

MEDIA PEMBELAJARAN LAGU-LAGU DAERAH DAN BUDAYA BERBASIS ANDROID

ANDROID-BASED MEDIA FOR LEARNING REGIONAL SONGS AND CULTURE

Ayu Aprilyana Kusuma Dewi

Program Studi Pengelolaan Perhotelan, Politeknik Bintan Cakrawala

apriyana@pbc.ac.id

ABSTRACT

Crime is one of the problem in society that need attention because it is detrimental and has a negative Indonesia has a lot of local culture and arts, for example, regional songs that have begun to be addressed, even some children, adolescents and adults rarely know the culture of traditional folk songs and some do not know anything about these traditional cultures. So that it causes the absence of a sense of nationalism and a sense of wanting to preserve regional songs and cultures that exist in Indonesia. This research uses observation and interview data to build android-bases learning media. While the research method used is the prototype method, in this method there are several stages, including: 1. the first stage, listening to the customer, 2. the second stage, building/repairing the prototype and 3. the third stage, the customer tries the prototype. This learning media is an application that makes the introduction of regional songs a learning medium that is equipped with song lyrics and provides information about all provinces throughout Indonesia besides that there are games about regional songs and information about provinces throughout Indonesia.

Keywords: *Android Applications, Regional Songs, Learning Media.*

ABSTRAK

Indonesia mempunyai banyak sekali budaya dan kesenian daerah, misalnya lagu daerah yang lambat laun sudah mulai ditinggalkan bahkan mayoritas kalangan anak-anak, remaja dan dewasa jarang mengenal kebudayaan lagu daerah tradisional dan ada yang tidak mengenal sama sekali tentang kebudayaan tradisional tersebut. Sehingga menyebabkan tidak adanya rasa nasionalisme dan rasa ingin melestarikan lagu daerah dan budaya yang ada di Indonesia. Penelitian ini menggunakan pengumpulan data secara observasi dan interview untuk membangun media pembelajaran berbasis android. Sedangkan metode penelitian digunakan metode prototype, dalam metode ini terdapat beberapa tahap, diantaranya: 1. tahap pertama, mendengarkan pelanggan, 2. tahap kedua, membangun/memperbaiki prototype dan 3. tahap ketiga, pelanggan menguji coba prototype. Media pembelajaran ini merupakan sebuah aplikasi yang menjadikan pengenalan lagu-lagu daerah sebagai media belajar yang dilengkapi dengan lirik lagu dan memberikan informasi tentang semua provinsi diseluruh Indonesia selain itu terdapat permainan tentang lagu daerah dan informasi tentang provinsi di seluruh Indonesia.

Kata Kunci: Android Aplikasi, Lagu Daerah, Media Pembelajaran.

PENDAHULUAN

Sebagai negara kepulauan, Indonesia mempunyai banyak sekali budaya dan kesenian daerah, misalnya lagu daerah yang lambat laun mulai ditinggalkan bahkan mayoritas kalangan anak-anak, remaja dan dewasa jarang mengenal kebudayaan lagu daerah tradisional dan ada yang tidak mengenal sama sekali tentang

kebudayaan tradisional tersebut. Sering ditemukan pada kalangan anak-anak usia dini yang lebih mengenal dan menyukai lagu-lagu pop yang mengarah pada modernisasi sehingga mereka melupakan lagu-lagu daerah yang menjadi kebudayaan bangsa yang seharusnya dikenal serta dilestarikan oleh generasi penerus bangsa. Sehingga rasa nasionalisme yang kurang terhadap

budaya asli Indonesia menyebabkan pada Desember 2008 terdapat negara yang mengklaim lagu Rasa Sayang-Sayange adalah milik mereka, bukan hanya lagu daerah namun beberapa kesenian dan budaya seperti Reog Ponorogo dan Angklung juga di klaim adalah milik mereka (detik.com, 2013). Hal tersebut dikarenakan kurangnya media sosial atau suatu aksi dalam mempopulerkan dan menjaga lagu daerah serta kesenian daerah Indonesia. Dengan berkembang pesatnya sebuah kemajuan pengetahuan dan teknologi komunikasi. Terutama pada penggunaan teknologi berbasis *mobile* yang saat ini telah berkembang pada sistem android. Dimana android adalah sistem operasi *mobile* yang *open source*, yang artinya dapat digunakan secara bebas untuk menciptakan aplikasi-aplikasi *mobile device* buatan sendiri. Layaknya komputer, android juga bersifat *multitasking*. *Multitasking* memungkinkan user menjalankan beberapa aplikasi secara bersamaan, misalnya mendengarkan musik dan bermain quiz. Selain itu, teknologi ini sudah menyentuh hampir semua kalangan di Indonesia, teknologi android ini dapat diperoleh dengan mudah harga yang terjangkau dan mudah dioperasikan menjadi alasan utama para pengguna disetiap daerah di Indonesia.

Selain itu terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang telah diterapkan, diantaranya yang dilaksanakan oleh Wahyu Ardiansyah (2017) dengan judul “Pembangun Aplikasi Media Pembelajaran Lagu Daerah Berbasis Teknologi Multimedia”: membangun sebuah aplikasi dengan menggunakan tahapan diantaranya analisa, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi, dimana dari tahapan tersebut menghasilkan sebuah aplikasi media pembelajaran yang dimana terdapat

aplikasi media pembelajaran yang dimana terdapat menu info lagu, main, tentang dan keluar, yang dimana selain dapat mendengarkan lagu daerah terdapat pula informasi perihal lagu tersebut dan penambahan game untuk mengasah pengetahuan tentang lagu-lagu daerah. Terdapat pula penelitian oleh Tirsa I. I. Tatilu (2018) dengan judul “Aplikasi Pembelajaran Lagu Nasional dan Daerah untuk Anak Sekolah Dasar”: aplikasi *game* yang dibuat dengan menggunakan metode *multimedia development life cycle* (MDLC) dengan 6 tahapan, yaitu: *concept, design, material collecting, assembly, testing* dan *distribution*, setelah tahapan tersebut diuji coba menghasilkan sebuah aplikasi *game* yang dapat diterapkan dan bermanfaat untuk menambah pengetahuan anak-anak sekolah dasar tentang lagu nasional dan daerah, dengan kemasan aplikasi yang menarik anak-anak untuk belajar.

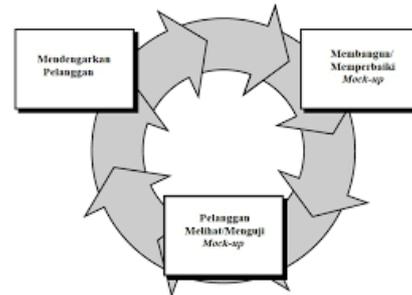
Sehingga penelitian ini merancang sebuah media pembelajaran lagu-lagu daerah dan budaya berbasis android. Dengan tujuan yang dicapai adalah untuk menerapkan media player membantu media pembelajaran tentang musik tradisional daerah dalam mengembangkan pengetahuan anak-anak atau masyarakat umum pada lagu-lagu daerah di Indonesia dan membantu proses pembelajaran di dalam kelas. Untuk manfaat yang didapatkan dari media pembelajaran lagu-lagu daerah dan budaya ini diantaranya mendapatkan pengembangan pengetahuan perihal lagu-lagu daerah dan budaya berbasis android setelah diterapkan, mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi minimnya pengetahuan perihal lagu-lagu daerah dan budaya melalui quiz dan memberikan pengalaman kepada pengguna untuk mengenal media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai media player dan permainan.

METODE

Metode *Prototype*

Metode *prototype* adalah metode pengembangan perangkat lunak, yang berupa model kerja fisik sistem dan berfungsi sebagai versi awal dari sistem (Purnomo, 2017). Tujuan *prototype* menurut Purnomo yaitu untuk mengumpulkan informasi dari pengguna untuk dapat berinteraksi dengan *prototype* agar dapat dikembangkan, sebab *prototype* menggambarkan versi awal sistem untuk menjadikan sistem yang lebih besar. *Prototype* itu sendiri dapat diterapkan pada sistem kecil yang mampu menjadi besar dengan harapan pada proses pengembangan dapat berjalan dengan baik dan tertata serta selesai pada tepat waktu. Model *prototype* ini memiliki beberapa tahapan, yaitu:

1. Mendengarkan pelanggan, pengembangan program, peneliti dan pelanggan bertemu dan menentukan tujuan umum serta kebutuhan dasar. Detail kebutuhan mungkin pada awal pengumpulan kebutuhan
2. Membangun atau memperbaiki *mock-up*, perencanaan sistem dapat dikerjakan apabila data-data yang berkaitan telah dikumpulkan selama pengumpulan kebutuhan. Rancangan ini menjadi dasar pembuatan *prototype* yang merupakan tahapan perealisasi rancangan *prototype* menggunakan bahasa pemrograman
3. Pelanggan melihat atau menguji *mock-up*, pelanggan mengevaluasi *prototype* yang dibuat dan dipergunakan untuk memperjelas kebutuhan *prototype*



Gambar 1. Model *Prototype*

A. Analisa Sistem

Media pembelajaran ini dirancang dapat berjalan dan didengarkan pada *device mobile* berbasis android. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam merancang aplikasi ini adalah Java. *Development tool* yang digunakan untuk perancangan aplikasi ini menggunakan Eclipse dan untuk pembuatan background pada aplikasi ini menggunakan software Adobe Photoshop. Media pembelajaran lagu-lagu daerah dan budaya ini terdiri atas 5 (lima) menu utama, diantaranya menu daftar provinsi, menu daftar lagu, menu quis, menu petunjuk dan menu profil dimana setiap tampilan dari masing-masing menu yang berbeda-beda.

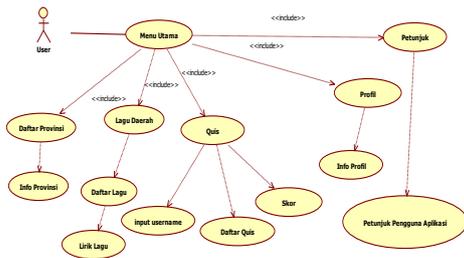
Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan data dari beberapa hasil *review* jurnal dan di komparasi, atau dengan kata lain peneliti menggunakan metode deskriptif yang merupakan metode penelitian yang meneliti status kelompok manusia, sistem pemikiran suatu obyek maupun suatu peristiwa pada saat ini. Adapun tujuan dari metode ini adalah untuk membuat sebuah gambaran deskripsi secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta, sifat serta hubungan antar fenomena yang diteliti. Pengumpulan data untuk penelitian ini sendiri menggunakan metode observasi, wawancara dan studi pustaka (Yuki, 2019). Data yang

digunakan untuk merancang media pembelajaran ini didapatkan dari beberapa tempat penelitian diantaranya beberapa sekolah dasar dan masyarakat umum yang berada di sekitar Kabupaten Kediri, Tabanan dengan jumlah responden di masing-masing lokasi ialah 50 orang.

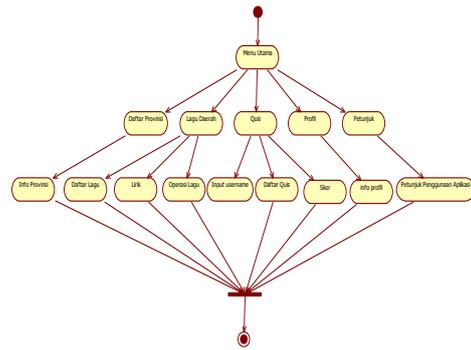
B. Desain Sistem

Dalam mendesain media pembelajaran lagu-lagu daerah dan budaya ini menggunakan metode pemodelan berorientasi objek. Pembuatan diagram pemodelan berorientasi objek ini menggunakan software rasional rose enterprise edition. Disetiap diagram akan menjelaskan cara kerja sistem dan aktor yang menggunakan sistem ini, diantaranya:



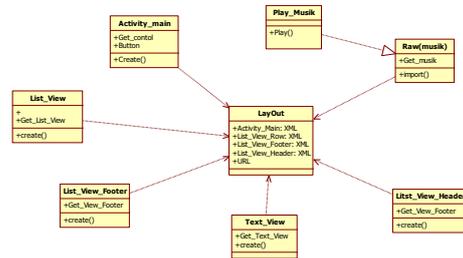
Gambar 2. Use Case Diagram

Pada tahap ini menjelaskan mengenai kebutuhan fungsionalitas serta mendeskripsikan sebuah interaksi antara aktor dengan media pembelajaran yang dirancang. Gambar use case diatas menjelaskan bahwa tahap awal pengguna menjalankan media pembelajaran maka tampil menu utama, dimana terdapat beberapa tombol yang dapat dipilih oleh aktor.



Gambar 3. Activity Diagram

Diagram aktivitas diatas menggambarkan garis besar aliran kerja dari media, dimana pengguna dapat melihat menu/fitur yang terdapat didalam media pembelajaran. Menu/fitur yang ada didalam media tersebut ialah, daftar provinsi, lagu daerah, quis, profil dan petunjuk. Selain menu utama tersebut pengguna juga dapat melihat submenu dari masing-masing menu utama.



Gambar 4. Class Diagram

Pada class diagram dapat menjelaskan bahwa media pembelajaran lagu-lagu daerah dan budaya memiliki 8 class diantaranya layout, text view, list view header, list view footer, list view, activity main, play musik dan raw.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengerjaan Sistem

Pada tahap ini dijelaskan mengenai langkah-langkah untuk membuat media pembelajaran pengenalan lagu-lagu daerah dan budaya. Sistem ini dibuat dengan menggunakan software eclipse. Adapun langkah-langkah dalam pengerjaan sistem ini adalah sebagai berikut:

1. Install SDK yang diperlukan untuk memulai mengembangkan sistem pada platform android menggunakan bahasa pemrograman java
2. Install Eclipse, sebagai IDE yang kita gunakan dalam coding sistem android nantinya.
3. Install ADT, sebagai plug in yang didesain IDE eclipse yang memberikan kita kemudahan dalam mengembangkan aplikasi/sistem android dengan menggunakan IDE eclipse
4. Membuat AVD (*Android Virtual Device*), yang merupakan emulator untuk menjalankan program aplikasi/sistem android yang kita buat, AVD pun nantinya akan dijadikan sebagai tempat *test* dan menjalankan aplikasi/sistem android yang kita buat
5. Membuat tampilan *listview*, dimana peneliti merancang tampilan media pembelajaran dalam bentuk list atau daftar-daftar. Pada tahapan ini dirancang untuk mendesain layout, seperti tampilan mulai, info provinsi, daftar lagu, lirik lagu dan tampilan quis.
6. Membuat tombol-tombol sistem yang nantinya akan berfungsi untuk menampilkan layout yang dipilih pengguna
7. Membuat database media pembelajaran lagu-lagu daerah dan budaya terdapat beberapa yaitu database lagu daerah, database daftar provinsi dan database quis

Tampilan Media Pembelajaran

Dengan menggunakan software adobe photoshop hasil perancangan diimplementasikan. Menu-menu ini nanti akan menampilkan sebuah halaman yang berisi bermacam-macam pilihan, diantaranya akan menampilkan tombol halaman utama, daftar provinsi, info provinsi, daftar lagu daerah, tampilan lirik lagu, quis, skor akhir,

petunjuk halaman tombol keluar. Dapat dijelaskan beberapa tampilan utama pada media pembelajaran ini:



Gambar 5. Halaman Utama Media Pembelajaran



Gambar 6. Halaman Info Provinsi

Halaman ini menampilkan informasi perihal provinsi yang sebelumnya telah di pilih oleh pengguna, ditampilkan ini terdapat informasi tentang letak geografis, tanggal berdiri, luas wilayah, jumlah penduduk dan masih banyak informasi lainnya.



Gambar 7. Halaman Lirik Lagu

Halaman ini terdapat tampilan lirik lagu dan beberapa tombol, seperti play, pause dan stop. Bila pengguna menekan tombol play aplikasi secara otomatis akan memutar lagu, begitupula dengan tombol pause maka aplikasi akan menghentikan sementara lagu yang telah diputar, terakhir bila pengguna menekan tombol stop maka lagu yang diputar akan berhenti.



Gambar 8. Halaman Quis

Pada halaman quis terdapat tampilan soal yang harus dijawab oleh pengguna untuk mengasah pengetahuan pengguna tentang lagu daerah dan budaya di Indonesia.

Perancangan Database

Selain rancangan tampilan terdapat pula tahapan yang penting untuk sebuah media pembelajaran yaitu merancang database. Dalam penelitian ini terdapat 3 database yang diperlukan, yaitu:

Tabel 1. Data Lagu daerah

No	Lagu Daerah	Asal Lagu
1	Mejangeran	Bali
2	Tanduk majeng	Madura jawa timur
3	Ampar-ampar pisang	Kalimantan selatan
4	Dodoi si dodi	Jambi
5	Tokecang	Jawa barat
6	Apuse	Papua
7	Anak kambing saya	Nusa tenggara timur
8	Sue ora jamu	Yogyakarta
9	Rasa saying-sayange	Maluku
10	Butet	Sumatera utara
11	Bungong jeumpa	Aceh
12	Jali-jali	Jakarta
13	Jereh bu guru	Banten
14	Be inai curi	Bengkulu
15	Gundul gundul pacul	Jawa tengah
16	Binde biluhuta	Kalimantan tengah
17	Angak kukang	Sulawesi
18	Bumi lampung	Lampung
19	Ayam den lapeh	Sumatera barat
20	Zapin laksamana raja dilaut	Riau

Tabel 2. Contoh Info Provinsi

Provinsi	Bali
Posisi	Pulau Bali(8 ⁰ 03' 40"-8 ⁰ 50' 48"
Geografis	LS dan 114 ⁰ 25'53"-115 ⁰ 42'40"BT

Tanggal Berdiri	5,780.06km ²
Luas Wilayah	3,890757 jiwa (2020)
Ibu Kota	Denpasar
Tarian	Tari Kecak, Tari Legong, tari
Tradisional	Pendet, Tari Barong
Senjata	Keris Togogan
Tradisional	
Rumah Adat	Rauh Gapura atau Candi Bentar
Alat Musik	Ceng Ceng, Gendong, Gamelan
Tradisional	Bali
Lagu Daerah	Macep Cepetan, Mayong Meyong, Dewa Ayu, Ngusak Asik, Janger
Cerita Rakyat	Asal Mula Desa Jimbaran, Legenda Selat Bali

Tabel 3. Contoh Data Quis

Soal	Jawaban		
	Salah	Salah	Benar
Berasal dari mana lagu daerah yang berjudul "Apuse"?	Kalimantan Selatan	Jawa Timur	Papua
Surabaya adalah ibukota dari provinsi?	Bali	Jawa Barat	Jawa Timur
"Tarian Monong" adalah tarian khas daerah yang berasal dari provinsi?	Banten	Jakarta	Kalimantan Barat

Pengujian dengan Metode Blackbox

Untuk mendapatkan informasi performa dari media pembelajaran maka dilakukan pengujian dengan teknik pengujian yang dilakukan adalah teknik pengujian *blackbox*. Teknik *blackbox* adalah pengujian untuk menemukan suatu kesalahan dalam beberapa kategori, diantaranya kesalahan inisialisasi dan terminasi, kesalahan performa, terdapat fungsi yang hilang atau salah, kesalahan *interface* serta kesalahan dalam struktur data atau akses *database*. Pengujian perangkat lunak yang ditunjukkan pada beberapa tabel dibawah ini:

Tabel 4. Skanerio Pengujian Aplikasi

Kelas Uji	Butir Uji	Jenis Pengujian
Halaman aplikasi awal	Menampilkan tombol mulai	<i>Black box</i>
Halaman aplikasi utama	Menampilkan semua tombol aplikasi	<i>Black box</i>
Halaman tombol lagu daerah	Menampilkan lirik lagu dan button play, stop dan pause	<i>Black box</i>

Halaman tombol daftar provinsi	Menampilkan informasi setiap provinsi	<i>Black box</i>
Halaman tombol quis	Menampilkan skor quis	<i>Black box</i>

Pengujian dilakukan dengan cara membuat skenario yang berisi pembagian kelas uji untuk mempermudah pengecekan dan pengujian satu per satu tampilan lalu diberikan hasil *test*. Data kasus dan pengujian dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Kasus dan Hasil Pengujian

Data Aksi	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Klik aplikasi pada perangkat	Tampil tombol mulai	Dapat menampilkan tombol mulai	[√] Diterima [] Ditolak
Klik tombol daftar provinsi	Tampil daftar nama provinsi dan info provinsi	Dapat menampilkan daftar nama provinsi dan info provinsi	[√] Diterima [] Ditolak
Klik tombol lagu daerah	Tampil daftar lagu daerah dan lirik lagu	Dapat menampilkan daftar lagu daerah dan lirik lagu	[√] Diterima [] Ditolak
Klik tombol quis	Tampil input nama pengguna	Dapat input nama pengguna	[√] Diterima [] Ditolak
Klik tombol tentang	Tampil informasi tentang aplikasi dan pembuat	Dapat menampilkan informasi tentang aplikasi dan pembuat	[√] Diterima [] Ditolak
Klik tombol petunjuk	Tampil informasi petunjuk penggunaan aplikasi	Dapat menampilkan petunjuk penggunaan aplikasi	[√] Diterima [] Ditolak

Tabel 6. Pengujian Lanjutan Kasus dan Hasil Pengujian

Data Aksi	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Klik tombol play	Memutar lagu yang dipilih	Dapat memutar lagu yang dipilih	[√] Diterima [] Ditolak
Klik tombol pause	Menghentikan sementara lagu yang telah diputar	Dapat menghentikan sementara lagu yang telah diputar	[√] Diterima [] Ditolak

Klik tombol stop	Menghentikan lagu yang telah diputar	Dapat menghentikan lagu yang telah diputar	[√] Diterima [] Ditolak
Klik tombol lanjut dan tampil skor pada quis	Kesoal selanjutnya dan menampilkan skor	Dapat ke soal selanjutnya dan menampilkan skor	[√] Diterima [] Ditolak
Klik tombol keluar	Tampil perintah keluar aplikasi atau tidak	Dapat tampil perintah keluar aplikasi atau tidak	[√] Diterima [] Ditolak

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Hasil penelitian dan pengujian dari media pembelajaran lagu-lagu daerah dan budaya berbasis android, diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran lagu-lagu daerah dan budaya dapat memberikan informasi tentang nama provinsi, nama ibukota, posisi geografis, tanggal berdiri, luas wilayah, jumlah penduduk, tarian tradisional, senjata tradisional, rumah adat, alat musik, lagu daerah dan cerita rakyat yang berada di seluruh Indonesia
2. Pengguna sistem operasi android pada media pembelajaran ini dikarenakan operasi ini memiliki sifat *open source* yang mempermudah pengembangan untuk menciptakan aplikasi *mobile device* berbasis android

Saran

Adapun saran yang dapat dikemukakan untuk membantu kesempurnaan penelitian yang berjudul “Media Pembelajaran Lagu-Lagu Daerah dan Budaya Berbasis Android” ini diharapkan adanya pengembangan dari program yang ada dengan penambahan fitur-fitur agar program menjadi lebih sempurna. Antara lain fitur tersebut adalah penambahan playing video lagu

daerah dan penambahan gambar kesenian daerah agar lebih menarik. Serta peningkatan versi pada android serta ukuran layar yang dapat digunakan untuk menjalankan media pembelajaran ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agnes. (2015). *Jurnal Permainan Ritme Musik Lagu Nasional Berbasis Android*. Bandung: Universitas Telkom.
- Ardiansyah, W., & Amalia, D. R. (2017). Pembangunan Aplikasi Media Pembelajaran Lagu Daerah Berbasis Teknologi Multimedia. *Jurnal ICT: Information Communication & Technology* p-ISSN, 2302, 0261.
- Detik.com, 2013. diakses pada 20 Desember 2019, pukul 11.00. *Malaysia Mengklaim Lagu Rasa Sayang-sayange*
- Maulana, R., & Arivianti, D. (2019). Prototipe sistem informasi pelepasan barang berbasis web sebagai media pengolah informasi data pelepasan. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 7(2).
- Pressman, R. (2015). *Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan Praktisi Buku I*. Yogyakarta: Andi
- Purnomo, A., Hartono, R., Hartatik, H., Riasti, B. K., & Hidayah, I. N. (2016). Pengembangan Aplikasi Info Lagu Nusantara Berbasis Android Untuk Melestarikan Warisan Budaya Indonesia. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, 7(2), 527-536.
- Purnomo, D. (2017). Model Prototyping Pada Pengembangan Sistem Informasi. *JIMP-Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 2(2).
- Setiawan. E.B., dan Ramdany, A.T. (2019). *Membangun Aplikasi Android Web dan Web Service*. Bandung: Penerbit Informatika.
- Tatilu, T. I., Sompie, S. R., & Najoran, X. B. (2018). Aplikasi Pembelajaran Lagu Nasional dan Daerah untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Teknik Informatika*, 13(3).
- Yurindra. (2017). *Software Engineering*, 1th ed. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Zulkifli, Z. (2015, July). Model Prediksi Berbasis Neural Network untuk Pengujian Perangkat Lunak Metode Black-Box. In Seminar Nasional Informatika (SEMNASIF) (Vol. 1, No. 3).