

***DISTANCE LEARNING: PEMBUATAN MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI MOBILE UNTUK
MATA PELAJARAN SENI MUSIK TINGKAT SMA***

diajukan untuk memenuhi ujian sebagian syarat untuk memperoleh gelar Magister
Pendidikan Seni

Disusun oleh
NIDA NADWAH AFIFAH
2010434



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI
SEKOLAH PASCASARJANA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2022

LEMBAR HAK CIPTA

DISTANCE LEARNING: PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI *MOBILE* UNTUK MATA PELAJARAN SENI MUSIK TINGKAT SMA

Oleh
Nida Nadwah Afifah

Sebuah tesis diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Magister Pendidikan (M.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Seni, Sekolah
Pascasarjana

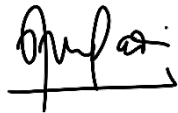
© Nida Nadwah Afifah 2022
Universitas Pendidikan Indonesia
Desember 2022

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang.
Tesis ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, Dengan dicetak ulang,
difotokopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

NIDA NADWAH AFIFAH

***DISTANCE LEARNING: PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS APLIKASI MOBILE UNTUK MATA PELAJARAN SENI
MUSIK TINGKAT SMA***

Pembimbing I



Dr. phil. Yudi Sukmayadi, M.Pd.
NIP. 197303262000031003

Pembimbing II



Dr. Rita Milyartini, M.Si.
NIP. 196406231988032001

Penguji I



Dr. Ayo Sunaryo, M.Pd.
NIP. 197708042005011001

Penguji II



Dr. Diah Latifah, M.Pd.
NIP. 196310061992022001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Seni Sekolah Pascasarjana



Prof. Juju Masunah, M.Hum., Ph.D.
NIP. 196305171990032001

ABSTRAK

Pelaksanaan pembelajaran jarak jauh mata pelajaran musik di SMA Negeri 15 Bandung dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis aplikasi dari berbagai bentuk platform kurang dapat dioptimalkan karena tidak semua perangkat mendukung untuk mengunduh aplikasi yang dibutuhkan. Pembuatan aplikasi *mobile* dalam penelitian ini sebagai alternatif untuk menunjang proses pembelajaran mata pelajaran seni musik tingkat SMA, khususnya sebagai alat bantu belajar di luar kelas atau pembelajaran jarak jauh dan belajar mandiri. Tujuan dari penelitian ini yaitu membuat media pembelajaran berbasis aplikasi *mobile* untuk mata pelajaran musik tingkat SMA. Penelitian ini menggunakan metode *Research & Development* dengan model ADDIE melalui tahapan 1) analisis; 2) desain; 3) pengembangan 4) implementasi; dan 5) evaluasi. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, angket, dokumentasi dan studi literatur. Hasil penelitian ini menunjukkan media pembelajaran berbasis aplikasi *mobile* dinyatakan “Sangat Layak” oleh ahli materi dan ahli media. Adapun penilaian pengguna berdasarkan respon pendidik dan peserta didik dinyatakan “Layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran jarak jauh. Aplikasi ini diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh untuk mengetahui keefektifan penggunaan melalui wawancara kepada pendidik dan peserta didik. Berdasarkan hasil yang didapatkan, kegiatan pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi *mobile* dinyatakan efektif.

Kata kunci: Pembelajaran Jarak Jauh, Media Pembelajaran, Aplikasi *Mobile*

ABSTRACT

The implementation of distance learning for music subjects at SMA Negeri 15 Bandung by utilizing application-based learning media from various platforms cannot be developed because not all devices support downloading the required applications. Making mobile applications in this research as an alternative to support the learning process of high school music subjects, especially as a learning process outside the classroom or distance learning and self-study. The purpose of this research is to create a mobile application-based learning media for high school music subjects. This study uses the Research & Development method with the ADDIE model through stages 1) analyze; 2) design; 3) development 4) implementation; and 5) evaluate. Data was collected by means of observation, interviews, questionnaires, documentation and literature studies. The results of this research indicate that the mobile application-based learning media is declared "Very Appropriate" by subject matter experts and media experts. The user assessment based on the responses of educators and students is declared "Eligible" to be used as a distance learning media. This application is implemented in distance learning activities to determine the effectiveness of use through interviews with educators and students. Based on the results obtained, distance learning activities using mobile application-based learning media are declared effective.

Keywords: Distance Learning, Learning Media, Mobile Applications

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
ABSTRAK.....	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah.....	4
1.3. Tujuan Penelitian	5
1.4. Manfaat Penelitian	5
1.4.1. Manfaat Teoretis.....	5
1.4.2. Manfaat Praktis.....	6
1.5. Struktur Organisasi	6
BAB II	8
KAJIAN PUSTAKA	8
2.1. <i>Distance Learning</i>	8
2.1.1. Konsep Dasar Media Pembelajaran.....	9
2.1.2. Dasar Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran	12
2.1.3. Penggunaan Media Pembelajaran.....	12
2.1.4. Media Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi.....	13
2.2. Aplikasi <i>Mobile</i>	15
2.2.1. <i>Mobile Learning</i> sebagai Konsep Media berbasis Aplikasi	17
2.2.2. Peran Aplikasi <i>Mobile</i> dalam Pembelajaran.....	18
2.2.3. Analisis terkait Aplikasi Pembelajaran yang Sudah Ada	21
2.3. Mata Pelajaran Seni Musik tingkat SMA	25

2.4. Efektivitas Pembelajaran	26
2.5. Penelitian Terdahulu.....	28
2.6. Kerangka Berpikir	32
BAB III	34
METODE PENELITIAN	34
3.1. Desain Penelitian	34
3.1.1. Analisis	35
3.1.2. Desain atau Rancangan.....	36
3.1.3. Pengembangan.....	36
3.1.4. Implementasi	36
3.1.5. Evaluasi	37
3.2. Partisipan dan Lokasi Penelitian.....	37
3.2.1. Partisipan	37
3.2.2. Lokasi Penelitian	39
3.3. Instrumen Penelitian	39
3.3.1. Instrumen Validasi.....	39
3.3.2. Instrumen Penilaian Pengguna (<i>User</i>)	42
3.3.3. Instrumen Wawancara	44
3.4. Teknik Pengumpulan Data	45
3.4.1. Observasi	45
3.4.2. Wawancara	46
3.4.3. Angket	47
3.4.4. Studi Literatur.....	47
3.4.5. Dokumentasi.....	48
3.5. Teknik Analisis Data	48
3.5.1. Analisis Data Kualitatif	49
3.5.2. Analisis Data Kuantitatif	50
BAB IV.....	52
TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....	52
4.1. Temuan	52
4.1.1. Desain Media Pembelajaran berbasis Aplikasi <i>Mobile</i> untuk Mata Pelajaran Seni Musik.....	52

4.1.2. Proses Pembuatan dan Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Aplikasi <i>Mobile</i> untuk Mata Pelajaran Seni Musik.....	68
4.2. Pembahasan	94
4.2.1. Desain atau Rancangan Media Pembelajaran berbasis Aplikasi <i>Mobile</i> untuk Mata Pelajaran Seni Musik.....	95
4.2.2. Proses Pembuatan dan Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Aplikasi <i>Mobile</i> untuk Mata Pelajaran Seni Musik.....	100
4.2.3. Hasil Uji Kelayakan Media Pembelajaran berbasis Aplikasi <i>Mobile</i> untuk Mata Pelajaran Seni Musik tingkat SMA	105
4.2.4. Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh	109
4.2.5. Evaluasi	115
BAB V	118
SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI.....	118
5.1. Simpulan.....	118
5.2. Implikasi	119
5.3. Rekomendasi.....	119
DAFTAR PUSTAKA.....	121

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Efektivitas Pembelajaran.....	27
Tabel 3.1 Populasi Kelas XI pada Mata Pelajaran Seni Musik	38
Tabel 3.2 Format Validasi <i>Expert Judgement</i>	39
Tabel 3.3 Instrumen Validasi Ahli Materi (<i>Subject Matter Experts</i>)	40
Tabel 3.4 Komentar/Review Tertulis Ahli Materi (<i>Subject Matter Experts</i>)	41
Tabel 3.5 Instrumen Validasi Ahli Media	41
Tabel 3.6 Komentar/Review Tertulis Ahli Media	41
Tabel 3.7 Format Penilaian Pendidik.....	42
Tabel 3.8 Instrumen Penilaian Pendidik	42
Tabel 3.9 Komentar/Review Tertulis Pendidik	43
Tabel 3.10 Format Penilaian Peserta Didik	43
Tabel 3.11 Kisi-kisi Lembar Penilaian Media oleh Peserta Didik	43
Tabel 3.12 Instrumen Wawancara Keefektifan <i>Distance Learning</i> oleh Pendidik.....	44
Tabel 3.13 Instrumen Wawancara Efektivitas oleh Peserta Didik	45
Tabel 3.14 Kategori Penilaian Skala Likert.....	50
Tabel 3.15 Kriteria Kelayakan Media.....	51
Tabel 4.1 Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Seni Musik Kelas XI SMA	54
Tabel 4.2 Cabang Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan SMA Negeri 15 Bandung.....	55
Tabel 4.3 Analisis Perhitungan Validasi Ahli Materi.....	77
Tabel 4.4 Tanggapan Ahli Materi.....	77
Tabel 4.5 Analisis Perhitungan Validasi Ahli Media	78
Tabel 4.6 Tanggapan Ahli Media	78
Tabel 4.7 Analisis Perhitungan Penilaian Uji Coba <i>User</i> Pendidik	80
Tabel 4.8 Tanggapan Pendidik	80
Tabel 4.9 Analisis Perhitungan Penilaian Uji Coba <i>User</i> Peserta Didik.....	91
Tabel 4.10 Hasil Wawancara Penilaian Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh dengan Peserta Didik.....	92
Tabel 4.11 Hasil Wawancara Penilaian Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh dengan Pendidik	94
Tabel 4.12 Hasil Revisi Akhir	116

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Manfaat Penggunaan <i>Mobile Device</i> untuk Belajar Mengajar	14
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir Penelitian.....	33
Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan Model ADDIE	35
Gambar 4.1 Peta Konsep (<i>Mind Map</i>) Desain Media Pembelajaran berbasis Aplikasi <i>Mobile</i> untuk Mata Pelajaran Seni Musik	53
Gambar 4.2 Topik Pembelajaran Pertunjukan Musik Barat	60
Gambar 4.3 Rancangan Isi Aplikasi SM Libels	62
Gambar 4.4 <i>Storyboard</i> Rancangan Aplikasi SM Libels	62
Gambar 4.5 <i>Storyboard</i> Rancangan Aplikasi SM Libels	63
Gambar 4.6 <i>Flowchart</i> Aplikasi SM Libels	67
Gambar 4.7 Proses Pembuatan dan Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Aplikasi <i>Mobile</i>	68
Gambar 4.8 Palet Warna Aplikasi	69
Gambar 4.9 Informasi Nama dan Logo Aplikasi.....	70
Gambar 4.10 Tampilan Halaman <i>Login</i>	71
Gambar 4.11 Tampilan Halaman Utama	72
Gambar 4.12 Fitur <i>e-Piano</i>	73
Gambar 4.13 Fitur <i>e-Drum</i>	74
Gambar 4.14 Fitur <i>e-Gitar</i>	74
Gambar 4.15 Tampilan Halaman Edit Profil	75
Gambar 4.16 Tampilan Halaman Profil.....	75
Gambar 4.17 Tabel Data <i>Profile</i> Peserta Didik	76
Gambar 4.18 Sebelum Revisi	82
Gambar 4.19 Sesudah Revisi.....	82
Gambar 4.20 Notifikasi Pembelajaran.....	83
Gambar 4.21 Unggah <i>Selfie</i> Absensi	84
Gambar 4.22 Fitur Materi Pembelajaran	85
Gambar 4.23 Fitur Soal.....	86
Gambar 4.24 Fitur <i>Video Conference</i>	87
Gambar 4.25 Fitur Tugas	88
Gambar 4.26 Fitur <i>e-Piano</i>	89

Gambar 4.27 Fitur <i>e</i> -Gitar	89
Gambar 4.28 Fitur <i>e</i> -Drum	90
Gambar 4.29 Fitur <i>Chat</i>	90

DAFTAR PUSTAKA

1. Buku dan Artikel Jurnal

- Aini, Q., Rahardja, U., & Naufal, R. (2018). *Penerapan Single Sign On dengan Google pada Website berbasis Yii Framework*. Jurnal Ilmiah Sisfotenika Vol. 8 No.1, 57-68.
- Alimuddin, Rahamma, T., & Nadjib, M. (2015). *Intensitas Penggunaan E-Learning dalam Menunjang Pembelajaran Mahasiswa Program Sarjana (S1) di Universitas Hasanuddin*. Jurnal Komunikasi KEREBA Vol. 4 No. 4, 387-398.
- Ally, M., & Blázquez, J. P. (2014). *What is the future of mobile learning in education? Mobile Learning Applications in Higher Education [Special Section]*. Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC). Vol. 11, No 1., 142-151.
- Alsaleem, B. A. (2013). *The Effect of "WhatsApp" Electronic Dialogue Journaling on Improving Writing Vocabulary Word Choice and Voice of EFL Undergraduate Saudi Students*. Arab World English Journal AWEJ Volume.4 Number.3, 213-225.
- Ansari, J. A., & Khan, N. A. (2020). *Exploring the role of social media in collaborative learning the new domain of learning*. Smart Learning Environments 7(1), 1-16.
- Aqib, Z. (2013). *Model-Model Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, S. (2006). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S., & Jabar, C. S. (2009). *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Atikah, R., Prihatin, R. T., Hernayati, H., & Misbah, J. (2021). *Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19*. Jurnal

PETIK Volume 7, No 1, 7-18.

- Batubara, H. H. (2016). *Penggunaan Google Form sebagai Alat Penilaian Kinerja Dosen di Prodi Pgmi Uniska Muhammad Arsyad Al Banjari*. AL-BIDAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar Islam Volume 8, Nomor 1, 39-50.
- Belina, E., & Batubara, F. R. (2013). *Perancangan dan Implementasi Aplikasi E-Learning Versi Mobile Berbasis Android*. Journal of DTE FT USU, Vol. 4(3), 76-81.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational research: An introduction*. New York: Longman.
- Budiman, H. (2017). *Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan*. Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam, Volume 8 No. I, 31-43.
- Buyens, J. (2001). *Web Database Development*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Calimag, V., Nealbert, J., Anne, P., Miguel, G., Conde, R. S., & Aquino, L. B. (2014). *Ubiquitous Learning Environment using Android Mobile Application*. International Journal of Research in Engineering & Technology Vol. 2, Issue 2, 119-128.
- Chao, J. T., Parker, K. R., & Fontana, A. (2011). *Developing an Interactive Social Media Based Learning Environment*. Journal of Issues in Informing Science and Information Technology. 8., 323-334.
- Cheung, S. K., Yuen, K. S., & Tsang, E. Y. (2011). *A Study on the Readiness of Mobile Learning in Open Education*. IEEE International Symposium on IT in Medicine and Education, 133-136.
- Danial, E., & Warsiah, N. (2009). *Metode Penulisan Karya Ilmiah*. Bandung: Laboratorium PKn FPIPS UPI.
- Dearstyne, B. W. (2011). *Smart Phones: The New Information Revolution?*. The Information Management Journal, Vol. 39, 38-44.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (1974). *Buku Petunjuk Pendidikan Dasar Musik Anak-anak*. Proyek Konservatori DKI Jakarta. Jakarta: Depdikbud.
- Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan. (1983). *Pedoman Guru Seni Musik Sekolah Dasar*. Proyek Pembinaan Pendidikan Dasar. Jakarta: Depdikbud.
- Depdiknas. (2001). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Dewantara, H. A., & Harnida, A. B. (2020). *Kreativitas Guru dalam Memanfaatkan Media berbasis IT ditinjau dari Gaya Belajar Siswa*. Al-Gurfah: Journal of

Nida Nadwah Afifah, 2022

DISTANCE LEARNING: PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI MOBILE UNTUK MATA PELAJARAN SENI MUSIK TINGKAT SMA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Primary Education Volume 1, No. 1, 15-28.

Dick, W., & Carey, L. (1996). *The Systematic Design of Instruction*. New York: Harper Collins Publishers.

Djaelani, A. R. (2013). *Teknik Pengumpulan Data dalam Penelitian Kualitatif*. Majalah Ilmiah Pawiyatan 20(1), 82-92.

Elyas, A. H. (2018). *Penggunaan Model Pembelajaran E-Learning dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran*. Jurnal Warta Edisi: 56(04), 1-11.

Ernawati, & Nasir, A. M. (2018). *Efektivitas Metode Pembelajaran Socrates Kontekstual berbasis Gaya Kognitif terhadap Hasil Belajar Statistik Dasar*. Proximal: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika Vol 1, No 2, 31-44.

Faisal, S. (2008). *Format-format Penelitian Sosial (Dasar-dasar dan Aplikasi)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Fanny, A. M., & Suardiman, S. P. (2013). *Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar Kelas V*. Jurnal Prima Edukasia, Vol. 1 No. 1, 1-9.

Farid, M., Utami, A. D., & Rohman, N. (2021). *Penerapan Aplikasi Google Meet pada Pembelajaran Sosiologi Ekonomi di Masa Pandemi Covid-19*. Jurnal Pendidikan Edutama, 1–12.

Fathurrohman, P., & Sutikno, M. (2007). *Strategi Belajar Mengajar: Strategi Mewujudkan Pembelajaran Bermakna Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami*. Bandung: PT. Refika Aditama.

Fatoni, A. (2011). *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: Rineka Cipta.

Frohberg, D., Göth, C., & Schwabe, G. (2009). *Mobile Learning Projects – A Critical Analysis of the State of the Art*. Journal of Computer Assisted Learning 25(4), 307-331.

García, B., Welford, J., & Smith, B. (2016). *Using a Smartphone ‘app’ in Qualitative Research: The Good, the Bad and the Ugly*. Qualitative Research Volume 16, Issue 5, 508-525.

Haqien, D., & Rahman, A. A. (2020). *Pemanfaatan Zoom Meeting untuk Proses Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19*. SAP (Susunan Artikel Pendidikan) Vol. 5 No. 1, 51-56.

Haryadi, F. (1978). *Metode Pendidikan seni Musik untuk SD dan SMP*. Jakarta: Depdikbud.

Nida Nadwah Afifah, 2022

DISTANCE LEARNING: PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI MOBILE UNTUK MATA PELAJARAN SENI MUSIK TINGKAT SMA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Heinich, R., Molenda, M., & Russel, J. D. (1985). *Instructional Media: The New Technologies of Instruction*. New York: MacMillan Publishing Company.
- Hussain, A., Mkpojiogu, E., & Babalola, E. T. (2020). *Using Mobile Educational Apps to Foster Work and Play in Learning: A Systematic Review*. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM)*. 14(18), 178-194.
- Hutauruk, G. M. (2022). *Pengaruh Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19 terhadap Hasil Belajar Siswa*. *Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Nommensen Siantar (JP2NS)*, Volume 2, Nomor 1, 47-55.
- Indrajani. (2011). *Perancangan Basis Data All in 1*. Jakarta: Alex Media Komputindo.
- Irina, R., Irina, K., & Elvina, K. (2016). *The Effectiveness of E-Learning: Based on Student's Evaluation*. *SHS Web of Conferences No. 26*, 1-7.
- Irsan, M. (2015). *Rancang Bangun Aplikasi Mobile Notifikasi Berbasis Android untuk Mendukung Kinerja di Instansi Pemerintahan*. *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi Vol. 3 No.1*, 115-120.
- Iwu, A. O., & Umeh, J. O. (2013). *ICT in Education: Implications for Distance Learning*. *Mediterranean Journal of Social Sciences Vol 4 No 7*, 59-66.
- Jailani, M. S., & Hamid, A. (2016). *Pengembangan Sumber Belajar Berbasis Karakter Peserta Didik (Ikhtiar Optimalisasi Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI))*. *Jurnal Pendidikan Islam*, 10(2), 175-192.
- Jamalus, & Busroh, H. (1991). *Pendidikan Kesenian I (Musik)*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Jamalus. (1988). *Pengajaran Musik melalui Pengalaman Musik*. Jakarta: Depdikbud.
- Juniartini, N. E., & Rasna, I. W. (2020). *Pemanfaatan Aplikasi Google Meet dalam Keterampilan Menyimak dan Berbicara untuk Pembelajaran Bahasa pada Masa Pandemi Covid-19*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia Vol. 9 No. 2*, 133-141.
- Keller, K. L. (2008). *Strategic Brand Management: Building, Measuring, and Managing Brand Equity*. New Jersey: Pearson/Prentice Hall.
- Kennewell, S., & Beauchamp, G. (2007). *The Features of Interactive Whiteboards and Their Influence on Learning*. *Learning, Media and Technology*, 32(3), 227-241.

- Khaddage, F., Lanham, E., & Zhou, W. (2009). *A Mobile Learning Model for Universities: Re-blending the Current Learning Environment*. International Journal of Interactive Mobile Technologies Vol. 3 Issue S1, 18-23.
- Kim, G. -M., & Ong, M. S. (2005). *An Exploratory Study of Factors Influencing M-Learning Success*. Journal of Computer Information Systems 46(1), 92-97.
- Kim, G. M., & Ong, S. M. (2005). *An Exploratory Study of Factors Influencing M-Learning Success*. Journal of Computer Information Systems, 46:1, 92-97.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2013). *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). *Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI*. Jurnal Media Infotama Vol 14 No. 1, 15-20.
- Lee, V., Schneider, H., & Schell, R. (2004). *Mobile Applications: Architecture, Design, and Development*. Inggris: Prentice Hall.
- Luaran, J. E., Samsuri, N. N., Nadzri, F. A., & Rom, K. B. (2014). *A Study on The Student's Perspective on The Effectiveness of using E-Learning*. Procedia - Social and Behavioral Sciences, Volume 123, 139–144.
- Mehdipour, Y., & Zerehkafi, H. (2013). *Mobile Learning for Education: Benefits and Challenges*. International Journal of Computational Engineering Research Vol, 03 Issue, 6, 93-101.
- Melhuish, K., & Falloon, G. (2010). *Looking to the future: M-learning with the iPad*. Computers in New Zealand Schools: Learning, Teaching, Technology, 22(3), 1-15.
- Mohamed, A. (2009). *Mobile Learning Transforming the Delivery of Education and Training*. Canada: Athabasca University: AU Press.
- Mubarok, H., Swastika, Y. I., Ainun, A., Hamdanah, S. U., Lestari, P. D., & Saifuddin, M. A. (2021). *Penerapan Pendidikan Jarak Jauh (PJJ) Dimasa Pandemi Covid-19 pada SIDH Belanda dan SIKL Malaysia*. Islamika : Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan Volume 3, Nomor 1, 82-96.
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Munir. (2009). *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Muyaroah, S., & Fajartia, M. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 pada Mata Pelajaran Biologi*. Innovative Journal of Curriculum and Educational

Technology IJCET 6 (2), 79-83.

- Nasution, S. (2003). *Metode Penelitian Naturalistik-Kualitatif*. Bandung: Tarsito.
- Okvireslian, S. (2021). *Pemanfaatan Aplikasi Whatsapp Sebagai Media Pembelajaran Dalam Jaringan Kepada Peserta Didik Paket B UPTD SPNF SKB Kota Cimahi*. *Comm-Edu (Community Education Journal)*, 4(3), 131-138.
- Pachler, N., Cook, J., & Bachmair, B. (2010). *Appropriation of Mobile Cultural Resources for Learning*. *International Journal of Mobile and Blended Learning*. 2(1), 1-21.
- Portelli, P., & Eldred, C. (2016). *A Quality Review of Smartphone Applications for the Management of Pain*. *British Journal of Pain* 10(3), 135-140.
- Pradana, M., & Amir, N. W. (2016). *Measuring E-Learning Effectiveness at Indonesian Private University*. *International Journal of Environmental & Science Education*, Vol. 11, No. 18, 11541-11554.
- Prakash, E. C., & Rao, M. (2016). *Transforming Learning and IT Management through Gamification*. Switzerland: Springer International Publishing.
- Pranoto, H., & Septiani, C. R. (2021). *Buku Panduan Guru Seni Musik untuk SMA/SMK Kelas X*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Pressman, R. S., & Maxim, B. (2015). *Software Engineering: A Practitioner's Approach*. New York: McGraw-Hill Higher Education.
- Pujiastutik, H. (2019). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran e-Learning berbasis Web pada Mata Kuliah Belajar Pembelajaran I terhadap Hasil Belajar Mahasiswa*. *Jurnal Teladan*, Volume 4 No. 1, 25-36.
- Purnama, S. (2010). *Elemen Warna dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Agama Islam*. *Al-Bidayah* Vol. 2 No. 1, 113-129.
- Purwati, D., & Nugroho, A. N. (2018). *Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Sejarah berbasis Google Formulir di SMAN 1 Prambanan*. *ISTORIA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sejarah*. 14(1), 1-10.
- Rosdiana, D. (2016). *Pengaruh Kompetensi Guru dan Komitmen Mengajar terhadap Efektivitas Proses Pembelajaran serta Implikasinya pada Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Ekonomi*. *Jurnal Penelitian Pendidikan (JPP)* Vol 13, No 2, 201-208.
- Rossing, J., Miller, W. M., Cecil, A. K., & Stamper, S. E. (2012). *iLearning: The*

Nida Nadwah Afifah, 2022

DISTANCE LEARNING: PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI MOBILE UNTUK MATA PELAJARAN SENI MUSIK TINGKAT SMA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

future of higher education? Student perceptions on learning with mobile tablets. Journal of the Scholarship of Teaching and Learning, Vol. 12, No.2, 1-26.

Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2010). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali.

Said, A. A. (2019). *Mendesain Logo*. Jurnal Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain UNM Vol. 6 No. 3, 159-168.

Silalahi, U. (2012). *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: Reika Aditama.

Siregar, M., & Permana, I. (2016). *Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Mobile untuk Navigasi ke Alamat Pelanggan TV Berbayar*. Jurnal Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi, Vol. 2, No. 1, 82-94.

Somayeh, M., Dehghani, M., Mozaffari, F., Ghasemnegad, S. M., Hakimi, H., & Samaneh, B. (2016). *The Effectiveness of E-learning in Learning: A Review of The Literature*. International Journal of Medical Research & Health Sciences, 5, 2, 86-91.

Squire, K. (2009). *Mobile Media Learning: Multiplicities of Place*. On the Horizon, 70-80.

Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.

Sungkono. (2008). *Pemilihan dan Penggunaan Media dalam Proses Pembelajaran*. Majalan Ilmiah Pembelajaran No. 1 Vol. 1, 71-80.

Suryadi. (2018). *Penggunaan Sosial Media WhatsApp Dan Pengaruhnya Terhadap Disiplin Belajar Peserta Didik Pada Masa Pelajaran PAI*. Jurnal Pendidikan

- Islam, 7(1), 1-22.
- Susilana, Rudi, & Riyana, C. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Syahroni, M., Dianastiti, F. E., & Firmadani, F. (2020). *Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Keterampilan Guru dalam Pembelajaran Jarak Jauh*. International Journal of Community Service Learning. Volume 4 Nomor 3, 170-178.
- Tafonao, T. (2018). *Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*. Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol.2 No.2, 103-114.
- Thoyyibah. (2018). *Evaluasi Usability pada Aplikasi E-Learning di Jurusan Teknik Informatika Universitas Pamulang*. Jurnal Teknik Informatika Vol 11 No. 2, 139-147.
- Tirtaraharja. (1998). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Torstein, R., & Aleksander, D. (2007). *Mobile Distance Learning with PDAs: Development and Testing of Pedagogical and System Solutions Supporting Mobile Distance Learners*. International Review of Research in Open and Distance Learning 8(2), 1-21.
- Traxler, J. (2016). *Inclusion in an Age of Mobility*. Research in Learning Technology Vol. 24, 31372.
- Trisnadoli, A. (2015). *Analisis Kebutuhan Kualitas Perangkat Lunak pada Software Game Berbasis Mobile*. Jurnal Komputer Terapan Vol. 1, No. 2, 1-8.
- Umar. (2014). *Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran*. Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan, 131-144.
- Vázquez-Cano, E. (2014). *Mobile Distance Learning with Smartphones and Apps in Higher Education*. Educational Sciences: Theory & Practice. 14(4), 1505-1520.
- Ventura, M. D. (2017). *Creating Inspiring Learning Environments by Means of Digital Technologies: A Case Study of the Effectiveness of WhatsApp in Music Education*. EAI Endorsed Transactions on e-Learning. 4(14), 1-9.
- Wang, H.-Y., Liao, C., & Yang, L.-H. (2013). *What Affects Mobile Application Use? The Roles of Consumption Values*. International Journal of Marketing Studies, Vol. 5 No. 2, 11-22.
- Wheeler, S. (2012). *Distance Learning*. Boston MA: Seel N.M. (eds) Encyclopedia of the Sciences of Learning. Springer.

- Wibowo, H. S. (2021). *Panduan Literasi Internet: Untuk Mahasiswa*. Semarang: Tiramedia.
- Wulandari, D. A., Murnomo, A., Wibawanto, H., & Suryanto, A. (2019). *Pengembangan Mobile Learning berbasis Android pada Mata Pelajaran Rekayasa Perangkat Lunak di SMK Sultan Trenggono Kota Semarang*. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, Vol. 6, No. 5, 577-584.
- Yannidah, N., Kurniawan, L., & Aunillah. (2013). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Aptitude Treatment Interaction pada Efektivitas Pembelajaran Matematika*. *Jurnal Edukasi Matematika STKIP PGRI Sidoarjo* Vol.1, No.1, 1-12.
- Yusuf, B. B. (2017). *Konsep dan Indikator Pembelajaran Efektif*. *Jurnal Kajian Pembelajaran dan Keilmuan*, Vol. 1 No. 2, 13-20.

2. Peraturan Perundangan

Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 37 Tahun 2018 tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.

Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (COVID-19).

Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 008/H/Kr/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka.

3. Sumber *Online* dan Bentuk Lain

Agustin, N. (2021). *Kompetensi Guru dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di SMP UNISMUH Makassar*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.

Aisyah, D. M. (2016). *Rancang Bangun Multimedia Berbasis Game Puzzle Menggunakan Metode Programmed Instruction untuk Meningkatkan Pemahaman Ekstrapolasi Siswa pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar*. (Skripsi). Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

Aprilia, P. (2020, May 3). *Perbedaan UI dan UX Beserta Contohnya (Lengkap!)*. Diambil kembali dari Niagahoster Blog: <https://www.niagahoster.co.id/blog/perbedaan-ui-dan-ux/>

- Basuki, M. I. (2010). *Pembuatan Aplikasi Mobile untuk Mengetahui Jalur Bus Trans Jogja*. Yogyakarta: Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Amikom.
- Chaeruman, U. A. (2015). *Instrumen Evaluasi Media Pembelajaran*. Jakarta: Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Demuynck, K., & Laureys, T. (2002). *A Comparison of Different Approaches to Automatic Speech Segmentation*. Proceedings of the 5th International Conference on Text, Speech and Dialogue (hal. 277–284). Czech Republic: Springer-Verlag.
- Fariz, M., Khairulazman, M., & Faizol, M. (2020). *Penggunaan Google Sheet dan Appsheet dalam Proses Membangun App Pengiraan Markah Penilaian Kerja Kursus*. e-Proceedings of the Green Technology & Engineering 2020 Virtual Conference GREENTECH '20 (hal. 88–97). USA: Piscataway, NJ IEEE 2020.
- Georgiev, T., Georgieva, E., & Smrik, A. (2004). *M-learning-a New Stage of E-Learning*. CompSysTech '04: Proceedings of the 5th International Conference on Computer Systems and Technologies (hal. 1-4). Rouse Bulgaria: Association for Computing Machinery, New York, NY, United States.
- Hidayati, N. (2013). *Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Akuntansi Kelas XI IPS Di SMA Negeri 1 Gedangan Sidoarjo*. (Skripsi). Surabaya: Sekolah Sarjana, Universitas Negeri Surabaya.
- Irawan, F. Y. (2021). *Analisis Penggunaan Aplikasi Zoom sebagai Media Pembelajaran Sosiologi di SMA Negeri 18 Makassar*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Jacob, S. M., & Issac, B. (2008). *The Mobile Devices and its Mobile Learning Usage Analysis*. Proceedings of the International MultiConference of Engineers and Computer Scientists Vol I (hal. 782-787). Hong Kong: Newswood Limited.
- Kagugu, A. H. (2006). *The Role of ICTs in Facilitating Distance Learning: The Case of the Open University of Tanzania*. (Disertasi). Tanzania: University of Tanzania.
- Khaddage, F., Lattemann, C., & Bray, E. (2011). *Mobile Apps Integration for Teaching and Learning. (Are Teachers Ready to Re-blend?)*. Society for Information Technology & Teacher Education International Conference (pp. 2545-2552). Nashville, Tennessee, USA: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).

- Lumbantoruan, S. I. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi berbasis Android menggunakan Ispring pada Kompetensi Dasar Uji Mikrobiologi*. (Skripsi). Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- McAlpine, L., & Weston, C. (1994). *The Attributes of Instructional Materials*. New Jersey: Performance Improvement Quarterly, 7: 19-30 John Wiley & Sons, Inc.
- McDowell, G. (2019, April 30). *Anyone Can Build an App with Glide Apps*. Diambil kembali dari Online Tech Tips: <https://www.online-tech-tips.com/smartphones/anyone-can-build-an-app-with-glide-apps/>
- Meirawati, E. (2020). *Pemanfaatan Google Form sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMKN 2 Palangka Raya*. Palangka Raya: Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya.
- O'Malley, C., Vavoula, G., Glew, J. P., Sharples, M., & Lefrere, P. (2003, January). *Guidelines For Learning/Teaching/Tutoring in a Mobile Environment*. Giorgio Da Bormida, GIU: MOBIlearn: D4.1. Diambil kembali dari https://www.researchgate.net/publication/246347988_MOBIlearn_D41_guidelines_for_learningteachingtutoring_in_a_mobile_environment/citations
- Ooms, A., Linsey, T., Panayiotidis, A., & Webb, M. (2008). *The in-classroom use of mobile technologies to support diagnostic and formative assessment and feedback*. 7th London International Scholarship of Teaching and Learning Conference. London, UK: Kingston University.
- Perry, D. (2003). *Handheld Computers (PDAs) in Schools*. Coventry: BECTA ICT Research.
- Purwono, U. (2008). *Standar Penilaian Bahan Ajar*. Jakarta: BSNP.
- Rahadi, A. (2008, Agustus 10). *Konsepsi Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh*. Diambil kembali dari ARISTO RAHADI BLOG: <https://aristorahadi.wordpress.com>
- Rahmawati, A. I., Ariffudin, I., Latifah, L., & Soejanto, L. T. (2021). "Say no to coding": *Designing of mobile-app-based learning media using Glide apps*. 2nd Annual Conference of Science and Technology (ANCOSET 2020). Malang: IOP Publishing Journal of Physics: Conference Series, Volume 1869.
- Rangkuti, U. R. (2019). *Penggunaan Aplikasi Google Classroom sebagai Media Pembelajaran Berbasis Blended Learning pada Mahasiswa Teknologi Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Negeri Medan (UNIMED)*. Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan Vol 3, 888-893.

- Reis, R., Escudeiro, P. M., & Escudeiro, N. F. (2012). *Educational Resources for Mobile Wireless Devices: A Case Study*. 2012 IEEE Seventh International Conference on Wireless, Mobile and Ubiquitous Technology in Education (hal. 264-267). Japan: Conference Publishing Service.
- Risetdikti. (2015). *Paradigma Capaian Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jendral Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia.
- Sambodo, R. A. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning (m-learning) berbasis Android untuk Siswa Kelas XI SMA/MA*. (Skripsi) Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Sulistyorini, S., & Nurulita, A. (2021). *Penggunaan Kelas Online Dengan Google Meet dan Zoom Meeting*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.
- Surahman, E., & Alfindasari, D. (2017). *Developing Adaptive Mobile Learning with the Principle of Coherence Mayer on Biology Subjects of High School to Support the Open and Distance Education*. 3rd International Conference on Education and Training (ICET) (hal. 184-190). Malang: Atlantis Press, Advances in Social Science, Education and Humanities Research, volume 128.
- Suryawinata, M., Irianto, W. G., & Prasetya, D. D. (2011). *Media Pembelajaran TIK berbasis Mobile Web untuk Siswa SMA Negeri Kelas X di Kota Malang*. Proceedings: National Seminar on Electrical, Informatics, and Its Education (SEIE) Volume 2 (hal. A3-1-A3-6). Malang: Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Negeri Malang.