

**BEST PRACTICE**  
**PEMANFAATAN APLIKASI BERBASIS ANDROID SEBAGAI**  
**MEDIA PEMBELAJARAN SENI MUSIK DI SMK ISLAM**  
**KUNJANG**



Disusun oleh :  
**IVANDRA KUSUMA RAHMANDIKA, S.Pd**

**PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**SMK ISLAM KUNJANG**  
**Desa Kuwik Kec. Kunjang Kab. Kediri Telp. (0354) 3101311 Kode Pos : 64156**  
**Tahun 2021**

## LEMBAR PENGESAHAN

Judul Best Practice : “Pemanfaatan Aplikasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Seni Musik Di SMK Islam Kunjang”

Penulis : Ivandra Kusuma Rahmandika, S.Pd

NIP : -

Jabatan : Guru Seni Musik

Unit Kerja : SMK Islam Kunjang

Benar-benar merupakan hasil karya saya dan tidak merupakan plagiasi. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa karya ini merupakan hasil plagiasi, maka saya akan bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Menyetujui dan mengesahkan  
Kepala SMK Islam Kunjang



Muhammad Wahyu Hidayat, Lc

NIP. -

Kunjang, 27 September 2021  
Guru Mata Pelajaran

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Ivandra Kusuma Rahmandika'.

Ivandra Kusuma Rahmandika, S.Pd

NIP. -

## **BIODATA PENULIS**

Nama : IVANDRA KUSUMA RAHMANDIKA, S.Pd  
NIP : -  
NUPTK : 645377671130073  
Jabatan : Guru Mata Pelajaran  
Pangkat / Gol.Ruang : -  
Tempat / Tanggal Lahir : Kediri, 21 November 1992  
Jenis Kelamin : Laki - laki  
Agama : Islam  
Pendidikan Terakhir : S1 Pendidikan Seni Tari dan Musik  
Unit Kerja : SMK Islam Kunjang  
Alamat Unit Kerja : Dsn. Prayungan Ds. Kuwik Kec. Kunjang Kab. Kediri

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya laporan best practice yang berjudul “Pemanfaatan Aplikasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Seni Musik Di SMK Islam Kunjang” ini dapat diselesaikan sesuai rencana.

Laporan best practice ini ditujukan untuk memenuhi Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB) guru. Disamping itu, juga diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang pemanfaatan media pembelajaran dalam mendukung kegiatan pembelajaran.

Tidak lupa penulis menyampaikan banyak terima kasih kepada Kepala Sekolah SMK Islam Kunjang, dan semua pihak yang terkait dan ikut berpartisipasi dalam kegiatan penulisan laporan best practice ini.

Penulis menyadari bahwa laporan best practice ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu kritik dan saran sangat diharapkan demi kesempurnaan laporan ini. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan semua pihak demi kemajuan Bangsa dan Negara. Amin.

Kediri, 27 September 2021

Penulis

## **DAFTAR ISI**

LEMBAR JUDUL .....	1
HALAMAN PENGESAHAN .....	2
BIODATA PENULIS .....	3
KATA PENGANTAR .....	4
DAFTAR ISI .....	5
ABSTRAK .....	6
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	7
B. Rumusan Masalah .....	8
C. Tujuan .....	8
D. Manfaat .....	8
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Media Pembelajaran .....	9
<b>BAB III PEMBAHASAN</b> .....	11
<b>BAB IV KESIMPULAN</b> .....	13
DAFTAR PUSTAKA .....	14
LAMPIRAN .....	15

**ABSTRAK**  
**PEMANFAATAN APLIKASI BERBASIS ANDROID SEBAGAI**  
**MEDIA PEMBELAJARAN SENI MUSIK DI SMK ISLAM**  
**KUNJANG**

Ivandra Kusuma Rahmandika

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Seni Musik

Kemajuan pembelajaran di era milenial saat ini mengakibatkan munculnya ide-ide baru dalam meningkatkan motivasi di dunia pengajaran, salah satunya adalah pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan atraktif. Media pembelajaran saat ini pun dapat digunakan dalam smart phone berbasis android yang identik dimiliki oleh setiap peserta didik pada zaman ini. Selain itu dengan didukungnya pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan atraktif dalam smartphone berbasis android terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam hal ini aplikasi android yang digunakan tersebut ada “real angklung”. Oleh karena itu tujuan dari ditulisnya studi literatur ini adalah untuk mengetahui hasil dari pemanfaatan android sebagai media pembelajaran seni musik tentang memainkan alat musik tradisional berbasis teknologi. Berdasarkan studi literatur yang telah dilakukan, didapati penggunaan aplikasi android yaitu real angklung sebagai media pembelajaran seni musik dengan materi memainkan alat musik tradisional dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan.

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan terdiri dari berbagai unsur yang menopangnya. Mewujudkan tujuan pendidikan juga berarti mengoptimalkan setiap unsur yang ada untuk mencapai tujuan yang sama yang dirumuskan dalam tujuan pendidikan. Salah satu unsur paling penting dalam pendidikan adalah pembelajaran. Ujung tombak dari pelaksanaan sistem pendidikan terletak pada proses pembelajaran. Keberhasilan suatu pendidikan sangat tergantung dari bagaimana proses pembelajaran dilaksanakan.

Pembelajaran melibatkan dua kegiatan utama yaitu siswa belajar dan guru mengajar. Kegiatan tersebut harus saling mendukung untuk terciptanya pembelajaran yang efektif dan mencapai sasaran. Pembelajaran adalah interaksi antara siswa dengan pendidikan dan sumber belajar dalam suatu lingkungan pendidikan. Pembelajaran menurut Sudjana dalam Sugihartono dkk (2007: 80) merupakan setiap upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar. Dikarenakan pembelajaran sangat menentukan bagaimana tujuan pendidikan bisa tercapai, maka proses pembelajaran yang efektif menjadi hal yang sangat penting. Sedikitnya ada dua unsur pokok dalam pembelajaran yang efektif, yaitu 1) guru harus memiliki suatu gagasan jelas tentang tujuan belajar yang diharapkan dan 2) pengalaman belajar yang direncanakan dan disampaikan dapat tercapai.

Demi terciptanya situasi belajar yang menyenangkan dan menarik minat siswa, guru dituntut kreatif dalam mengelola pembelajaran di kelas. Untuk meningkatkan pembelajaran lebih inovatif yang dapat mendorong siswa untuk belajar secara optimal, baik belajar mandiri maupun dalam pembelajaran dikelas dengan metode yang inovatif, alat peraga atau media yang menarik.

Menurut Arif S. Sadiman (dalam Arzhar Arsyad, 2011:03) mengemukakan bahwa : “Media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa terjadinya proses belajar”. Dari kutipan diatas dapat diartikan bahwa media sangat mendukung tercapainya proses belajar.

Dengan perkembangan laju teknologi komunikasi diatas, maka perlu dibuat sebuah karya inovatif untuk meningkatkan minat belajar siswa berupa perangkat keras smartphone yang juga banyak dimiliki dan disukai oleh peserta didik yaitu aplikasi android untuk pembelajaran. Aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah

aplikasi dengan nama real angklung. Aplikasi tersebut memberikan cara pandang yang berbeda mengenai memainkan alat musik tradisional. Bahwasanya pada era milenial ini memainkan alat musik tradisional tidak harus dengan cara memegang secara langsung atau memiliki alat musik tersebut. Hanya bermodalkan gawai, maka semua akan menjadi lebih mudah, praktis, dan efisien. Dalam penelitiannya Willy Alif Andika (Penerapan Buku Sekolah Elektronik Berbasis Android Dalam materi Besaran Satuan, 2016) mengemukakan bahwa aplikasi berbasis android dapat menimbulkan perasaan senang, ketertarikan dan memuat ketertaikan dalam pembelajaran lebih fokus. Dan meningkatkan keterlibatan mereka terhadap kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka perlu mengembangkan media pembelajaran dan mengangkat topik penelitian dengan judul “Pemanfaatan Aplikasi Berbasis Android Dalam Pembelajaran Seni Musik Di SMK Islam Kunjang”

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

“Apakah manfaat menggunakan aplikasi berbasis android sebagai media pembelajaran seni musik”

### **C. Tujuan**

Tujuan dari penulisan best practice ini adalah memberikan gambaran kepada pembaca mengenai manfaat menggunakan aplikasi berbasis android sebagai media pembelajaran.

### **D. Manfaat**

Manfaat dari penulisan best practice ini sebagai berikut :

1. Bagi siswa, meningkatkan hasil belajar melalui aplikasi berbasis android.
2. Bagi guru, sebagai referensi tambahan dalam memanfaatkan media pembelajaran.
3. Bagi sekolah, sebagai tambahan referensi media pembelajaran.
4. Bagi penulis, sebagai wadah untuk meningkatkan kompetensi dalam menulis karya ilmiah.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Media Pembelajaran**

Kata “media” berasal dari bahasa latin, media merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar (Susilana dan Riyana, 2009:6). Dijelaskan pula oleh Raharjo (dalam Kustandi dan Sutjipto, 2011:7) bahwa media adalah wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Menurut Degeng (dalam Kustiono, 2010:4) pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan siswa. Dalam proses kegiatan pembelajaran diperlukan sebuah media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar bagi tenaga pendidik. Menurut Schram (dalam Kustiono, 2010:4), mengartikan media pembelajaran sebagai media komunikasi yang dipakai dalam kegiatan belajar-mengajar. Berdasarkan pendapat yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan dalam proses pembelajaran yang di dalamnya memiliki pesan ataupun informasi dari guru ke siswa untuk kepentingan tujuan dalam pembelajaran.

#### **1) Ciri-ciri Media Pembelajaran**

Dikatakan sebuah media pembelajaran jika media tersebut memiliki ciri-ciri tertentu. Menurut Gerlach dan Ely (dalam dan Sutjipto, 2013:12- 13) mengemukakan tiga ciri media pembelajaran, yaitu ciri fiksatif (fixative property), ciri manipulatif (manipulative property) dan ciri distributif (distributive property).

#### **2) Fungsi Media Pembelajaran**

Dalam proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu mengajar guru dalam menyampaikan materi ke siswa. Hamalik (dalam Arsyad, 2013) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi, rangsangan kegiatan belajar dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Kemp dan Dayton (dalam Kustandi dan Sutjipto, 2011:20), bahwa media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok atau kelompok yang besar jumlahnya, yaitu dalam hal :

- Memotivasi minat atau tindakan, untuk memenuhi fungsi motivasi media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan.
- Menyajikan informasi, untuk memenuhi fungsi informasi media pembelajaran

dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok siswa.

- Memberi instruksi, untuk memenuhi fungsi instruksi media pembelajaran disajikan sebagai pengantar, ringkasan laporan atau pengetahuan latar belakang.

### **3) Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Menurut Haney dan Ullmer (dalam Kustiono, 2010:11-12), berdasarkan muatan pesan yang dikandungnya media pembelajaran dapat ditaksonomikan, sebagai berikut :

1. Media penyaji, yaitu media yang mampu menyajikan informasi. Kategori media penyaji ini dapat dibedakan atas tujuh kelompok yaitu :

- a. Kelompok grafis, bahan cetak (foto) dan gambar diam.
- b. Kelompok media proyeksi diam, seperti slide, filmstrip, OHP dan opaque projector.
- c. Kelompok audio, seperti radio dan tape recorder.
- d. Kelompok media audio dipadu dengan visual diam, misalnya slide suara.
- e. Kelompok media gambar hidup (film).
- f. Kelompok media televisi.
- g. Kelompok media multimedia.

2. Media objek, yaitu benda tiga dimensi yang mengandung informasi (pesan) tidak dalam bentuk penyajian tetapi melalui ciri fisik, seperti ukuran, berat, bentuk, struktur, warna, fungsi dan sebagainya.

3. Objek pengganti, seperti replika, model, dan tiruan.

4. Media interaktif, yaitu kelompok media yang dalam penggunaannya mengkondisikan siswa untuk berinteraksi aktif, yang dalam hal ini :

- a. Berinteraksi dengan sebuah program, misalnya mengisi blangko pada teks yang terprogram.
- b. Berinteraksi dengan mesin, misalnya mesin pembelajaran, simulator, laboratorium bahasa atau terminal komputer.
- c. Bentuk interaksi yang mengatur interaksi antar siswa secara teratur tetapi tidak terprogram.

### **BAB III**

### **PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil penilaian siswa kelas X TJKT 1 SMK Islam Kunjang, pada semester ganjil Tahun Pelajaran 2021-2022 untuk Kompetensi Dasar 4.1 Memainkan Alat Musik Tradisional, bahwa masih banyak siswa yang kesulitan ketika praktek memainkan alat musik tradisional disebabkan oleh minimnya fasilitas yang terdapat di sekolah. Sehubungan dengan hal tersebut, guru melakukan refleksi dan evaluasi bersama dengan siswa dan rekan guru. Kesimpulan yang didapat, diperlukan adanya perubahan metode yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Metode yang digunakan tersebut salah satunya dengan memanfaatkan aplikasi berbasis android yaitu “real angklung” sebagai media yang menunjang pembelajaran.

Salah satu kompetensi dasar dalam mata pelajaran seni musik SMK adalah Memainkan Alat Musik Tradisional. Kompetensi dasar tersebut mempunyai indikator, yaitu memainkan alat musik tradisional angklung dengan lagu suwe ora jamu. Dalam hal ini sekolah kami tidak memiliki alat musik tradisional, sedangkan pembelajaran menuntut peserta didik untuk memainkan alat musik tradisional. Dengan keterbatasan tersebut muncul sebuah ide untuk memanfaatkan aplikasi android sebagai media pembelajaran. Dalam pembahasan kali ini, penulis akan memberikan gambaran tentang bagaimana cara menggunakan aplikasi “real angklung” sebagai media pembelajaran.

Indikator pada pertemuan kali ini adalah memainkan alat musik tradisional angklung dengan lagu suwe ora jamu. Pada kegiatan awal peserta didik mengamati sebuah video bagaimana cara menggunakan aplikasi real angklung tersebut. Setelah selesai mengamati, peserta didik dipersilahkan untuk menginstal aplikasi real angklung pada gawai mereka. Guru kemudian membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok beranggotakan 4 orang guna mempermudah dalam proses latihan. Peserta didik berlatih dengan kelompoknya terkait memainkan angklung dengan lagu suwe ora jamu, lalu menampilkan hasilnya di depan kelas.

Pemanfaatan aplikasi android sebagai media pembelajaran merupakan sebuah hal yang baru bagi guru dan juga peserta didik. Dalam kegiatan pembelajaran peserta didik aktif dalam mengikuti rangkaian pembelajaran. Aplikasi tersebut sangat membantu guru untuk menyelai kompetensi dasar memainkan alat musik tradisional, dan juga sangat membantu peserta didik dalam memainkan alat musik tradisional. Aplikasi tersebut dapat digunakan dimana dan kapan saja tanpa harus menggunakan jaringan internet (data), sehingga peserta didik dapat berlatih dimana saja baik di rumah maupun di sekolah. Hal

tersebut menjadi salah satu kelebihan media pembelajaran ini. Namun bukan tanpa kekurangan, semua media pasti memiliki kelebihan dan kekurangan. Kekurangan media pembelajaran ini adalah peserta didik kehilangan nilai estetis ketika tidak bisa dengan benar-benar memainkan alat musik angklung secara nyata. Cara memainkannya pun juga berbeda yang pada awalnya cara memainkan angklung dengan cara digoyang/dipukul, dengan menggunakan aplikasi cara memainkannya tinggal “dipencet” saja sudah muncul bunyi.

## **BAB IV**

### **KESIMPULAN**

Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan, guru perlu memanfaatkan suatu media yang dapat memotivasi siswa agar aktif, kreatif, dan merasa senang dalam mengikuti pembelajaran. Terdapat banyak media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Salah satunya adalah aplikasi real angklung.

Dengan menggunakan aplikasi real angklung, guru merasa yakin untuk dapat meningkatkan motivasi pada siswa, sehingga akan tercipta kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan interaktif. Selain itu banyak kelebihan yang dimiliki oleh aplikasi real angklung, diantaranya dapat digunakan dimana dan kapan saja.

Aplikasi real angklung merupakan salah satu solusi dari sekian banyak solusi yang dapat dicari guna memecahkan permasalahan dalam kegiatan pembelajaran. Tentunya aplikasi real angklung sangat membantu guru dalam menyampaikan materi dan juga dapat memberikan kesan yang baik kepada siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Amiruddin, Anggi Adam. 2019. *PEMANFAATAN APLIKASI BERBASIS ANDROID DALAM PEMELAJARAN MATERI PROKLAMASI KEMERDEKAAN REPULIK INDONESIA KELAS VIII DI SMP IBU KARTINI*. Semarang
- Susilana, Rudi dan Cepi Riyani. 2009. *Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian Media Pembelajaran*. Bandung : CV Wacana Prima.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor : Penerbit Ghalia Indonesia.
- Kustiono. 2010. *Media Pembelajaran : Konsep , Nilai Edukatif, Klasifikasi, Praktek, Pemanfaatan dan Pengembangan*. Semarang : Universitas Negeri Semarang Press.
- Sugihartono, dkk, 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Pers.

## LAMPIRAN

### 1. Aplikasi real anklung



The screenshot shows the Google Play Store interface for the 'Real Angklung' app. At the top, there is a back arrow on the left, a search icon, and a menu icon on the right. The app's icon, which depicts several wooden angklung instruments, is shown on the left. To its right, the app title 'Real Angklung' is displayed in a large, bold font, followed by the developer's name 'Bueh Developer' in a smaller green font. Below the developer name, it says 'Berisi iklan'. The app's rating is shown as '4,1★' with '741 ulasan' below it. To the right of the rating is a download icon with '8,0 MB' below it. Further right is an age rating icon '3+' with 'Rating 3+' and an information icon below it. On the far right, it says '100 rb+' and 'Download'. At the bottom of the app card, there is a large green button with the text 'Instal' in white.



2. Notai angka lagu suwe ora jamu

**Suwe Ora Jamu**  
*Lagu Daerah Jawa Tengah*

3̣ 4̣ | 5̣ . 5̣ 3 4 | 5̣ . . 3 | 4̣ . 4̣ 5 3 | 4̣ . . 5 |  
Su - we o - ra ja - mu, Ja - mu godhong te - lo, Su

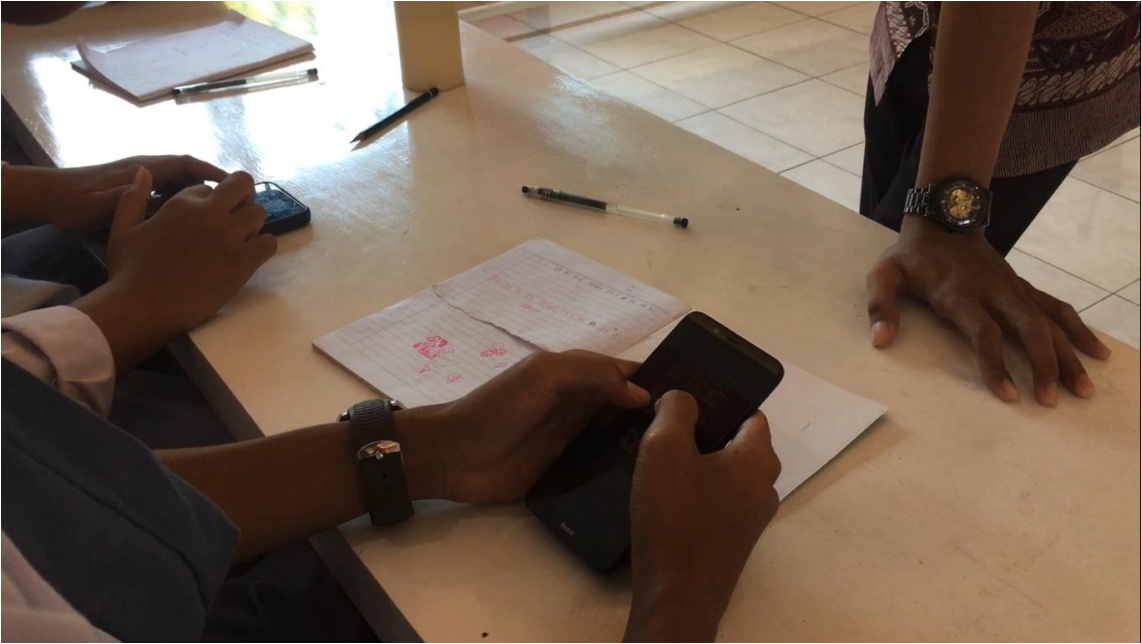
7̣ . 7̣ i̇ i̇ | 7̣ . 7̣ 6 6 | 4̣ . 4̣ 3 3 | 1̣ . . 3̣ 4̣ |  
we ora ke-te - mu, ke-te - mu pisan ga-we ge - lo. Su

5̣ . 5̣ 3 4 | 5̣ . . 3 | 4̣ . 4̣ 5 3 | 4̣ . . 5 |  
we o - ra ja - mu, Ja - mu go dhong te - lo, Su

7̣ . 7̣ i̇ i̇ | 7̣ . 7̣ 6 6 | 4̣ . 4̣ 3 3 | 1̣ . . ||  
we ora ke-te - mu, ke-te - mu pisan ga-we ge - lo.

3. Siswa menggunakan aplikasi real anklung





3. Siswa memainkan real angklung di depan kelas bersama kelompok

