

UTILIZATION OF SMART APPS CREATOR (SAC) AS SOFTWARE INMAKING MUSIC LEARNING MEDIA APPLICATIONS

Nuryati Hasni Hamid, Raden Mas Aditya Andriyanto, Tuti Tarwiyah Adi

Universitas Negeri Jakarta

E-mail: nuryatihasni@gmail.com

Abstract: *The aim of this study is to determine the use of Smart Apps Creator (SAC) as a device that can create interactive learning media applications to be used as an alternative online learning media at SMA Negeri 9 Jakarta. The research method used to collect research data is a qualitative research method with a descriptive approach, including observation, documentation, interviews and literature studies. The research results obtained are Smart Apps Creator (SAC) can create interactive learning media applications for students. The application makes it easier for students in the learning process, especially in music material. The material in the application can be accessed offline, designed with a game pattern model to make the student learning process comfortable and Happy.*

Keywords: *Learning Media, Online, Software*

PEMANFAATAN SMART APPS CREATOR (SAC) SEBAGAI SOFTWARE DALAM MEMBUAT APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN MUSIK

Abstrak: Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui pemanfaatan *Smart Apps Creator* (SAC) sebagai perangkat yang dapat membuat aplikasi media pembelajaran interaktif untuk dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran daring di Sekolah SMA Negeri 9 Jakarta. Metode penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian yaitu metode penelitian deskriptif kualitatif, meliputi kegiatan observasi, dokumentasi, wawancara serta studi pustaka. Hasil penelitian yang didapatkan adalah *Smart Apps Creator* (SAC) dapat membuat aplikasi media pembelajaran interaktif bagi siswa. Aplikasi tersebut memudahkan siswa dalam proses belajar khususnya pada materi musik. Materi pada aplikasi dapat diakses secara *offline*, didesain dengan model pola permainan membuat proses belajar siswa menjadi nyaman dan menyenangkan.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Daring, Software*

PENDAHULUAN

Sistem daring sebagai pengganti tatap muka di sekolah, masih terdapat beberapa kendala yang dihadapi oleh siswa SMA Negeri 9 Jakarta khususnya dalam mempelajari pelajaran seni musik. Kendala-kendala yang terjadi seperti keterbatasan koneksi internet, kurangnya pembelajaran yang interaktif dan juga kurangnya keaktifan siswa dikarenakan keterbatasan berinteraksi antar siswa dengan siswa maupun pengajar sehingga membuat pembelajaran dengan sistem daring masih dirasa kurang efektif dan optimal. Maka dari itu,

perlunya inovasi baru dalam menanggulangi masalah yang terjadi dalam proses belajar siswa secara daring, agar sistem pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif dan menyenangkan untuk siswa. Hal ini sejalan dengan pernyataan Peraturan Pemerintah (PP) No. 19 Pasal 19 Ayat 1, yang menyatakan bahwa perlunya penyelenggaraan proses pembelajaran yang efektif, interaktif dan menyenangkan bagi siswa sehingga memberikan ruang gerak bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas, kemandirian dan psikologinya (Pemerintah et al., 2013).

Tentunya dengan adanya perkembangan teknologi informasi pada era revolusi industri 4.0 pendidik dapat memanfaatkannya sebagai sarana dalam proses belajar mengajar untuk siswa, seperti mengembangkan aplikasi media pembelajaran interaktif yang memungkinkan siswa dapat belajar dengan aktif, kreatif, dan menyenangkan. Janner Simarmata dalam bukunya memaparkan bahwa pada Revolusi Industri 4.0 perubahan besar diberbagai aspek terutama untuk pendidikan seperti struktur/manajemen pendidikan, konten, dan pedagogi sangat diperlukan, karena tuntutan pendidik yang diharuskan merangkul teknologi untuk masa depan (Janner Simarmata, 2020). Hal ini sesuai dengan kebijakan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Kemendikbud RI) Nadiem Anwar Makarim yang mengadakan Program Merdeka Belajar sebagai salah satu Program dalam upaya mengembangkan keterampilan dan potensi pendidik untuk dapat berinovasi dengan teknologi, memanfaatkan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan memperbaiki sistem pendidikan secara nasional yang terkesan monoton bagi siswa. (Kemendikbud, 2020b)

Menggunakan metode konvensional yang terkesan monoton bukan lagi menjadi pilihan utama dalam pembelajaran abad 21, penerapan guru sebagai Teacher Centered Learning (CTL) atau menjadi pusat dalam pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah dapat membuat siswa menjadi kurang fokus serta cepat merasa jenuh dalam belajar. Sehingga perlu menemukan pendekatan yang tepat untuk siswa agar dapat meningkatkan minatnya dalam belajar serta mengembangkan pengetahuan siswa. *Student Centered Learning* (SCL) merupakan pendekatan yang dinilai dapat menjadi pembelajaran yang dianggap tepat dalam mengikuti proses pembelajaran masa kini. Karena dinilai inovatif dan menjadi pendekatan yang interaktif. Sedangkan, dengan metode TCL, siswa merasa bosan dan kurang fokus dengan proses pembelajaran. Maka dari itu, proses pembelajaran lebih berpusat kepada siswa atau dikenal dengan sebutan *Student Centered Learning* (SCL) (Effendi & Wahidy, 2019).

Berdasarkan pemaparan Egziabher dan Edwards menjelaskan bahwa yang

dimaksudkan dengan pembelajaran interaktif ialah para siswa ditempatkan sebagai subjek yang aktif dan mandiri. Membentuk psikolog terhadap belajar siswa dan memunculkan rasa tanggung jawab dalam proses pembelajaran (Egziabher & Edwards, 2013).

Sejalan dengan hal tersebut, untuk menjawab permasalahan yang dihadapi siswa kelas XI dalam pembelajaran seni musik dengan sistem daring di Sekolah SMA Negeri 9 Jakarta dan dalam upaya mewujudkan kebijakan dari Kemendikbud RI terkait Program Merdeka Belajar yang memungkinkan pendidik berkolaborasi dengan teknologi untuk menerapkan dan menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dalam proses belajar sistem daring. Maka Penelitian ini berfokus pada pemanfaatan *Smart Apps Creator* (SAC) sebagai *softwer* yang berguna untuk membuat aplikasi media pembelajaran interaktif pada pembelajaran seni musik khususnya pada pengenalan notasi balok. Pentingnya peran dari suatu media pembelajaran untuk mendukung keberhasilan belajar siswa di sekolah dapat ditemui pada pernyataan oleh Karo-Karo bahwa media pembelajaran memiliki peran untuk mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga serta meningkatkan kemauan dalam belajar siswa sehingga dapat menjadi penghubung interaksi antar siswa maupun guru (Karo-Karo, 2018). Hal ini didukung oleh pernyataan Marpaung dan Siagian bahwa media pembelajaran juga mampu menyajikan materi yang dapat membangkitkan rasa keingintahuan siswa, merangsang siswa untuk bereaksi secara fisik dan emosional.(Marpaung & Siagian, 2016).

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode penelitian deskriptif kualitatif, dengan memanfaatkan data kualitatif yang diperoleh secara menyeluruh dari sudut pandang subjek dalam sebuah fenomena yang terjadi pada situasi yang wajar atau dilakukan dengan situasi yang natural kemudian dijabarkan secara deskriptif. Penyesuaian pada indikasi yang bersifat alamiah dan tidak dapat dilakukan dilaboratorium melainkan harus turun langsung di lapangan, namun dikarenakan kondisi pandemi maka perolehan observasi lapangan dilakukan sebagaimana dengan *via online* dan langsung sehingga peneliti dapat menguraikan permasalahan secara deskriptif yang terjadi di dalam kelas dengan akurat. Usaha peneliti dalam mengumpulkan data melalui beberapa kegiatan seperti observasi, wawancara, dokumentasi studi pustaka dan instrument penelitian berupa penyerahan angket kepada responden dan ahli media kemudian setelah didapatkan diolah dan dianalisis secara kualitatif

dan dijabarkan secara deskriptif. Hal ini agar memberikan jawaban terkait penelitian yang diteliti sehingga dapat mencapai tujuan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah Sekolah Menyikapi Program Merdeka Belajar

Dalam rangka langkah Sekolah SMA Negeri 9 Jakarta untuk menyikapi kebijakan Program Merdeka Belajar. Guru menyiapkan siswa agar dapat *survive* mengikuti perkembangan zaman. Diperlukan perlakuan yang tepat terhadap siswa. Seperti penerapan metodologi pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran yang berbanding lurus dengan penerapan kurikulum di sekolah tersebut. Terkait kondisi pandemi Covid-19 guru di Sekolah SMA Negeri 9 Jakarta menyesuaikan penerapan kurikulum dengan menggunakan kurikulum darurat Covid agar tetap mengutamakan kondisi keselamatan siswa. Selain itu, terdapat arahan dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Kemendikbud RI) terhadap pembelajaran yang dilakukan pada kondisi pandemi bahwadalam mensukseskan pembelajaran di masa pandemi Covid-19 “Guru tidak lagi diharuskan untuk memenuhi beban kerja 24 jam tatap muka dalam satu minggu sehingga guru dapat fokus memberikan pelajaran interaktif kepada siswa tanpa perlu mengejar pemenuhan jam.” (Kemendikbud, 2020)

Terkait hal tersebut guru di sekolah SMA Negeri 9 Jakarta di dorong agar mengembangkan pembelajaran daring yang tetap menyenangkan dan tidak memberatkan siswa, sebelumnya guru diarahkan untuk mengikuti kegiatan pelatihan virtual agar mempelajari terlebih dahulu mengenai mekanisme pembelajaran *online* dan cara membuat video pembelajaran dengan *youtube* dan lain sebagainya. Hal ini bertujuan agar pembelajaran daring dapat berlangsung secara aktif, dan tidak kaku.

Berikutnya adalah membebaskan siswa dalam pemilihan model pembelajaran serta mengusahakan pembuatan media pembelajaran interaktif, namun secara keseluruhan beberapa guru yang telah peneliti observasi sebelumnya belum menggunakan media pembelajaran interaktif namun tetap mengupayakan untuk memberikan model pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.

Adapun sarana dan prasarana yang disediakan oleh sekolah SMAN 9 Jakarta dalam pembelajaran daring untuk menyikapi kondisi pandemi agar tetap dapat mewujudkan keberhasilan Program Merdeka Belajar diantaranya :

1. Menyediakan *group whatsapp, goolge classroom, telegram* untuk berdiskusi dengan siswa
2. Menyediakan video pembelajaran untuk siswa
3. Memanfaatkan media sosial untuk mengakses informasi pembelajaran salah satunya seperti *Channel Youtube*.
4. Menyediakan website SMAN 9 Jakarta sebagai sarana informasi kepada siswa, guru, karyawan, dan masyarakat.

Keadaan Proses Belajar Siswa Dengan Sistem Daring

Berikut merupakan proses belajar siswa dalam pembelajaran seni musik di Sekolah. Sebagai berikut :

1. Perhatian siswa saat guru membuka pelajaran, secara keseluruhan merespon dengan baik namun beberapa diantaranya tidak merespon
2. Terdapat 5 – 8 orang siswa yang tidak fokus dalam pembelajaran yang diberikandengan sistem daring oleh guru yang mengajar.
3. Pengaruh media terhadap siswa sudah baik namun belum meningkatkan keaktifansiswa secara keseluruhan.
4. Jumlah siswa yang mengajukan pertanyaan sekitar 2-3 siswa, dengan bobot pertanyaan yang sedang
5. Terjadi kendala internet yang membuat beberapa siswa tidak sengaja meninggalkankelas daring
6. Terlihat kejenuhan pada siswa saat pembelajaran daring, dengan adanya tindakan mematikan kamera sebelum di perintahkan guru.
7. Beberapa siswa tidak memberikan jawaban ketika ditanya oleh guru yang mengajar.
8. Guru seringkali menggunakan metode ceramah pada saat pembelajaran berlangsung dengan sistem daring.

Dalam hal ini, sebenarnya pembelajaran daring akan tetap menyenangkan dan dapat meningkatkan semangat belajar siswa, jika guru menyiapkan media pembelajaran yang interaktif dan mudah diakses untuk para siswanya. Hal tersebut perlu dilakukan agar mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang di targetkan oleh guru tersebut.

Terkait kebijakan sekolah yang juga menerapkan Program Merdeka Belajar. Maka dikembangkanlah aplikasi media pembelajaran interaktif dengan nama Belajar Musik Asik Versi 1 (Belsikasik) dari memanfaatkan *Smart Apps Creator (SAC)* agar dapat meningkatkan

minat dan semangat belajar siswa, serta diharapkan dapat memudahkan pembelajaran yang bersifat daring, agar siswa dapat memunculkan kemandirian dalam belajar.



Gambar 1. Ikon *Smart Apps Creator 3.0*
(Sumber : Nuryati Hasni Hamid, 2021)

Gambar diatas merupakan tampilan ikon dari *Smart Apps Creator (SAC)* ketikadibuka oleh user. *Smart Apps Creator (SAC)* merupakan *software* untuk digunakan dalam membuat aplikasi tanpa menggunakan *coding* maupun *programming*. Hasil dari pemanfaatan *Smart Apps Creator (SAC)* tidak hanya berupa aplikasi multimedia interaktif melainkan dapat membuat aplikasi untuk wisata, *wedding*, *profile*, *city branding* dan lain sebagainya. *Output* yang dihasilkan dari perangkat *Smart Apps Creator (SAC)* ini dapat berbasis android, desktop atau komputer, iOS, maupun Html5. Sehingga peneliti dapat menyatakan bahwa *Smart Apps Creator (SAC)* memiliki kapabilitas yang luas, sehingga masyarakat dapat mengakses dan mengembangkan SAC sesuai dengan bidang keahliannya masing–masing (Rachman, 2021).

Penerapan *Smart Apps Creator (SAC)* perangkat pembelajaran Abad Ke- 21

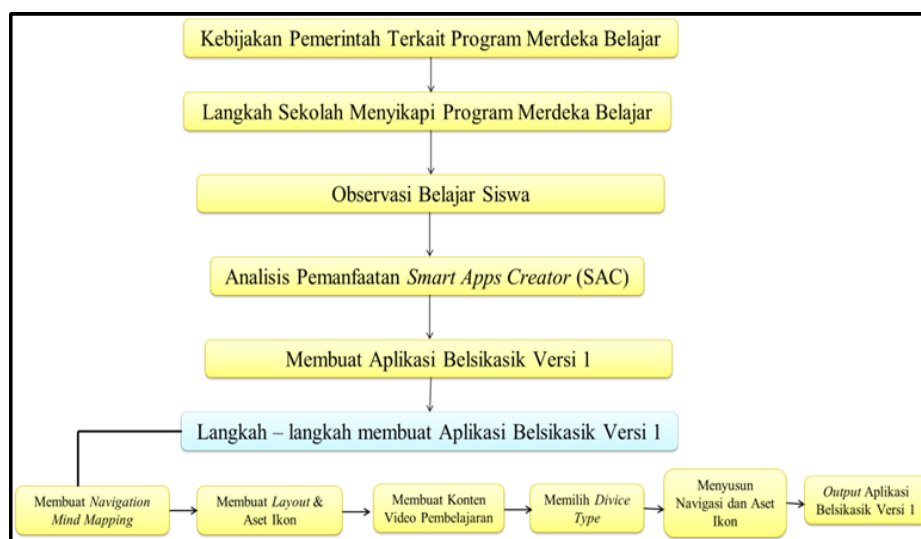
Smart Apps Creator dapat diterapkan menjadi sarana dalam pembelajaran untuk membangun kreativitas anak di sekolah. Seperti yang dilakukan oleh Ir. M. Haitan Rachman MT., KMPC sebagai pakar dalam pengembangan multimedia interaktif dan IT dari ITB yang memberikan pelatihan di salah satu SMK Kota Bandung, yaitu SMK Al–Wafa untuk program pelatihan terkait penggunaan SAC pada pratek kerja lapangan siswa SMK. Siswa diajarkan cara membuat aplikasi dari SAC sebelum mereka akan melakukan pratek kerja lapangan. Setelah dilakukan pengecekan terhadap hasil kerja siswa–siswi tersebut, ternyata sangat memuaskan. Menurut Dr. Khoziyah Haitan Rachman MT. *Smart Apps Creator (SAC)* dapat meningkatkan kreativitas yang tinggi bagi para siswa. Hal tersebut dikarenakan pelatihan yang diberikan merupakan kegiatan pertama kali siswa diajarkan untuk membuat aplikasi

sendiri, dengan menyusun materi, animasi serta menyusun konten sendiri melalui SAC tersebut (Rachman G. H., 2021)

Sebagaimana konsep pembelajaran abad 21. Dimana dalam konsep tersebut terdapat penjelasan bahwa guru perlu menerapkan *creative thinking* (pemikiran kreatif) pada diri siswanya. Hal tersebut diperlukan agar nantinya siswa dapat menghasilkan sebuah ide baru, asli dan luar biasa. Pembelajaran akan selalu berhubungan dengan perkembangan teknologi. Terutama dalam bidang pendidikan yang kini turut mengalami serta merasakan dampak dari adanya perkembangan teknologi di abad 21. Serta Dampak dari pandemi, mengharuskan para pendidik menguasai teknologi agar dapat menghadapi tantangan global.

Aplikasi Belajar Musik Asik Versi 1 (Belsikasik) Media Pembelajaran Interaktif dengan Smart Apps Creator (SAC) berbasis android

Aplikasi Belajar Musik Asik Versi 1 (Belsikasik) merupakan sebuah aplikasi media pembelajaran interaktif mengenai pelajaran musik khususnya pada materi pengenalan notasi balok, bersifat *gamification*. Agar memberikan nuansa belajar yang mengasyikan serta tidak membosankan. Aplikasi media pembelajaran interaktif dibuat berbasis android untuk kelas XI di sekolah SMA Negeri 9 Jakarta. Sesuai data yang didapatkan dari hasil observasi pada kelas yang dijadikan sampel bersangkutan rata-rata siswa lebih banyak menggunakan android. Berikut merupakan beberapa tahapan rancangan sebelum membuat aplikasi Belsikasik Versi 1, yang digambarkan melalui skema, berikut tampilanya:



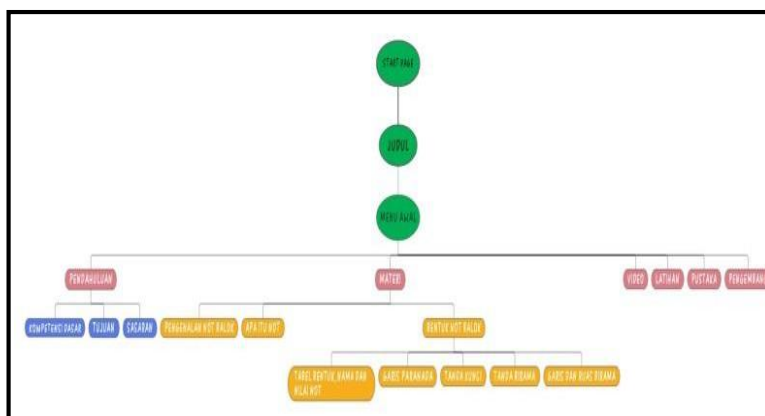
Gambar 2. Skema 1 Tahapan Membuat Aplikasi Belsikasik Versi 1
(Sumber : Nuryati Hasni Hamid, 2021)

Adapun penjelasan terkait langkah-langkah dalam membuat aplikasi Belsikasik Versi

1, sebagai berikut :

1. Membuat Navigation Mind Mapping

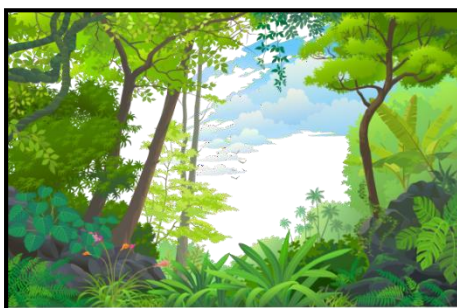
Langkah awal dalam pembuatan aplikasi media pembelajaran interaktif ialah membuat rancangan navigasi dari aplikasi berupa *Navigation Mind Mapping*, artinya menyusun kesesuaian posisi *baik* halaman hingga sub menu aplikasi yang telah dikonsepsikan dalam bentuk pemetaan. Berikut merupakan gambar *mind mapping* yang peneliti buat :



Gambar 3. Skema 2 *Mind Mapping* Aplikasi Belajar Musik Asik
(Sumber : Nuryati Hasni Hamid, 2021)

2. Membuat *Layout* dan Aset Ikon

Pembuatan *layout* atau tata letak dimulai dengan membuat format tampilan layar dan menentukan format penulisan pada tampilan aplikasi. Tata letak terdiri dari aset ikon atau gambar yang telah dikumpulkan sebelumnya. Dalam membuat tampilan *layout* tetap stabil pada aplikasi dan mudah diaplikasikan. Perlunya untuk memperhatikan pilihan warna pada bagian layar yang akan menjadi latar belakang aplikasi. Selain itu, memperhatikan umur pemakai aplikasi (*user*) tampilan aplikasi perlu untuk menyesuaikan dari segi umur pengguna.



Gambar 4. Latar Belakang Aplikasi Belsikasik
(Sumber : Nuryati Hasni Hamid, 2021)



Gambar 5. Aset Ikon
(Sumber : Nuryati Hasni Hamid, 2021)

Sedangkan pembuatan aset ikon dilakukan secara terpisah, menggunakan *Bitmoji* agar animasi yang diberikan bervariasi. Setelah itu mengubah gambar ke dalam format png menggunakan bantuan *PictArt* begitu pula dengan latar belakang agar tetap terlihat pada saat layar latar belakang dimunculkan bersamaan dengan aset ikon.

3. Membuat konten video pembelajaran

Tahap selanjutnya adalah membuat video pembelajaran seni musik terkait materi pengenalan notasi balok. Hal ini bertujuan agar siswa mengenal pengajar yang memberikan materi. Selain itu, peneliti juga ingin menunjukkan kreativitas pengajar terhadap murid. Agar siswa juga menjadi termotivasi dan punya keinginan belajar yang semakin baik.



Gambar 6. Pembuatan Video Pembelajaran BELSIKASIK
(Sumber : Nuryati Hasni Hamid, 2021)

Gambar diatas merupakan proses pembuatan video untuk ditempatkan pada aplikasi Belajar Musik Asik Versi 1 (Belsikasik) yang peneliti buat. Dalam pembuatan video pembelajaran diperlukan perlengkapan berupa *handphone*, laptop dan bantuan *lighting* agar hasil tampilan video dapat terlihat dengan jelas. Penggunaan latar *green screen* berperan penting dalam video pembelajaran, hal tersebut bertujuan agar tampilan video pembelajaran nantinya dapat diedit dengan menghadirkan beberapa animasi didalamnya. Tujuannya agar siswa tetap tertarik untuk membuka video pembelajaran yang disediakan dalam aplikasi Belsikasik Versi 1. Berikut hasil gambaran video pembelajaran yang telah selesai diedit :



Gambar 7. Pembuatan Video Pembelajaran BELSIKASIK
(Sumber : Nuryati Hasni Hamid, 2021)

Tampilan video pembelajaran yang memadukan animasi akan terkesan lebih menarik untuk diberikan kepada *siswa*, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

4. Open SAC Memilih Device Type

Tahap berikutnya peneliti membuka perangkat *Smart Apps Creator* (SAC), tampilan layar pada SAC ketika dibuka maka akan mengarahkan user pada pemilihan *Device Type*, perlu diperhatikan pada bagian ini terdapat beberapa jenis perangkat yang bisa dipilih, yaitu *iPad*, *iPad Retina*, *iPad Pro*, *iPhone 6/6s/7/8/8 Plus*, *iPhone X*, *Android Pad*, *Android Phone*.

5. Menyusun Navigasi dan Aset Ikon

Tahap selanjutnya setelah memilih *device type* ialah memperhatikan kembali *mind mapping* yang *peneliti* buat di awal tadi bahwa, ada beberapa sub pilihan yang telah dirancang sebelumnya sehingga peneliti akan membuat navigasi yang sesuai dengan *mind mapping* tersebut, agar aplikasi yang dihasilkan dapat tersusun secara teratur.

6. Output Aplikasi Belsikasik Versi 1 (Belajar Musik Asik)

Tahap selanjutnya adalah meng-outputkan data aplikasi yang telah dibuat agar hasil akhir dari aplikasi yang dibuat dapat berbasis sesuai keinginan pembuatnya. Berikut gambar tampilan pilihan *output* pada perangkat SAC beserta hasil rancangan aplikasi yang telah dibuat dengan menggunakan bantuan perangkat *Smart Apps Creator*. Didapatkan beberapa tampilan layar dari aplikasi dari Aplikasi Belajar Musik Asik Versi 1 (Belsikasik).

1. Tampilan ikon aplikasi media pembelajaran musik berbasis android



Gambar 8. Ikon BELSIKASIK (Belajar Musik Asik)
(Sumber : Nuryati Hasni Hamid, 2021)

Gambar diatas merupakan ikon aplikasi yang peneliti buat dari perangkat SAC yaitu BELSIKASIK (*Belajar Musik Asik*) Versi 1 dengan fokus materi mengenal notasi balok. Pada aplikasi tersebut siswa akan diajarkan mengenal notasi balok dengan pembagian tiga tahap, yaitu mengenal terlebih dahulu apa itu notasi balok kemudian dilanjutkan dengan mempelajari apa itu not. Setelah itu barulah mempelajari bentuk not balok.

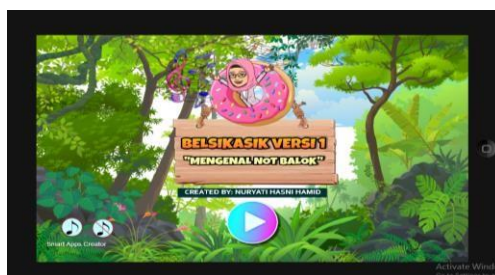
2. Tampilan *Start Page* (Gambar awal) ketika aplikasi di buka



Gambar 9. Start Page BELSIKASIK (Belajar Musik Asik)
(Sumber : Nuryati Hasni Hamid, 2021)

Start page merupakan tampilan awal pada saat membuka layar aplikasi sebelum menuju pada layar aplikasi berikutnya. Pada layar ini, di munculkan Judul dari aplikasi keterangan sebagai media pembelajaran interaktif.

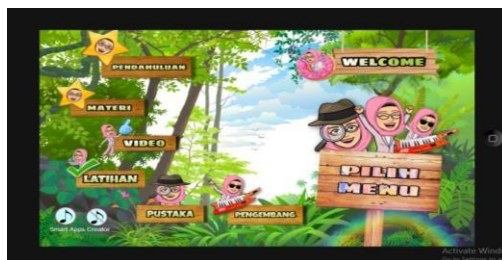
3. Halaman Judul Aplikasi dengan Fokus Materi



Gambar 10. Halaman Judul dan Fokus Materi Aplikasi BELSIKASIK
(Sumber : Nuryati Hasni Hamid, 2021)

Gambar diatas merupakan halaman selanjutnya dari *start page* yaitu halaman judul yang diisi dengan *judul* aplikasi kembali. Kemudian, penambahan fokus materi agar siswa mengetahui fokus materi dari aplikasi yang digunakan adalah berkaitan dengan pembelajaran musik yaitu pengenalan notasi balok.

4. Halaman Menu Awal



Gambar 11. Halaman menu awal dari Aplikasi BELSIKASIK
(Sumber : Nuryati Hasni Hamid, 2021)

Tampilan layar selanjutnya yaitu menu atau bagian beranda aplikasi. Pada gambar diatas tersebut terdapat beberapa macam pilihan untuk siswa agar dapat diakses oleh siswa. Layaknya belajar sambil bermain, beberapa *pilihan* yang ditampilkan pada layar menu yaitu pendahuluan, materi, video pembelajaran, latihan soal, pustaka, kemudian pengembang/*creator*. Sehingga diharapkan siswa tidak akan menjadi bosan ketika belajar menggunakan aplikasi yang telah peneliti buatn menggunakan perangkat SAC.

5. Tampilan Pilihan Materi



Gambar 12. Tampilan pilihan materi
(Sumber : Nuryati Hasni Hamid, 2021)

Gambar diatas merupakan pilihan materi yang akan dipelajari oleh siswa. Layarpilihan tersebut akan muncul, ketika sebelumnya pada halaman menu awal pengguna atau pemakai menekan *tombol* materi, maka akan muncul layar seperti gambar diatas. Adapun contoh materi yang peneliti munculkan pada layar aplikasi, berikut salah satu gambar yang berisi materi yang telah disediakan peneliti dalam aplikasi.

menjadi senang dalam menjawab soal latihan, dan semakin semangat belajar materi musik.

Penerapan Teori Belajar Robert M. Gagne Terhadap Pembelajaran Multimedia Interaktif Melalui Aplikasi Belsikasik Versi 1.

Seperti yang diketahui bahwa Robert M. Gagne dalam Ahmad Susanto menjelaskan terdapat *bukti* nyata dari hasil belajar yang dikualifikasikan menjadi 5 kategori, yaitu 1) keterampilan Intelektual, 2) Strategi Kognitif, 3) Informasi Verbal, 4) Keterampilan Motorik, dan 5) Sikap (Susanto, 2013). Berdasarkan kategori tersebut, maka penerapan teori belajar dari M. Gagne Robert dirasa paling mampu untuk mensukseskan pembelajaran. Dikarenakan Hal ini sejalan dengan penggunaan aplikasi Belsikasik Versi 1 yang diterapkan sebagai media pembelajaran interaktif guna mengembangkan lima kategori tersebut, seperti meningkatkan minat, pemahaman serta kreativitas belajar, mengembangkan keterampilan mengajar, menerapkan cara belajar dengan menyesuaikan pola pikir siswa, serta melatih motorik siswa maupun mengembangkan kemampuan intelektualnya, sehingga proses pembelajaran dapat tercipta dengan lebih bermakna (Susanto, 2013).

1. Validasi Data

Uji Coba Kelayakan Aplikasi

Uji coba kelayakan aplikasi dilakukan oleh peneliti sendiri, sebelum meninjau pada hasil validasi oleh pakar terkait aplikasi yang telah dibuat maupun sebelum diujicobakan kepada siswa. Hal ini dilakukan guna mengetahui efektivitas aplikasi serta kinerja aplikasi sebagai media pembelajaran interaktif untuk pembelajaran seni musik. Pada bagian akhir uji coba kelayakan aplikasi, peneliti berdiskusi dengan pakar untuk menentukan kelayakan aplikasi yang telah peneliti buat agar dapat segera tervalidasi dan diujicobakan kepada siswa.

2. Tahapan Validasi

Pada penelitian ini peneliti menggunakan analisis secara kualitatif deskriptif untuk dijadikan sebagai acuan merevisi aplikasi disertai mengadakan wawancara, dokumentasi, dan *pemberian* angket respon terhadap aplikasi yang telah dibuat. Maka dengan begitu peneliti dapat mengetahui dengan jelas mengenai kelebihan dan kekurangan aplikasi dari yang peneliti buat pada penelitian ini. Validator untuk menguji kelayakan aplikasi ini terdiri dari satu orang ahli dalam bidang pengembangan multimedia interaktif dan IT yaitu oleh Ir. M. Haitan Rachman MT., KMPC. Dengan latar belakang pernah mengembangkan aplikasi multimedia interaktif dengan memanfaatkan perangkat Smart Apps Creator (SAC). Setelahnya peneliti melakukan uji coba menggunakan skala likert yaitu mengujicobakan hasil produk berupa

aplikasi yang sebelumnya telah di validasi oleh pakar media. Subjek yang terlibat dalam mengujicobakan aplikasi ini terdiri dari 14 siswa yang dipilih secara acak untuk menjadi representatif kelas XI sekolah SMA Negeri 9 Jakarta. Berikut kategori kriteria kelayakan yang menjadi acuan peneliti terhadap menguji validitas aplikasi yaitu :

1. Penilaian aspek berlandaskan pada Skala Likert

Penggunaan instrumen pada penelitian ini memiliki lima pilihan di setiap indikator yang menjadi tolak ukur, diberikan skor skala 1 – 5.

Tabel 1. Kriteria Penilaian Untuk Ahli Media

No.	Kriteria	Keterangan	Skor
1.	SL	Sangat Layak	5
2.	L	Layak	4
3.	CL	Cukup Layar	3
4.	KL	Kurang Layak	2
5.	TL	Tidak Layak	1

Tabel 2. Kriteria Penilaian Untuk Siswa Kelas XI SMAN 9 Jakarta

No.	Kriteria	Keterangan	Skor
1.	SS	Sangat Setuju	5
2.	S	Setuju	4
3.	C	Cukup	3
4.	KS	Kurang Setuju	2
5.	SKS	Sangat Kurang Setuju	1

Sebagaimana yang dijelaskan Wagiran dalam Ernawati, terkait *Skala Likert* yaitu menentukan tempat *kedudukan* seseorang dalam sebuah rangkaian sikap terhadap objek sikap yang terdiri dari sangat negatif hingga sangat positif (Ernawati, 2017)

2. Rumus Persentase Hasil Validasi

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} x 100\%$$

Gambar 16 : Rumus Persentase Hasil Validasi, 18 Juni 2021 (Sumber: Arikunto, 2007)

Penggunaan rumus diterapkan ketika hasil analisis data secara kualitatif telah dikumpulkan, *penjabaran* data dilakukan secara deskriptif. Adapun gambaran tabel terkait

kriteria kelayakan hasil validasi pada produk yang diujikan.

Tabel 3. Kriteria Kelayakan Produk Hasil Validasi (Sumber: Arikunto, 2007)

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
85% - 100%	Sangat Baik	Tidak Perlu Revisi
75% - 84%	Baik	Tidak Perlu Revisi
65% - 74%	Cukup	Perlu Revisi
55% - 64%	Kurang	Perlu Revisi
0% - 54%	Kurang Sekali	Perlu Revisi

Tabel tersebut merupakan bagian analisis interval dari hasil indeks perhitungan persentase *validasi* media maupun hasil ujicoba responden.

3. Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti, aplikasi yang sebelumnya telah beberapa kali dilakukan pengecekan langsung oleh pakar, pemberian hasil angket validasi serta adanya pemberian arahan untuk memperoleh saran dan masukan terkait kekurangan aplikasi yang telah peneliti buat sebelumnya, didapatkan bahwa aplikasi peneliti dapat digunakan tanpa revisi dan layak dipakai untuk diujicobakan dalam proses pembelajaran. Berikut ini merupakan hasil validasi oleh ahli media yang telah di hitung sebelumnya untuk hasil persentase dari setiap aspek.

Tabel 4. Ringkasan Hasil Validasi Media

Ahli Media	Aspek	Persentase
	Penyajian	100 %
	Efek Media	100 %
	Tampilan Menyeluruh	96 %
	Rata - Rata Persentase	98,67 %

Aspek penyajian didapatkan persentase 100% dengan muatan indikator sebanyak 3 butir, *berdasarkan* tabel kelayakan validitas produk maka aplikasi *belsikasik* dari segi aspek penyajian dapat dikatakan sangat layak tanpa revisi. Selanjutnya penilaian aplikasi dari segi efek media dengan muatan indikator sebanyak 3 butir, mendapatkan persentase 100% yang berarti berdasarkan kriteria kelayakan produk, maka aplikasi *belsikasik* versi 1 sangat layak dan tanpa revisi untuk segi aspek efek media. Selanjutnya adalah aspek tampilan menyeluruh yang terdiri dari 2 indikator dengan 5 butir penilaian, mendapatkan hasil persentase sebanyak 96% yang artinya sangat layak dan tanpa revisi. Perhitungan dari setiap aspek persentase di totalkan dan kemudian dirata-ratakan sehingga mendapatkan hasil persentase berjumlah

98,67% sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi Belsikasik versi 1 dari *pemanfaatan smart apps creator* sangat layak untuk diujicobakan kepada siswa kelas XI Sekolah SMA Negeri 9 Jakarta.

4. Hasil Ujicoba Pada Siswa

Tabel 5. Ringkasan Hasil Persentase 4 Aspek Responden

Aspek	Persentase
Ketertarikan	94,76 %
Penyajian Media	94,24 %
Materi	96,43 %
Bahasa	96,18 %
Rata - Rata Persentase	95,40 %

Berdasarkan pemaparan tabel tersebut, didapatkan bahwa terdapat empat aspek dalam mengukur keberhasilan *aplikasi* yang dibuat dari memanfaatkan SAC, masing-masing aspek memiliki hasil persentase yang berbeda-beda, untuk aspek ketertarikan didapatkan hasil 94,76% dan aspek penyajian media 94,24% sedangkan aspek materi 96,43% dan aspek bahasa didapatkan 96,18% yang jika dilakukan pengambilan rata-rata persentase dari hasil keempat aspek tersebut didapatkan hasil berupa 95,40% yang jika dikategorikan berdasarkan kelayakan produk dari hasil validasi, maka aplikasi yang telah diujicobakan berdasarkan dari masing-masing aspek tersebut sangat layak untuk digunakan dan juga menjawab pernyataan dari rangkaian pemaparan masing-masing aspek yang totalnya berjumlah 13 butir yang menggunakan skala *likert*. Selain itu, untuk menunjang hasil ujicoba aplikasi tersebut tersebut, peneliti mengadakan kembali wawancara dengan siswa, dengan memberikan beberapa pertanyaan terkait manfaat, keunggulan, dan saran untuk aplikasi Belsikasik Versi 1. Rata-rata jawaban dari siswa adalah Belsikasik membuat siswa menjadi lebih nyaman belajar, menimbulkan rasa ingin tahu lebih dalam mengenai pembelajaran seni musik, siswa termotivasi untuk membuat aplikasi serupa, latihan soal berbentuk layaknya permainan membuat mereka senang untuk mencoba latihan tersebut. dan hal lain yang peneliti dapatkan dari wawancara dengan siswa bahwa aplikasi Belsikasik menghemat kuota internet karena aplikasi tersebut dapat dipakai secara *offline* maupun *online*.

KESIMPULAN

Hasil penelitian yang dapat disimpulkan berdasarkan pembahasan diatas adalah pemanfaatan *Smart Apps Creator* (SAC) sebagai *software*, mampu untuk membuat aplikasi multimedia interaktif yang dapat digunakan dengan sistem *online* maupun *offline*. Aplikasi yang dihasilkan dari *Smart Apps Creator* berupa Aplikasi Belsikasik (Belajar Musik Asik) Versi 1 dapat memberikan manfaat pada siswa kelas XI SMA Negeri 9 Jakarta. Model pembelajaran yang digunakan dalam aplikasi tersebut, membuat siswa tertarik untuk menggunakan aplikasi sebagai sarana dalam belajar. Siswa tidak khawatir lagi dengan permasalahan jaringan, karena aplikasi yang digunakan dapat di *setting* secara *offline*, sehingga materi dapat dipelajari kembali dengan mudah dan nyaman. Aplikasi Belsikasik Versi 1 dapat meningkatkan minat belajar siswa, dan mendorong siswa untuk belajar dengan pola permainan sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan bahagia. Kelebihan lainnyadari penerapan aplikasi Belsikasik Versi 1 yang memanfaatkan *Smart Apps Creator* (SAC) tersebut ialah, dapat berbasis *mobile android*, *desktop*, *ios*, maupun *HTML*. Memunculkan kemandirian belajar siswa, sehingga guru tidak perlu memaksakan pertemuan menggunakan *zoom* maupun dengan via aplikasi *online* lainnya secara terus-menerus, sehingga aplikasi Belsikasik dapat digunakan sebagai media pembelajaran alternatif dalam pembelajaran sistem daring, mengingat kondisi siswa yang mengalami kendala terhadap jaringan.

DAFTAR PUSTAKA

- Effendi, D., & Wahidy, A. (2019). Pemanfaatan Teknologi dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21. *Pemanfaatan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21*, 2, 125–129. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2977/2799>
- Egziabher, T. B. G., & Edwards, S. (2013). SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN BAHASA JEPANG “KONTRIBUSI PERKEMBANGAN MEDIA SOSIAL BAGI PEMBELAJARAN DAN PENELITIAN DALAM BAHASA DAN BUDAYA JEPANG.” *Africa’s Potential for the Ecological Intensification of Agriculture*, 53(9), 1689–1699.
- Ernawati, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>

- Karo-Karo, I. R. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Pendidikan dan Matematika* .
- Kemdikbud. (2020). Penyesuaian Kebijakan Pembelajaran di Masa. *www.Kemdikbud.Go.Id*, 26. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/08/kemendikbud-terbitkan-kurikulum-darurat-pada-satuan-pendidikan-dalam-kondisi-khusus>
- Kemdikbud, pengelola web. (2020b). *Reformasi Pendidikan Nasional Melalui Merdeka Belajar*. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/05/reformasi-pendidikan-nasional-melalui-merdeka-belajar>
- Marpaung, I. Y. O., & Siagian, S. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Macromedia Flash Professional 8 Kelas V Sd Swasta Namira. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 3(1), 28–40. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v3i1.5003>
- Pemerintah, P., Indonesia, R., Atas, P., Rahmat, D., Yang, T., Esa, M., & Indonesia, P. R. (2013). *PP RI 32 2013 tentang standar nasional pendidikan*.
- Rachman, G. H. (2021, May 08). Pemanfaatan Smart Apps Creator (SAC). (N. H. Hamid, Interviewer)
- Rachman, H. (2021, May 07). Pemanfaatan Smart Apps Creator. (N. H. Hamid, Interviewer)
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.