

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MUSIK KERONCONG BERBASIS ANDROID UNTUK SISWA SMK KELAS XI

Achmad Oktabrian Yoga Mahendra<sup>1</sup>, I Nengah Mariasa<sup>2</sup>

Pascasarjana Pendidikan Seni Budaya  
Universitas Negeri Surabaya, Surabaya Indonesia  
e-mail : oktabrian977@gmail.com

Diterima : 1 September 2023. Disetujui : 25 November 2023. Dipublikasikan : 30 Desember 2023  
©2023 – DESKOVI Universitas Maarif Hasyim Latif. Ini adalah artikel dengan akses  
terbuka di bawah lisensi CC BY 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)



## ABSTRAK

Aplikasi Android untuk pembelajaran musik keroncong di sekolah dapat mendorong kemandirian belajar dan minat siswa, serta dapat memudahkan pemahaman materi, dan praktik. Penelitian ini bertujuan mengembangkan Aplikasi Kromo sebagai media pembelajaran musik keroncong dengan menggunakan model *Four-D* Thiagarajan yang terdiri dari tahapan *Define, Design, Development, dan Disseminate*. Tahap pengembangan mencakup proses pembuatan Aplikasi Kromo, evaluasi kualitas produk oleh ahli musik keroncong dan ahli media, serta penilaian kualitas pengguna berdasarkan respon guru dan siswa dari uji coba. Hasil keseluruhan menunjukkan bahwa Aplikasi Kromo efektif dan praktis dengan tingkat keberhasilan sekitar 87% dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami musik keroncong. Ini berarti Aplikasi Kromo yang dikembangkan telah berhasil menjadi sebuah produk yang berkualitas, efektif, dan praktis dalam mendukung pembelajaran musik keroncong sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

**Kata kunci:** Pengembangan, Aplikasi Android, Pembelajaran, Musik Keroncong

## ABSTRACT

Android applications for learning *keroncong* music at school can encourage independent learning and student interest, and can facilitate understanding of material and practice. This research aims to develop the Kromo Application as a medium for learning *keroncong* music using Thiagarajan's *Four-D* model which consists of the *Define, Design, Development and Disseminate* stages. The development stage includes the process of creating the Kromo Application, product quality evaluation by *keroncong* music experts and media experts, as well as user quality assessment based on teacher and student responses from trials. The overall results show that the Kromo Application is effective and practical with a success rate of around 87% in improving student learning outcomes in understanding *keroncong* music. This means that the Kromo application developed has succeeded in becoming a quality, effective and practical product in supporting *keroncong* music learning so that it can improve student learning outcomes

**Keyword:** *Development, Android Application, Learning, Keroncong Music*

## PENDAHULUAN

Perkembangan dunia musik di Indonesia tercermin melalui munculnya berbagai subgenre yang semakin diminati oleh masyarakat. Perkembangan ini wajar, karena musik baru seringkali menggantikan perhatian yang sebelumnya diberikan pada musik yang sudah ada. Musik kini tidak hanya dianggap sebagai hiburan semata, melainkan juga sebagai sarana ekspresi diri, kegiatan olahraga, dan bahkan bagian dari gaya hidup yang berhubungan dengan kelompok sosial tertentu. Peran media, baik cetak maupun elektronik, yang berkembang pesat berkat teknologi, memegang peranan penting dalam mempengaruhi tren musik. Media ini memberikan informasi tentang musik

dalam jumlah yang besar, dan dapat berperan dalam mendidik generasi mendatang tentang pentingnya melestarikan musik asli Indonesia, termasuk musik keroncong.

Selama beberapa dekade, seni keroncong telah menjadi favorit di mata masyarakat. Meskipun awalnya pertunjukan keroncong lebih terkait dengan upacara pernikahan dan khitanan di masa lalu, popularitasnya terus meningkat hingga menjadi hiburan yang sering dinikmati di jalanan pada malam hari (Harmunah, 1987:7). Namun, minat terhadap musik keroncong tidak sepenuhnya diikuti oleh generasi muda, karena minimnya paparan mereka terhadap genre ini. Hanya beberapa stasiun TV, seperti TVRI dan stasiun TV lokal tertentu, yang secara rutin

menyiarkan pertunjukan keroncong. Bahkan, musisi yang tampil dalam pertunjukan keroncong biasanya berusia di atas 30 tahun. Ini menunjukkan kurangnya minat generasi muda untuk belajar dan menggali lebih dalam tentang musik keroncong, karena minimnya akses ke pertunjukan keroncong yang disiarkan secara langsung, termasuk melalui media televisi. Pada tahun 1980-an, acara seperti Radio Bintang pernah menjadi platform yang dikenal oleh masyarakat, terutama generasi muda, sebagai ajang kompetisi yang mencakup berbagai genre musik, termasuk keroncong, namun saat ini, popularitas acara semacam itu telah merosot dan musik keroncong kurang dikenal.

Pendidikan seni budaya di sekolah dipandang sebagai salah satu upaya untuk melestarikan musik keroncong. Fokus pada pendidikan seni budaya memberikan tujuan yang berbeda pada setiap kelompok pelajarannya. Tujuannya adalah agar siswa lebih menghargai seni dan dapat mengungkapkan kreativitas mereka melalui pemahaman dan penciptaan seni. Namun, saat ini, tujuan mulia pendidikan seni ini seringkali diabaikan, terutama di sekolah kejuruan yang tidak berbasis seni. Padahal, pentingnya pendidikan seni tidak dapat dipisahkan dari pendidikan secara keseluruhan, karena berkontribusi pada tujuan pendidikan nasional untuk membentuk individu yang berakhlak baik, inovatif, dan menghargai seni. Dalam konteks pendidikan nasional, pentingnya peran pendidikan seni sebagai bagian yang tak terpisahkan harus diperkuat. Tujuannya adalah agar generasi berikutnya dapat mengenal, menghargai, dan menjaga keberlanjutan warisan seni musik keroncong dan budaya Indonesia.

Banyak organisasi yang peduli terhadap pendidikan, terutama yang menekankan manfaatnya dalam perkembangan kepribadian siswa, mengakui pentingnya pendidikan seni di sekolah. Mereka meyakini bahwa pendidikan seni memegang peran sentral dalam membentuk kepribadian siswa dari sudut pandang potensi estetis, yang diyakini dapat memperkaya pikiran mereka. Ki Hadjar Dewantara (1994:153) juga berpendapat bahwa pembelajaran seni musik dan seni suara serupa dalam pentingnya dengan pembelajaran sastra dan pengetahuan umum. Meskipun demikian, dalam pelaksanaannya, terdapat sejumlah kendala dalam pembelajaran seni budaya, khususnya seni musik, termasuk musik keroncong. Tantangan utama bagi pendidik adalah cara mengintegrasikan kurikulum seni musik, terutama keroncong, ke dalam proses pembelajaran. Ini melibatkan perencanaan, pelaksanaan, serta pemilihan pendekatan dan media yang sesuai untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Peran guru dalam proses pembelajaran sangat penting. Guru harus memiliki kemampuan untuk mengembangkan proses belajar siswa menjadi lebih dinamis dan kreatif, terutama sejalan dengan kemajuan pendidikan saat ini. Informasi yang tersebar cepat dan luas menempatkan tantangan tersendiri pada pendidik, yang harus terus memperbarui pengetahuan dan

keterampilan mereka dalam bidangnya. Pengajar harus memiliki kompetensi yang mendalam dalam setiap aspek mata pelajaran yang mereka ajarkan, termasuk dalam mengajar seni musik. Metode pengajaran yang terbatas pada ceramah dan hafalan mungkin kurang efektif dalam menyampaikan materi seni musik dengan cara yang memotivasi. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk menemukan metode pengajaran yang lebih inovatif dan beragam agar siswa lebih aktif terlibat dan berinteraksi dengan seni musik.

Dukungan terhadap program-program pendidikan telah diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003, bahwa sumber daya manusia yang berkualitas diperlukan untuk menciptakan Sumber Daya Manusia (SDM) yang sesuai dengan harapan negara. Peningkatan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat menjadi salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Dengan memahami tantangan dan peluang dalam proses pembelajaran seni musik, terutama musik keroncong, diharapkan pendidik dapat mengembangkan pendekatan dan strategi yang efektif dalam menyampaikan materi dan menciptakan lingkungan belajar yang menginspirasi bagi siswa. Ini akan meningkatkan pemahaman, minat, dan apresiasi siswa terhadap seni musik Indonesia, termasuk keroncong, sehingga warisan budaya ini dapat tetap lestari dan dihargai oleh generasi mendatang.

Penggunaan media pembelajaran memegang peran penting dalam proses pendidikan. Media ini memungkinkan siswa belajar secara mandiri tanpa harus selalu didampingi guru, memastikan adanya bahan ajar yang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa, dan membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran. Keuntungan dari penggunaan media pembelajaran termasuk meningkatkan minat siswa, memperkuat materi pembelajaran, memberikan variasi dalam pengajaran, serta merangsang partisipasi siswa dalam berbagai kegiatan belajar. Namun, ada sejumlah tantangan yang perlu dihadapi dalam penggunaan media pembelajaran. Beberapa guru masih mengandalkan metode pengajaran tradisional seperti ceramah, yang bisa menyebabkan kehilangan minat dan kurangnya fokus siswa. Pembatasan dalam penggunaan media juga dapat mengakibatkan pemborosan waktu dan mengganggu siswa selama proses pembelajaran. Penggunaan ponsel selama pembelajaran juga dapat mengganggu konsentrasi siswa dan mengurangi efektivitas pembelajaran.

Perkembangan teknologi telah memberikan kontribusi besar terhadap pengembangan media pembelajaran dalam pendidikan. Media ini membantu siswa belajar di luar lingkungan sekolah dan mendukung guru dalam menjelaskan materi yang kompleks secara lebih efisien. Namun, kemajuan teknologi juga membawa tantangan, seperti perluasan pemahaman dan pemantauan perkembangan teknologi yang terus berubah. Dalam rangka mengoptimalkan manfaat penggunaan media pembelajaran, penting untuk memahami cara yang tepat dalam

mengintegrasikan media ini dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pendidikan dapat mempersiapkan siswa untuk menghadapi masa depan yang semakin kompleks dan dinamis.

Pada tahun 2015, menurut perkiraan 55 juta orang Indonesia menggunakan *smartphone*. Pertumbuhan penetrasi total adalah 37,1%. Selain itu, telah dilaporkan bahwa *eMarketer* telah memperkirakan bahwa terdapat peningkatan pada penggunaan dan meningkat pada tingkat yang lebih cepat dari 2016 hingga 2019. Redaksi membuat pernyataan dan memperkirakan akan ada 65,2 juta pengguna *smartphone* pada tahun 2016 dan 74,9 juta pada tahun 2017 (*Techno.okezone.com*). Hal ini dikarenakan sejak *Android* diakuisisi oleh *Google*, telah melampaui *Apple* untuk menjadi platform *mobile* terbesar di dunia. Karena *Android* memiliki sifat *open source*, maka akan mudah bagi siapa saja untuk membuat aplikasi *Android* yang kemudian dapat dijual di *Play Store*. Aplikasi *android* juga memiliki nilai tambah karena memiliki fitur interaktif serta kemampuan penyimpanan data sehingga sangat memungkinkan untuk dibuat menjadi media belajar yang dapat membantu siswa dalam proses belajar.

Pembuatan media pembelajaran berbasis *Android* menjadi tren saat ini. Kelebihan *Android* yang memberikan kemudahan bagi pengguna dalam menciptakan media di mana saja dan oleh siapa saja telah menjadi pendorong utama perkembangannya. Media pembelajaran ini menawarkan unsur kreatif dan inovatif untuk meningkatkan minat siswa dan mempermudah pemahaman materi. Di Indonesia, pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* memiliki potensi yang baik bagi dunia pendidikan. Kelebihan media ini, seperti personalisasi, adaptabilitas, dan kemudahan penggunaan, dapat meningkatkan minat, motivasi, dan daya kreatif siswa. Dengan sifat yang praktis dan mudah diakses, media pembelajaran berbasis *android* dapat memberikan dampak positif dalam proses belajar mengajar di sekolah-sekolah Indonesia.

Menurut Bapak M. Zulfikar Ali, S.Pd., seorang pengajar musik keroncong di SMKN 12 Surabaya bahwa pembelajaran musik keroncong hari ini mengalami keterbatasan dalam media pembelajaran. Selain itu, menurut Sigit Aji Syafi'i yang telah melakukan pengembangan buku sebagai bahan ajar musik keroncong pada 2016 juga menjelaskan bahwa perkembangan zaman yang semakin digital, buku sebagai bahan ajar mulai kehilangan daya tarik. Hal ini menunjukkan perlunya media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik untuk memotivasi siswa dalam memahami musik keroncong. Permasalahan tersebut melandasi peneliti untuk menyebarkan angket pra-penelitian pada siswa kelas XI SMKN 12 Surabaya. Hasilnya menunjukkan bahwa sebanyak 87% siswa dari kelas XI M1 dan XI M2 di SMKN 12 Surabaya mengungkapkan kebutuhan mereka akan media pembelajaran musik keroncong yang berbasis aplikasi.

Berdasarkan hasil angket pra-penelitian tersebut, peneliti mulai fokus untuk melakukan pengembangan media pembelajaran musik keroncong berbasis aplikasi *android* untuk siswa sekolah menengah kejuruan Kelas XI. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemandirian siswa dalam memahami materi musik keroncong. Media ini dirancang agar siswa dapat belajar tidak hanya di sekolah tetapi juga di rumah, dengan aplikasi yang praktis dan mudah digunakan di berbagai tempat. Selain itu, penelitian ini juga dimotivasi oleh kurangnya media pembelajaran musik keroncong berbasis aplikasi *Android* yang mencakup fitur-fitur aransemen, komposisi, dan teknik bermain musik keroncong.

## METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian pengembangan media pembelajaran musik keroncong berbasis aplikasi *android* untuk pembelajaran mulok musik keroncong di SMKN 12 Surabaya Kelas XI. Aplikasi musik keroncong berbasis *android* yang dikembangkan dalam penelitian ini menggunakan model *Four-D*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, kualitas produk Aplikasi Kromo ditentukan melalui beberapa kriteria, yaitu: (1) kualitas berdasarkan produk; (2) kualitas berdasarkan pengguna; dan (3) kualitas berdasarkan hasil belajar. Kualitas Aplikasi Kromo berdasarkan produk dapat diketahui melalui hasil dari validasi I dan II oleh validator ahli materi musik keroncong dan validator ahli media. Jumlah keseluruhan nilai isi materi dalam Aplikasi Kromo pada validasi I adalah 54, sedangkan pada validasi II meningkat menjadi 64 dari total nilai maksimal 75. Hal ini menunjukkan peningkatan kualitas produk setelah dilakukan revisi. Persentase nilai validasi I adalah 72%, sementara persentase nilai validasi II adalah 85%. Hal ini menunjukkan bahwa Aplikasi Kromo telah mencapai kriteria "sangat layak" untuk digunakan. Selain itu, kualitas grafis Aplikasi Kromo juga dinilai melalui validasi. Pada validasi I, Aplikasi Kromo memperoleh nilai sebesar 42 dengan persentase 84%. Hal ini menunjukkan bahwa grafis Aplikasi Kromo sudah memenuhi kriteria "sangat layak" tanpa perlu revisi.

Kualitas Aplikasi Kromo berdasarkan pengguna dapat diketahui melalui respon dari guru muatan lokal keroncong dan siswa. Berdasarkan penilaian respon guru, Aplikasi Kromo dinyatakan "sangat layak" dengan nilai persentase sebesar 85%. Respon siswa juga menunjukkan bahwa Aplikasi Kromo dinyatakan "sangat layak" dengan persentase sebesar 93%. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi tersebut mendapat respon positif dari pengguna dan dianggap efektif dalam mendukung pembelajaran musik keroncong. Secara

keseluruhan Aplikasi Kromo dapat dikatakan memiliki kualitas yang baik berdasarkan penilaian dari validator ahli, pengguna (guru dan siswa). Aplikasi ini telah memenuhi kriteria "sangat layak" dan efektif dalam mendukung pembelajaran musik keroncong.

Setelah melalui validasi produk dan uji kualitas, selanjutnya kelayakan produk diukur melalui hasil belajar siswa dalam praktik membuat musik keroncong sederhana melalui simulator Aplikasi Kromo. Hasil belajar menunjukkan bahwa Aplikasi Kromo sangat efektif sebagai alat pendukung pembelajaran musik keroncong. Dari 21 siswa yang menggunakan aplikasi ini, 87% telah mencapai peningkatan pemahaman yang signifikan. Selain itu, siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui tanya jawab, presentasi, dan tugas simulasi musik keroncong. Aplikasi Kromo juga mendukung tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum muatan lokal keroncong fase F di SMKN 12 Surabaya. Ini membuat aplikasi ini efektif dan relevan dalam konteks pendidikan. Selain itu, Aplikasi Kromo memiliki potensi penggunaan luas, tidak hanya di lingkungan sekolah tetapi juga oleh masyarakat umum yang ingin memahami dan memainkan musik keroncong.

## Pembahasan

Penggunaan pembelajaran musik keroncong berbasis aplikasi android dalam konsep merdeka belajar mendorong siswa untuk menciptakan lingkungan belajarnya sendiri. Ini memungkinkan bahwa siswa dapat mengembangkan kreativitas dan potensinya dengan mengapresiasi materi musik keroncong yang tersedia dalam aplikasi Kromo. Media pembelajaran ini tidak hanya memanfaatkan ruang kelas atau studio musik sekolah, tetapi juga memungkinkan siswa untuk menciptakan ruang belajar yang sesuai dengan preferensinya. Penggunaan media pembelajaran musik keroncong berbasis aplikasi android sesuai dengan tujuan pembelajaran Fase F bagi siswa Kelas XI di SMK Negeri 12 Surabaya. Pendekatan pengembangan media ini mengikuti metode *Four-D* yang terdiri dari empat tahap: (1) *pendefinisian*, (2) *perancangan*, (3) *pengembangan*, dan (4) *penyebaran*. Langkah-langkah ini membantu dalam penyusunan media pembelajaran musik keroncong berbasis android yang efektif dan efisien.

### 1. Tahap Pendefinisian (Define)

Pengembangan aplikasi Android "Kromo" untuk media pembelajaran musik keroncong di SMKN 12 Surabaya dimulai dengan analisis yang mencakup *Front-End Analysis* untuk memahami latar belakang sekolah dan masalah pembelajaran yang dihadapi, *Learner Analysis* untuk mengetahui karakteristik siswa, *Task Analysis* berdasarkan kurikulum merdeka belajar, dan *Concept Analysis* sesuai dengan modul pembelajaran musik keroncong Fase F SMKN 12 Surabaya.

#### a. *Front-End Analysis*

Analisis awal-akhir berkaitan dengan pengamatan yang dilakukan terhadap latar belakang dan tantangan dalam pengajaran musik keroncong di SMKN 12 Surabaya. Dalam mengkaji latar belakang SMKN 12 Surabaya, sekolah ini dianggap sebagai lembaga pendidikan menengah kejuruan yang memiliki peran penting dalam membekali siswa dengan keterampilan yang relevan untuk mendukung perkembangan industri dan lapangan kerja. SMKN 12 Surabaya memiliki fokus pada bidang seni dan industri kreatif, dengan salah satu program unggulannya adalah kompetensi seni pertunjukan, yang berkontribusi pada perkembangan seni dan industri kreatif di Indonesia. Visi SMKN 12 Surabaya adalah menjadi barometer SMK Seni di Surabaya, sementara misinya adalah mengembangkan dan melestarikan seni budaya Indonesia, mendukung program pemerintah dalam pengembangan industri kreatif, menghasilkan lulusan yang berkarakter dan kompeten, serta mampu bersaing di pasar kerja dan berjiwa entrepreneur ([smkn12surabaya.sch.id](http://smkn12surabaya.sch.id), 2023). Program seni musik menjadi salah satu yang paling diminati oleh siswa di sekolah ini, terutama karena musik dianggap memiliki peran penting dalam industri kreatif, terutama dalam era digital. Sebagaimana menurut Sujana (2017: 2-3) bahwa pembelajaran musik keroncong memiliki daya tarik tersendiri bagi siswa karena dalam pilihan lagu yang diaransemen (ansambel) dalam bentuk musik keroncong memberikan pengalaman baru yang dapat membuat suasana pembelajaran tidak membosankan.

Musik juga memiliki peran besar dalam platform digital seperti *Tiktok*, *Youtube*, *Instagram*, *Facebook*, dan layanan musik *streaming* seperti *Spotify*, *Joox*, dan *Youtube Music*. Kehadiran musik dalam platform-platform ini telah membuatnya menjadi hiburan yang sangat populer dan memiliki dampak signifikan dalam menyebarkan informasi secara digital. Ini telah membuka peluang pekerjaan dan finansial bagi para musisi dan pencipta musik, baik yang bekerja di industri hiburan besar maupun yang bersifat independen. Hal ini mendorong generasi milenial untuk belajar musik secara otodidak, mengikuti pelajaran musik nonformal, atau memilih program seni musik di sekolah formal. SMKN 12 Surabaya adalah salah satu sekolah menengah kejuruan yang menawarkan program kompetensi seni musik, sehingga menjadi pilihan menarik bagi generasi milenial yang ingin memasuki industri musik. Sekitar 50 hingga 60 siswa dari setiap angkatan memilih program seni musik di sekolah ini. Salah satu kompetensi yang diajarkan di kelas XI adalah teknik bermain musik keroncong, yang termasuk dalam muatan

lokal untuk mengembangkan apresiasi, pengembangan, dan penciptaan seni.

Namun, pembelajaran musik keroncong di SMKN 12 Surabaya juga menghadapi tantangan. Seperti banyak sekolah lainnya, dampak teknologi digital telah mengubah cara siswa belajar (Citraningsih & Wiranata, 2022: 35). Banyak siswa cenderung kehilangan fokus setelah beberapa waktu dalam pembelajaran musik keroncong, dan beberapa bahkan menunjukkan tanda-tanda kebosanan. Guru sering harus beralih ke sumber daya digital seperti *Youtube* untuk mempertahankan minat siswa dalam pembelajaran. Penggunaan *Youtube* sebagai alat bantu pembelajaran telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi siswa. Selain itu, pengajaran praktik musik keroncong juga menghadapi tantangan. Pendekatan konservatif yang hanya mengandalkan buku dan penjelasan guru tidak selalu efektif. Siswa lebih bersemangat belajar ketika dapat mencari sumber daya dan materi tambahan di internet, terutama melalui *Youtube*.

Oleh karena itu, pengembangan model pembelajaran berbasis teknologi digital menjadi penting untuk menjaga minat siswa dalam belajar musik keroncong. Guru-guru di SMKN 12 Surabaya perlu menyesuaikan pendekatan pembelajaran mereka dengan karakteristik generasi milenial yang lebih terbiasa dengan teknologi digital. Hal ini mencakup pengembangan literasi digital guru agar mereka dapat memanfaatkan perangkat digital dengan efektif dalam proses pembelajaran (Harjono, 2019: 56). Salah satu solusi yang diusulkan adalah pengembangan aplikasi pembelajaran musik keroncong berbasis android, yang dapat membantu guru meningkatkan motivasi siswa dan memberikan tugas belajar yang lebih praktis. Ini juga dapat menjadi cara untuk memfasilitasi pembelajaran mandiri di luar jam pelajaran di sekolah.

#### b. *Learner Analysis*

SMK 12 Surabaya adalah salah satu sekolah kejuruan di Indonesia yang menawarkan program keahlian seni pertunjukan dalam bidang musik. Sekolah ini berperan penting dalam menyiapkan sumber daya manusia untuk industri kreatif dan persiapan melanjutkan ke perguruan tinggi sesuai dengan jurusan seni pertunjukan bidang musik yang dipilih (PP No. 29 Tahun 1990). SMK 12 Surabaya memiliki fokus pada pembentukan 7 keterampilan musik, termasuk improvisasi, pengaturan musik, komposisi, bermain, membaca, bernyanyi, dan mendengarkan. Pembentukan keterampilan ini dilakukan melalui program pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum sekolah (Depdikbud bidang Kesenian

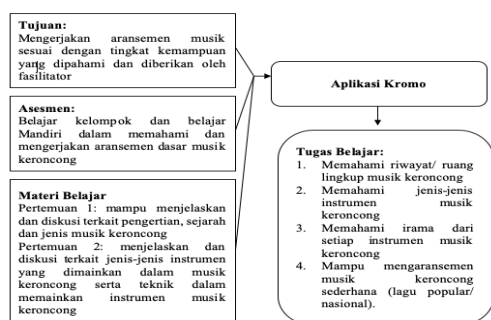
Jawa Timur, 2011), termasuk pembelajaran musik keroncong bagi siswa kelas XI.

Siswa yang memilih program keahlian seni pertunjukan musik di SMK 12 Surabaya telah dipilih berdasarkan minat dan bakatnya dalam bermain musik. Siswa biasanya telah memiliki dasar dalam memainkan instrumen musik karena sekolah ini melakukan seleksi saat penerimaan siswa. Karakteristik siswa ini kemudian dikembangkan melalui program pembelajaran yang mencakup pemahaman konsep seni musik, apresiasi seni musik, kreativitas dalam seni musik, dan partisipasi dalam seni musik di tingkat lokal, regional, dan global. Pembelajaran musik di SMK 12 Surabaya juga mempertimbangkan perkembangan kemampuan siswa berdasarkan tingkat kelas, dengan siswa kelas X memiliki kemampuan dasar dalam musik dan materi pembelajaran yang berfokus pada eksplorasi bunyi, bentuk musik, struktur, dan menciptakan musik sederhana. Karakteristik siswa jenjang kelas X dimungkinkan telah memiliki kemampuan dasar musik, relatifnya terjadi perkembangan dalam aspek fisik dan pikiran; memiliki kemampuan motorik dan mengetahui pola dan bentuk musik, terutama memainkan instrumen musik ritmik (Maharani, 2020: 22). Sesuai dengan perkembangan kemampuan tersebut maka materi-materi pembelajaran yang diterima kelas X adalah eksplorasi bunyi, bentuk, struktur dan genre musik dan menciptakan musik sederhana (Pranoto & Septiani, 2021).

Siswa di kelas XI telah mengalami perkembangan yang lebih signifikan dalam pemahaman elemen-elemen musik seperti nada, ritme, tempo, dinamika, bentuk, dan ekspresi musik. Materi pembelajaran di kelas XI mencakup beragam topik seperti jenis musik di Indonesia, apresiasi musik, penciptaan musik, dan pertunjukan musik. Pada usia remaja ini, siswa telah memiliki kemampuan daya serap yang baik dan kemampuan berpikir yang lebih matang, sehingga dapat menginterpretasikan masalah dalam diri dan lingkungan sekitarnya (Dirman & Juarsih, 2014: 47). Aplikasi Android "Kromo" yang digunakan untuk pembelajaran musik keroncong di SMK 12 Surabaya sesuai dengan karakteristik dan kemampuan siswa kelas XI yang berusia antara 17 hingga 19 tahun. Aplikasi ini memungkinkan siswa dengan daya serap tinggi dalam memahami musik keroncong melalui metode intuitif. Selain itu, pada usia ini, siswa telah memiliki pemahaman yang matang tentang pentingnya memilih pembelajaran yang sesuai dengan minat dan kebutuhan mereka, sehingga mereka dapat mengapresiasi nilai pembelajaran musik keroncong melalui aplikasi "Kromo".

#### c. *Task Analysis*

Penerapan tugas belajar melalui Aplikasi Kromo harus mempertimbangkan kesesuaian dengan kurikulum merdeka belajar dan modul pembelajaran musik keroncong Fase F di SMKN 12 Surabaya. Hal ini juga harus memperhatikan kesiapan dan kemampuan siswa yang telah mencapai usia remaja dan seharusnya memiliki kemampuan intuitif dalam menggunakan aplikasi Android serta menerima tugas pembelajaran dengan baik. Analisis tugas belajar ini berdasarkan identifikasi modul ajar muatan lokal keroncong Fase F SMKN 12 Surabaya, yang mencakup tujuan pembelajaran, asesmen pengayaan dan remedial, serta materi pembelajaran. Pengembangan tugas dalam Aplikasi Kromo akan disesuaikan dengan tujuan, asesmen, dan materi belajar yang terdapat dalam modul tersebut. Dengan demikian, Aplikasi Kromo akan mencakup tugas-tugas yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, asesmen siswa, dan materi pembelajaran yang ada dalam kurikulum SMKN 12 Surabaya. Ini akan membantu siswa memahami materi dan mengembangkan kemampuan mereka dalam membuat simulasi musik keroncong sederhana melalui aplikasi ini. Berikut skema tugas belajar yang dikembangkan dalam Aplikasi Kromo yang disesuaikan dengan tujuan, asesmen dan materi belajar musik keroncong di SMKN 12 Surabaya:



Gambar 1. Pengembangan Tugas Belajar dalam Aplikasi Kromo

#### d. Concept Analysis

Pendidikan merupakan suatu usaha terencana yang bertujuan untuk mengembangkan berbagai aspek dalam diri peserta didik, seperti pola pikir, karakter, keterampilan, dan aspek-aspek lainnya seperti kesehatan dan perkembangan fisik, sosial, dan spiritual. Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang pendidikan Nasional mendefinisikan pendidikan sebagai suatu proses sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar di mana peserta didik dapat aktif mengembangkan potensi diri mereka, termasuk aspek spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak, dan keterampilan yang dibutuhkan untuk diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Dalam konteks ini, pembelajaran merupakan bagian integral dari pendidikan, yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan

perilaku peserta didik (Arifin, 2012: 87). Keberlanjutan pendidikan sangat tergantung pada sistem pendidikan yang diatur oleh negara melalui kurikulum yang telah diprogramkan.

Kurikulum pendidikan merupakan pedoman yang mengatur perencanaan proses pembelajaran di lembaga pendidikan, memberikan arahan kepada tenaga pendidik dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar (Bahri, 2017: 17). Di Indonesia, sistem kurikulum pendidikan terus mengalami perubahan yang dinamis sesuai dengan perkembangan generasi dan zaman. Salah satu perubahan terbaru adalah penerapan kurikulum merdeka belajar yang dimulai pada tahun ajaran 2022/2023 berdasarkan keputusan Kemendikbud Republik Indonesia Nomor 262/M/2022 tentang Perubahan atas Keputusan Kemendikbud Nomor 56/M/2022 Tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran. Penerapan kurikulum merdeka belajar berlaku untuk semua tingkatan sekolah, termasuk SMK Negeri 12 Surabaya.

Penerapan kurikulum merdeka belajar didasarkan pada evaluasi kurikulum sebelumnya, yaitu Kurikulum 2013 (K13), yang dianggap memaksa siswa untuk menguasai semua mata pelajaran tanpa mempertimbangkan perbedaan karakter, kemampuan, dan bakat individu. Dalam kurikulum merdeka belajar, tidak ada lagi Konsep Ketuntasan Minimal (KKM) sebagai standar penilaian utama, melainkan penekanan pada pembelajaran yang diferensiasi. Artinya, guru dapat menggunakan berbagai metode pembelajaran yang disesuaikan dengan kemampuan, minat, dan gaya belajar siswa. Selain itu, kurikulum ini juga mengedepankan pengembangan karakter dan kompetensi siswa berdasarkan nilai-nilai Pancasila. Selain pembelajaran intrakurikuler yang beragam, pendekatan interdisipliner menjadi fokus, sambil tetap memberikan fleksibilitas dalam penyelenggaraan kegiatan ekstrakurikuler sesuai minat siswa dan sumber daya yang tersedia di sekolah (Inayati, 2022: 297).

Penerapan kurikulum merdeka belajar dimulai dengan perencanaan pembelajaran. Guru yang paling memahami siswa dan lingkungannya bertanggung jawab merancang perencanaan ini, yang mencakup tujuan, langkah pembelajaran, dan penilaian. Perencanaan tersebut diwujudkan dalam modul ajar yang bersifat fleksibel dan sesuai dengan konteks. Modul ajar ini berperan sebagai panduan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran. Setiap guru dapat merancang modul sesuai dengan karakteristik siswa, lingkungan sekolah, serta ketersediaan sarana dan prasarana, tanpa harus mengikuti pedoman pemerintah (Anggraena, 2022: 23).

Penerapan kurikulum merdeka belajar di SMKN 12 Surabaya, terutama dalam pembelajaran musik keroncong kelas XI, didasarkan pada prinsip pengembangan yang melibatkan guru dalam perencanaan pembelajaran. Guru, yang paling

memahami karakter siswa dan lingkungan belajarnya, memiliki peran penting dalam merancang modul ajar yang fleksibel dan kontekstual. Modul ajar ini mengarah pada pembelajaran yang diferensiasi, mempertimbangkan kemampuan, minat, dan gaya belajar siswa serta kondisi lingkungan belajar. Modul ajar ini bersifat individual, mencerminkan aspek-aspek yang berbeda dari siswa, sekolah, dan daerah. Oleh karena itu, dalam pengembangan aplikasi "Kromo," modul ajar musik keroncong yang disusun oleh guru menjadi landasan penting. Aplikasi "Kromo" dirancang agar sesuai dengan tujuan pembelajaran, asesmen awal, formatif, dan sumatif, serta materi pembelajaran dalam modul muatan lokal keroncong. Dengan ini, aplikasi "Kromo" dapat mendukung siswa dalam memahami dasar-dasar musik keroncong dan mengerjakan aransemen dasar, sesuai dengan prinsip-prinsip kurikulum merdeka belajar di SMKN 12 Surabaya.

Proses tahap perancangan media pembelajaran musik keroncong berbasis Android, seperti aplikasi "Kromo", dapat mencakup langkah-langkah berikut; (1) desain konseptual melibatkan perencanaan konten dan fitur aplikasi, serta membuat storyboard untuk elemen konten yang akan disertakan. Desain ini akan menjadi panduan dalam pengembangan aplikasi; (2) desain visual melibatkan pengaturan tema warna, jenis font, ikon, gambar, dan ilustrasi video tutorial sesuai dengan konsep yang telah dirancang sebelumnya. Desain visual yang menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran akan meningkatkan daya tarik aplikasi; (3) desain materi pembelajaran merumuskan materi pembelajaran yang meliputi riwayat musik keroncong, jenis instrumen, teknik dasar, irama musik keroncong, dan materi praktik. Merancang konten materi yang jelas dan terstruktur agar mudah dipahami oleh pengguna aplikasi; dan (4) prototyping melibatkan pembuatan versi awal dari aplikasi yang menunjukkan bagaimana konten materi akan disajikan dan interaksi pengguna dengan antarmuka aplikasi.

## 2. Design (Tahap Perancangan)

### a. Desain Konsep

Tabel 1. Konsep Pembelajaran

<b>Perencanaan Teori Belajar</b>	<p><b>1. Integrasi Teori Belajar Kognitif</b>            Dalam pengembangan aplikasi pembelajaran musik keroncong berbasis android, teori belajar kognitif dapat diaplikasikan sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Aplikasi didesain untuk mendorong pengguna (siswa) untuk melibatkan pemahaman dan pemrosesan informasi musik keroncong secara lebih mendalam. Misalnya, dengan menyajikan teks atau video yang menjelaskan asal-usul musik keroncong, struktur melodi, atau teknik bermain alat musik keroncong.</li> <li>b. Aplikasi didesain untuk menghadirkan tantangan atau tugas pemecahan masalah yang relevan dengan musik keroncong. Misalnya, memuat konten simulator musik keroncong untuk yang dapat dipergunakan untuk membuat aransemen music keroncong sederhana.</li> <li>c. Penggunaan Bahasa yang Sederhana, dalam mendesain antarmuka aplikasi, penggunaan bahasa yang sederhana dan jelas dapat mempermudah siswa dalam memahami instruksi dan konten pembelajaran.</li> </ol> <p><b>2. Integrasi Teori Belajar Konstruktif</b>            Dalam pengembangan aplikasi pembelajaran musik keroncong berbasis Android, teori belajar konstruktif dapat diaplikasikan sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Aplikasi dirancang untuk memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi musik keroncong melalui interaksi dengan fitur-fitur yang tersedia, seperti bermain instrumen keroncong virtual atau mengatur komponen aransemen musik.</li> <li>b. Aplikasi dirancang untuk mendorong siswa dalam membangun pemahaman mereka sendiri tentang musik keroncong melalui latihan, eksperimen, dan aktivitas kreatif, seperti menciptakan aransemen musik keroncong.</li> <li>c. Peran Guru sebagai Fasilitator, dalam aplikasi ini, peran aplikasi sebagai "guru virtual" adalah sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam proses pembelajaran, memberikan umpan balik, dan mendorong eksplorasi lebih lanjut. Penggunaan teori belajar kognitif dan konstruktif dalam desain konseptual aplikasi pembelajaran musik keroncong berbasis Android dapat membantu menciptakan</li> </ol>
----------------------------------	--

	<p>pengalaman belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif bagi pengguna. Dengan demikian, aplikasi ini dapat berpotensi menjadi alat pembelajaran yang kuat dan memberdayakan siswa untuk mengembangkan pemahaman dan keterampilan mereka dalam musik keroncong secara lebih baik.</p>
<b>Perencanaan Konsep Materi</b>	<b>Akumulasi Data</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Modul Ajar Muatan Lokal Keroncong SMKN 12 Surabaya</li> <li>2. Buku Keroncong untuk Guru dan Siswa Karya Syafi'i, Sigit</li> <li>3. Soeharto, AH. 1996. Serba-Serbi Keroncong. Jakarta: Musik</li> <li>4. Video tutorial permainan dasar musik keroncong karya Syafi'i, Sigit <a href="https://drive.google.com/drive/folders/1zFYNv2SeqXnM-f05BEOJwsgJYfSXwX_G">https://drive.google.com/drive/folders/1zFYNv2SeqXnM-f05BEOJwsgJYfSXwX_G</a> <ol style="list-style-type: none"> <li>b. Tutorial Bass</li> <li>c. Tutorial Biola</li> <li>d. Tutorial Cak</li> <li>e. Tutorial Cello</li> <li>f. Tutorial Cuk</li> <li>g. Tutorial Flute</li> <li>h. Tutorial Gitar</li> <li>i. Macam-macam Irama Keroncong</li> </ol> </li> </ol>
	<b>Hasil Peninjauan Data</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Modul ajar digunakan sebagai peninjauan terkait ketentuan isi materi pembelajaran musik keroncong yang dibutuhkan siswa; mengacu pada dasar-dasar pembelajaran musik keroncong.</li> <li>2. Buku keroncong untuk guru dan siswa karya Syafi'i Sigit digunakan sebagai tinjauan untuk penyusunan konsep-konsep dasar musik keroncong yang akan dimasukkan dalam aplikasi android.</li> <li>3. Buku serba-serbi keroncong karya Suharto, AH digunakan sebagai tinjauan untuk menyusun materi terkait riwayat dan ruang lingkup musik keroncong.</li> <li>4. Konten video tutorial permainan dasar musik keroncong karya Safi'i Sigit tersebut akan ditautkan dalam setiap navigasi menu konsep pembelajaran. Navigasi menu konsep pembelajaran musik keroncong terdiri dari 8 bagian yaitu: <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Navigasi Bass Keroncong</li> <li>b. Navigasi Biola Keroncong</li> <li>c. Navigasi Cak Keroncong</li> <li>d. Navigasi Cello Keroncong</li> <li>e. Navigasi Cuk Keroncong</li> <li>f. Navigasi Flute Keroncong</li> <li>g. Navigasi Gitar Keroncong</li> <li>h. Navigasi Irama Keroncong</li> </ol> </li> </ol> <p>Rencana pengembangan media pembelajaran ini tidak lepas dari kerja sama dengan berbagai pihak, salah satunya dengan Sigit Syafi'I selaku pemilik video tutorial permainan dasar keroncong yang akan ditautkan dalam setiap menu navigasi tersebut</p>
<b>Perencanaan Desain Aplikasi</b>	<b>Akumulasi Data</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Rifiy Channel (2021). Konsep Dasar Media Pembelajaran Berbasis Android <a href="https://www.youtube.com/watch?v=BI0yaP9xXcc">https://www.youtube.com/watch?v=BI0yaP9xXcc</a></li> <li>2. Gunawan et al. 2021. Desain Fitur Aplikasi E-Learning Penunjang Pembelajaran Berbasis Android. Jepin: Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika, 7(3), 314-321.</li> <li>3. Waworundeng, Jacqueline., Tampanguma, Deddy., Iksan. 2018. Desain Aplikasi Pembelajaran Tarian Legu Salai Berbasis Android. Proceeding Seminar Nasional Sensitek, 12 Juli, 379-384.</li> <li>4. Contoh Desain Aplikasi Android Modern dan Keren <a href="https://badoystudio.com/contoh-desain-aplikasi-android/">https://badoystudio.com/contoh-desain-aplikasi-android/</a></li> </ol>
	<b>Hasil Peninjauan Data</b>



	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Konten Youtube Rifiy Channel menjadi telaah awal untuk memahami konsep-konsep dasar dalam perancangan media pembelajaran berbasis aplikasi Android, mulai dari penyusunan konten hingga pembagian menu navigasi dalam aplikasi Android.</li> <li>2. Jurnal ilmiah “Desain Fitur Aplikasi E-Learning Penunjang Pembelajaran Berbasis Android” menjadi telaah langkah-langkah dalam menyusun aplikasi pembelajaran berbasis Android yang terdiri dari:</li> <li>3. Jurnal ilmiah “Desain Aplikasi Pembelajaran Tarian Legu Salai Berbasis Android” menjadi telaah dalam penyusunan sistem operasi aplikasi android terkait desain navigasi menu aplikasi yang terdiri dari; (1) interface menu utama; (2) interface menu sejarah/ riwayat/ ruang lingkup; (3) Interface konten menu pembelajaran; (4) Interface menu video tutorial; dan (5) interface menu latihan/ tugas.</li> <li>4. Pembacaan terhadap artikel yang memuat “Contoh Desain Aplikasi Android” digunakan untuk mencari referensi terkait rancangan desain aplikasi yang menarik dan keren. Berdasarkan contoh-contoh gambar dan penjelasan dalam artikel tersebut disusun desain/ gambaran awal aplikasi android yang selanjutnya diserahkan kepada tim pengembang aplikasi (ahli IT).</li> </ol>
--	--

## b. Desain Materi

Tabel 2. Materi Pembelajaran

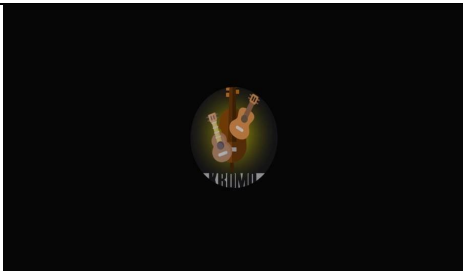
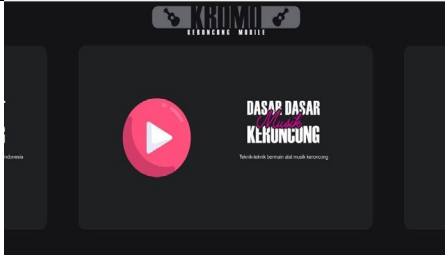

<b>Riwayat Musik Keroncong</b>	Menyajikan informasi tentang asal-usul, sejarah, perkembangan, dan keunikan musik keroncong.
<b>Jenis-Jenis Instrumen Musik Keroncong</b>	Memperkenalkan instrumen-instrumen yang digunakan dalam keroncong. Terdapat Tujuh instrument keroncong yang diajarkan dalam Aplikasi Kromo diantaranya adalah: <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Instrumen Bass</li> <li>b. Instrumen Biola</li> <li>c. Instrumen Cak</li> <li>d. Instrument Cello</li> <li>e. Instrumen Cuk</li> <li>f. Instrumen Flute</li> <li>g. Instrumen Gitar</li> </ol>
<b>Teknik Dasar Musik Keroncong</b>	Menyediakan video tutorial beserta deskripsi/ narasi ( <i>Audio Description</i> ) teknik dasar bermain musik keroncong yang terdiri dari: <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Teknik bermain Instrumen Bass</li> <li>b. Teknik bermain Instrumen Biola</li> <li>c. Teknik bermain Instrumen Cak</li> <li>d. Teknik bermain Instrumen Cello</li> <li>e. Teknik bermain Instrumen Cuk</li> <li>f. Teknik bermain Instrumen Flute</li> <li>g. Teknik bermain Instrumen Gitar</li> </ol>
<b>Irama Musik Keroncong</b>	Menyediakan video tutorial irama musik keroncong (progresi chord 1-4-5) beserta nama-nama irama yang dimainkan yang terdiri dari: <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Voorspel Flute</li> <li>b. Voorspel Gitar</li> <li>c. Voorspel Biola</li> <li>d. Irama Bimbo/ KotheK/ Klasik</li> <li>e. Irama Engkel/ Single/ Irama 1</li> <li>f. Irama Rangkap/ Double/ Irama 2</li> <li>g. Irama Laggam Jawa</li> </ol>

### 3. Development (Pengembangan)

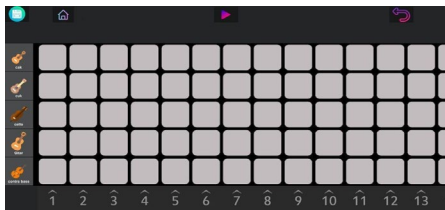
Penelitian ini melibatkan dua tahap pengembangan utama. Tahap pertama adalah validasi kelayakan produk, di mana Aplikasi Kromo akan dievaluasi oleh para validator ahli dalam materi musik keroncong dan desain visual aplikasi Android. Masukan serta penilaian yang diterima dari para validator ini akan menjadi panduan penting untuk merevisi dan menyempurnakan Aplikasi Kromo. Setelah tahap validasi kelayakan produk, penelitian akan melanjutkan ke tahap kedua, yaitu uji coba lapangan. Tahap ini terbagi menjadi dua bagian, yaitu

uji coba terbatas dan uji coba luas. Pada tahap ini, Aplikasi Kromo akan diujicobakan secara nyata oleh pengguna di lapangan. Hasil dari uji coba lapangan ini akan menjadi dasar untuk menghasilkan Draft III, yang merupakan produk akhir yang siap untuk didistribusikan kepada pemakai yang lebih luas. Dengan demikian, proses pengembangan Aplikasi Kromo melibatkan validasi kelayakan produk dan uji coba lapangan guna menghasilkan produk yang siap digunakan dalam pembelajaran musik keroncong. Berikut proses tahapan pengembangan Aplikasi Kromo yang dilakukan: Prototype

Tabel 3. Prototype Pembelajaran

<p><b>Pembuka</b></p>	 <p>1. Menyajikan logo Aplikasi Kromo</p>
<p><b>Beranda (Home)</b></p>	 <p>4. Menyajikan Icon Aplikasi Kromo (Bagian Atas)          4. Menampilkan navigasi menu pembelajaran yang dapat digeser untuk memilih menu pembelajaran dan diketuk/ klik "toch" untuk memulai</p>
<p><b>Materi pembelajaran</b></p>	<p>1. Riwayat Musik Keroncong</p> <p>a. Menyajikan navigasi menu pembelajaran riwayat musik Keroncong yang dapat diketuk/ klik "toch" untuk memulai pembelajaran</p>  <p>b. Menyajikan isi materi terkait asal-usul, sejarah, perkembangan dan keunikan musik keroncong dalam bentuk teks deskripsi yang disertai dengan ilustrasi gambar. Pembacaan dapat dilakukan dengan sistem scroll/ geser (atas dan bawah)</p>

	<div data-bbox="651 235 1070 504" data-label="Image"> </div> <p>1. Dasar-Dasar Musik Keroncong</p> <p>a. Menyajikan navigasi menu pembelajaran dasar-dasar musik Keroncong yang dapat diketuk/ klik “toch” untuk memulai pembelajaran</p> <div data-bbox="651 611 1070 884" data-label="Image"> </div> <p>b. Menyajikan navigasi menu instrumen-instrumen dan irama musik keroncong yang dapat dipelajari. Setiap navigasi menu tersebut dapat diketuk/ klik “toch” untuk memulai pembelajaran</p> <p>c. Setiap navigasi menu pembelajaran instrumen dan irama menyimpan materi pembelajaran berbasis video tutorial.</p> <div data-bbox="651 1048 1070 1288" data-label="Image"> </div>
<p><b>Video Tutorial</b></p>	<p>Menyajikan <i>Delapan</i> video tutorial sebagaimana tersaji dalam menu pembelajaran dasar-dasar musik keroncong yang terdiri dari video tutorial memainkan instrumen Bass, Biola, Cak, Cuk, Cello, Flute, Gitar dan Irama Keroncong. Setiap video tutorial disertai dengan penjelasan dalam bentuk deskripsi/ narasi (<i>Audio Description</i>).</p> <div data-bbox="687 1451 1078 1691" data-label="Image"> </div>
<p><b>Latihan Praktik</b></p>	<p>1. Menyajikan Navigasi menu praktik dalam bentuk simulasi musik keroncong</p> <div data-bbox="671 1742 1054 1998" data-label="Image"> </div>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Simulasi terdiri dari instrumen Cak, Cuk, Cello, Gitar dan Contra Bass dengan 30 Birama beserta Chord instrumen. Simulasi dapat dilakukan dengan mengklik/ tock setiap acord instrumen yang telah tersedia dalam 30 Birama.</li> <li>3. Menyajikan navigasi menu “Play” untuk mendengarkan atau mengevaluasi hasil simulasi (bagian atas tengah)</li> <li>4. Menyajikan navigasi menu “Save” untuk menyimpan hasil simulasi (bagian atas sebelah kiri)</li> </ol> 
--	--

b. Validasi Ahli Materi Musik Keroncong

Proses pengembangan Aplikasi Kromo Draf I untuk pembelajaran dasar musik keroncong melibatkan validasi oleh validator ahli, yaitu Senyum Sadhana, SSn., M.Pd, seorang dosen musik di Jurusan Sendratasik Universitas Negeri Surabaya. Validasi dilakukan dalam dua tahap: Validasi I dan Validasi II. Pada tahap Validasi I, beberapa catatan perbaikan muncul. Pertama, perlu kejelasan terkait dengan tujuan pembelajaran yang harus disesuaikan dengan pembelajaran musik keroncong di SMKN 12 Surabaya, meskipun aplikasi ini ditujukan untuk umum. Kedua, diperlukan contoh aransemen musik keroncong, termasuk lagu-lagu populer atau nasional. Validasi ini menghasilkan perbaikan pada navigasi menu untuk tujuan pembelajaran musik keroncong dan penambahan menu contoh aransemen musik keroncong yang mencakup lagu Bengawan Solo dan Indonesia Pusaka.

Setelah melakukan perbaikan tersebut, materi Aplikasi Kromo masuk ke tahap Validasi II. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan dalam aspek konseptual, seperti ketepatan isi materi sesuai dengan tujuan pembelajaran dan asesmen pembelajaran. Penambahan contoh aransemen musik keroncong juga berdampak positif, membuat materi menjadi lebih baik. Dengan demikian, Aplikasi Kromo memenuhi kriteria kevalidan dan kelayakan sebagai produk bahan ajar yang siap diuji cobakan secara luas dalam uji coba II.

c. Validasi Ahli Media

Validasi grafis Aplikasi Kromo Draf I dilakukan oleh validator ahli media, Arjuna Bangsawan, S.Sn., M.Pd, seorang dosen komunikasi visual di Institut Komunikasi Indonesia (Ikado) Surabaya. Proses validasi grafis ini terdiri dari dua tahap, yaitu Validasi I dan Validasi II. Pada tahap Validasi I, Aplikasi Kromo Draf I diserahkan untuk dinilai dan diberikan

saran perbaikan jika diperlukan. Jika Aplikasi Kromo dinyatakan valid pada tahap ini, maka Validasi II tidak diperlukan. Namun, jika terdapat saran perbaikan, peneliti perlu melakukan revisi sesuai dengan saran tersebut sebelum melanjutkan ke tahap Validasi II. Hasil dari Validasi I oleh validator ahli media menunjukkan bahwa secara visual Aplikasi Kromo Draf I sudah memenuhi kaidah desain user interface, aspek warna, dan penggunaan ikon alat musik dalam sub-menu simulasi. Selain itu, pemilihan jenis font dan tata letaknya juga dinilai sesuai dengan aspek keterbacaan dan kemudahan mengenali tulisan. Namun, ada catatan terkait panjang paragraf (kolom) pada teks di sub-menu pengantar dan sejarah Keroncong yang perlu diperkecil karena panjangnya dapat menyebabkan mata cepat lelah.

Berdasarkan hasil Validasi I, Aplikasi Kromo dianggap layak untuk digunakan tanpa revisi, meskipun terdapat catatan perbaikan terkait panjang paragraf. Revisi pun dilakukan dengan mengecilkan teks di beberapa bagian yang disarankan oleh validator. Karena tidak ada perubahan signifikan setelah revisi, Validasi II tidak diperlukan, dan hasil Validasi I digunakan sebagai acuan. Kesimpulannya, unsur grafis Aplikasi Kromo Draf I telah memenuhi standar kevalidan dan kelayakan sebagai produk Draf II yang siap diuji cobakan dalam skala terbatas maupun luas.

d. Uji Coba Terbatas

Proses uji coba terbatas Aplikasi Kromo di SMKN 12 Surabaya berjalan lancar dan memberikan hasil positif. Sebanyak 7 siswa dengan keahlian beragam dalam memainkan instrumen keroncong, seperti Bass, Biola, Cak, Cuk, Cello, Flute, dan Gitar, berpartisipasi dalam uji coba tersebut. Proses pembelajaran terbagi menjadi dua sesi pada tanggal 3 Maret 2023. Pada sesi pertama, setelah pengantar dan doa bersama, siswa diarahkan untuk menginstal dan mengoperasikan Aplikasi Kromo. Mereka

menyimak materi pembelajaran dalam aplikasi dengan cermat. Kemudian, setiap siswa diberi kesempatan untuk mempresentasikan hasil belajar mereka melalui Aplikasi Kromo dan berpartisipasi dalam sesi tanya jawab terkait materi musik keroncong. Sesi berakhir dengan penjelasan tentang penggunaan simulator musik keroncong yang tersedia dalam aplikasi dan pemberian tugas kepada siswa untuk menciptakan musik keroncong sederhana melalui simulator tersebut.

Sesi kedua dilaksanakan pada tanggal 10 Maret 2023, di mana setiap siswa mempresentasikan hasil simulasi musik keroncong yang telah mereka buat dan memutarnya. Proses uji coba berlangsung tanpa kendala, dan siswa secara keseluruhan berhasil memahami materi dalam Aplikasi Kromo. Mereka mampu mempresentasikan sejarah musik keroncong, instrumen yang digunakan, serta memahami irama dan permainan instrumen musik keroncong. Meskipun masih ada beberapa kekurangan dalam aransemen musik, uji coba ini membuktikan bahwa tujuan pengembangan Aplikasi Kromo, yaitu memahami dan mengaransemen dasar-dasar musik keroncong, telah tercapai. Aplikasi Kromo siap untuk melanjutkan ke tahap validasi tahap II dan uji coba skala luas.

e. Uji Coba Luas

Proses uji coba luas Aplikasi Kromo di SMKN 12 Surabaya dilakukan dengan melibatkan 21 siswa kelas XI yang terbagi dalam tiga kelompok berdasarkan instrumen yang mereka kuasai dalam musik keroncong. Uji coba ini berlangsung selama dua pertemuan. Pada pertemuan pertama, setelah pendahuluan dan pembagian kelompok, siswa menginstal Aplikasi Kromo dan menjalankan materi pembelajaran di dalamnya. Kemudian, masing-masing kelompok berdiskusi, mempresentasikan hasil belajar, dan melakukan sesi tanya jawab. Proses uji coba dilanjutkan dengan penugasan kepada siswa untuk membuat aransemen musik keroncong sederhana melalui simulator dalam Aplikasi Kromo. Tugas ini harus diselesaikan dalam waktu satu minggu. Pertemuan kedua digunakan untuk mempresentasikan hasil simulasi musik keroncong yang telah dibuat oleh masing-masing siswa dan menyelenggarakan sesi tanya jawab. Meskipun ada beberapa siswa yang tidak mengumpulkan tugas dan beberapa tugas yang belum optimal, secara keseluruhan siswa berhasil memahami dasar-dasar aransemen musik keroncong, terutama dalam lagu-lagu populer dan nasional. Dengan demikian, Aplikasi Kromo telah berhasil melewati uji coba luas ini dan siap untuk menjadi draf III yang siap didistribusikan secara

luas.

4. *Disseminate (Penyebarluasan)*

Tahap Disseminate merupakan proses penyebarluasan produk Aplikasi Kromo yang telah melalui serangkaian validasi dan uji coba. Validasi dilakukan dalam dua tahap untuk mengukur kelayakan produk, memungkinkan uji coba terbatas (uji coba 1), dan tahap validasi II untuk mempersiapkan uji coba skala luas (uji coba 2). Hasilnya, Aplikasi Kromo telah menjadi produk bahan ajar draf III yang siap didistribusikan. Distribusi produk dilakukan dengan cara menyebarkan aplikasi kepada siswa kelas X di SMKN 12 Surabaya melalui guru pengampu Mata Pelajaran Keroncong. Aplikasi ini diharapkan dapat digunakan sebagai alat pembelajaran musik keroncong di dalam dan di luar kelas. Selain itu, Aplikasi Kromo juga disebarluaskan kepada beberapa Guru Seni Budaya di Surabaya, dengan tujuan agar dapat digunakan sebagai sumber belajar musik keroncong pada jenjang Sekolah Menengah Atas. Diharapkan pula agar Aplikasi Kromo dapat tersedia di PlayStore Android untuk diakses secara bebas oleh masyarakat Indonesia, khususnya pelajar yang ingin memahami dan mempelajari dasar-dasar musik keroncong. Berikut ini adalah link barcode untuk mengunduh Aplikasi Kromo, sehingga lebih mudah diakses oleh semua pihak yang berminat.



Gambar 2. Barcode Unduhan Aplikasi Kromo

**PENUTUP**

Pengembangan Aplikasi Kromo mengikuti model pengembangan 4D yang melibatkan tahap definisi, desain, pengembangan, dan penyebaran. Proses ini memungkinkan analisis kebutuhan dan tujuan pengembangan, serta merumuskan desain materi pembelajaran dan grafis menjadi prototype yang kemudian mengalami validasi, revisi, dan uji coba sebelum menjadi produk final yang dapat didistribusikan. Kualitas Aplikasi Kromo dinilai melalui validasi oleh validator ahli materi musik keroncong dan validator ahli media. Hasil validasi menunjukkan peningkatan kualitas produk setelah revisi dan memenuhi kriteria "sangat layak" untuk digunakan. Selain itu, respon positif dari guru dan siswa juga menegaskan kelayakan Aplikasi Kromo dalam mendukung pembelajaran musik keroncong. Secara keseluruhan, Aplikasi Kromo dinilai sangat

layak sebagai alat pendukung pembelajaran musik keroncong karena efektif meningkatkan hasil belajar siswa, mendukung tujuan pembelajaran, dan dapat disesuaikan dengan lingkungan sekolah. Kepraktisan dalam proses pembelajaran serta kemudahan akses oleh masyarakat umum yang ingin memahami musik keroncong juga menjadi nilai positif aplikasi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Harmunah. 1987. *Musik Keroncong*. Yogyakarta: Pusat Musik Liturgi.
- Dewantara, Ki Hajar. 1994. *Karya Ki Hadjar Dewantara Bagian II: Kebudayaan, Offset Taman Siswa*. Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, rivai. 2007. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Citraningsih, Diningrum., Wiranata, Ricky. 2022. Analisis SWOT Pembelajaran Daring Era Pandemi Covid-19 Pada Sekolah Dasar. *Humanika*, 22(1), 21-40.
- Harjono, Hary. 2018. Literasi Digital: Prospek dan Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa. Pena: *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 8(1), 1-7.
- Maharani, Ainur. 2020. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Musik Yogyakarta. *Tesis*. Universitas Hasanuddin.
- Pranoto, Henry., Septiani, Christy. 2021. *Buku Panduan Guru: Seni Musik*. Jakarta Pusat: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Dirman dan Juarsih Cich. 2014. *Karakteristik Siswa dalam rangka implementasi Standar proses pendidikan siswa*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arifin, Zainal. 2012. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Bahri, S. (2021). Literasi Digital Menangkal Hoaks Covid-19 Di Media Sosial. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 10(1), 16–28.
- Inayati, U. 2022. Konsep dan Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Abad-21 di SD/MI. In *ICIE: International Conference on Islamic Educatio*, 2(2022), 295-297.
- Anggraena, Y., Felicia, N., Ginanto, D. E., Pratiwi, I., Utama, B., Alhapi, L., & Widiastuti, D. 2022. *Kurikulum untuk Pemulihan Pembelajaran-Kajian Akademik*. Jakarta Pusat: Pusat Kurikulum dan Pembelajaran Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Sigit, Safii. 2016. *Buku Guru: Keroncong*. Surabaya: Mandiri.
- Sigit, Safii. 2016. *Buku Siswa: Keroncong*. Surabaya: Mandiri.
- Soeharto, AH. 1996. *Serba-Serbi Keroncong*. Jakarta: Musika.
- Gunawan, Vincentius., Karliani, Eli., Triyani., Saefulloh, Ahmad. 2021. Desain Fitur Aplikasi E-Learning Penunjang Pembelajaran Berbasis Android. *Jepin: Jurnal Edukasi & Penelitian Informatika*, 7(3), 314-321.
- Waworundeng, Jacqueline., Tampanguma, Deddy., Iksan. 2018. Desain Aplikasi Pembelajaran Tarian Legu Salai Berbasis Android. *Proceeding Seminar Nasional Sensitek*, 12 Juli, 379-384.