



RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN SENAYA PADA SD ISLAM DARUSSALAM

Nurhasanah¹, Awanis Hidayati², Aditya Pratama³

nurhasanah070006@gmail.com
Universitas Nahdatul Ulama Kalimantan Barat

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang terjadi pada SD Islam Darussalam yaitu sulitnya mempelajari dan menghafal lagu daerah serta kurangnya sebuah media yang digunakan sebagai alat bantu pembelajaran. Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk: (1) Menghasilkan sebuah aplikasi media pembelajaran berbasis Android sebagai Media Pembelajaran pada Kelas IV SD Islam Darussalam, (2) Memberikan kemudahan dalam mempelajari lagu dan baju adat daerah di Indonesia. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode R&D (*Research and Development*) dan metode pengembangan perangkat lunak yaitu metode Prototype. Aplikasi ini berjalan pada perangkat smartphone berbasis Android dan dirancang menggunakan Software Adobe Animate CC 2018. Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran senaya menampilkan 34 provinsi lagu daerah dan gambar baju adat di Indonesia. Melalui media pembelajaran senaya dapat meningkatkan pembelajaran dan memudahkan pengguna yaitu pelajar dalam mempelajari lagu daerah dan mengenal baju adat di Indonesia.

Kata kunci: Android, Adobe Animate CC 2018, Prototype, R&D, Senaya

Abstract

This research is motivated by the problems that occur in Darussalam Islamic Elementary School, namely the difficulty of learning and memorizing folk songs and the lack of a media used as a learning aid. The objectives of this study were to: (1) Produce an Android-based learning media application as a Learning Media in Class IV SD Islam Darussalam, (2) Provide convenience in learning traditional Indonesian songs and clothes. The research method used in this research is the R&D (Research and Development) method and the software development method is the Prototype method. This application runs on an Android-based smartphone device and was designed using Adobe Animate CC 2018 Software. The results of this study are senaya learning media featuring 34 provincial folk songs and pictures of traditional clothes in Indonesia. Through senaya learning media, it can improve learning and make it easier for users, namely students, to learn folk songs and get to know traditional clothes in Indonesia.

Keywords: Android, Adobe Animate CC 2018, Prototype, R&D, Senaya.

1. Pendahuluan

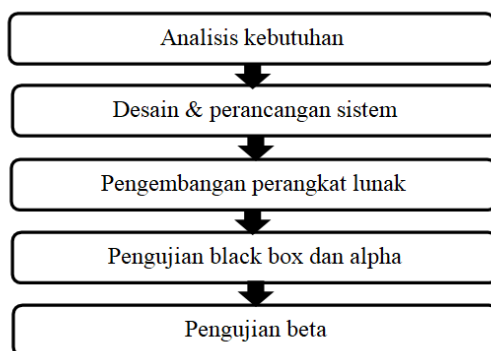
Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna [1]. Media pembelajaran merupakan sebuah sarana pembelajaran yang digunakan oleh seseorang dengan menggunakan alat yang dibuat untuk memudahkan dalam penyampaian materi ketika mengajar di sekolah. Untuk menunjang kegiatan pembelajaran yang maksimal, maka harus ada sebuah media yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran karena media pembelajaran merupakan salah satu faktor terpenting dalam mendukung kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan.

Sekolah merupakan tempat utama menuntut ilmu bagi seorang pelajar untuk mendapatkan ilmu dengan bantuan guru atau pengajar sebagai media penyampaian materi. Saat ini peserta didik SD Islam Darusslam minim pengetahuan mengenai kebudayaan yang ada di Indonesia, seperti lagu daerah dan baju adat. Salah satu penyebab kurangnya penyedia sumber informasi dan motivasi pengajar dalam menyampaikan materi. Hal tersebut dapat mengakibatkan pembelajaran peserta didik menjadi kurang aktif. Sementara pedoman yang digunakan adalah kurikulum 2013 yang merupakan suatu program pembelajaran yang dirancang untuk melatih kreatifitas dan keaktifan siswa. Maka dari itu untuk mengoptimalkan daya tangkap pembelajaran siswa yang lebih efektif dan optimal, pengajar harus menggunakan metode pengajaran yang sedikit berbeda agar peserta didik lebih aktif dan termotivasi.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti ingin memanfaatkan teknologi berbasis Android yang dapat dijadikan sebuah solusi dari permasalahan pembelajaran di SD Islam Darussalam. Maka peneliti merancang sebuah aplikasi pembelajaran berbasis android yang dijadikan sebagai alat bantu pada proses pembelajaran. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu pengajar dalam menyampaikan materi pada siswa kelas IV SD Islam Darussalam.

2. Metode

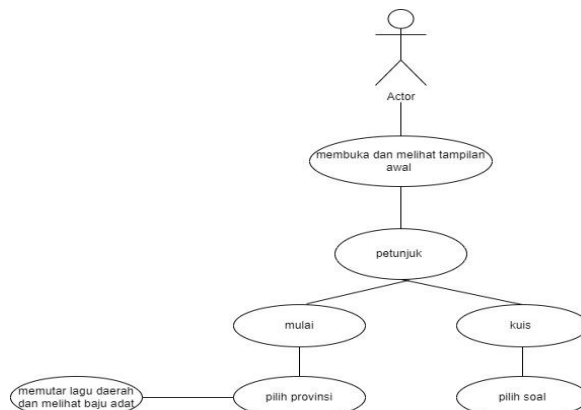
Metode yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research And Development*). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut, [2]. Jenis penelitian yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak “Media Pembelajaran Senaya” sebagai media pembelajaran seni budaya (SBDP) pada tema 7 termasuk ke dalam jenis penelitian riset dan pengembangan (R&D). Adapun tahapan penelitian menurut yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan Penelitian

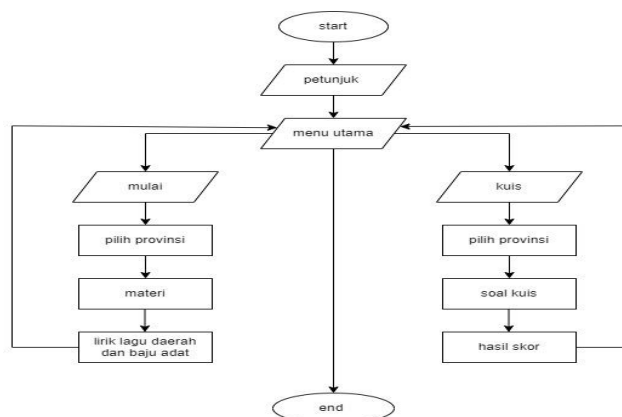
Metode yang digunakan untuk pengembangan perangkat lunak “Media Pembelajaran Senaya” adalah metode pengembangan *prototype*. Menurut Pressman, dalam [3], melakukan perancangan sistem yang akan dikembangkan dapat menggunakan metode *prototype*. *Prototype* merupakan sesuatu yang harus dievaluasi dan dimodifikasi kembali dan tahapanya yaitu di mulai dari tahap analisis kebutuhan, desain, bangun *prototype*, implementasi.

1. Use case diagram



Gambar 2. Usecase Diagram

2. Flowchart



Gambar 3. Flowchart

3. Bangun Prototype

Pembangunan *prototype* merupakan pembuatan program atau aplikasi. Tahapan ini adalah tahap dimana apa yang telah dilakukan di tahap desain dirubah kedalam hasil yang sebenarnya dan akan di tampilkan pada media pembelajaran “Senaya”. Adapun tampilan yang akan di implementasikan diantaranya tampilan utama yang sudah di beri background, tampilan informasi dan petunjuk, tampilan pilihan provinsi, dan tampilan inti dari media pembelajaran ini yaitu gambar baju adat dan lagu daerah yang sudah di sertai lirik dan audio serta soal kuis dari lagu daerah tersebut.

4. Implementasi

Setelah perancangan antarmuka diterapkan kedalam tampilan asli yaitu berupa aplikasi yang akan dijalankan. Maka tahap terakhir yaitu melakukan implementasi, dimana implementasi ini dilakukan dengan mengeksport aplikasi media pembelajaran senaya ke perangkat keras seperti smartphone yang berbasis *android* dan juga ke laptop untuk mengetahui apakah media pembelajaran senaya dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan yang diinginkan.

5. Metode Pengujian Media

- a) Pengujian *Blackbox Testing* menurut [4], *Blackbox Testing* adalah pengujian perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program. Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui apakah fungsi, input, dan output perangkat lunak sudah sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan. Bentuk *Blackbox Testing* yang paling sederhana adalah dengan memulai menjalankan perangkat lunak atau melakukan pengamatan dengan harapan mudah untuk membedakan mana hasil yang diharapkan dan mana yang tidak.
- b) Pengujian Alpha menurut [5], pengujian alpha adalah pengujian yang dilakukan disisi pengembang oleh sekelompok perwakilan dari pengguna akhir. Perangkat lunak ini digunakan dalam kondisi natural dimana pengembang melihat pengguna dan mencatat kesalahan-kesalahan. Pengujian alpha dalam penelitian ini menggunakan kuesioner.
- c) Pengujian Beta menurut [5], pengujian beta adalah pengujian perangkat lunak yang dilakukan langsung kepada objek atau pengguna. Pengguna mencatat semua yang ditemui selama pengujian beta dan melaporkan masalah-masalah tersebut kepada pengembang. Pengujian beta dalam penelitian ini dilakukan kepada siswa siswi kelas IV SD Islam Darussalam sebagai responden yang dipilih menjadi user untuk mencoba fungsionalitas “Media Pembelajaran Senaya”.

6. Skala pengukuran

- a) Skala guttman adalah skala yang hanya menyediakan dua pilihan jawaban, misalnya ya - tidak, baik - jelek, pernah - belum pernah, dan lain-lain [6]. Oleh karena itu data yang dihasilkan adalah data nominal, dimana jawaban positif diberi nilai 1 dan negatif diberi nilai 0.
- b) Skala likert merupakan skala yang digunakan untuk penilaian yaitu jawaban dari setiap item yang ada memiliki gradasi dari sangat positif sampai negatif. Skala likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur persepsi, sikap atau pendapat seseorang atau kelompok mengenai sebuah peristiwa atau fenomena sosial, menurut [6]. Skala likert pada penelitian ini digunakan untuk penilaian hasil dan pengujian perangkat lunak pada ahli media dalam bentuk kuisisioner yang memiliki lima alternatif jawaban yaitu: sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

Pada halaman ini akan dijelaskan hasil dari tampilan media pembelajaran Senaya. Dalam tampilan ini akan dibuat bermacam-macam gambar, sehingga tampilannya menjadi lebih menarik dan lebih hidup. Berikut ini adalah tampilan media pembelajaran Senaya yang telah dibuat:

1. Halaman Awal

Halaman awal ini merupakan tampilan pertama dari media pembelajaran Senaya. *User* dapat menekan button panah untuk lanjut ke halaman petunjuk. Berikut *interface* pada tampilan pembuka yang dapat dilihat pada Gambar 4:



Gambar 4. Halaman Awal

2. Halaman Petunjuk

Halaman ini berisikan petunjuk mengenai media pembelajaran ini. *User* dapat membaca dan memahami penjelasan yang ada pada halaman ini. Berikut *interface* pada tampilan petunjuk dapat dilihat pada Gambar 5:



Gambar 5. Halaman Petunjuk

3. Tampilan mulai

Tampilan ini user dapat melihat menu utama dari program. User dapat memilih menu yang tersedia seperti menu mulai dan menu kuis. Berikut *interface* pada tampilan mulai dapat dilihat pada Gambar 6:



Gambar 6. Tampilan Mulai

4. Tampilan Peta Indonesia

Tampilan ini akan muncul ketika *user* menekan menu mulai. Pada tampilan ini *user* dapat melihat peta Indonesia. Dengan menekan tombol GPS maka materi akan muncul. Setiap provinsi berisi materi-materi dari provinsi yang memiliki ciri khasnya masing-masing. Berikut *interface* pada tampilan peta Indonesia dapat dilihat pada Gambar 7:



Gambar 7. Tampilan Peta

5. Tampilan Materi

Pada tampilan ini *user* dapat melihat dan memahami isi materi dari ciri khas setiap Provinsi seperti makna lagu daerah, pakaian adat, rumah adat, bahasa daerah, tarian tradisional dan makanan khas. Berikut *interface* pada tampilan materi dapat dilihat pada gambar 8:



Gambar 8. Halaman Materi

6. Tampilan Lagu Daerah dan Baju Adat

Tampilan ini berisikan lirik lagu daerah dan gambar baju adat yang sudah disertai dengan audio dari lagu daerah tersebut. *User* dapat menekan *button play* untuk mendengarkan lagu. Berikut *interface* pada tampilan materi dapat dilihat pada Gambar 9:



Gambar 9. Tampilan Lagu Daerah dan Baju Adat

7. Tampilan Kuis

Tampilan ini terdapat 5 pulau besar yang ada di Indonesia. *User* dapat memilih pulau besar tersebut dan menuju ke soal kuis. Berikut *interface* pada tampilan menu kuis dapat dilihat pada Gambar 10:



Gambar 10. Tampilan Peta Pulau Besar dan Pulau Kecil

8. Tampilan Soal Kuis

Tampilan soal kuis ini berisikan 5 soal kuis yaitu 3 soal pulau besar dengan urutan nomor 1-3 dan 2 soal pulau kecil urutan nomor 4-5. *User* dapat menjawab soal dengan jawaban yang dianggap benar. Berikut *interface* pada tampilan menu kuis dapat dilihat pada Gambar 11:



Gambar 11. Tampilan Soal Kuis

9. Tampilan Skor

Tampilan ini user dapat melihat nilai dari soal kuis yang telah di jawab. Berikut *interface* pada tampilan skor dapat dilihat pada Gambar 12:



Gambar 12. Tampilan Skor

3.2. Hasil Pengujian Uji *Blackbox Testing*

Pengujian *blackbox testing* secara keseluruhan adalah sistem yang dikembangkan berjalan dengan baik serta fitur-fitur pada perangkat lunak sesuai dengan fungsinya masing-masing.

Tabel 1. Hasil Pengujian *Blackbox Testing*

No	Nama Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Membuka petunjuk	Siswa dapat membuka dan memahami petunjuk dari media	Media berjalan sesuai harapan	Diterima
2	Memulai media	Siswa dapat menjalankan dengan baik	Media berjalan sesuai harapan	Diterima
3	Memilih Provinsi	Siswa dapat memilih provinsi sesuai keinginannya	Media berjalan sesuai Kebutuhan	Diterima
4	Membuka materi	Siswa mempelajari materi sesuai provinsi yang di pilih	Media berjalan sesuai harapan	Diterima
5	Membuka lagu daerah dan baju adat	Siswa dapat membuka dan mengikuti lirik lagu daerah dengan baik	Media berjalan sesuai harapan	Diterima
6	Membuka halaman kuis	Siswa dapat membuka halaman kuis sesuai yang di inginkan	Media berjalan sesuai harapan	Diterima
7	Membuka soal kuis	Siswa dapat membuka soal kuis sesuai dengan yang di inginkan	Media berjalan sesuai harapan	Diterima
8	Menjawab soal kuis	Siswa dapat menjawab soal yang di anggap benar	Media berjalan sesuai harapan	Diterima
9	Melihat hasil / skor	Siswa dapat melihat hasil nilai dari menjawab soal kuis	Media berjalan sesuai harapan	Diterima

Hasil pengujian *alpha* yaitu tahap validasi yang dilakukan oleh ahli media. Pengujian *alpha* dilakukan oleh ahli media untuk mengoreksi kesalahan atau kekurangan serta memberi saran untuk memperbaiki produk perangkat lunak yang akan dikembangkan. Proses pengujian perangkat lunak ini dilakukan dengan melibatkan aspek *Functionality, Efficiency, Error, Usability*.

Tabel 2. Hasil Pengujian *Alpha* Ahli Media 1 dan 2

No	Pernyataan	Alternative Jawaban Ahli media 1					Alternative Jawaban Ahli media 2				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
<i>Functionality</i>											
1	Semua menu dan button pada perangkat lunak secara keseluruhan berjalan sesuai dengan fungsinya					√					√
2	Perangkat lunak meningkatkan minat belajar siswa				√						√
3	Informasi berupa materi, lagu daerah, baju adat yang disampaikan perangkat lunak mudah dipelajari					√					√
4	Perangkat lunak menampilkan tampilan menarik				√						√
5	Perangkat lunak menjalankan lagu daerah dengan suara jelas					√					√
<i>Efficiency</i>											
6	Proses membutuhkan jeda waktu yang singkat					√					√
<i>Variable error</i>											
7	Respon dari setiap proses pada perangkat lunak sesuai dengan fungsinya masing-masing					√					√
<i>Variable usability</i>											
8	Seluruh materi sudah sesuai dengan pembelajaran dikelas									√	√
9	Gambar baju adat sudah tepat dan sesuai								√		√
10	Pemilihan tulisan dan layout sudah tepat dan sesuai			√							√
11	Pemilihan warna pada perangkat lunak sudah tepat dan sesuai					√					√
12	Perangkat lunak mudah digunakan								√		√

1. Pengujian *alpha* aspek *functionality* yaitu perangkat lunak dapat menampilkan semua menu/fitur yang dilakukan oleh ahli media dan mendapatkan hasil bahwa perangkat lunak dapat berjalan dengan baik. Penguji melakukan *input output* sistem yang sesuai yaitu pada saat membuka aplikasi, sistem menampilkan halaman judul “Media Pembelajaran Senaya”. Hasil uji *alpha* pada bagian awal hingga akhir adalah aplikasi memiliki fungsi yang sudah sesuai dengan spesifikasi kebutuhan yang telah ditetapkan sebelumnya.
2. Pengujian *alpha* aspek *efficiency* yaitu dilakukan oleh ahli media dengan mengecek apakah materi sudah sesuai dengan materi pembelajaran. Hasil dari uji *alpha* bagian ini adalah materi yang ada didalam perangkat lunak sudah sesuai dan tepat.
3. Pengujian *alpha* aspek *error* yaitu dilakukan oleh ahli media dengan membuka aplikasi dan menjalankan setiap menu apakah ada kesalahan atau kendala. Hasil dari uji *alpha* bagian ini adalah menu-menu dan tombol yang ada pada aplikasi sudah memiliki fungsi yang sesuai dengan kebutuhan yang telah ditetapkan sebelumnya.
4. Hasil pengujian *alpha* aspek *usability* yaitu kemudahan aplikasi dilakukan oleh ahli media dengan membuka aplikasi dan menjalankan menu materi, lagu dan baju adat serta kuis. Sistem dapat menampilkan menu inti yaitu materi, lagu daerah dan baju adat. Hasil dari uji *alpha* bagian ini adalah menu-menu pada aplikasi mudah digunakan dan sudah memiliki fungsi yang sesuai dengan kebutuhan yang telah ditetapkan sebelumnya.

3.3. Hasil Alpha Testing

Adapun hasil dari pengujian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Perhitungan Data Hasil Uji Alpha

Pengguna	Functionality	Efficiency	Error	Usability
Ahli Media 1	23	4	4	21
Ahli Media 2	25	5	5	25
Total skor	48	9	9	46
Skor maksimum	50	10	10	50
Rerata item	0,96	0,9	0,9	0,92
Presentase	96%	90%	90%	92%

Hasil perhitungan untuk mengetahui kualitas perangkat lunak dari aspek *functionality*, *efficiency*, *error* dan *usability* kemudian dibandingkan dengan tabel interpretasi persentase *likert*.

Tabel 4. Interpretasi Persentase Likert untuk Kualitas Perangkat Lunak

No	Persentase	Interpretasi
1	0% - 20%	Sangat tidak layak
2	21% - 40%	Tidak layak
3	41% - 60%	Cukup layak
4	61% - 80%	Layak
5	81% - 100%	Sangat layak

Dari tingkat kelayakan masing-masing kualitas perangkat lunak setelah membandingkan dengan tabel interpretasi persentase kelayakan perangkat lunak diatas hasilnya pada Tabel 5.

Tabel 5. Persentase Kelayakan Tiap Faktor Pada Uji Alpha

No	Aspek	Presentase	Tingkat kelayakan
1	Functionality	96%	Sangat layak
2	Efficiency	90%	Sangat layak
3	Error	90%	Sangat layak
4	Usability	92%	Sangat layak

Perhitungan persentase kualitas perangkat lunak secara keseluruhan dari data yang sudah didapatkan pada pengujian *alpha* menurut ahli adalah dihitung menggunakan rumus di bawah ini:

$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = \frac{\text{skor yang di observasi}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase kelayakan (\%)} = \frac{112}{120} \times 100\%$$

$$\text{Presentase kelayakan (\%)} = 93\%$$

Hasil persentase kelayakan perangkat lunak secara keseluruhan pada uji *alpha* adalah 93%. Kemudian hasil persentase tersebut dibandingkan dengan tabel interpretasi persentase *Likert*. Hasil yang didapatkan setelah membandingkan persentase kelayakan perangkat lunak adalah menyatakan bahwa perangkat lunak masuk dalam kategori “Sangat Layak”.

3.4. Hasil Beta Testing

Menurut Baha'Udin (2019), pengujian *beta* adalah pengujian perangkat lunak yang dilakukan langsung kepada objek atau responden. Responden mencatat semua yang ditemui selama pengujian *beta* dan melaporkan masalah-masalah tersebut kepada pengembang. Pengujian *beta* dilakukan untuk menguji kualitas perangkat lunak dari aspek *functionality* dan *usability*. Pengujian ini dilakukan dengan memberikan kuisioner kepada responden yang berisi pertanyaan yang sesuai dengan aspek yang dijadikan sebagai titik fokus penelitian. Hasil data pengujian *beta* yang telah diperoleh lalu dikumpulkan dan kemudian diolah. Hasil pengolahan data pada pengujian *beta* sebagai berikut.

Tabel 6. Perhitungan Data Hasil Uji Beta

No	Pengguna	Functionality	Usability
1	As	4	3
2	Ar	4	5
3	Ac	3	5
4	As	4	5
5	Ap	4	5
6	As	4	5
7	Ar	4	5
8	An	4	5
9	Ds	4	5
10	Dm	4	5
11	Fa	4	3
12	Fa	3	5
13	Fd	4	5
14	Hms	4	5
15	Iak	4	4
16	Ip	3	5
17	M	4	5
18	Ma	4	5
19	Mar	4	5
20	Mar	4	5
21	Mr	4	4
22	Mra	4	4
23	Ns	4	5
24	Ra	4	5
25	S	3	3
26	Sz	3	5
Total skor		99	121
Skor maksimum		104	130
Rata-rata		0,95	0,93
Persentase		95%	93%

Hasil perhitungan untuk mengetahui kualitas perangkat lunak dari aspek *functionality* dan *usability* kemudian dibandingkan dengan Interpretasi Persentase *Likert*.

Tabel 7. Persentase Kelayakan Tiap Faktor Pada Uji Beta

No	Factor	Persentase	Tingkat Kelayakan
1	<i>Functionality</i>	95%	Sangat layak
2	<i>Usability</i>	93%	Sangat layak

Perhitungan persentase kualitas perangkat lunak secara keseluruhan dari data hasil pengujian *beta* menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} \text{Persentase Kelayakan (\%)} &= \frac{\text{skor yang di observasi}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\% \\ \text{Presentase kelayakan (\%)} &= \frac{220}{234} \times 100\% \\ \text{Presentase kelayakan (\%)} &= 94\% \end{aligned}$$

Hasil pengolahan data pada uji *beta* di atas menyatakan bahwa perangkat lunak secara keseluruhan memiliki persentase kelayakan sebesar 94%. Hasil persentase tersebut kemudian dibandingkan dengan tabel interpretasi persentase *likert*. Hasil yang didapatkan setelah membandingkan persentase kelayakan perangkat lunak adalah dapat disimpulkan bahwa kualitas perangkat lunak “Media Pembelajaran Senaya” memiliki kategori “Sangat Layak” dengan persentase kelayakan sebesar 94%.

4. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil perancangan sistem, analisis, implementasi dan pengujian media pembelajaran senaya, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Rancang bangun media pembelajaran Senaya berbasis *android* menghasilkan sebuah media pembelajaran yang dapat membantu pengajar untuk menyampaikan materi dan memudahkan siswa untuk belajar tentang kebudayaan di Indonesia.
2. Rancang bangun media pembelajaran senaya dibuat dengan menggunakan metode penelitian *R&D (Researce and Development)*, dan menggunakan metode pengembangan *prototype*. Tahapan dimulai dari analisis kebutuhan, desain dan pengujian.
3. Respon yang diperoleh dari dua para ahli media menyatakan bahwa lagu daerah beserta baju adat sudah sesuai dengan materi yang ada dan media mudah digunakan.
4. Hasil dari pengujian *alpha* untuk aspek *functionality* mendapatkan presentase 96% (sangat layak), aspek *efficiency* 90% (sangat layak) dan *usability* yaitu 92% (sangat layak).
5. Hasil dari uji coba ahli media dapat disimpulkan bahwa aplikasi media pembelajaran layak uji coba lapangan dengan tahap revisi terlebih dahulu. Sesuai dengan saran yang telah diberikan maka nilai presentase untuk aplikasi media pembelajaran Senaya adalah 93% yaitu sangat layak digunakan.
6. Respon dari pengguna setelah mencoba media pembelajaran Senaya adalah pengguna sangat antusias dan sangat senang bahwa aplikasi media ini menarik dan mudah digunakan.
7. Hasil dari pengujian *beta* aspek *functionality* memperoleh presentase 95% (sangat layak) dan aspek *usability* 93% (sangat layak). Maka hasil dari uji coba kepada pengguna memperoleh presentase 94% (sangat layak).

Daftar Pustaka

- [1] L. Novita, E. Sukmanasa, and M. Yudistira Pratama, “Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD,” © 2019-Indonesian J. Prim. Educ., vol. 3, no. 2, p. 66, 2019, [Online]. Available: <https://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/article/view/22103/10859>
- [2] H. Sri, “(R & D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam,” *Academia*, vol. 37, no. 1, p. 13, 2012.
- [3] R. Aditya, V. H. Pranatawijaya, and P. B. A. A. Putra, “Rancang Bangun Aplikasi Monitoring Kegiatan Menggunakan Metode Prototype,” *J. Inf. Technol. Comput. Sci.*, vol. 1, no. 1, pp. 47–57, 2021.
- [4] F. S. Abdullah and T. N. H. Yunianta, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Trigo Fun Berbasis Game Edukasi Menggunakan Adobe Animate Pada Materi Trigonometri,” *AKSIOMA J. Progr. Stud. Pendidik. Mat.*, vol. 7, no. 3, p. 434, 2018, doi: 10.24127/ajpm.v7i3.1586.
- [5] B. M. Baha’Udin, “Sistem Informasi Geografis Lokasi Sma Negeri Di Kabupaten Demak Berbasis Android (Geographic Information System of Locations of High School in Demak Distric Based on Android),” *Transit*, pp. 1–5, 2019.

-
- [6] V. H. Pranatawijaya, W. Widiatry, R. Priskila, and P. B. A. A. Putra, "Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online," *J. Sains dan Inform.*, vol. 5, no. 2, pp. 128–137, 2019, doi: 10.34128/jsi.v5i2.185.
- [7] H. Sri, "(R & D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam," *Academia*, vol. 37, no. 1, p. 13, 2012.
- [8] F. S. Abdullah and T. N. H. Yunianta, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Trigo Fun Berbasis Game Edukasi Menggunakan Adobe Animate Pada Materi Trigonometri," *AKSIOMA J. Progr. Stud. Pendidik. Mat.*, vol. 7, no. 3, p. 434, 2018, doi: 10.24127/ajpm.v7i3.1586.
- [9] H. Gunawan, Y. Septiana, and E. Gunadhi, "Rancang Bangun Media Pembelajaran Pengenalan Ragam Budaya Indonesia Berbasis Android," *J. Algoritm.*, vol. 17, no. 1, pp. 82–90, 2020, doi: 10.33364/algoritma/v.17-1.82.
- [10] H. Ahmadian and S. Safwanda, "Rancang Bangun Aplikasi Lagu Daerah di Indonesia Berbasis Android," *CIRCUIT J. Ilm. Pendidik. Tek. Elektro*, vol. 1, no. 2, pp. 80–89, 2017, doi: 10.22373/crc.v1i2.2078.
- [11] S. Alam, R. Nugroho, and I. Budiman, "Rancang Bangun Aplikasi Permainan (Games) Sebagai Media Pembelajaran Seni Dan Budaya Banjar," *J. Ilmu Komput.*, vol. 01, no. 01, pp. 90–102, 2018.