

APLIKASI MEDIA DIGITAL (FUS APP) BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA KELAS VII DI SMP EL-BANTANY

Latinufus Alawiah, Alis Triena Permanasari, Dwi Junianti Lestari

Pendidikan Seni Pertunjukan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikanmn, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa,
Jl. Ciwaru Raya, Cipare, Kecamatan Serang Kota Serang Banten, 42117, Indonesia
E-mail: latinufus7@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this study was to develop and test the feasibility of learning media. The method used is the ADDIE type with the research subject being art and culture teachers at El-Bantany Middle School, lecturers as experts and students as users using interview, documentation, and questionnaire techniques. The development of the Android-based FUS APP Digital Media Application produces several displays, namely: Home menu there are 4 sub menu buttons that can move to the next menu, Syllabus Sub Menu contains syllabus content that provides information related to basic competencies and core competencies, Material Sub Menu contains learning materials, The Practice Sub Menu contains an overview of the existing practices on the material menu and the Video Sub Menu has a button option in the form of the desired video title. The results of the feasibility test from media expert validation 89% (Very Good), material expert validation scored 88% (Very Good), and user validation scored 86% (Very Good). It can be concluded that the learning media made in the form of an Android-based digital application is suitable for use as a learning medium.

Keywords: Digital Media, Android, Cultural Arts.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan dan menguji kelayakan media pembelajaran. Metode yang digunakan adalah jenis ADDIE dengan subjek penelitian guru seni budaya di SMP El-Bantany, dosen sebagai ahli dan siswa sebagai pengguna dengan teknik wawancara, *documentation*, dan kuisioner. Pengembangan Aplikasi Media Digital FUS APP berbasis *android* menghasilkan beberapa tampilan, yaitu: Menu Home terdapat 4 tombol sub menu yang dapat berpindah kemenu selanjutnya, Sub Menu Silabus terdapat isi silabus yang memberikan informasi terkait kompetensi dasar dan ompetensi inti, Sub Menu Materi terdapat materi pembelajaran, Sub Menu Praktik terdapat gambaran praktik yang ada pada menu materi dan Sub Menu *Video* terdapat pilihan tombol yang berupa judul *video* yang diinginkan. Hasil uji kelayakan dari validasi ahli media 89% (Sangat Baik), validasi ahli materi bernilai 88% (Sangat Baik), dan validasi pengguna bernilai 86% (Sangat Baik). disimpulkan bahwa media pembelajarana yang dibuat dalam bentuk aplikasi digital berbasis *android* layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci: Media Digital, *Android*, Seni Budaya.

PENDAHULUAN

Pendidikan memainkan peran sangat penting untuk perkembangan intelektual dan untuk pembentukan kepriadian setiap individu. Faktor lain yang perlu diperhatikan adalah iman serta takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, akhlak mandiri serta kesehatan jasmani dan rohani untuk mewujudkan cita-cita bersama. Tujuan Pendidikan yang harus dicapai oleh setiap sekolah. Tujuan itu dapat dicapai dengan berbagai macam komponen yang berkontribusi terhadap peningkatan kualitas sistem pendidikan. Namun, banyak permasalahan yang sedang dihadapi oleh dunia pendidikan salah satunya adalah kelemahan sistem pendidikan program pembelajaran.

Selama proses pembelajaran siswa diarahkan untuk mengembangkan semua kemampuan berpikirnya bukan cuma sekedar menerima serta mengingat informasi atau pengetahuan yang diberikan oleh pendidik. Selama ini siswa hanya dijadikan sebagai objek belajar sedangkan pendidik berperan sebagai sumber belajar. Beberapa cara untuk memperbaiki kualitas sumber daya manusia agar dapat bersaing dalam perkembangan teknologi saat ini yaitu dengan peningkatan kualitas pendidikan yang dapat ditingkatkan pada segi proses pembelajaran di kelas bias juga

dengan peningkatan dari ketersediaan sarana dan prasarana di sekolah.

Pengenalan teknologi terbaru harus dilakukan saat proses belajar mengajar. Peserta didik harus siap untuk menghadapi tantangan di dunia era teknologi ini. Faktor keberhasilan dalam pencapaian kualitas pembelajaran adalah ketersediaan berbagai media pembelajaran. Fungsi media sebagai alat pembelajaran antara pendidik dengan peserta didik di kelas sebagai penerima pesan, agar pesan atau materi dapat disampaikan dengan baik kepada peserta didik (Arsyad, 2011). Media pembelajaran sering juga disebut sebagai alat untuk berkomunikasi dalam pembelajaran atau proses pertukaran pesan atau informasi yang diberikan oleh pendidik kepada siswa. Pesan atau informasi yang disampaikan dapat berupa pengetahuan, keahlian atau keterampilan ide dan pengalaman (Nurseto, 2011). Salah satu media pembelajaran yang memiliki tingkat ketertarikan tinggi saat ini adalah aplikasi berbasis sitem *android*. Hal itu dapat dilihat dari berbagai teknologi yang semakin modern sehingga pembelajaran dan kegiatan belajar bisa dilaksanakan secara online, selain itu pengguna *android* di Indonesia ditahun 2020 sekitar 272,1 juta pengguna.

Media pembelajaran berbasis *android* merupakan suatu media yang

mudah diakses bagi semua orang, sehingga hal tersebut menjadi pertimbangan yang sangat penting dalam mengembangkan suatu media pembelajaran aplikasi *android*. Tidak perlu bertatap muka selama proses belajar mengajar bagi murid dan pendidik tetap bisa melaksanakan proses belajar mengajar sehingga penggunaan waktu menjadi relatif efektif karena tidak akan mengurangi jam pelajaran yang telah ditentukan.

Untuk meningkatkan ketertarikan peserta didik, media pembelajaran *android* harus dikembangkan dengan lebih kreatif. Sifat media pembelajaran yang mudah di akses dan fleksibel akan meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa serta kreativitas siswa dalam melaksanakan pembelajaran. Pada dasarnya proses pembelajaran terjadi antara dua individu atau lebih yang dapat dilakukan secara tatap muka. Dilansir dari Kompas.com di “Indonesia memaksa aktivitas belajar mengajar dihentikan, karena tidak ingin penularan Covid-19 semakin merajalela. pemerintah Indonesia melalui Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia telah membuat keputusan untuk memindahkan ruang belajar ke dunia internet, dan program pembelajaran tersebut diberinama Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)”.

Berdasarkan hasil observasi di SMP El-Bantany yang dipetegas dengan hasil wawancara dari guru seni budaya di SMP El-Bantany terkait pembelajaran dari dimasa pandemi, yaitu: (1) Pada masa pandemi seperti ini guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menyiapkan suatu proses pembelajaran terkait dengan cara guru menyampaikan materi pembelajaran secara daring (*online*) dengan menggunakan *google classroom*. Selanjutnya guru juga harus mampu untuk menyiapkan media pembelajaran berupa *Video* dan gambar agar pembelajaran menjadi lebih menarik, (2) Siswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat memvisualisasikan materi seni tari agar pengetahuannya semakin bertambah, (3) Media yang digunakan masih belum dapat memenuhi dari seluruh indikator pencapaian pembelajaran yang terdapat pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPS), (4) Media berbasis aplikasi *android* dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran.

Penggunaan aplikasi dalam pembelajaran pada masa pandemi seperti sekarang ini tentunya patut diperhitungkan di dunia pendidikan kaitannya dengan penggunaan media yang mempermudah proses pembelajaran secara daring (Muhardi, 2005). Pada masa pandemi seperti ini pengembangan media

pembelajaran tidak hanya bersumber dari media cetak saja, namun sekarang sudah banyak media yang dapat memberikan akses sebagai media belajar yang bisa digunakan pada proses pembelajaran baik *offline* ataupun *online*. Contoh media yang sudah digunakan dalam proses pembelajaran diantaranya Pembelajaran Berbasis Komputer (PBK), pembelajaran menggunakan *Web (e-learning)*, pembelajaran menggunakan *Audio-Visual (AVA)*, dan yang terkini yaitu pembelajaran berbasis *mobile learning* dengan menggunakan aplikasi.

Berdasarkan dari pemaparan diatas, maka peneliti mengembangkan sebuah aplikasi digital yang bisa membuat murid mandiri dalam belajar sehingga murid bisa dengan sangat mudah untuk memahami materi pelajaran melalui penelitian pengembangan (R&D) dengan judul “Media Digital FUS APP Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas VII Di SMP El-Bantany”. Pada penelitian ini peneliti membuat aplikasi pada mata pelajaran seni budaya aspek seni tari dengan materi merangkai gerak tari berdasarkan unsur ruang, waktu dan tenaga yang dipelajari pada kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP) dengan bentuk aplikasi berbasis *Android* dengan menggunakan model pengembangan

ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implementation, Evaluate*).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan menguji produk hasil dari pengembangan yang layak digunakan dan sesuai dengan kebutuhan. Penelitian *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut Sugiyono (2013).

Pengembangan yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah Aplikasi Media Digital (FUS APP) Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Seni Budaya. model pengembangan media pembelajaran yang digunakan adalah ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluate*) milik (Branch, 2010).

Pada penelitian ini peneliti akan memodifikasi tahapan pada penelitian menjadi 4 pokok, yaitu (1) Analisis: pada tahap ini kegiatan analisis yang dilakukan adalah analisis kurikulum dan bahan ajar untuk memilih materi dapat digunakan dalam media pembelajaran agar sesuai dengan standard kurikulum dan bahan ajar yang digunakan di SMP (Sekolah

Menengah Pertama) El-Bantany. Kurikulum yang digunakan yaitu kurikulum 2013. Pada kurikulum 2013 pada mata pelajaran seni budaya terdapat materi seni tari. Langkah selanjutnya menganalisis kompetensi dasar pada materi seni tari. Lalu, Analisis konten untuk aplikasi *android* disesuaikan dengan kurikulum mata pelajaran seni budaya agar sesuai dengan kurikulum di sekolah. (2) Desain: perancangan data dilakukan untuk mengumpulkan semua data yang akan digunakan dalam pengembangan media pembelajaran, seperti bahan ajar, gambar dan *video* yang relevan, dan pembuatan modul pembelajaran dan merancang *user interfece* media pembelajaran yang tertuang di *wireframe*, kemudian dilakukan *coding* untuk merealisasikan rancangan dari *user interface* dan yang telah direncanakan pada *Wireframe*, (3) Pengembangan dan Implementasi: merealisasikan *wireframe* dengan metode *Coding* sehingga menjadi produk yang sudah bisa untuk diimplementasikan dengan bantuan *software online* Kodular.io.

Pengimplementasian dari hasil produk berupa media pembelajaran yang dapat diakses oleh peserta didik menggunakan *smartphone Android*. (4) Evaluasi: selanjutnya ketika media telah selesai dan dapat berjalan dengan normal

android, langkah selanjutnya pada tahap evaluasi dilakukan pengujian kepada para ahli untuk mengukur kelayakan dari media pembelajaran yang dibuat. setelah diujikan kepada ahli selanjutnya diuji cobakan kepada pengguna untuk mengukur kelayakan dari respon siswa terkait dengan aplikasi digital FUS APP.

Penelitian aplikasi digital FUS APP ini dilaksanakan di SMP El-Bantany Kota Serang. Penelitian ini dilaksanakan pada November 2021-Desember 2021 dengan subjek penelitian ini yaitu dosen Pendidikan Seni Pertunjukan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sultan Ageng Tirtayasa sebagai ahli media, Dosen Pendidikan Teknik Mesin FKIP UNTIRTA sebagai ahli media, guru mata pelajaran Seni Budaya SMP El-Bantany sebagai *expert judgment* (ahli media) juga sebagai ahli materi. Subjek penelitian sebagai pengguna aplikasi adalah siswa kelas VII SMP El-Bantany. Teknik pengumpulan data berfungsi untuk mengumpulkan data dengan prinsip dan alat tertentu. Berikut teknik pengumpulan data pada penelitian ini: (1) Wawancara, Teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara yang dilakukan secara terstruktur. Wawancara terstruktur adalah wawancara dimana peneliti menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun

secara sistematis dan lengkap untuk digunakan sebagai pengumpulan data (Sugiyono, 2013).

Pada penelitian ini wawancara dilakukan kepada guru seni budaya dan kepada siswa kelas VII, (2) Dokumentasi, Dokumentasi menurut (Sugiyono, 2013) adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan berbagai data yang selanjutnya ditelaah. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah perangkat pembelajaran seperti silabus, RPP Media Pembelajaran dan foto kegiatan penelitian, (3) kuesioner, Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang meliputi mengajukan pertanyaan kepada responden dan menulis penjelasan untuk memperoleh informasi dan data yang dibutuhkan. Angket berfungsi sebagai alat untuk mengetahui tingkat kelayakan aplikasi media digital FUS APP berbasis android. Responden pada penelitian ini adalah yaitu dosen dan guru sebagai ahli. Kemudian responden selanjutnya adalah peserta didik sebagai pengguna. Angket yang digunakan berbentuk pernyataan berbentuk checklist dan kolom komentar, angket ini bersifat

tertutup dan diberikan kepada ahli media untuk memvalidasi sesuai aspek media, selanjutnya ditunjukkan pakar ahli materi untuk memvalidasi aplikasi media digital ini sesuai aspek materi ajar, dan kemudian ditunjukkan kepada pengguna yaitu siswa untuk mengetahui tanggapan terkait media media digital FUS APP untuk memperkuat aspek media pembelajaran dan aspek materi pembelajaran terhadap media digital FUS APP.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan aplikasi media digital FUS APP berbasis *android* dilakukan dengan menggunakan metode ADDIE. Pada tahap awal dilakukan analisis Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melakukan observasi ke sekolah dan wawancara kepada guru seni budaya di SMP El-Bantany. Dalam proses wawancara kepada guru seni budaya diperoleh permasalahan sebagai berikut: (a) siswa membutuhkan media yang dapat memvisualisasikan suatu gerak dalam seni tari, (b) media yang digunakan masih belum dapat memenuhi seluruh indikator pencapaian pembelajaran pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), (c) media digital berbasis android lebih efektif digunakan dalam masa pandemi seperti sekarang ini, (d) masih terbatasnya media pembelajaran di sekolah sehingga

pembelajaran berbasis daring ini tidak maksimal. Dari kegiatan analisis ini maka peneliti akan membuat Media Pembelajaran FUS APP Berbasis *Android* pada mata pelajaran seni budaya, dengan materi pembelajaran seni tari pada kompetensi dasar gerak tari berdasarkan unsur ruang, waktu dan tenaga serta melakukan gerak tari berdasarkan unsur ruang, waktu dan tenaga. Berdasarkan hasil analisis, tahap yang selanjutnya dilakukan adalah tahap desain atau perancangan produk yang meliputi tahap berikut: (1) Perancangan data, Pada tahap ini dijelaskan alasan memilih Seni Budaya dengan materi Seni Tari dengan kompetensi gerak tari berdasarkan ruang, waktu dan tenaga. Mata pelajaran ini dipilih karena sesuai dengan keahlian penulis. Selain itu, masih banyaknya guru yang tidak menggunakan media pembelajaran pada saat pandemic seperti ini sehingga kompetensi pembelajaran tidak dapat tercapai dengan baik.

Penulis lalu mengumpulkan beberapa Video yang relevan dengan standard kompetensi dan akan ditampilkan di dalam media digital FUS APP. Kemudian dari materi ajar yang telah dikumpulkan oleh penulis. Maka penulis membuat suatu modul pembelajaran yang akan ditampilkan di dalam aplikasi pada sub menu materi dan sub menu praktik, (2)

Pembuatan *wireframe*, Pada tahap ini peneliti membuat menjadi beberapa Menu dan Sub Menu yaitu: (a) menu home, tampilan menu home ini akan muncul ketika aplikasi dibuka oleh pengguna. Pada menu home ini terdapat 4 tombol sub menu yang dapat berpindah ke menu selanjutnya seperti: Silabus, Materi, Praktik dan *Video*, (b) sub menu silabus, Sub Menu ini akan muncul setelah tombol silabus pada menu home disentuh. Pada bagian ini terdapat isi silabus dan beberapa tombol untuk berpindah ke menu selanjutnya, (c) sub menu materi, Rancangan sub menu materi ini terdapat materi pembelajaran yang bisa di slide ke samping dan terdapat tombol untuk berpindah ke menu selanjutnya, (d) sub menu praktik, Rancangan sub menu praktik ini terdapat materi pembelajaran berisi gambar-gambar yang di slide ke samping dan terdapat tombol untuk berpindah ke menu selanjutnya, dan (e) sub menu *video*, Rancangan sub menu Video ini terdapat beberapa pilihan tombol yang berupa judul Video untuk menampilkan list Video yang diinginkan. Kemudian pada tahap ketiga peneliti melakukan kegiatan pengembangan, dalam tahap ini peneliti mengembangkan elemen dalam media pembelajaran yang diperlukan 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 pengembangan dan implementasi. Selanjutnya pada tahap pengembangan dari media, kerangka yang masih konseptual ditahap desain tersebut direalisasikan dengan *coding* menjadi produk yang siap dibuat dengan bantuan software Kodular.io sehingga menjadi media pembelajaran FUS APP berbasis *android*. Tahap berikutnya dilakukan adalah tahap evaluasi, tahap ini dilakukan uji kelayakan yang di validasi oleh tim ahli media (1, 2, dan 3) dan tim ahli materi (1, 2, dan 3), serta penilaian oleh pengguna serta uji coba pengguna akhir yang diuji cobakan kepada siswa SMP El-Bantany kelas VII.

Hasil dari ujian kelayakan media pembelajaran tersebut didapatkan melalui pengisian angket Validasi Media Sebanyak 3 orang ahli, Validasi Materi sebanyak 3 orang ahli dan respon Pengguna sebanyak 16 orang. Hasil uji kelayakan diperoleh nilai rerata sebagai berikut:

a) Validasi Ahli Media:

Selanjutnya angket ahli media dihitung dan dianalisis kaitannya dengan aspek Tampilan, *User interface*, dan Kualitas Teknis sehingga kesimpulan

aplikasi digital (FUS APP) ini Memenuhi kriteria media pembelajaran dan dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Rata-rata persentase total diperoleh dari kuesioner pernyataan tertutup yang diuji dan dihitung, 89% di antaranya tergolong “sangat baik”. Dengan rincian sebagai berikut: Tampilan bernilai 89% (Sangat Baik), hal tersebut ditunjukkan sesuai penjelasan berikut: pewarnaan yang digunakan dangat menarik dan nyaman untuk dilihat, tata bahasa yang digunakan sangat baik karena menggunakan jenis dan ukuran font yang mudah untuk dibaca, gambar yang ditampilkan memiliki kualitas yang sangat baik sehingga sangat mempermudah peserta didik dalam memahami materi.

User interface bernilai 90% (Sangat Baik), hal tersebut ditunjukkan sesuai uraian sebagai berikut: navigasi dan tombol yang digunakan mudah unuk dipahami, selanjutnya tampilan *interface* menarik untuk digunakan.

Kualitas Teknis bernilai 90% (Sangat Baik), hal tersebut ditunjukkan sesuai uraian sebagai berikut: Media digital (FUS APP) aman digunakan dalam pembelajaran secara mandiri dan tidak merusak perangkat *android*, selanjutnya Media digital (FUS APP) mudah digunakan dan sesuai kebutuhan siswa. Hasil angket pernyataan terbuka diperoleh

hasil rerata pada validasi ahli media yang bernilai 89% termasuk dalam kategori Sangat Baik. Hal ini sejalan dengan pendapat (Jaspambudi, 2017) yang menyatakan bahwa dalam merancang sebuah media perlu memperhatikan aspek Tampilan, Desain dan Kualitas Teknis.

b) Validasi Ahli Materi

Selanjutnya angket ahli media dihitung dan dianalisis kaitannya dengan aspek Kualitas Materi dan Keamfaatan terhadap aplikasi digital (FUS APP) ini sudah memenuhi aspek kriteria penilaian media pembelajaran dan dinyatakan layak untuk dipakai guru dalam pembelajaran. Presentase hasil yang sudah selesai diujikan dari angket pernyataan tertutup bernilai 88% dikategorikan menjadi “Sangat Baik”, Adapun rinciannya adalah sebagai berikut:

Kualitas Materi bernilai 86% (Sangat Baik), hal tersebut ditunjukkan sesuai uraian sebagai berikut: Media digital (FUS APP) sesuai dengan silabus dan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi seni tari karena terdapat menu *Video*.

Kemanfaatan bernilai 88% (Sangat Baik), hal tersebut ditunjukkan sesuai uraian sebagai berikut: Media digital (FUS APP) mempermudah guru dalam proses pembelajaran satu arah maupun dua arah antara pendidik dengan peserta didik, selanjutnya Media digital (FUS APP)

berbasis *android* dapat memberikan keterampilan dan pemahaman yang sama pada peserta didik. Hasil angket pernyataan terbuka diperoleh hasil rerata pada validasi ahli materi yang bernilai 88% termasuk dalam kategori Sangat Baik. Hal ini sejalan dengan pendapat Azhar (2011) bahwa media yang baik dapat dilihat dari segi materi harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Pendapat ini juga didukung oleh Nurseto (2011) bahwa media harus mudah digunakan oleh guru maupun siswa, sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, dan tingkat ketertarikan dan keterlibatan siswa.

c) Validasi Pengguna

Selanjutnya angket ahli media dihitung dan dianalisis kaitannya dengan aspek Kualitas Materi, Tampilan, *User interface* dan Kualitas Teknis Keamfaatan terhadap aplikasi digital (FUS APP) ini sudah memenuhi aspek penilaian media pembelajaran dan dinyatakan layak untuk dipakai guru dalam pembelajaran di kelas. Presentase dapat dilihat dari angket pernyataan tertutup yang telah diujikan yaitu bernilai 86% dikategorikan “Sangat Baik”, dapat dilihat pada tabel 15. Adapun rinciannya adalah sebagai berikut:

Kualitas Materi bernilai 84% (Sangat Baik), hal tersebut ditunjukkan sesuai uraian sebagai berikut: media digital (FUS APP) berbasis *android* dapat meningkatkan

pemahaman siswa agar dapat merumuskan karakteristik gerak tari berdasarkan ruang, waktu dan tenaga

Tampilan bernilai 87% (Sangat Baik), hal tersebut ditunjukkan sesuai uraian sebagai berikut: pewarnaan yang digunakan sangat menarik dan nyaman untuk dilihat, tata bahasa yang digunakan sangat baik karena menggunakan jenis dan ukuran font yang mudah untuk dibaca, gambar yang ditampilkan memiliki kualitas yang sangat baik sehingga sangat mempermudah dalam memahami materi.

User interface bernilai 84% (Sangat Baik), hal tersebut ditunjukkan sesuai uraian sebagai berikut: media digital (FUS APP) menggunakan navigasi dan tombol yang digunakan mudah untuk dipahami, selanjutnya tampilan interface menarik untuk digunakan.

Kualitas Teknis bernilai 87% (Sangat Baik), hal tersebut ditunjukkan sesuai uraian sebagai berikut: media digital (FUS APP) aman digunakan dalam pembelajaran secara mandiri dan tidak akan merusak perangkat *android*, selanjutnya Media digital (FUS APP) mudah digunakan dan sesuai kebutuhan peserta didik. Hasil angket pernyataan terbuka diperoleh hasil rerata pada validasi ahli materi yang bernilai 86% termasuk dalam kategori Sangat Baik.

SIMPULAN

Perancangan aplikasi media digital FUS APP berbasis *android* dilakukan dengan menggunakan metode ADDIE. Pada tahap awal dilakukan analisis dengan melakukan analisis kurikulum, analisis materi pembelajaran dan analisis isi aplikasi *android*. Selanjutnya pada tahap kedua dilakukannya proses desain atau perancangan yaitu: pembuatan *wireframe*, perancangan data untuk media, perancangan *user interface* (menu home, sub menu silabus, sub menu materi, sub menu praktik dan sub menu *video*) dan perancangan algoritma atau *coding*. Kemudian pada tahap ketiga peneliti melakukan kegiatan pengembangan, dalam tahap ini peneliti mengembangkan elemen yang ada dalam media pembelajaran yang diperlukan 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 pengembangan dan implementasi. Pada tahap pengembangan dari media, kerangka yang masih konseptual ditahap desain tersebut direalisasikan dengan *coding* menjadi produk yang siap dibuat dengan bantuan software Kodular.io sehingga menjadi media pembelajaran FUS APP

berbasis *android*. Tahap berikutnya dilakukan adalah tahap evaluasi, tahap ini dilakukan uji kelayakan yang divalidasi oleh tim ahli media (1, 2, dan 3) dan tim ahli materi (1, 2, dan 3), serta penilaian oleh pengguna serta uji coba pengguna akhir yang diuji cobakan kepada siswa SMP El-Bantany kelas VII. Hasil uji kelayakan media digital FUS APP berbasis *android* dilakukan oleh 3 ahli media dengan nilai rata-rata 89% yang termasuk kategori Sangat Baik ditinjau dari aspek tampilan bernilai 89% (Sangat Baik), *user interface* bernilai 90% (Sangat Baik), dan kualitas teknis bernilai 90% (Sangat Baik). Hasil uji kelayakan materi pada media digital FUS APP berbasis *android* dilakukan oleh 3 ahli materi dengan nilai rerata 88% yang termasuk kategori Sangat Baik ditinjau dari aspek kualitas materi bernilai 86% (Sangat Baik) dan kemanfaatan bernilai 88% (Sangat Baik). Hasil uji kelayakan pengguna pada media digital FUS APP berbasis *android* dilakukan oleh 16 orang siswa SMP El-Bantany kelas VII dengan nilai rerata 86% yang termasuk kategori Sangat Baik ditinjau dari aspek kualitas materi bernilai 87% (Sangat Baik), tampilan bernilai 87%

(Sangat Baik), *user interface* bernilai 84% (Sangat Baik), dan kualitas teknis bernilai 87% (Sangat Baik). Berdasarkan hasil validasi kelayakan yang dilakukan kepada para ahli dan pengguna dapat diambil kesimpulan bahwa hasil dari uji kelayakan media digital FUS APP dengan aspek Tampilan, *User interface*, Kemanfaatan, Kualitas Materi dan Kualitas Teknis bernilai rata-rata lebih dari 82% yang artinya masuk kedalam kategori “Sangat Baik”.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar, Arsyad. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Branch, R. M. (2010). *Instructional design: The ADDIE approach*. Instructional Design: The ADDIE Approach.
- Muhardi. (2005). Kontribusi Pendidikan Dalam Meningkatkan Kualitas Bangsa Indonesia. *Mimbar: Jurnal Sosial dan Pembangunan*, 20(4), 478–492.
<https://ejournal.unisba.ac.id/index.php/mimbar/article/view/153/pdf>
- Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*.
- Sugiyono. 2013. Metode Penelitian Pendidikan Jenis Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Undang-undang Dasar. Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945.