

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan seni di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (MI) memiliki peran penting dalam mengembangkan kepekaan estetika, kreativitas, serta kemampuan ekspresi siswa (Awliyah dan Pertiwi 2024). Melalui pendidikan seni, siswa tidak hanya dilatih untuk memahami konsep keindahan, tetapi juga diarahkan untuk mengembangkan potensi diri, keterampilan, dan sikap apresiatif terhadap karya seni. Salah satu mata pelajaran yang berperan dalam pengembangan aspek tersebut adalah Seni Budaya dan Prakarya (SBdP).

Dalam mata pelajaran SBdP, seni musik menjadi salah satu ruang lingkup pembelajaran yang penting. Pembelajaran musik di sekolah dasar bertujuan untuk membantu siswa memahami dan menghayati unsur-unsur musik, seperti irama, tempo, melodi, harmoni, dinamika, dan notasi musik. Pemahaman unsur-unsur musik tersebut menuntut pengalaman belajar yang melibatkan aktivitas mendengar, melihat, dan mempraktikkan secara langsung agar siswa dapat memahami konsep musik secara menyeluruh, tidak hanya secara teoritis.

Berdasarkan hasil observasi langsung di kelas IV MI Negeri 2 Kota Bandung, peneliti menemukan bahwa pembelajaran musik masih menggunakan media pembelajaran yang terbatas, seperti buku paket dan penjelasan lisan, sehingga aktivitas siswa dalam pembelajaran musik terlihat kurang variatif dan kurang mendukung keterlibatan aktif. Siswa cenderung hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa adanya sarana pendukung yang dapat memberikan pengalaman audio-visual secara interaktif. Berdasarkan hasil wawancara, guru SBdP menyampaikan bahwa masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep unsur-unsur musik, terutama pada materi irama, tempo, melodi, harmoni, dinamika, dan notasi musik. Kondisi tersebut juga didukung oleh hasil pretest yang menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta didik terhadap materi unsur-unsur musik masih tergolong rendah, dengan nilai rata-rata sebesar 41,30 dari 23 peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik memerlukan media pembelajaran yang lebih interaktif agar dapat membantu memahami konsep unsur-unsur musik secara lebih optimal.

(Syamawati, Priyanto, dan Rahmawati, 2024).

Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa keterbatasan media pembelajaran berdampak pada rendahnya minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran musik. Penelitian (Viani dan Ardipal, 2019) mengungkapkan bahwa keterbatasan media dan alat musik menyebabkan pembelajaran seni musik di Sekolah Dasar cenderung bersifat konvensional dan kurang interaktif. Selain itu, penelitian (Farizka, 2023) juga menunjukkan bahwa penggunaan perangkat pembelajaran seni musik yang belum optimal pada Kurikulum Merdeka menyebabkan keaktifan siswa dalam pembelajaran musik masih rendah.

Di sisi lain, perkembangan teknologi digital memberikan peluang untuk menghadirkan media pembelajaran yang lebih inovatif. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis digital mampu membantu siswa dalam mengenal, membedakan, dan mengeksplorasi unsur-unsur musik secara lebih efektif melalui penyajian audio-visual yang menarik. Media digital juga terbukti dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Alawiyah, Respati, dan Nuryadin, 2024).

Sejalan dengan hal tersebut, beberapa penelitian pengembangan aplikasi pembelajaran musik di Sekolah Dasar telah dilakukan. Penelitian Jamil (2025) menunjukkan bahwa aplikasi pembelajaran musik berbasis Android dapat membantu proses pembelajaran karena mampu menyajikan bunyi nyata alat musik yang tidak dapat disediakan secara lengkap di kelas. Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut masih terbatas pada materi tertentu dan belum menyajikan unsur-unsur musik secara komprehensif sesuai dengan kompetensi pembelajaran SBdP kelas IV MI, serta belum mengintegrasikan fitur latihan interaktif, kuis evaluatif, dan pelacakan progres belajar siswa secara terstruktur (Farizka, 2023).

Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut masih berfokus pada pengembangan media untuk materi atau kompetensi tertentu dan belum mengembangkan media berbasis *website* yang secara khusus memuat materi unsur-unsur musik sesuai capaian pembelajaran SBdP kelas IV MI. Selain itu, media yang dikembangkan belum mengintegrasikan berbagai fitur pembelajaran, seperti penyajian materi, video pembelajaran, eksplorasi bunyi,

latihan pada setiap materi, kuis evaluasi, serta progres belajar peserta didik dalam satu platform. Padahal, integrasi berbagai fitur tersebut diperlukan agar peserta didik dapat belajar secara bertahap, interaktif, dan terstruktur.

Pemilihan platform *website* dalam penelitian ini didasarkan pada kemudahan akses dan fleksibilitas penggunaannya. Media pembelajaran berbasis *website* dapat diakses melalui berbagai perangkat, seperti komputer, laptop, tablet, maupun telepon pintar tanpa memerlukan instalasi aplikasi tambahan. Selain itu, guru cukup membagikan tautan sehingga peserta didik dapat mengakses media dengan lebih mudah, baik saat pembelajaran di kelas maupun belajar mandiri di rumah. Karakteristik tersebut menjadikan media berbasis *website* lebih praktis serta mendukung proses pembelajaran yang fleksibel (Yuliananda & Sakti, 2022).

Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan aplikasi MusikAmi berbasis *website* yang mengintegrasikan seluruh fitur tersebut untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi unsur-unsur musik. Jadi, latar belakang inilah yang mendasari peneliti untuk mengangkat penelitian dengan judul **“PENGEMBANGAN APLIKASI MUSIKAMI BERBASIS WEBSITE UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI UNSUR MUSIK DALAM PEMBELAJARAN SBDP DI MI”**.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana desain aplikasi berbasis *website* MusikAmi untuk materi unsur musik dalam pembelajaran SBDP di MI Negeri 2 Kota Bandung?
2. Bagaimana proses pengembangan aplikasi *website* MusikAmi berdasarkan model ADDIE dalam konteks pembelajaran musik di MI Negeri 2 Kota Bandung?
3. Bagaimana respons guru dan peserta didik terhadap penggunaan aplikasi *website* MusikAmi dalam pembelajaran materi unsur musik di MI Negeri 2 Kota Bandung?
4. Bagaimana peningkatan pemahaman siswa terhadap materi unsur musik di MI Negeri 2 Kota Bandung setelah diterapkannya media pembelajaran aplikasi MusikAmi berbasis *website*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan hasil dari rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini sebagai berikut

1. Untuk mendeskripsikan desain aplikasi MusikAmi yang dikembangkan khusus untuk materi unsur musik dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di MI Negeri 2 Kota Bandung.
2. Untuk mengetahui dan menguraikan proses pengembangan aplikasi MusikAmi berdasarkan model *Research and Development* (R&D) dan tahapan ADDIE dalam konteks pembelajaran musik di MI Negeri 2 Kota Bandung.
3. Untuk mengetahui respons guru dan siswa terhadap penggunaan aplikasi MusikAmi dalam pembelajaran materi unsur musik di MI Negeri 2 Kota Bandung, baik dari aspek kemudahan penggunaan, ketertarikan, maupun keterlibatan belajar.
4. Untuk mengetahui sejauh mana aplikasi MusikAmi dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi unsur musik pada pembelajaran SBdP di MI Negeri 2 Kota Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik dari segi teoritis, praktis, maupun pengembangan penelitian selanjutnya. Adanya aplikasi pembelajaran musik interaktif yang dikembangkan memberi kontribusi dalam aspek pendidikan, teknologi pembelajaran, serta bagi guru dan peserta didik secara langsung. Beberapa manfaat yang diharapkan dari penelitian ini antara lain:

1. Manfaat Teoretis
 - a. Mengembangkan kajian teori pembelajaran musik berbasis teknologi. Penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran musik interaktif berbasis media digital, khususnya dalam konteks model ADDIE, serta memperkaya penelitian di bidang media pembelajaran digital. Hal ini sejalan dengan kajian yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berperan penting dalam menciptakan proses belajar yang efektif dan menarik melalui integrasi

visual dan audio untuk meningkatkan pemahaman konsep pada siswa (Lubis, 2024).

- b. Menunjang teoritis literatur R&D media pembelajaran musik. Dengan adanya dokumentasi proses pengembangan dan evaluasi produk, penelitian ini akan menjadi sumber referensi bagi peneliti lain maupun kajian lanjutan dalam bidang pengembangan media pembelajaran musik interaktif di pendidikan dasar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru SBdP

Aplikasi MusikAmi ini dapat menjadi alternatif media pengajaran yang lebih menarik dan efektif, terutama dalam menyampaikan konsep *unsur musik* yang sering sulit dipahami melalui media konvensional seperti buku atau video pasif. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, karena media digital mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif (Surbakti dan Chantrin, 2025).

- b. Bagi peserta didik

Aplikasi yang dikembangkan diharapkan dapat membantu peserta didik untuk mengenal, memahami, dan mengeksplorasi unsur-unsur musik secara lebih aktif, tidak hanya melalui teori tetapi juga pengalaman audio-visual dan latihan interaktif yang dirancang secara sistematis. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik dalam proses belajar (Dharmayani, Agung, dan Wiyasa, 2022).

- c. Bagi sekolah

Penggunaan aplikasi ini dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran SBdP dengan cara yang lebih modern dan digital, serta membantu guru dalam mengevaluasi pemahaman siswa secara lebih objektif melalui fitur evaluasi dan pelacakan progres belajar.

E. Kerangka Berpikir

Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) pada materi musik di Madrasah Ibtidaiyah (MI) memiliki peran penting dalam mengembangkan

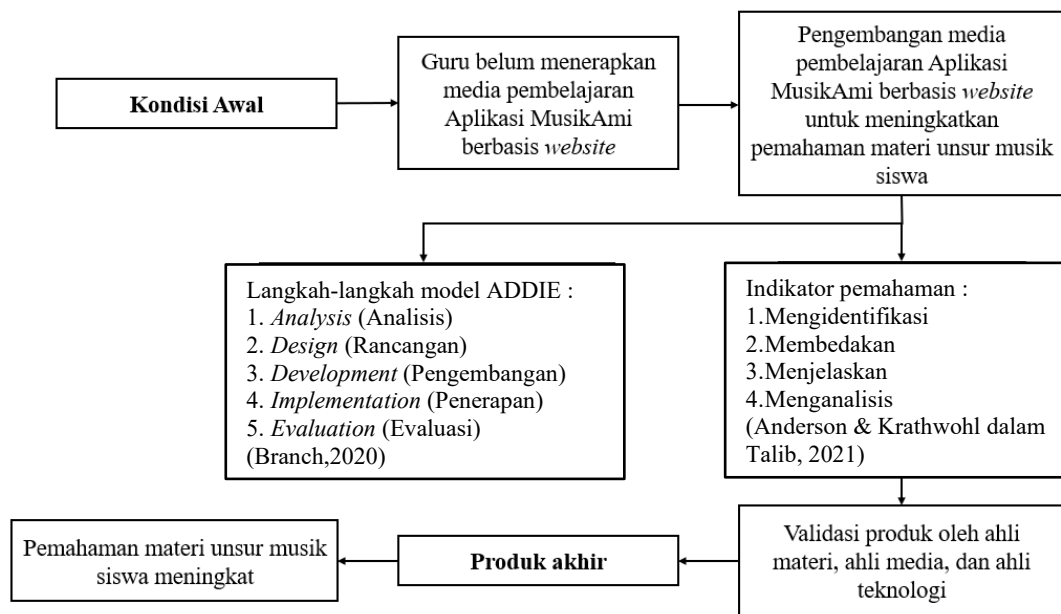
kemampuan musikal siswa, seperti pemahaman unsur-unsur musik (irama, tempo, melodi, harmoni) serta keterampilan mendengar dan praktik musik. Namun dalam praktik pembelajaran, penggunaan media konvensional seperti buku teks atau sumber audio yang kurang interaktif sering kali membuat siswa merasa pasif dalam proses belajar. Kondisi ini dapat berdampak pada rendahnya motivasi dan keterlibatan siswa yang menyebabkan keterbatasan pemahaman terhadap materi pembelajaran musik. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar serta membantu pemahaman konsep pembelajaran secara lebih bermakna. Misalnya, pengembangan multimedia digital interaktif pada materi eksplorasi bunyi musik di sekolah dasar terbukti layak dan efektif dalam memfasilitasi siswa memahami dan mengeksplorasi bunyi musik melalui fitur audio, visual, animasi, serta kuis interaktif, yang menunjukkan respons positif dari siswa dan guru.

Media pembelajaran aplikasi yang berbasis *website* dirancang agar dapat diakses melalui peramban internet tanpa memerlukan instalasi spesifik pada perangkat pengguna (Daruwati, Syahropi, dan Ulfa, 2024). Media ini berisi konten belajar yang mencakup materi, audio, video, kuis, latihan, dan elemen interaktif lain yang dirancang agar siswa dapat belajar secara mandiri, dan fleksibel di berbagai perangkat selama terhubung ke internet. Dengan memanfaatkan teknologi internet, media pembelajaran yang berbasis *website* dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan responsif, sehingga siswa mampu mengeksplorasi konsep-konsep pembelajaran secara langsung dan meningkatkan keterlibatan serta pemahaman terhadap materi.

Untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan konteks pembelajaran, penelitian ini menggunakan model ADDIE sebagai kerangka kerja sistematis. Menurut Branch dalam Hidayat dan Nizar (2021) Model ADDIE merupakan kerangka kerja *instructional design* yang umum digunakan oleh para perancang pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan terstruktur. Model ADDIE terdiri dari lima fase utama *Analysis* untuk identifikasi kebutuhan dan permasalahan pembelajaran, *Design* untuk merancang struktur pembelajaran, *Development* untuk pembuatan materi dan media pembelajaran, *Implementation* sebagai

tahapan implementasi uji coba produk, serta *Evaluation* untuk menilai kelayakan dan peningkatan pemahaman siswa dalam konteks pembelajaran. Model ADDIE dikenal luas sebagai kerangka yang tepat untuk mengembangkan media pembelajaran digital karena memberikan struktur langkah yang runtut dan memungkinkan revisi produk berdasarkan hasil evaluasi tiap tahapan. Dalam kajian pustaka, beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan model ADDIE dalam pengembangan multimedia pembelajaran pada konteks seni dan budaya atau materi pembelajaran tertentu telah menunjukkan hasil yang positif dalam aspek kelayakan produk serta dukungan terhadap proses pembelajaran.

Temuan ini memberikan dasar teoritis bahwa penggunaan model ADDIE tidak hanya tepat secara metodologis dalam mengembangkan media pembelajaran, tetapi juga berpotensi berdampak terhadap variabel-variabel yang diteliti, seperti keterlibatan dan pemahaman peserta didik, sehingga memperkuat asumsi bahwa model ADDIE relevan untuk dijadikan kerangka pengembangan media pembelajaran musik interaktif. Berdasarkan landasan teoritis tersebut, kerangka berpikir penelitian dirumuskan untuk menjelaskan hubungan antara kondisi pembelajaran musik saat ini, kebutuhan media interaktif, penerapan model ADDIE dalam pengembangan aplikasi pembelajaran musik interaktif, serta evaluasi kelayakan produk dalam meningkatkan pemahaman siswa. Dengan kerangka ini, diharapkan aplikasi pembelajaran musik interaktif yang dikembangkan dapat menjadi solusi atas keterbatasan media pembelajaran konvensional, meningkatkan motivasi, pemahaman, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran musik di MI kelas IV.



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

F. Hasil Penelitian Terdahulu

Bersama studi ini, penulis mengidentifikasi bahwa rencana penelitian yang dilakukan memiliki keterkaitan dengan beberapa studi sebelumnya, termasuk yang berkaitan dengan pengembangan perangkat atau media pembelajaran untuk materi seni musik, khususnya unsur musik seperti ritme, melodi, harmoni, dan tempo. Studi-studi ini menjadi landasan penting untuk mengembangkan aplikasi pembelajaran yang lebih interaktif dan adaptif, terutama dalam konteks Kurikulum Merdeka di jenjang Madrasah Ibtidaiyah (MI), di mana siswa membutuhkan pendekatan yang mengintegrasikan nilai-nilai agama, budaya, dan teknologi. Berikut adalah satu studi sebelumnya yang relevan :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Syamawati, Priyanto, dan Rahmawati (2024) berjudul “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Seni Musik pada Kurikulum Merdeka Sekolah Dasar” dilatarbelakangi oleh belum optimalnya penggunaan perangkat pembelajaran seni musik sehingga keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran masih tergolong rendah. Penelitian ini bertujuan mengembangkan perangkat pembelajaran seni musik yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar melalui penerapan Kurikulum Merdeka. Penelitian menggunakan metode *Research and*

Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Produk yang dikembangkan berupa modul ajar, bahan ajar, media berbasis QR Code, LKPD, serta instrumen evaluasi yang divalidasi oleh ahli materi dan ahli media sebelum diujicobakan kepada guru dan peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran memperoleh tingkat validitas sebesar 93% dari ahli materi dan 96% dari ahli media dengan kategori sangat layak. Selain itu, hasil respons guru memperoleh persentase 100%, sedangkan respons peserta didik mencapai 96%, sehingga perangkat pembelajaran dinyatakan sangat praktis dan mampu meningkatkan motivasi serta keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran seni musik.

Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian ini, yaitu sama-sama menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE serta mengembangkan media pembelajaran pada materi seni musik untuk jenjang sekolah dasar. Namun, terdapat perbedaan pada produk, materi, dan tujuan penelitian. Penelitian Syamawati dkk. (2024) mengembangkan perangkat pembelajaran yang terdiri atas modul ajar, bahan ajar, LKPD, media berbasis QR Code, dan instrumen evaluasi untuk mendukung implementasi Kurikulum Merdeka. Sementara itu, penelitian ini mengembangkan aplikasi MusikAmi berbasis *website* yang mengintegrasikan materi, video pembelajaran, eksplorasi bunyi, latihan pada setiap materi, kuis, dan progres belajar dalam satu platform. Selain itu, penelitian ini berfokus pada materi unsur-unsur musik dan bertujuan meningkatkan pemahaman peserta didik, sedangkan efektivitas aplikasi diuji melalui *pretest*, *posttest*, uji normalitas, uji *paired sample t-test*, dan N-Gain.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Alawiyah dkk. (2024) berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Scratch pada Pembelajaran Musik Kelas IV Sekolah Dasar” dilatarbelakangi oleh belum optimalnya penggunaan media pembelajaran digital dalam pembelajaran musik di sekolah dasar. Keterampilan guru dalam memanfaatkan sarana digital, seperti proyektor dan smart TV, masih terbatas sehingga pembelajaran materi bunyi dan jenis alat musik belum berlangsung secara maksimal. Penelitian ini bertujuan mengembangkan multimedia interaktif berbasis *Scratch* yang dapat

diakses melalui tautan (*link*) sebagai media pembelajaran musik pada Kurikulum Merdeka. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE, yang meliputi tahap analisis kebutuhan dan kurikulum, perancangan menggunakan Canva dan Scratch, pengembangan produk, validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran, serta implementasi kepada 50 peserta didik kelas IV di SDN Ceungceumjaya dan SDN 1 Nagarasari. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia yang dikembangkan memperoleh tingkat validitas sebesar 83,4% dengan kategori sangat valid. Selain itu, hasil uji kepraktisan pada uji coba pertama memperoleh persentase 82% dengan kategori praktis, sedangkan uji coba kedua memperoleh persentase 87% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil validasi dan uji coba tersebut, multimedia interaktif berbasis *Scratch* dinyatakan layak digunakan serta mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran musik. Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian ini, yaitu sama-sama menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE serta mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi pada mata pelajaran seni musik untuk peserta didik sekolah dasar. Selain itu, kedua penelitian juga melakukan validasi oleh ahli sebelum media diimplementasikan kepada peserta didik. Namun, terdapat beberapa perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian ini. Penelitian Alawiyah dkk. (2024) mengembangkan multimedia interaktif berbasis *Scratch* yang berfokus pada materi bunyi dan jenis alat musik dengan fitur halaman materi, kuis, dan animasi interaktif. Sementara itu, penelitian ini mengembangkan aplikasi MusikAmi berbasis *website* yang secara khusus membahas materi unsur-unsur musik, yaitu bunyi, nada, irama, tempo, dan dinamika. Aplikasi MusikAmi juga mengintegrasikan berbagai fitur pembelajaran dalam satu platform, seperti materi, video pembelajaran, eksplorasi bunyi, latihan pada setiap materi, kuis evaluasi, serta progres belajar peserta didik. Selain itu, penelitian ini tidak hanya menguji kelayakan media melalui validasi ahli dan respons pengguna, tetapi juga mengukur efektivitas aplikasi dalam meningkatkan pemahaman peserta didik melalui *pretest*, *posttest*, uji normalitas, uji *paired sample t-test*, dan N-Gain.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Farhani dkk. (2024) berjudul “Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Alat Musik Tradisional Berbasis Android dengan Menggunakan Metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC)” bertujuan mengembangkan aplikasi pembelajaran berbasis Android sebagai media untuk mengenalkan alat musik tradisional sekaligus meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui penyajian multimedia yang interaktif. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang terdiri atas enam tahapan, yaitu *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, dan *distribution*. Produk yang dikembangkan memuat berbagai fitur pembelajaran, seperti materi, gambar, audio, video, serta kuis interaktif. Setelah proses pengembangan selesai, aplikasi diuji menggunakan *Single Ease Question* (SEQ) dan *System Usability Scale* (SUS) untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan aplikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi memperoleh skor 88% pada pengujian SEQ dan skor rata-rata 77,5 pada pengujian SUS dengan kategori *Good*. Selain itu, hasil uji coba kepada 21 peserta didik kelas IV SDN 3 Sukaraja menunjukkan bahwa aplikasi mudah digunakan, praktis, serta mampu membantu peserta didik memahami materi alat musik tradisional.

Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian ini, yaitu sama-sama mengembangkan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi pada mata pelajaran seni musik yang dilengkapi dengan berbagai media pembelajaran, seperti teks, gambar, audio, video, dan kuis interaktif. Kedua penelitian juga bertujuan mendukung proses pembelajaran agar lebih menarik dan membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah. Namun, terdapat beberapa perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian ini. Penelitian Farhani dkk. (2024) mengembangkan aplikasi berbasis Android menggunakan model *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang berfokus pada materi alat musik tradisional serta menilai kualitas aplikasi melalui pengujian SEQ dan SUS. Sementara itu, penelitian ini mengembangkan aplikasi MusikAmi berbasis *website* menggunakan model ADDIE yang secara khusus membahas materi unsur-unsur musik pada pembelajaran SBdP di Madrasah Ibtidaiyah. Selain itu, aplikasi MusikAmi

mengintegrasikan berbagai fitur pembelajaran, yaitu materi, video pembelajaran, eksplorasi bunyi, latihan pada setiap materi, kuis evaluasi, serta progres belajar peserta didik dalam satu platform. Penelitian ini juga menguji efektivitas aplikasi dalam meningkatkan pemahaman peserta didik melalui *pretest*, *posttest*, uji normalitas, uji *paired sample t-test*, dan N-Gain, sehingga tidak hanya menilai aspek kelayakan dan kemudahan penggunaan, tetapi juga peningkatan pemahaman peserta didik setelah menggunakan aplikasi.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Jamil, Ni'mah, dan Dewi (2025) berjudul “Aplikasi Pengenalan Alat Musik Berbasis Android bagi Siswa Sekolah Dasar” dilatarbelakangi oleh pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP), khususnya materi alat musik, yang masih didominasi oleh penggunaan buku teks sehingga peserta didik kesulitan memperoleh pengalaman belajar yang bersifat audio visual. Selain itu, sekolah belum memiliki koleksi alat musik yang lengkap dan guru juga mengalami keterbatasan dalam memainkan berbagai jenis alat musik. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang mengenal alat musik tradisional maupun modern, sehingga diperlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan informasi dalam bentuk teks, gambar, dan audio secara lebih menarik. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahapan *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Produk yang dikembangkan berupa aplikasi berbasis Android yang memuat materi pengenalan alat musik, gambar, audio, serta navigasi yang mudah digunakan oleh peserta didik. Hasil pengujian menggunakan *Blackbox* Testing menunjukkan bahwa seluruh fitur aplikasi dapat berfungsi dengan baik sesuai dengan rancangan sistem. Selanjutnya, hasil *User Acceptance Test* (UAT) yang melibatkan guru SDN Jatisawit 02 menunjukkan bahwa sebagian besar aspek penilaian memperoleh persentase 100% dengan kategori sangat baik, meliputi kemudahan penggunaan, tampilan aplikasi, kemudahan navigasi, kejelasan audio, dan kelayakan aplikasi sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil tersebut, aplikasi dinyatakan layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran SBdP baik di dalam maupun di luar kelas.

Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian ini, yaitu sama-

sama menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE serta mengembangkan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) untuk jenjang sekolah dasar. Kedua penelitian juga memanfaatkan unsur multimedia, seperti teks, gambar, dan audio, untuk membantu peserta didik memahami materi pembelajaran secara lebih menarik. Namun demikian, terdapat beberapa perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian ini. Penelitian Jamil dkk. (2025) berfokus pada pengembangan aplikasi berbasis Android yang membahas pengenalan alat musik tradisional dan modern, sedangkan penelitian ini mengembangkan aplikasi MusikAmi berbasis *website* yang secara khusus membahas materi unsur-unsur musik, yaitu bunyi, nada, irama, tempo, dan dinamika. Selain itu, aplikasi MusikAmi mengintegrasikan berbagai fitur pembelajaran, seperti materi, video pembelajaran, eksplorasi bunyi, latihan pada setiap materi, kuis evaluasi, serta progres belajar peserta didik dalam satu platform. Perbedaan lainnya terletak pada pengujian efektivitas media. Penelitian Jamil dkk. (2025) menitikberatkan pada pengujian fungsionalitas sistem melalui *Blackbox Testing* dan penerimaan pengguna melalui *User Acceptance Test* (UAT), sedangkan penelitian ini menguji efektivitas aplikasi dalam meningkatkan pemahaman peserta didik melalui *pretest*, *posttest*, uji normalitas, uji *paired sample t-test*, dan N-Gain.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Azizah, Respati, dan Muharram (2024) berjudul “Pengembangan Media Musik Digital pada Pembelajaran Nada, Irama, dan Melodi Kelas II Sekolah Dasar” bertujuan mengembangkan media musik digital berupa video pembelajaran untuk mendukung pembelajaran materi nada, irama, dan melodi pada peserta didik kelas II sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi *tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Tahap analisis dilakukan melalui identifikasi kebutuhan pembelajaran di SDN Cibunigeulis 2 yang menunjukkan masih terbatasnya media pembelajaran digital yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Selanjutnya, media dikembangkan menggunakan beberapa perangkat lunak, yaitu *Canva, Flaticon, Adobe*

Express, *Sibelius*, dan *YouTube* sehingga menghasilkan video pembelajaran berdurasi 17 menit 43 detik. Produk yang dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil validasi menunjukkan rata-rata persentase kelayakan sebesar 90% dengan kategori sangat layak. Selanjutnya, implementasi kepada 27 peserta didik kelas II menunjukkan bahwa media musik digital mampu mendukung proses pembelajaran seni musik, sedangkan hasil penilaian guru memperoleh skor maksimal pada seluruh aspek sehingga media dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran (Azizah dkk., 2024).

Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian ini, yaitu sama-sama menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE dalam mengembangkan media pembelajaran seni musik berbasis teknologi. Kedua penelitian juga bertujuan membantu peserta didik memahami materi seni musik melalui pemanfaatan media digital yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Namun demikian, terdapat beberapa perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian ini. Penelitian Azizah dkk. (2024) mengembangkan media musik digital dalam bentuk video pembelajaran yang berfokus pada materi nada, irama, dan melodi untuk peserta didik kelas II sekolah dasar. Sementara itu, penelitian ini mengembangkan aplikasi MusikAmi berbasis *website* yang memuat materi unsur-unsur musik, yaitu bunyi, nada, irama, tempo, dan dinamika. Selain itu, aplikasi MusikAmi tidak hanya menyajikan video pembelajaran, tetapi juga mengintegrasikan materi, eksplorasi bunyi, latihan pada setiap materi, kuis evaluasi, serta fitur progres belajar peserta didik dalam satu platform. Penelitian ini juga menguji efektivitas aplikasi melalui *pretest*, *posttest*, uji normalitas, uji *paired sample t-test*, dan N-Gain untuk mengetahui peningkatan pemahaman peserta didik setelah menggunakan aplikasi.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Arta dan Pradnyana (2026) berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif sebagai Media Pembelajaran Seni Budaya Pengenalan Alat Musik Gamelan Bali Berbasis Web” bertujuan mengembangkan multimedia interaktif berbasis *website* sebagai media pembelajaran Seni Budaya pada materi pengenalan alat musik gamelan Bali

bagi peserta didik kelas X SMA Negeri 3 Singaraja. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang terdiri atas tahap *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, dan *distribution*. Produk dikembangkan menggunakan Visual Studio Code dengan memanfaatkan berbagai unsur multimedia, seperti teks, gambar, audio, animasi, latihan, permainan edukatif, serta evaluasi interaktif. Hasil validasi ahli menunjukkan persentase kelayakan sebesar 84% dengan kategori sangat layak, sedangkan hasil uji respons terhadap 31 peserta didik memperoleh persentase 91,3% dengan kategori sangat baik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis *website* mampu meningkatkan minat belajar, keterlibatan, serta pemahaman peserta didik terhadap materi alat musik gamelan Bali sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran (Arta & Pradnyana, 2026).

Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian ini, yaitu sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbasis *website* pada bidang seni musik yang memanfaatkan berbagai unsur multimedia untuk mendukung proses pembelajaran. Kedua penelitian juga menyediakan fitur-fitur interaktif yang bertujuan meningkatkan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Namun demikian, terdapat beberapa perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian ini. Penelitian Arta dan Pradnyana (2026) menggunakan model MDLC dengan fokus pada materi pengenalan alat musik gamelan Bali untuk peserta didik jenjang SMA. Sementara itu, penelitian ini menggunakan model ADDIE untuk mengembangkan aplikasi MusikAmi berbasis *website* pada materi unsur-unsur musik bagi peserta didik kelas IV Madrasah Ibtidaiyah. Selain itu, aplikasi MusikAmi dilengkapi dengan fitur materi, video pembelajaran, eksplorasi bunyi, latihan pada setiap materi, kuis evaluasi, dan progres belajar peserta didik. Penelitian ini juga mengukur efektivitas aplikasi melalui *pretest*, *posttest*, uji normalitas, uji *paired sample t-test*, dan N-Gain sehingga dapat diketahui peningkatan pemahaman peserta didik setelah menggunakan aplikasi.

7. Penelitian yang dilakukan oleh Hidayati dan Nurharini (2026) berjudul "*The Development of Interactive Learning Media to Improve Music Learning*"

Outcomes” bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif berupa aplikasi *Musical Instruments Diversity* untuk meningkatkan hasil belajar seni musik peserta didik kelas IV sekolah dasar pada materi keberagaman alat musik. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang diadaptasi dari model Borg and Gall. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dokumentasi, angket, serta tes. Efektivitas media dianalisis menggunakan analisis deskriptif, uji normalitas, *paired sample t-test*, dan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh persentase validasi ahli media sebesar 96,8% dan ahli materi sebesar 95,3% dengan kategori sangat layak. Selain itu, hasil *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi 0,000, sedangkan hasil N-Gain sebesar 0,815 dengan kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa aplikasi yang dikembangkan efektif meningkatkan hasil belajar seni musik peserta didik sekolah dasar serta layak digunakan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi (Hidayati & Nurharini, 2026).

Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian ini, yaitu sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi pada mata pelajaran seni musik untuk jenjang sekolah dasar serta menguji efektivitas media menggunakan *pretest*, *posttest*, uji normalitas, *paired sample t-test*, dan N-Gain. Kedua penelitian juga bertujuan meningkatkan kemampuan peserta didik melalui pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif. Namun demikian, terdapat beberapa perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian ini. Penelitian Hidayati dan Nurharini (2026) menggunakan model Borg and Gall serta mengembangkan aplikasi *Musical Instruments Diversity* berbasis *Smart Apps Creator* yang membahas materi keberagaman alat musik. Sementara itu, penelitian ini menggunakan model ADDIE untuk mengembangkan aplikasi MusikAmi berbasis *website* yang berfokus pada materi unsur-unsur musik, yaitu bunyi, nada, irama, tempo, dan dinamika. Selain itu, aplikasi MusikAmi mengintegrasikan berbagai fitur pembelajaran, seperti materi, video pembelajaran, eksplorasi bunyi, latihan pada setiap materi, kuis evaluasi, serta progres belajar peserta didik dalam satu platform. Perbedaan lainnya terletak pada tujuan penelitian. Penelitian Hidayati dan Nurharini (2026) berfokus pada peningkatan hasil belajar, sedangkan

penelitian ini secara khusus mengukur peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi unsur-unsur musik setelah menggunakan aplikasi MusikAmi.

