yang kemudian bertujuan untuk memperoleh hasil kelayakan media pembelajaran tersebut.

Hasil Kelayakan Media

Adanya validasi dari beberapa ahli bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan aplikasi pembelajaran atau produk yang dihasilkan oleh peneliti. Uji validasi ini dilakukan oleh 8 ahli dalam bidangnya, yaitu 4 ahli materi dan 4 ahli media. Hasil validasi tersebut menghasilkan penilaian mengenai kelayakan produk media pembelajar, saran, dan perbaikan untuk produk yang dikembangkan yang kemudian diperbaiki dan di uji coba kepada pengguna akhir atau siswa. Lihat pada tabel 1.

Tabel 1 Rekapitulasi Kelayakan Media

Nama	Rata-rata (%)	Keterangan
Ahli Media	84.2%	Sangat Layak
Ahli Materi	94.7%	Sangat Layak
Pengguna	78.2%	Sangat Layak

Berdasarkan beberapa penilaian ahli media, materi, dan pengguna terkait media pembelajaran dengan tingkat persentase ahli media 84.2% kategori “sangat layak” digunakan, ahli materi 94.7% kategori “sangat layak” digunakan, dan pengguna 78.2% kategori “sangat layak” digunakan.

Hasil dari penelitian ini berupa sebuah produk yang dapat digunakan dalam bidang pendidikan. Produk berbentuk aplikasi *mobile* atau *mobile apps* yang dapat digunakan di perangkat keras seperti *smartphone android*. Produk yang dihasilkan berbentuk file .Apk atau bisa dikatakan produk yang berbentuk *software* atau perangkat lunak. Media pembelajaran ini dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan dan kegunaannya di lapangan, salah satunya yaitu penunjang dalam proses pembelajaran mata pelajaran seni

budaya materi merangkai gerak tari tradisional untuk kelas VIII SMP.

Aplikasi pembelajaran ini dapat beroperasi dengan normal pada berbagai merk android dengan RAM minimal 500 MB, karena aplikasi pembelajaran ini memiliki ukuran atau dapat menempati ruang penyimpanan dalam telepon sebesar 150 MB dengan demikian aplikasi ini dapat berjalan dengan normal dan berfungsi sesuai dengan tujuan dan kegunaanya jika ruang penyimpanan telepon memiliki ruang penyimpanan lebih dari 150 MB dengan API (*Application Programming Interface*) minimal 14 atau setara dengan *Android 4.0 Ice Cream Sandwich*.

Penyebaranluasan media pembelajaran aplikasi *mobile* berbasis *android* ini dapat di akses melalui *link Google Drive* yang di berikan oleh peneliti dan dapat dibagikan secara gratis kepada pihak yang membutuhkan dengan menggunakan bantuan aplikasi *Bluetooth*, *SHAREit* atau aplikasi pengirim data lainnya. Dalam penggunaan aplikasi pembelajaran ini dapat digunakan dengan mudah oleh pengguna atau siswa, dimana pengguna atau siswa

hanya perlu menekan tombol yang telah disediakan di dalam aplikasi pembelajaran tersebut dengan diperjelas melalui beberapa panduan dalam penggunaan aplikasi pembelajaran tersebut.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan perancangan yang telah dilakukan oleh peneliti sesuai dengan data awal dan rumusan masalah yang ditemukan dilapangan maka, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

Perancangan media pembelajaran *mobile apps* berbasis *android B'TRACE* pada mata pelajaran seni budaya aspek seni tari dengan materi merangkai gerak tari tradisional untuk SMP kelas VIII dilakukan dengan menggunakan metode penelitaian *research and development (R&D)* dengan prosedur perancangan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pada tahap awal dilakukan analisis dengan melakukan beberapa tindakan analisis yaitu analisis kurikulum dan materi,

analisis kebutuhan pemakai, analisis isi program, analisis spesifikasi, dan analisis kerja. Pada tahap kedua dilakukannya proses desain atau perancangan antara lain pembuatan bagan alir (*flowchart*), *storyboard*, perancangan data, perancangan navigasi, perancangan *user interface* (menu *intro*, menu utama, sub menu isi dan materi) dan perancangan algoritma. Kemudian pada tahap ketiga peneliti melakukan kegiatan pengembangan, dalam tahap ini peneliti mengembangkan elemen-elemen media pembelajaran yang dibutuhkan untuk membuat aplikasi pembelajaran seperti video tutorial, gambar rangkaian gerak, teks berupa deskripsi penjelasan, *link* video pertunjukan tari yang ada dalam video tutorial, dan materi gerak. Selanjutnya peneliti masuk ke tahap empat yaitu implementasi. Pada tahap ini peneliti mengimplementasikan hasil perancangan aplikasi dari beberapa tahap di atas kemudian membuat aplikasi pembelajaran dengan menggunakan bantuan aplikasi seperti *coreldraw*, *adobe animate* 2017, *canva*, dengan menerapkan desain awal (menu *intro*,

menu utama atau *home*, sub menu isi dan materi serta algoritma. Tahap yang terakhir dilakukan adalah tahap evaluasi, tahap ini diawali dengan analisis fungsi tombol dan ketepatan aplikasi pembelajaran yang divalidasi oleh tim ahli media (1, 2, 3, dan 4) dan beberapa tim ahli materi (1, 2, 3, dan 4), serta penilaian oleh pengguna serta uji coba pengguna akhir yang diuji cobakan kepada siswa SMP kelas VIII dengan mengambil sampel SMP Negeri 14 Kota Serang dengan jumlah siswa sebanyak 40 orang yang diuji coba menggunakan *cluster sampling*.

Kelayakan media pembelajaran *mobile apps* berbasis *android* B'TRACE pada mata pelajaran seni budaya aspek seni tari dengan materi merangkai gerak tari tradisional untuk SMP kelas VIII yang dilakukan oleh tim ahli media dan materi mendapatkan nilai dan persentase sebagai berikut. Penilaian ahli media dengan jumlah sampel sebanyak 4 orang dan mendapatkan hasil rata-rata 64 dari total rata-rata sebesar 76 dengan jumlah butir soal 19 pertanyaan dengan rincian penilaian kaidah 13.25, tata laksana 27.5, dan

desain 23.25, dengan persentase rata-rata 84.2%, sehingga mendapatkan kategori “sangat layak” digunakan sebagai media pembelajaran. Penilaian kedua dilakukan oleh ahli materi dengan jumlah sampel sebanyak 4 orang dan mendapatkan hasil rata-rata 98.5 dari total rata-rata sebesar 104 dengan jumlah butir soal 26 pertanyaan dengan rincian penilaian kaidah 11.75, tata laksana 18.5, penyajian materi 41.5, dan desain 26.75 dengan persentase rata-rata 94.7%, sehingga mendapatkan kategori “sangat layak” digunakan sebagai media pembelajaran. Selanjutnya respon siswa atau pengguna dengan jumlah sampel 40 orang siswa dengan persentase kategori “sangat layak” digunakan sebagai media pembelajaran sebanyak 32.5% atau 13 orang siswa dan persentase kategori “layak” digunakan sebagai media pembelajaran sebanyak 67.5% atau 27 orang siswa serta persentase kategori “kurang layak” digunakan sebagai media pembelajaran sebanyak 2.5% atau 1 orang siswa. Dengan data tersebut maka hasil yang diperoleh dari data validasi media,

materi dan uji coba media pembelajaran *mobile apps* berbasis *android B'TRACE* pada mata pelajaran seni budaya aspek seni tari dengan materi merangkai gerak tari tradisional untuk SMP kelas VIII mendapatkan hasil “sangat layak” digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditia, Sidiq. 2021. *Inovasi Pembelajaran Berbasis Aplikasi Mobile Pada Masa Pandemi COVID 19*. Universitas Riau. [Online]. Diakses dari <http://osf.io/peprints/wjm5>
- Ally, Mohammed. 2009. *Mobile Learning: Transforming the Delivery of Education and Training*. Canada: Athabasca University Press.
- Anas, M. 2016. *Alat Peraga Dan Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Anestia, Corry. 2016. *Pengguna Mobile Lebih Suka Pakai Aplikasi Dibandingkan Browser*. [Online]. Diakses dari <https://m.liputan6.com/teknoread/2477796/pengguna-mobile-lebih-suka-pakai-aplikasi-dibandingkan-browser>
- Fujiawati, F.S., Raharja, RM 2019. *Analisis Kesiapan Mahasiswa Pendidikan Seni*

- Mengaplikasikan Pembelajaran Berbasis Online (E-Learning & Mobile Learning). JPKS (Jurnal Pendidikan Dan Kajian Seni) 4 (2). Diakses online <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JPKS/issue/view/637>
- Haryanto, Tri, Agus. 2021. Pengguna Internet Indonesia Tembus 202,6 Juta. [Online]. Diakses dari <http://inet.detik.com/cyberlife/d-5407210/pengguna-internet-indonesia-tembus2026-juta>
- Istiyanto Eko Jazi. 2013. *Pemrograman Smartphone Menggunakan SDK Android dan Hacking Android*. Yogyakarta. Graha Ilmu
- Lee, Wei Meng. 2011. *Beginning Android Application Development*. Amerika: Wiley Publishing
- Murya, Yosep. 2014. *Pemrograman Android Black Box*. Jakarta: Jasakom
- Peraturan Pemerintah Pendidikan Nasional. 2006. *Standar Isi Satuan Pendidikan Dasar Menengah*. Jakarta: Depdikbud
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 19 Tahun 2005. *Standar Nasional Pendidikan Pendidikan*
- Pudjiaastuti, Rahayu. 2019. *Penelitian Pendidikan*. Sleman, Yogyakarta: Media Akademi
- Purwatiningsih. 2017. *Sumber Belajar Penunjang PLPG 2017 Mata Pelajaran/ Paket Keahlian Seni Budaya*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Pusparisa, Yosepha. 2020. *Penetrasi Ponsel Pintar di Indonesia*. [Online]. <https://databoks.katadata.co.id>
- Ramli. 2012. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin, Kalimantan Selatan: IAIN Antasari Press
- Rogers, dkk., 2002. *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction*. New York: John Willey & Sons
- Roekmana, G.M., Fujiawati, F.S., Permana, R., Hermansyah, D., 2020. Aplikasi Mobile Apps Gamelan untuk Pembelajaran Seni. JPKS (Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni) 5 (2). Diakses online <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/JPKS/article/view/9901>
- Sadiman, S. dkk., 2012. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Seng, Ciu Bun. 2011. *Android Dasar Pengoperasian, Optimasi sampai Modifikasi Full Color.-*: Jasakom
- Soenarto, dkk., 2012. *Media Pembelajaran dan Teknologi Kejuruan*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Sunarto & Hartanto, Agung. 2018. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Suryani, Lili, Ishartiwi. 2014. *Pengembangan Game Edukasi Bahasa Arab Untuk Mahasiswa UIN Sunan Kalijaga*. Jurnal Inovasi Tkenologi Pendidikan Vol. 1 No. 1. Yogyakarta

Tim EMS. 2012. *Panduan Cepat Pemrograman Android*. Jakarta: Elex Media Komputindo

Undang-undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

Triyanti, Merti. 2015. *Pengembangan Multi Media Interaktif Pada Materi Sistem Saraf Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMA Kelas XI*. Jurnal BIOEDUKATIKA, Vol.3 No. 2