

Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan Lagu Daerah Pulau Jawa Pada Siswa Kelas 3 Sd Berbasis Web

Desya Meliani ^a, Rudy Cahyadi, MT ^b,

^aPoliteknik Negeri Media Kreatif, Jakarta

^bPoliteknik Negeri Media Kreatif, Jakarta

INFORMASI ARTIKEL

Sejarah Artikel:

Diterima Redaksi: 15 November 2021

Revisi Akhir: 30 November 2021

Diterbitkan Online: 1 Desember 2021

KATA KUNCI

Media Pembelajaran, Lagu Daerah, Pulau Jawa, Website.

KORESPONDENSI

Desya Meilani

Email : desyamelianixx@gmail.com

ABSTRACT

Indonesia adalah negara yang memiliki beragam budaya. Kebudayaan yang bertahan hingga saat ini merupakan hal yang harus dilestarikan sehingga menjadi keindahan dan kekayaan yang dimiliki setiap daerah. Salah satu kebudayaan tersebut adalah Lagu Daerah. Di Pulau Jawa terdapat banyak lagu daerah yang harus dilestarikan. SBDP atau Seni Budaya dan Prakarya merupakan salah satu mata pelajaran kurikulum 2013 yang diajarkan di sekolah dasar. Pada pelajaran SBDP di SDN Cipinang Muara yang sedang mempelajari tentang lagu daerah di pulau jawa, masih ada murid yang belum paham dan mengetahui Lagu Lagu Daerah khususnya di Pulau Jawa ini karena kurangnya pengajaran dalam pengetahuan Lagu Daerah Pulau Jawa. Oleh karena itu dibangun website Media Pembelajaran Pengenalan Lagu Daerah Pulau Jawa. Website ini dibuat akan berisi materi dasar lagu daerah pulau jawa, not angka, lirik, musik, video dan kuis sebagai sarana pembelajaran dengan tampilan yang menarik, simple dan mudah dimengerti oleh anak-anak. Tujuan yang diharapkan pada pengembangan media pembelajaran ini sebagai media edukasi yang dapat membantu murid agar lebih interaktif dan mudah dalam mempelajari serta memahami Lagu Daerah di Pulau Jawa. Kesimpulan dari penelitian ini berdasarkan uji coba variabel usability didapatkan hasil persentase sebesar 88%, yang artinya website ladae.my.id ini masuk ke dalam kategori sangat layak dan baik untuk digunakan.

DOI: 10.46961/jommit.v5i2

1. PENDAHULUAN

Perkembangan pada teknologi era globalisasi saat ini menuntut manusia untuk memanfaatkan alat elektronik kecil maupun komputer dalam melakukan kegiatan sehari-hari. Salah satunya dalam pencarian informasi, saat ini pencarian informasi sudah tidak harus terpaku lagi pada buku cetak, sama halnya yang terjadi pada pemberian informasi maupun edukasi. Website merupakan salah satu media pencarian informasi. Menurut Yuhfizar (2013:2) website menggambarkan suatu metode yang berfungsi untuk menyajikan informasi di internet, berupa gambar, teks, video dan suara serta interaktif memiliki keuntungan yang menghubungkan (*link*) dari dokumen dengan dokumen lain seperti *hypertext* yang dapat diakses menggunakan *browser*.

Indonesia adalah negara yang memiliki beragam kebudayaan dari Sabang sampai Merauke, salah satunya adalah lagu daerah. Lagu daerah lahir dan berkembang mulai dari budaya lokal, dan merupakan lagu genetik atau bersifat turun-temurun.

Seni Budaya dan Kerajinan (SBdP) Seni Budaya dan Kerajinan maupun dikenal dengan SBdP merupakan suatu mata pelajaran pada kurikulum sekolah dasar 2013. Di sini, siswa akan belajar tentang budaya dan menciptakan seni. Di SDN Cipinang Muara terdapat mata pelajaran SBDP dengan media pembelajaran buku cetak yang dimana mempelajari budaya lokal, salah satunya adalah lagu daerah di Pulau Jawa. Berdasarkan wawancara pada salah satu guru kelas 3, beliau mengatakan siswa masih kurang memahami lagu daerah dan menyanyikan lagu daerah, entah dari nada maupun lirik lagu daerah tersebut. Sebanyak 17 siswa dari total keseluruhan 30 siswa kelas 3 SD, masih mendapatkan nilai dibawah KKM (75) saat dilakukan tes praktek harian menyanyikan lagu

daerah. Dikarenakan masih minimnya pengetahuan siswa dan kurangnya media pembelajaran dalam mengetahui lagu-lagu daerah Pulau Jawa. Siswa hanya belajar melalui buku yang menyediakan liriknya saja lalu audio yang disediakan oleh guru serta menyanyikannya harus dibimbing oleh guru atau orangtua dirumah. Dengan demikian perlu adanya media pengenalan tentang Lagu Daerah terhadap anak-anak semenjak usia dini supaya budaya indonesia selalu lestari dan tidak luntur apalagi punah. Hal ini membuat penulis ingin menerapkan media pembelajaran interaktif.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Website

Menurut Sibero dalam (Slamet Riyanto dan Inung Diah Kurniawati. 2018. Rancang Bangun Website Desa Kresek-Madiun Untuk Media Informasi Potensi Wisata Alam Dan Kuliner. Madiun: Universitas PGRI Madiun) Web yaitu sesuatu sistem yang berhubungan pada dokumen yang diperankan sebagai media buat menampilkan multimedia, gambar, teks dan lainnya atas jaringan internet. (Slamet Riyanto, 2018)

Pada penjelasan diatas bisa disimpulkan website ialah layanan jaringan berupa ruang informasi dan menampilkan sebagai bentuk gambar, teks multimedia serta lainnya pada jejaring internet.

2.2 Pembelajaran berbasis Website

Pembelajaran berbasis Web adalah aktivitas pembelajaran yang menggunakan media situs yang dapat diakses lewat jaringan internet. Ini disebut juga sebagai Web Based Learning, yaitu jenis penerapan pembelajaran elektronik (E-learning) atau bisa juga disebut bentuk penggunaan belajar dengan menggunakan jaringan internet buat berkomunikasi dan mengantarkan informasi pembelajaran. (Ekasari E, 2018)

2.3 Web Development

Web Development adalah teknologi pengembangan oleh sebuah web untuk world wide dan dunia maya. Pengembangan web yang dimaksud mempunyai ruang lingkup e-commerce melalui cakupan pengembangan bisnis, server side, client side, scripting, web server konfigurasi, serta desain web.

2.4 Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah gugusan beragam media (seperti gambar, bunyi, animasi, video, teks, serta grafik) yang berkarakter interaktif (saling mensugesti atau korelasi timbal balik antara pemakai serta media) yang didesain secara teratur serta menarik dalam memberikan info atau kandungan pembelajaran sesuai menggunakan metode, materi, serta batasan tertentu. Seperti halnya hasil penelitian Sanjaya (2016) yang menyatakan bahwa kelompok belajar yang menggunakan multimedia interaktif merasa sangat puas dan peningkatan hasil

belajarnya lebih besar jika dibandingkan kelompok yang tidak menggunakan multimedia interaktif.

2.5 Pembelajaran Lagu Daerah

2.5.1 Lagu daerah

Lagu daerah menurut Malatu (2014) ialah lagu yang bermula dari suatu daerah yang menjadi terkenal dan ramai dinyanyikan sama rakyat daerah tersebut kendatipun rakyat lain. Lagu daerah Indonesia tidak semata-mata alunan musik yang nikmat buat dirasakan. Tapi jua mempunyai peran ialah untuk media komunikasi, pengiring pertunjukan, permainan tradisional, serta upacara adat.

Jadi bisa menyimpulkan lagu daerah ialah lagu yang berawal dari daerah khusus yang memiliki karakteristik pada bentuk syair dan melodi lalu menjadi terkenal sebab dinyanyikan dari rakyat tersebut dan rakyat lain.

Pulau Jawa memiliki enam provinsi dan enam provinsi tersebut memiliki lagu daerah masing-masing , yakni (DKI Jakarta: Kicir-Kicir, Jali-Jali, dan Ondel-Ondel), (Jawa Barat: Manuk Dadali, Tokecang, dan Bubuy Bulan), (Jawa Tengah: Gundul-Gundul Pacul dan Cublak-Cublak Suweng), (Jawa Timur: Rek Ayo Rek), (D.I.Yogyakarta: Suwe Ora Jamu), dan (Banten: Jereh Bu Guru dan Yu Ragem Belajar).

2.6 Media Pembelajaran

Media Pembelajaran (Daryanto, 2010) artinya seluruh sesuatu (baik benda, manusia, dan lingkungan) yang bisa dimanfaatkan untuk mengantarkan pesan pada pembelajaran sehingga bisa merangsang minat, perasaan, pikiran dan perhatian perasaan siswa dalam kegiatan belajar agar menggapai tujuan.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan seluruh sesuatu yang bisa menyampaikan pesan lewat bermacam saluran, mendapat perhatian, serta perasaan, dan keinginan siswa sehingga dapat mewujudkan proses belajar untuk memperbanyak informasi dan tujuan pembelajaran bisa tergapai dengan baik.

2.7 Media Pembelajaran

Dreamweaver menurut Sibero, (2011:384) yaitu produk *web developer* dan diciptakan oleh *Adobe Systems Inc.*, sebelum itu produk *Dreamweaver* diciptakan oleh *Macromedia Inc*, lalu akhirnya sampai saat ini perkembangan diteruskan oleh *Adobe Systems Inc*, *Dreamweaver* diciptakan dan dikeluarkan menggunakan kode nama *Creative Suit* (CS).

2.8 Bahasa Pemograman

2.8.1 HTML

Menurut Sibero (2013) HTML adalah isyarat yang dimanfaatkan pada dokumen web sebagai isyarat untuk pergantian dokumen web”

2.8.2 CSS (Cascading Style Sheets)

Menurut (Sibero, 2013) mengatakan bahwa CSS mempunyai arti gaya menentukan halaman bertingkat, yang berarti setiap elemen

yang terformat dan mempunyai anak, maka anak dari elemen itu otomatis menyertai format element induknya”

2.8.3 PHP (Hypertext Preprocessor)

Menurut Nugroho (2013) PHP merupakan bahasa pemrograman yang berupa scripting, sistem kerja program ini seperti interpreter bukan seperti compiler.

2.8.4 JavaScript

Menurut Sibero (2013) javascript merupakan *scripting language* yang artinya gabungan perintah yang dimanfaatkan untuk mengelola beberapa bagian sistem operasi.

2.8.5 MySQL

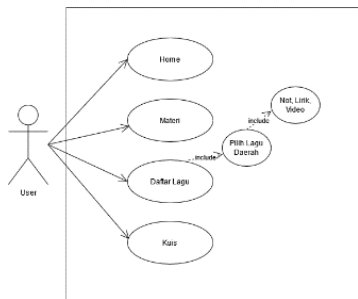
Menurut Arief (2011) MySQL yaitu jenis database server yang populer dan ramai digunakan dalam membentuk aplikasi web saat menggunakan database sebagai sumber serta pengelolaan data.

3 KONSEP PERANCANGAN

Perancangan sistem website ini memanfaatkan model UML yang bermaksud untuk memperjelas dalam pengerjaan website ini, didalamnya terdapat diagram seperti *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Sequence Diagram*.

3.1 Use Case Diagram

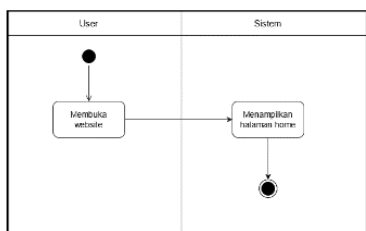
Use Case Diagram merupakan gambaran dari hubungan pengguna dengan sistem yang menunjukkan interaksi antara pengguna dengan sistem. *Use case* dijalankan lewat cara gambaran tipe interaksi antara user program (sistem) dengan sistemnya sendiri.



Gambar 1 Use Case Diagram

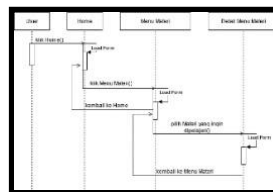
3.2 Activity Diagram

3.2.1 Halaman Utama (Home)



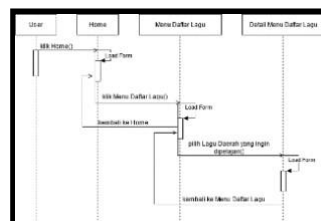
3.3 Sequence Diagram

3.3.1 Sequence Diagram Materi



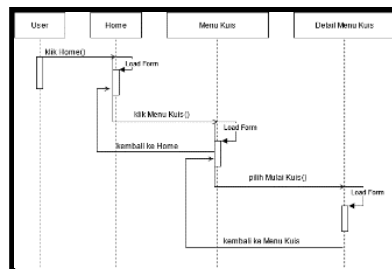
Gambar 3 Sequence Diagram Materi

3.3.2 Sequence Diagram Daftar Lagu



Gambar 4 Sequence Diagram Daftar Lagu

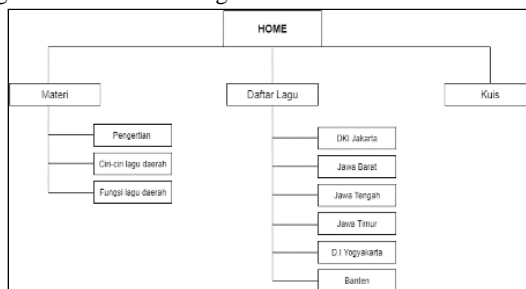
3.3.3 Sequence Diagram Kuis



Gambar 5 Sequence Diagram Kuis

3.4 User Interface

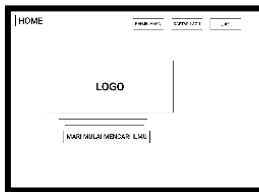
Sebagai gambaran, penulis membuat struktur menu untuk website yang akan dibuat. Berikut gambaran struktur menu:



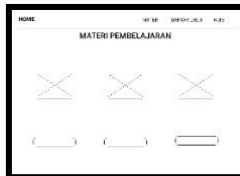
Gambar 6 User Interface

Gambar 2 Halaman Utama

3.4.1 *Halaman Utama (Home)*



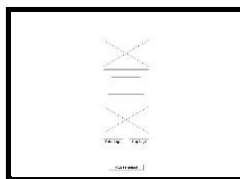
3.4.2 *Materi*



3.4.3 *Daftar Lagu*



3.4.4 *Halaman Daftar Lagu per Daerah*



3.4.5 *Kuis*



3.4.6 *Halaman Awal Mulai Kuis*



4 **HASIL DAN PEMBAHASAN**

4.2 *Hasil Produksi*

Tahap selanjutnya adalah Produksi. Pada tahapan ini penulis merancang desain tampilan *user interface* dan desain aset yang diperlukan dalam website, seperti latar belakang, logo, vector, dan flat design dengan menggunakan Adobe Illustrator. Setelah kebutuhan desain sudah selesai dibuat, penulis melanjutkan ke langkah berikutnya yaitu programming dengan menggunakan software Adobe Dreamweaver 2020.

4.2.1 *Kebutuhan Pemakaian Website*

1. Aset

| | |
|--------------|-----------|
| ● Background | : 1,25 mb |
| ● Logo | : 110 kb |
| ● Vektor | : 2,67 mb |



2. Audio

| Lagu Daerah | | |
|----------------------|---|---------|
| Judul | Sumber | Ukuran |
| Ondel-Ondel | Liris & Mom TV | 5,94 mb |
| Klor-Klor | AG Suryapita Tempat Kita Bernyanyi | 1,96 mb |
| Jali-Jali | Karaoke Pak Mui Musik | 4,41 mb |
| Bubuy Bulan | AG Suryapita Tempat Kita Bernyanyi | 1,88 mb |
| Manuk Dadali | AG Suryapita Tempat Kita Bernyanyi | 1,83 mb |
| Tokecang | VJ Raja Olan Gives | 754 kb |
| Gundul-Gundul Pacul | Remic Karaoke | 3,14 mb |
| Cublak-Cublak Suweng | Yus Musik | 3,82 mb |
| Rek Ayo Rek | AG Suryapita Tempat Kita Bernyanyi | 2,47 mb |
| Suwe Ora Jamu | Supriyato Kencot | 2,01 mb |
| Jereh Bu Guru | Lagu Daerah Indonesia (YT) Khohar Rohman Channel (YT) | 4,91 mb |
| Ragem Belajar | Khohar Rohman Channel (YT) | 3,16 mb |

3. Video

| Video | | |
|----------------------|--------------------------------|---------|
| Judul | Sumber Youtube | Ukuran |
| Ondel-Ondel | Dita The Series | 24,7 mb |
| Klor-Klor | Dongeng Kita | 32,8 mb |
| Jali-Jali | Animasi Cerita Indonesia (ACI) | 11,0 mb |
| Bubuy Bulan | Animasi Cerita Indonesia (ACI) | 12,7 mb |
| Tokecang | Dongeng Kita | 28,7 mb |
| Manuk Dadali | Lagu Anak TV | 12,2 mb |
| Gundul-Gundul Pacul | Soile Kids | 15,4 mb |
| Rek Ayo Rek | Dita The Series | 54,5 mb |
| Cublak-Cublak Suweng | Dita The Series | 16,2 mb |
| Suwe Ora Jamu | Soile Kids | 33,7 mb |
| Jereh Bu Guru | Lagu Daerah Indonesia | 17,2 mb |
| Ragem Belajar | Khohar Rahman Channel | 5,70 mb |

4.2.2 *Tampilan Antarmuka Website*

1. Tampilan Halaman Utama (Home)



2. Tampilan Menu Materi



3. Tampilan Isi perMateri



4. Tampilan Daftar Lagu



5. Tampilan Isi Daftar Lagu perDaerah



6. Tampilan Menu Kuis



7. Tampilan Isi Kuis



4.3 Pengujian Sistem

4.3.1 Uji Fungsi

| No. | Aktivitas Pengujian | Hasil yang diharapkan | Hasil Pengujian | Kesimpulan |
|-----|--|---|--|------------|
| 1. | Klik navbar "Home" | Menampilkan Halaman Utama | Tampil Halaman Utama | Berhasil |
| 2. | Klik navbar "Materi" | Menampilkan Halaman Materi | Tampil Halaman Materi (Pengertian, Ciri-Ciri, dan Fungsi) | Berhasil |
| 3. | Klik "Selengkapnya" pada Materi Pengertian Lagu Daerah | Menampilkan Halaman Pengertian Lagu Daerah | Tampil Halaman Pengertian Lagu Daerah | Berhasil |
| 4. | Klik tombol "Tutup Penjelasan" | Kembali ke Halaman Materi | Tampil Halaman Materi | Berhasil |
| 5. | Klik navbar "Daftar Lagu" | Menampilkan Halaman Daftar Lagu Daerah | Tampil Halaman Daftar Lagu Daerah | Berhasil |
| 6. | Klik "Gambar" pada Lagu Daerah Ondel-Ondel | Menampilkan Halaman Lagu Daerah Ondel-Ondel | Tampil Halaman Lagu Daerah Ondel-Ondel (Not Angka, Tentang, Lirik, Musik, Video) | Berhasil |
| 7. | Klik tombol "Putar Lagu" | Memulai Lagu | Mulai Lagu | Berhasil |

| | | | | |
|-----|--------------------------------|--------------------------------|----------------------------|----------|
| 8. | Klik tombol "Stop Lagu" | Menghentikan Lagu | Lagu Berhenti | Berhasil |
| 9. | Klik tombol "Tutup Penjelasan" | Kembali ke Halaman Daftar Lagu | Tampil Halaman Daftar Lagu | Berhasil |
| 10. | Klik navbar "Kuis" | Menampilkan Halaman Kuis | Tampil Halaman Kuis | Berhasil |
| 11. | Klik tombol "Mulai Kuis" | Menampilkan Halaman Mulai Kuis | Tampil Halaman Mulai Kuis | Berhasil |
| 12. | Klik tombol "Home" | Kembali ke Halaman Utama | Tampil Halaman Utama | Berhasil |

Berdasarkan hasil Uji Fungsi pada tabel diatas, website bisa berjalan dengan baik serta sesuai fungsinya tanpa ditemukan kesalahan atau bug dan sesuai dengan yang diharapkan.

4.3.2 Uji Kompatibilitas

| No | Device | Pengujian | Hasil |
|----|---|-----------------|---|
| 1. | Model: Vivo Y19 Chipset: Octa-core (2x2.0 GHz Cortex-A75 & 6x1.7 GHz Cortex-A55) OS: Android 9.0 Pie Resolusi: 1080 x 2340 piksel, rasio 19,5:9 (~395 ppi) | Grafis | Tampilan grafis sudah sesuai yang diharapkan tanpa ada yang terpotong |
| | | Tombol | Seluruh tombol berfungsi dengan baik |
| | | Audio dan Video | Seluruh audio dan video berfungsi dengan baik |
| 2. | Model: I-phone X Chipset: Apple A11 Bionic, Hexa-core 2.39 GHz (2x Monsoon + 4x Mistral) OS: iOS 11 | Grafis | Tampilan grafis sudah sesuai yang diharapkan tanpa ada yang terpotong |
| | | Tombol | Seluruh tombol berfungsi dengan baik |

| | | | |
|----|---|-----------------|---|
| | Resolusi: 5.8 inci, 1125 x 2436 pixels | Audio dan Video | Seluruh audio dan video berfungsi dengan baik |
| 3. | Model: Samsung A21s Chipset: Samsung Exynos 850 Octa core OS: Android 10 Resolusi: HD+ 720 x 1600 pixels | Grafis | Tampilan grafis sudah sesuai yang diharapkan tanpa ada yang terpotong |
| | | Tombol | Seluruh tombol berfungsi dengan baik |
| | | Audio dan Video | Seluruh audio dan video berfungsi dengan baik |
| 4. | Model: Samsung J6+ 2018 Chipset: Qualcomm MSM8917 Snapdragon 425 (28 nm) OS: Android 10 Resolusi: 720 x 1480 pixels, 18.5:9 ratio (~274 ppi density) | Grafis | Tampilan grafis sudah sesuai yang diharapkan tanpa ada yang terpotong |
| | | Tombol | Seluruh tombol berfungsi dengan baik |
| | | Audio dan Video | Seluruh audio dan video berfungsi dengan baik |

Berdasarkan hasil Uji Kompatibilitas pada tabel diatas, website dapat digunakan dalam empat *device* yang berbeda spesifikasinya dengan grafis yang menyesuaikan tampilan ukuran dan resolusi *smartphone*, lalu semua tombol, audio, dan video dapat berfungsi dengan baik pula.

4.3.3 Uji Usability

1. Tabel Pertanyaan

| No | Pertanyaan | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---------------------|---|---|---|---|---|---|
| <i>Learnability</i> | | | | | | |
| 1 | Tampilan website menarik? | | | | | |
| 2 | Penggunaan website mudah diakses dan mudah digunakan? | | | | | |
| 3 | Materi pembelajaran yang disediakan sudah jelas dan dapat dipahami? | | | | | |

| | | | | | | | | | | | |
|---------------------|---|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| 4. | Lirik, Musik, dan Video Lagu Daerah yang disediakan sudah jelas dan dapat dipahami? | | | | | | | | | | |
| <i>Efficiency</i> | | | | | | | | | | | |
| 5. | Apakah website ladae.my.id cepat diakses? | | | | | | | | | | |
| 6. | Materi yang dibutuhkan dapat diakses? | | | | | | | | | | |
| <i>Memorability</i> | | | | | | | | | | | |
| 7. | Apakah untuk mengakses fitur dan tampilan website mudah di ingat? | | | | | | | | | | |
| 8. | Penggunaan website mudah digunakan dan di ingat? | | | | | | | | | | |
| <i>Error</i> | | | | | | | | | | | |
| 9. | Apakah navbar dan tombol pada website dapat merespon dengan baik sesuai yang di klik? | | | | | | | | | | |
| 10. | Video dan Musik dapat dimainkan dengan baik? | | | | | | | | | | |
| <i>Satisfaction</i> | | | | | | | | | | | |
| 11. | Apakah kombinasi warna pada website nyaman digunakan? | | | | | | | | | | |
| 12. | Apakah website ini cocok untuk media pembelajaran? | | | | | | | | | | |

2. Tabel Hasil Kuisioner

| Responden | Pertanyaan | | | | | | | | | | | Total Skor | Skor Max | |
|-----------|------------|---|---|------------|---|--------------|---|-------|---|--------------|----|------------|----------|----|
| | Usability | | | Efficiency | | Memorability | | Error | | Satisfaction | | | | |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | | |
| 1 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 53 | 60 |
| 2 | 4 | 3 | 4 | 5 | 4 | 4 | 3 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 49 | 60 |
| 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 43 | 60 |
| 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 55 | 60 |
| 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 3 | 4 | 4 | 52 | 60 |
| 6 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 48 | 60 |
| 7 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 54 | 60 |
| 8 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 60 | 60 |
| 9 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 54 | 60 |
| 10 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 60 | 60 |
| 11 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 53 | 60 |
| | Total | | | | | | | | | | | 581 | 660 | |

Dari data diatas, dapat diperoleh kelayakan dari penggunaan media pembelajaran berbasis website, sebanyak 11 orang responden yang telah menjawab pertanyaan dari kuisioner yang penulis berikan, nilai yang didominasi dari tabel diatas adalah 4 dan 5 dan untuk nilai terendahnya adalah 3. Maka dari itu, dapat dihitung persentase kelayakan dari website ini, seperti berikut:

$$\text{Persentase Kelayakan(\%)} = \frac{\text{Total Skor}}{\text{Skor Max}} \times 100\%$$

$$= \frac{581}{660} \times 100\%$$

$$= 88\%$$

Hasil dari hitung persentase kelayakan media pembelajaran berbasis website yaitu 88%, yang menyatakan bahwa website ladae.my.id ini masuk ke dalam kategori sangat layak dan baik untuk digunakan.

5 KESIMPULAN DAN SARAN

5.2 Kesimpulan

Kesimpulan karya tugas akhir tentang Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan Lagu Daerah Pulau Jawa Pada Siswa Kelas 3 Sd Berbasis Web ini adalah tercetusnya pembuatan website sebagai media pembelajaran lagu daerah karena siswa masih kurang memahami lagu daerah dan menyanyikan lagu daerah, entah dari nada maupun lirik lagu daerah tersebut. Proses pembuatan website ini meliputi serangkaian proses yaitu, mengidentifikasi masalah, pengumpulan data, merancang konsep, membuat sketsa, membuat desain user interface serta aset, programming, mem-build website, dan uji coba website.

Dari hasil pengujian penulis melakukan tiga tahap pengujian yaitu, uji fungsi, uji kompatibilitas, dan uji usability. Dari tiga pengujian tersebut diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam Uji Fungsi penulis memperoleh hasil bahwa website ladae.my.id berhasil berjalan dengan baik dan sesuai sebagaimana fungsinya serta tanpa ditemukan kesalahan maupun bug dan sesuai dengan apa yang diharapkan.
2. Dalam Uji Kompatibilitas penulis memperoleh hasil bahwa website ladae.my.id dapat digunakan dalam empat *device* yang berbeda spesifikasinya dengan grafis yang menyesuaikan tampilan ukuran dan resolusi *smartphone*, lalu semua tombol, audio, dan video berhasil berfungsi dengan baik pula dan sesuai dengan apa yang diharapkan.
3. Dalam Uji Usability hasil dari hitung persentase kelayakan media pembelajaran berbasis website yaitu 88%, yang menyatakan bahwa website ladae.my.id ini masuk ke dalam kategori baik dan layak untuk digunakan.

5.3 Saran

Mengenai hal ini tentunya penulis sadar akan hal bahwa website ini masih penuh dengan kekurangan. Beberapa hal yang dapat di kembangkan dan ditambahkan dalam website ini berupa:

1. Materi Pembelajaran lagu daerah dapat ditambahkan lagi agar siswa menerima materi lebih banyak;
2. Lagu Daerah di pulau jawa dapat ditambahkan lagi;

3. Fitur lain agar dapat ditambahkan supaya website ini menjadi lebih menarik dan interaktif lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abdul Kadir dan Terra Ch. Triwahyuni. 2013. Pengantar Teknologi Informasi Edisi Revisi. Yogyakarta: Andi
- [2] Alatas, H. (2013). Responsive Web Design dengan PHP & Bootstrap. Yogyakarta: Lokomedia.
- [3] Alexander F. K. Sibero, 2011, Kitab Suci Web Programming, MediaKom, Yogyakarta.
- [4] Anhar. 2010. "PHP & MySQL Secara Otodidak". Jakarta: Agromedia Pustaka.
- [5] Arief, M.Rudyanto., 2011, Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP dan MYSQL, Andi, Yogyakarta.
- [6] Arikunto, Suharsimi, & Safruddin A.J, Cepi.2009. Evaluasi Program Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- [7] Ekasari E, Sabrianti S, dan Setiawan U. 2018. Modul Media Pembelajaran Berbasis Web. Kendari: Institut Agama Islam Negeri(IAIN)
- [8] Muhammad Munsarif Jamaludin, dan Janner Smarmata. 2020. *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- [9] Kesuma, Chandra & Juniati, Melda Dwi. 2020. Sistem Informasi Administrasi Kependudukan Desa (SIKSA) Berbasis Web pada Desa Alangamba Kabupaten Cilacap. *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*. Vol.12, No.1.
- [10] Kreswanto, Fendi Nur. 2018. I-SCEM (Indonesia Song Culture Education Mobile) Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Lagu Daerah Indonesia. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*. Vol. 7, No.1. 23-27. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v7i1.1404>
- [11] Lim, Virya Darma & Wibowo, Tony. 2019. Perancangan Media Sosialisasi Lagu Daerah Indonesia Menggunakan Pendekatan Electronic Dance Music. *Journal of Information System and Technology*. Vol.01 No.02. pp. 16-30. <http://dx.doi.org/10.37253/joint.v1i2.4307>
- [12] Rusman. 2012. *Model Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- [13] Sari, Heni Vidia & Suswanto, Harry. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Untuk Mengukur Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer Jaringan Dasar Program Keahlian Teknik Komputer Dan Jaringan. *Jurnal Pendidikan*. Vol. 2 No.7. <http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v2i7.9734>
- [14] Setiowati, Shintya Putri. 2020. Pembentukan Karakter Anak Pada Lagu Tokecang Jawa Barat. *Jurnal Ilmu Budaya*. Vol.8, 9 <https://doi.org/10.46961/jommit.v5i2>

[15] Slamet, Riyanto & Kurniawati, Inung Diah. 2018. Rancang Bangun Website Desa Kresek-Madiun Untuk Media Informasi Potensi Wisata Alam Dan Kuliner. *Jurnal Sistem Informasi Ilmu Komputer Prima*. Vol. 1 No. 2. 44-46. <http://jurnal.unprimdn.ac.id/index.php?journal=JUSIKOM>

[16] Sibero, Alexander F.K . 2013. Web Programming Power Pack. Yogyakarta : Mediakom.

[17] Tonny, Limbang dan Janner Simarmata. 2020. *Media dan Multimedia Pembelajaran: Teori & Praktik*. Medan: Yayasan Kita Menulis

[18] <http://www.waskhas.com/2020/02/pengertian-use-case-diagram-dan.html> diakses pada 7 juli 2021 jam 23.44

[19] <https://www.ansoriweb.com/2020/03/pengertian-use-case-diagram.html> diakses pada 7 juli 2021 jam 23.54

[20] <http://craiovaonline.com/teknologi/pengertian-website-development-dan-website-developer/> diakses pada 20 Agustus 2021 jam 14.30

BIODATA PENULIS



Nama Mahasiswa

Desya Meliani merupakan mahasiswa tingkat akhir Multimedia Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta angkatan 2018. Lahir di Jakarta, 21 Desember 1999 dan bertempat tinggal di Bekasi. Memiliki hobi membaca watsapp dan berenang.

LAMPIRAN

Lampiran yang perlu disampaikan sebagai pendukung artikel, dituliskan setelah Biodata penulis. Maksimal sebanyak 4 (empat) halaman, diizinkan untuk bagian lampiran. Bila menyertakan tabel, gambar, atau persamaan matematika, juga diberi nomor berurutan.

No.8.