

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS WEB APP INTERAKTIF DALAM MATA
PELAJARAN SENI BUDAYA DENGAN SENI
TRADISI MUSIK OKLIK KABUPATEN
BOJONEGORO SEBAGAI BAHAN AJAR**

SKRIPSI



**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**

Oleh:

Aisya Candra Ashiyam

22320007

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU
PENGETAHUAN ALAM
IKIP PGRI BOJONEGORO
2026**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS WEB APP INTERAKTIF DALAM MATA
PELAJARAN SENI BUDAYA DENGAN SENI
TRADISI MUSIK OKLIK KABUPATEN
BOJONEGORO SEBAGAI BAHAN AJAR**

SKRIPSI

Diajukan Kepada
IKIP PGRI Bojonegoro
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Dalam Menyelesaikan Program Sarjana

Oleh:
Aisya Candra Ashiyam
22320007

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN
ILMU PENGETAHUAN ALAM
IKIP PGRI BOJONEGORO
2026**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web app Interaktif Dalam Mata Pelajaran Seni Budaya Dengan Seni Tradisi Musik Oklik Kabupaten Bojonegoro Sebagai Bahan Ajar” Disusun oleh :

Nama : Aisya Candra Ashiyam

NIM : 22320007

Prodi : Pendidikan Teknologi Informasi

Fakultas : Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Disusun untuk disetujui oleh dosen pembimbing skripsi dan diajukan ke tahap sidang skripsi.

Bojonegoro, 17 Juli 2026

Pembimbing I



Dr. Ahmad Khonqur Amin, M.Pd.
NIDN : 0727088801

Pembimbing II



Day Ramadhani Amir, S.Tr.I.Kom., M.Pd.
NIDN : 0703039403

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul disusun oleh:

Nama : Aisyah Candra Ashiyam

NIM : 22320007

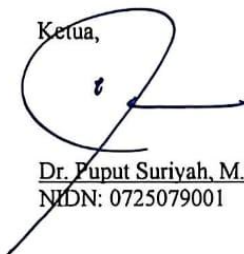
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi

Fakultas : Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Telah dipertahankan dalam sidang skripsi pada Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, IKIP PGRI Bojonegoro, pada hari Rabu tanggal 22 Juli 2026.

Bojonegoro, 10 Agustus 2026

Ketua,



Dr. Puput Suriyah, M.Pd.
NIDN: 0725079001

Sekretaris,



Day Ramadhani Amir, S.Tr.I.Kom., M.Pd.
NIDN. 0703039403

Penguji I,



Muh. Rinov Cuhazriansyah, S.T., M.Pd.T.
NIDN: 0715119105

Penguji II,



Day Ramadhani Amir, S.Tr.I.Kom., M.Pd.
NIDN. 0703039403

Rektor,

Dr. Dra. Junarti, M.Pd.
NIDN. 0014016501

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Dengan ini, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aisya Candra Ashiyam
NIM : 22320007
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
Fakultas : Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Demi menjunjung tinggi integritas akademik, dengan tulus dan tanpa ada paksaan dari pihak manapun, saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul:

**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web App Interaktif Dalam
Mata Pelajaran Seni Budaya Dengan Seni Tradisi Musik Oklik Kabupaten
Bojonegoro Sebagai Bahan Ajar**

Merupakan hasil karya asli saya sendiri dan semua sumber informasi yang digunakan telah saya cantumkan dengan jelas dalam daftar referensi berdasarkan kode etik ilmiah. Saya menyadari bahwa apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan terkait dengan keaslian karya ini, saya secara pribadi bersedia menerima konsekuensi sesuai dengan peraturan yang berlaku dan siap menanggung sanksi hukum.

Bojonegoro, 17 Juli 2026



Aisya Candra Ashiyam
NIM. 22320007

MOTTO

“Besok dan seterusnya adalah rahasiaku, tak perlu ditebak dan tidak perlu gelisah, hiduplah sebaik baiknya hari ini”

(Qs. Al-Luqman Ayat 33)

“어제는 끝났고 내일은 멀었고 오늘은 아직 모른다”

“Yesterday is over, tomorrow is yet to come, today is yet unknown.”

(Yoo Miji - Our Unwritten Seoul)

“Who knows where life will take you? I must say, I am proud of who I am.”

(Reality Club - Now I'm a Diplomat)

“It's fine to fake it 'til you make it, 'til you do, 'til it's true”

(Taylor Swift – Snow On The Beach)

PERSEMBAHAN

Rasa syukur mendalam senantiasa saya panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan nikmat dan rahmat-Nya. Perjalanan panjang yang sempat terasa kelam dan penuh rintangan, kini telah Engkau sinari dengan cahaya petunjuk yang terang. Kendati masa depan masih menjadi rahasia dan teka-teki yang belum pasti, saya percaya pada takdir-Mu. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada insan mulia, kekasih Allah, Nabi Muhammad SAW sang penerang semesta dan sebaik-baik teladan sepanjang hayat.

Skripsi sederhana ini saya persembahkan setulus hati kepada:

Ayahanda Ariyanto, Ibunda Ita Kristiani dan adik saya Muhammad Farhan Naufal, sebagai wujud bakti, penghormatan, dan rasa terima kasih yang tak terhingga. Ungkapan terima kasih yang teramat besar saya sampaikan atas ketulusan Ayah dan Mama yang telah mendidik, merawat, dan membesarkan saya dengan curahan kasih sayang yang tak terbatas, serta senantiasa memberikan dukungan moril maupun materiil hingga saya berhasil menyelesaikan studi ini. Serta untuk adikku tersayang, Muhammad Farhan Naufal, terima kasih atas keceriaan, doa, dan dukungan yang selalu menyertai langkah Kakak selama ini.

ABSTRAK

Ashiyam, Aisya Candra, 2026. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web app Interaktif Dalam Mata Pelajaran Seni Budaya Dengan Seni Tradisi Musik Oklik Kabupaten Bojonegoro Sebagai Bahan Ajar. Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, IKIP PGRI Bojonegoro.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran digital *Sinau Oklik Bojonegoro* pada mata pelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 7 Bojonegoro menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Hasil validasi menunjukkan produk sangat layak digunakan, dengan skor kelayakan dari ahli materi sebesar 86,5% (Sangat Layak) dan ahli media sebesar 77,5% (Layak). Setelah diimplementasikan kepada 32 peserta didik kelas VIII, media ini mendapatkan responss pengguna yang sangat baik (78,4%) dan terbukti efektif meningkatkan minat belajar siswa hingga 79,8% (kategori tinggi). Selain itu, media ini berhasil meningkatkan pemahaman kognitif siswa secara signifikan, yang ditunjukkan melalui kenaikan rata-rata nilai dari 60,64 (*pre-test*) menjadi 77,76 (*post-test*) dengan perolehan skor *Normalized Gain* (N-Gain) sebesar 0,435 (Kategori Sedang). Dengan demikian, media pembelajaran digital *Sinau Oklik Bojonegoro* terbukti valid, praktis, dan efektif sebagai alat bantu interaktif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran seni musik tradisional di sekolah.

Kata kunci: Media Pembelajaran Digital, Model ADDIE, Pemahaman Kognitif, Minat Belajar, Musik Oklik Bojonegoro.

ABSTRACT

Ashiyam, Aisya Candra, 2026. Development of Interactive Web-Based Learning Media for the Cultural Arts Subject Using the Traditional Oklik Music of Bojonegoro Regency as Teaching Material. Information Technology Education Program, Faculty of Mathematics and Natural Sciences Education, IKIP PGRI Bojonegoro.

This study aims to develop the digital learning medium “Sinau Oklik Bojonegoro” for the Cultural Arts subject at SMP Negeri 7 Bojonegoro using the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model (analysis, design, development, implementation, evaluation). Validation results indicate that the product is highly suitable for use, with a suitability score of 86.5% (Highly Suitable) from the subject matter expert and 77.5% (Suitable) from the media expert. After being implemented with 32 eighth-grade students, this resource received an excellent user response with a score of 78.4% and was proven effective in increasing students’ interest in learning to 79.8% (High Category). Furthermore, the use of this media successfully and significantly improved students’ cognitive understanding, as evidenced by an increase in the average score from 60.64 (pre-test) to 77.76 (post-test), with a Normalized Gain (N-Gain) score of 0.435 (Moderate Category). Thus, the “Sinau Oklik Bojonegoro” digital learning medium has been proven to be valid, practical, and effective as an interactive tool for improving the quality of traditional music education in schools.

Keywords: *Digital Learning Media, ADDIE Model, Cognitive Understanding, Interest in Learning, Oklik Bojonegoro Music.*

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Alhamdulillahirabbil'alamin. Segala puji dan syukur senantiasa penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan segenap rahmat, taufik, serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan baik. Shalawat beserta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita, Baginda Nabi Agung Muhammad SAW, pembawa pelita kebenaran yang telah menuntun umat manusia dari zaman kegelapan menuju alam yang benderang dengan cahaya keimanan dan ilmu pengetahuan. Semoga kita semua mendapatkan syafaat beliau di hari akhir kelak, *Aamiin Ya Rabbal 'Alamin.*

Atas izin dan rida Allah SWT, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web app Interaktif Dalam Mata Pelajaran Seni Budaya Dengan Seni Tradisi Musik Oklik Kabupaten Bojonegoro Sebagai Bahan Ajar”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat akademis guna memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, IKIP PGRI Bojonegoro.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa proses penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, nasehat, serta dukungan moral maupun material dari berbagai pihak yang telah mengulurkan tangan dengan penuh keikhlasan. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tulus dan penghargaan setinggi-tingginya kepada yang terhormat:

1. Ibu Dr. Dra. Junarti, M.Pd. selaku Rektor IKIP PGRI Bojonegoro, yang telah memberikan kesempatan serta fasilitas terbaik bagi penulis selama menuntut ilmu.
2. Ibu Dr. Puput Suriyah, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, atas segala fasilitas, dorongan, dan arahan yang diberikan kepada penulis selama menempuh pendidikan di tingkat fakultas.
3. Bapak Ahmad Kholiqul Amin, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dengan penuh kesabaran untuk memberikan bimbingan, arahan, dan ilmu yang sangat bermanfaat dalam penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Day Ramadhani Amir, S.Tr.I.Kom., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang juga telah banyak memberikan koreksi, masukan, dan motivasi yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini.
5. Seluruh Dosen dan staff Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, IKIP PGRI Bojonegoro. yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan selama penulis mengikuti perkuliahan.
6. Bapak Kadarminto, selaku seniman/maestro musik tradisi Oklik Bojonegoro, yang telah bersedia menjadi narasumber dan membagi ilmunya untuk kelengkapan materi dalam penyusunan media pembelajaran ini.
7. Ibu Mulyati Handayani, S.Pd. dan Bapak Rudhi Letsyono, S. Sn. selaku guru seni budaya di SMP Negeri 7 Bojonegoro, yang telah membantu dalam bekerja sama untuk penulis melakukan pengambilan data penelitian.

8. Siswa Kelas VIII E SMP Negeri 7 Bojonegoro, yang telah bersedia menjadi subjek dalam penelitian ini
9. Rasa hormat, bakti, dan terima kasih yang tak terhingga penulis persembahkan kepada kedua orang tua tercinta. Kepada Ayahanda Ariyanto, sosok panutan yang senantiasa berjuang tanpa lelah demi kehidupan dan masa depan penulis, serta tiada henti mendidik, memotivasi, dan memberikan dukungan penuh dengan segala tanggung jawabnya sebagai seorang ayah yang luar biasa. Kepada Ibunda Ita Kristiani, yang dengan ketulusannya tiada pernah putus mencurahkan kasih sayang, merawat dengan penuh cinta, serta senantiasa melangitkan doa-doa terbaik di setiap sujudnya demi kemudahan, kelancaran, dan keberhasilan penulis dalam menyelesaikan studi ini dari awal hingga akhir. Semoga Allah SWT senantiasa menjaga dan merahmati ayah dan ibu.
10. Kepada adik tersayang penulis, Muhammad Farhan Naufal, terima kasih yang mendalam atas untaian doa dan dukungan luar biasa yang kalian berikan. Kehadiran serta semangat dari kalian turut andil dalam memberikan kekuatan bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini serta menyelesaikan pendidikan sarjana ini.
11. Kepada Teman yang belum bisa penulis sebutkan namanya terimakasih atas dukungan dan bantuan selama penyusunan skripsi dan pembuatan media pembelajaran ini. Terimakasih telah menjadi motivasi dan semangat penulis selama masa perjuangan yang panjang dalam meraih Sarjana Pendidikan ini. Semoga kebaikan yang telah diberikan dibalas dengan keberkahan dan kebahagiaan yang melimpah.

12. Seluruh sahabat dan teman-teman dekat penulis yang tidak dapat disebutkan satu per satu, terima kasih atas kebersamaan, keceriaan, dan solidaritas yang telah terjalin selama ini. Terima kasih telah menjadi teman bertukar pikiran, saling menguatkan di kala sulit, dan bersama-sama berjuang demi meraih impian menjadi Sarjana Pendidikan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan di masa mendatang. Doa dan harapan penulis, semoga Allah SWT melimpahkan berkah serta membalas seluruh kebaikan dan bantuan dari semua pihak dengan pahala yang berlipat ganda. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat yang luas bagi pembaca dan perkembangan ilmu pengetahuan. *Aamiin Ya Rabbal 'Alamin.*

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	9
E. Definisi Operasional.....	10
F. Spesifikasi Produk.....	12
G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	14
BAB II <u>KAJIAN</u> PUSTAKA, KERANGKA TEORETIS, DAN KERANGKA BERPIKIR.....	16
A. Kajian Pustaka.....	16

B. Kerangka Teoretis	20
C. Kerangka Berpikir.....	35
BAB III METODE PENELITIAN.....	38
A. Pendekatan Penelitian	38
B. Objek dan Lokasi Penelitian	40
C. Data Sumber data dan subjek penelitian	41
D. Desain dan model pengembangan.....	43
E. Prosedur pengembangan (Tahap dan Analisis Pengembangan)	45
F. Desain Produk Dan Uji Coba.....	52
G. Instrumen Pengumpulan Data.....	60
H. Teknik Analisis Data dan Instrumen pengumpulan data	65
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	82
A. HASIL	82
B. PEMBAHASAN	124
BAB V PENUTUP.....	136
A. KESIMPULAN.....	136
B. SARAN	138
DAFTAR PUSTAKA	140
LAMPIRAN.....	150

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Penelitian Terdahulu	18
Tabel 3.1 Objek dan lokasi penelitian.....	41
Tabel 3.2 Data Penelitian	41
Tabel 3.3 Sumber Data.....	42
Tabel 3.4 Subjek Penelitian.....	42
Tabel 3.5 Instrumen Penelitian	60
Tabel 3.6 Kisi-kisi Validasi Angket Ahli Materi	61
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media.....	62
Tabel 3.8 Kisi-kisi Angket Minat Belajar Siswa	63
Tabel 3.9 Kisi-kisi Angket Respons Siswa	64
Tabel 3.10 Kisi-Kisi Instrumen Black Box Testing.....	64
Tabel 3.11 Rumus Perhitungan Kelayakan Media.....	66
Tabel 3.12 Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran	66
Tabel 3.13 Kriteria Tingkat Respons Siswa.....	67
Tabel 3.14 Kriteria Tingkat Minat	68
Tabel 3.15 Kriteria Tingkat Pemahaman	69
Tabel 3.16 Analisis Fungsionalitas Media Pembelajaran	70
Tabel 3.17 Skala Penilaian.....	72
Tabel 3.18 Penilaian validasi ahli media.....	73
Tabel 3.19 Penilaian validasi ahli materi	75
Tabel 3.20 Respons siswa	77
Tabel 3.21 Minat Belajar Siswa	79
Tabel 4.1 Perangkat Pengembangan	99

Tabel 4.2 Spesifikasi Teknologi.....	100
Tabel 4.3 Hasil Validasi Materi	109
Tabel 4.4 Hasil Validasi Media.....	111
Tabel 4.5 Hasil Respons Pengguna.....	123
Tabel 4.6 Hasil Minat Pengguna.....	119
Tabel 4.7 Hasil Rekapitulasi Perbandingan	120
Tabel 4.8 Hasil Rekapitulasi Perbandingan	120
Tabel 4.9 Hasil Respons Pengguna.....	123

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Diagram Addie	39
Gambar 3.2 Flowchart.....	53
Gambar 3.3 Use case.....	54
Gambar 3.5 tampilan menu	55
Gambar 3.6 Halaman Profil Seniman, foto dan biodata	56
Gambar 3.7 Materi Asal Usul	56
Gambar 3.8 Halaman Alat Musik Oklik	56
Gambar 3.9 Halaman Kuis	57
Gambar 3.10 Halaman Poin	57
Gambar 3.11 Halaman Tentang Media	57
Gambar 4.1 Flowchart.....	86
Gambar 4.2 Struktur navigasi	87
Gambar 4.3 Usecase Diagram.....	89
Gambar 4.4 Desain Tampilan Tampilan Beranda.....	90
Gambar 4.5 Desain Tampilan halaman login.....	91
Gambar 4.6 Desain Tampilan Menu	91
Gambar 4.7 Desain Tampilan Halaman profil	93
Gambar 4.8 Desain Tampilan Asal-usul	93
Gambar 4.9 Desain Tampilan Profil Seniman	94
Gambar 4.10 Desain Tampilan Alat Musik	94
Gambar 4.11 Desain Tampilan Alat Musik	95
Gambar 4.12 Desain Tampilan Alat Musik	95
Gambar 4.13 Desain Tampilan Soal Evaluasi.....	96

Gambar 4.14 Desain Tampilan Soal Evaluasi.....	96
Gambar 4.15 Desain Tampilan Soal Evaluasi.....	97
Gambar 4.16 Desain Tampilan Tentang Media	97
Gambar 4.17 Tampilan Beranda	100
Gambar 4.18 Tampilan Masuk.....	101
Gambar 4.19 Tampilan Daftar	101
Gambar 4.20 Tampilan Menu	102
Gambar 4.21 Tampilan Profil	102
Gambar 4.22 Tampilan Edit Profil.....	103
Gambar 4.23 Tampilan Materi Asal-usul.....	103
Gambar 4.24 Tampilan Alat musik.....	104
Gambar 4.25 Tampilan Alat Musik	104
Gambar 4.26 Tampilan Simulasi.....	105
Gambar 4.27 Tampilan Profil seniman	105
Gambar 4.28 Tampilan awal evaluasi.....	106
Gambar 4.29 Tampilan Soal	106
Gambar 4.30 Tampilan Point	107
Gambar 4.31 Tampilan Tentang media.....	107

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perubahan zaman yang ditandai dengan kemajuan pesat teknologi informasi dan komunikasi telah membawa dampak luas dalam segala aspek kehidupan termasuk bidang pendidikan. Keberadaan internet, perangkat komputer, dan perangkat *mobile* membuka peluang besar untuk inovasi pembelajaran yang lebih relevan dan menarik (Fakih et al., 2025). Di sisi lain, kemajuan teknologi juga membawa dampak sosial berupa berkurangnya ketertarikan generasi muda terhadap seni dan budaya (Ayu & Bela, 2023). Perkembangan teknologi yang pesat telah memudahkan masuknya budaya asing, menyebabkan pergeseran preferensi antar generasi terhadap musik, bahasa, dan gaya hidup asing, yang menggeser perhatian dari warisan budaya nasional (Oktaviasary et al., 2024). Banyak siswa yang lebih akrab dengan budaya populer global dibandingkan dengan kesenian daerahnya sendiri yang ditunjukkan dengan merosotnya nilai-nilai karakter seperti kurang sopan santun dan kepekaan sosial. Fenomena ini terjadi karena anak-anak lebih tertarik dengan budaya asing yang dianggap lebih praktis dan sesuai dengan tren zaman, sementara kesadaran masyarakat untuk menjaga kebudayaan lokal masih minim (Desfriyati et al., 2022). Hal ini berdampak pada semakin menurunnya pemahaman peserta didik terhadap warisan budaya lokal, termasuk seni musik tradisional daerah.

Salah satu kesenian tradisional yang mulai jarang dikenal oleh generasi muda adalah musik Oklik dari Kabupaten Bojonegoro. Oklik adalah alat musik tradisional bambu dari Bojonegoro, Indonesia, yang diciptakan pada tahun 1980-an oleh Sanggar Ludruk Angling Darmo di Desa Sobontoro, Kecamatan Balen, dan pada tahun 2025 telah ditetapkan sebagai warisan budaya tak benda Indonesia dalam domain seni pertunjukan (Tama & Sadhana, 2024). Berdasarkan penelitian etnomusikologi, Oklik bukan sekadar alat musik bambu biasa melainkan bagian penting dari identitas budaya setempat, dengan nilai sejarah, tradisi ritual, organologi (struktur alat), dan musikalitas khas (Anggraeni et al., 2022). Namun, meskipun memiliki nilai budaya tinggi, Oklik saat ini belum banyak dijadikan bahan ajar formal di sekolah-sekolah. Akibatnya, generasi muda, terutama siswa sekolah, berisiko kehilangan pemahaman dan apresiasi terhadap kesenian tradisional ini. Minimnya media pembelajaran yang menarik dan relevan dengan karakteristik siswa menjadi salah satu penyebab rendahnya tingkat pengenalan terhadap kesenian lokal (Nurvitasari et al., 2025).

Kondisi tersebut perlu segera ditindaklanjuti, mengingat seni tradisi merupakan bagian penting dari identitas budaya bangsa. Penelitian menunjukkan bahwa metode ceramah tradisional dapat menurunkan minat dan efektivitas belajar. Siswa cenderung bosan ketika pembelajaran pasif mendominasi, terutama pada mata pelajaran yang kompleks atau kaya akan multimedia (Soedjiwo, 2023). Hal ini menjadi tantangan tersendiri apabila materi pelajaran adalah aspek seni dan budaya misalnya musik tradisional yang memerlukan pengalaman mendengar, melihat, dan berinteraksi secara lebih

hidup. Situasi tersebut menandakan perlunya inovasi media pembelajaran yaitu media yang tidak hanya informatif secara teks, tetapi juga berciri audio-visual dan interaktif. Salah satu solusi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran seni budaya adalah pemanfaatan media pembelajaran digital. Media digital memiliki keunggulan dalam penyampaian informasi secara visual, audio, dan interaktif, sehingga mampu meningkatkan pemahaman peserta didik (Karina et al., 2024). Selain itu, media digital juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri, fleksibel, dan dapat diakses kapan saja serta di mana saja. Dengan demikian, penggunaan media digital dinilai lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik di era teknologi saat ini.

Media pembelajaran interaktif berbasis web menawarkan keuntungan signifikan dalam lingkungan pendidikan. Platform multimedia ini menggabungkan teks, gambar, grafik, dan simulasi yang dapat diakses melalui jaringan internet, memungkinkan partisipasi siswa yang lebih aktif dalam proses pembelajaran (Zega et al., 2022). Media pembelajaran interaktif mengakomodasi berbagai gaya belajar, termasuk preferensi auditory, visual, dan *kinesthetic*, membantu menyampaikan pesan pendidikan secara lebih efektif dari pendidik kepada siswa (Limbong et al., 2022). Media seperti ini memungkinkan siswa mengakses bahan ajar kapan saja dan di mana saja sesuai kecepatan dan gaya belajar mereka sekaligus menjembatani aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dalam pembelajaran seni budaya.

Pada beberapa penelitian mendukung efektivitas web-based interactive media untuk pembelajaran. Misalnya, dalam konteks pembelajaran matematika, penelitian Rachmawati (2020) "*Developing Web-Assisted*

Interactive Media to Improve Mathematical Creative-Thinking Ability”, menunjukkan bahwa media web-interaktif dapat dirancang valid, efektif, dan praktis untuk membantu siswa memahami materi serta meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. Di bidang bahasa Inggris untuk sekolah dasar, penelitian Arifah (2025) “*Web-Based Interactive Learning Multimedia with a Constructivist Approach for Elementary School English Lessons*”, melaporkan bahwa penggunaan multimedia web-based berhasil meningkatkan hasil belajar dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Hasil-hasil ini menunjukkan bahwa web interaktif bukan sekadar media tambahan melainkan media pembelajaran yang memiliki potensi nyata dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, terutama untuk materi yang membutuhkan unsur audio-visual dan interaktivitas tinggi.

Selain aspek media, aspek metodologi dalam pengembangan media pembelajaran juga sangat penting. Untuk menghasilkan *web app* yang berkualitas, terstruktur, dan sesuai kebutuhan pengguna, metode pengembangan perangkat lunak yang sistematis perlu diterapkan. Salah satu metode yang populer adalah model *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation* (ADDIE), Model ini mengatur alur pengembangan secara linear dan terurut: analisis, desain, development, implementasi, dan evaluation (Wicaksono et al., 2025). Model ini menampilkan tahapan-tahapan dasar sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah dipelajari. Penggunaan metode ADDIE memastikan pendekatan yang sistematis dan efisien untuk pengembangan modul, membuat desain lebih

terstruktur dan efektif, dan berpotensi meningkatkan pengetahuan dan keterampilan (Aisa & Ramadhan, 2024).

Sebelum mengkaji penelitian ini lebih lanjut, penting untuk menelaah terlebih dahulu penelitian terdahulu dalam bidang terkait. Beberapa studi telah menggunakan metode ini dalam pengembangan *e-learning*/web pembelajaran secara sukses. Sebagai contoh, penelitian dari Rohma (2022) Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web menggunakan Metode ADDIE untuk mata pelajaran desain grafis percetakan melaporkan bahwa media pembelajaran berbasis *website* yang dibangun dengan ADDIE menghasilkan tingkat kelayakan yang tinggi (materi: 97,5%, desain pembelajaran: 96,25%, media pembelajaran: 95%) dengan kualifikasi yang sangat layak di seluruh uji coba individu, kelompok kecil, dan lapangan. dalam pengembangan pengembangan situs web *e-learning* menggunakan model ADDIE untuk apresiasi seni, dengan implementasi yang efektif dan efisien serta peringkat pengguna yang baik.

Meski literatur tentang web-interaktif dan metode ADDIE telah banyak, terdapat kekosongan penelitian ketika dikaitkan dengan materi seni budaya khususnya musik tradisi lokal seperti Oklik. Hingga saat ini, saya belum menemukan penelitian empiris yang mengembangkan *web app* interaktif sebagai media pembelajaran musik tradisi Oklik. Sebagian besar literatur tentang Oklik bersifat etnomusikologi: mendeskripsikan asal usul, organologi, fungsi sosial, dan upaya pelestariannya.

Penelitian Musik Oklik Bojonegoro dalam Kajian Etnomusikologi sebagai Upaya Pelestarian Budaya mendeskripsikan unsur sejarah, tradisi ritual, struktur alat musik, dan upaya pelestarian yang dilakukan oleh masyarakat

Bojonegoro serta komunitas seniman tradisional (Anggraeni et al., 2022). Namun, penelitian tersebut tidak membahas pengembangan media digital atau *e-learning* berbasis web bagi Oklik sehingga ada celah penelitian yang dapat diisi. Inovasi media pembelajaran Seni Budaya berbasis *web app* interaktif pada materi musik tradisi Oklik ini memiliki orisinalitas yang kuat. Kolaborasi antara teknologi, pendidikan, dan budaya dalam penelitian ini berpotensi besar mempercepat pelestarian tradisi lokal sekaligus memperluas jangkauan akses belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi bersama guru Seni Budaya di SMP Negeri 7 Bojonegoro, diketahui bahwa pembelajaran seni musik tradisional selama ini menggunakan metode demonstrasi dan praktik langsung, baik melalui contoh yang diberikan guru maupun sumber dari internet. Media pembelajaran digital yang pernah digunakan berupa gamelan digital seperti eGamelan dan Gamelan JV. Namun, motivasi dan antusiasme siswa dalam pembelajaran seni tradisional masih tergolong rendah, sehingga menjadi tantangan bagi guru untuk menghadirkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik.

Guru juga menyampaikan bahwa materi musik tradisi Oklik Bojonegoro pernah dikenalkan kepada siswa, namun pemahaman siswa masih terbatas pada pengenalan umum dan cara memainkan alat musik, sedangkan aspek sejarah, makna budaya, dan jenis-jenis alat musik belum dipahami secara mendalam. Guru menyatakan setuju dan bersedia menggunakan media pembelajaran digital interaktif sebagai sarana pengenalan budaya lokal, serta menilai bahwa media dengan fitur beragam seperti materi sejarah, contoh audio alat musik,

dan kuis evaluasi dapat membantu meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa.

Dengan latar belakang teori dan empiris tersebut, pengembangan media pembelajaran *web app* interaktif untuk mata pelajaran Seni Budaya dengan materi musik tradisi Oklik Bojonegoro muncul sebagai penelitian yang relevan, berdaya guna, dan memiliki nilai kebaruan. Kebaruan dari media ini adalah memiliki fitur materi yang terdiri dari materi asal-usul, profil seniman, macam alat musik Oklik, simulasi alat musik Oklik dan soal evaluasi yang membantu belajar siswa, didalamnya juga terdapat ilustrasi, contoh audio dan objek 3D alat musik Oklik, sehingga pengguna bisa berinteraksi secara langsung. Guna memastikan interaksi tersebut berjalan optimal, aspek *usability* menjadi fokus penting dalam merancang antarmuka yang intuitif, responsif, dan mudah diakses oleh siswa dari berbagai latar belakang perangkat. Pendekatan pengembangan menggunakan model ADDIE memungkinkan proses yang sistematis dan efisien sehingga materi audio, jenis alat musik, teks penjelasan, simulasi ritme, kuis dapat disusun, diimplementasikan, dan diuji secara bertahap. Melalui pengembangan *web app* interaktif ini, informasi tentang Sejarah dan asal usul, instrumen, cara memainkan, serta nilai-nilai yang terkandung dalam musik Oklik dapat dikemas secara kreatif, edukatif dan informatif. Selain itu, pengujian *usability* yang terukur secara bertahap juga akan menjamin bahwa kerumitan fitur seperti interaksi objek 3D dan simulasi ritme tetap terasa ringan, nyaman digunakan, serta efektif dalam mendukung kemandirian belajar siswa. Dengan demikian, penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis *web app* interaktif serta

pengenalan warisan budaya kesenian musik Oklik Bojonegoro, agar dapat berkontribusi dalam upaya pelestarian budaya daerah.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan metode ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *web app* interaktif tentang seni tradisi musik Oklik Bojonegoro?
2. Bagaimana minat belajar dan peningkatan pemahaman peserta didik terhadap kesenian musik tradisi Oklik Bojonegoro setelah menggunakan *web app* interaktif yang dikembangkan?
3. Bagaimana respons atau tanggapan pengguna (peserta didik) terhadap penggunaan *web app* interaktif sebagai media pembelajaran seni tradisi musik Oklik Bojonegoro?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan penggunaan metode ADDIE dalam proses pengembangan media pembelajaran berbasis *web app* interaktif tentang seni tradisi musik Oklik Bojonegoro.
2. Untuk mendeskripsikan minat dan menganalisis peningkatan pemahaman peserta didik terhadap kesenian musik tradisi Oklik Bojonegoro setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *web app* interaktif yang dikembangkan.

3. Untuk mengetahui respons dan tanggapan peserta didik terhadap penggunaan *website* interaktif sebagai media pembelajaran seni tradisi musik Oklik Bojonegoro. mengukur aspek kelayakan, kemudahan penggunaan, daya tarik media, serta tingkat kepuasan siswa setelah menggunakan *website* sebagai alat bantu pembelajaran.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam pembelajaran budaya lokal, dengan menggunakan media pembelajaran *website* interaktif dalam pembelajaran seni budaya. Selain itu, penelitian ini juga berperan dalam pelestarian budaya lokal melalui upaya mengintegrasikan teknologi digital untuk mengenalkan dan melestarikan kesenian tradisional, khususnya musik Oklik dari Bojonegoro. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya model pengembangan media pembelajaran dengan menghadirkan contoh implementasi yang berlandaskan pada analisis kebutuhan, desain interaktif, serta evaluasi terhadap respons pengguna, sehingga dapat menjadi acuan bagi pengembangan media pembelajaran berbasis budaya di masa mendatang.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi beberapa pihak, antara lain:

- a. Bagi pendidik atau guru sistem ini dapat menjadi media pembelajaran yang inovatif, bisa mempermudah proses penyampaian materi dengan

lebih menarik, dan dapat dijadikan sebagai sumber belajar tambahan dalam mata pelajaran seni budaya.

- b. Bagi instansi Pendidikan atau sekolah sistem ini dapat digunakan sebagai pendorong digitalisasi pembelajaran berbasis budaya lokal dan membantu sekolah dalam memperkenalkan budaya lokal Bojonegoro melalui teknologi pendidikan.
- c. Bagi peserta didik atau siswa sistem ini dapat menyediakan sarana belajar yang menarik, interaktif, dan mudah diakses kapan pun, membantu siswa meningkatkan pemahaman sejarah, fungsi, dan teknik permainan musik Oklik secara lebih konkret melalui media visual dan audio. menumbuhkan apresiasi siswa terhadap kesenian daerahnya.
- d. Bagi peneliti dan pengembang media selanjutnya hasil penelitian ini dapat menjadi acuan atau inspirasi dalam melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis web interaktif untuk kesenian tradisional lainnya.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini digunakan untuk memperjelas ruang lingkup konsep yang diukur dan dijadikan dasar pengembangan media pembelajaran berbasis *web app* interaktif mengenai seni tradisi musik Oklik Kabupaten Bojonegoro.

1. Media Pembelajaran Digital

Media pembelajaran digital dalam konteks penelitian ini adalah media penyampaian materi yang menggunakan teknologi digital berupa *web app* interaktif yang digunakan sebagai alat bantu guru dan peserta didik dalam

pembelajaran seni budaya. Efektivitas penerapan media pembelajaran digital dapat diukur melalui beberapa indikator, meliputi peningkatan hasil belajar peserta didik, kesesuaian materi, keaktifan dan keterlibatan peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran digital, kemudahan penggunaan oleh guru maupun peserta didik, serta tingkat efektifitas media sebagai proses pembelajaran dalam hal waktu dan performa.

2. Seni tradisi Musik Oklik

Musik Oklik Bojonegoro adalah kesenian musik tradisional berbahan dasar bambu yang berasal dari Desa Sobontoro, Kecamatan Balen, Kabupaten Bojonegoro, yang dalam penelitian ini difokuskan pada aspek sejarah, jenis instrumen, teknik permainan, fungsi sosial, dan nilai budaya.

3. Kelayakan Media Pembelajaran

Kelayakan media pembelajaran adalah tingkat kesesuaian *web app* interaktif sebagai media pembelajaran, yang diukur berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media menggunakan lembar validasi

4. Minat Belajar

Minat belajar adalah ketertarikan dan motivasi siswa terhadap pembelajaran musik Oklik bojonegoro, yang diukur melalui angket minat belajar setelah penggunaan *web app* interaktif

5. Pemahaman Materi

Pemahaman materi adalah tingkat penguasaan siswa terhadap materi musik Oklik bojonegoro yang diukur melalui soal evaluasi atau tes hasil belajar

6. Respons peserta didik

Peserta didik dalam penelitian ini menjadi subjek penelitian dan menggunakan *web app* interaktif sebagai media pembelajaran Seni Budaya. Peserta didik akan memberikan respons berupa tanggapan terhadap penggunaan *web app* interaktif dalam pembelajaran Seni Budaya, yang diukur melalui angket respons siswa setelah menggunakan media.

7. Metode ADDIE

Metode ADDIE dalam penelitian ini digunakan untuk mengembangkan media, dilakukan secara berurutan melalui tahap analisis, desain, development, implementasi, dan evaluasi yang digunakan dalam proses pembuatan *web app* interaktif.

F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran *web app* interaktif *Sinau Oklik Bojonegoro* untuk mata pelajaran seni budaya yang berisi materi seni tradisi musik Oklik kabupaten Bojonegoro.
2. Materi dari media pembelajaran ini berfokus pada seni tradisi musik Oklik bojonegoro yang masih asli dan bukan musik Oklik yang sudah dikembangkan,
3. Sasaran dari produk ini adalah peserta didik kelas VIII di SMPN 7 Bojonegoro mata pelajaran seni budaya dan guru seni budaya sebagai pendukung penyampaian materi.

Produk ini memiliki fitur utama yaitu:

1. Halaman beranda terdapat menu utama yang terdiri dari sejarah, profil seniman, macam macam alat musik Oklik, kuis, tentang media.
2. Fitur materi pembelajaran
 - a. Penjelasan sejarah seni musik Oklik (asal usul, perkembangan musik Oklik dari masa kemasa, foto dokumentasi dan vidio singkat).
 - b. Profil seniman (biografi singkat seniman, koleksi karya atau rekaman audio, dan galeri foto kegiatan seni).
 - c. Macam-macam alat musik, memberikan informasi alat musik dari nama, fungsi, cara bermain, gambar, dan audio instrumen.

3. fitur evaluasi

Untuk mengukur seberapa paham peserta didik pada materi akan diberikan kuis dalam bentuk pilihan ganda, benar-salah dan kecocokan gambar. Penilaian akan otomatis diberikan dan skor akan ditampilkan setelah peserta didik menjawab semua soal.

4. Platform dan Teknologi

- a. *Framework*:
 - 1) *Backend*: laravel
 - 2) *Frontend*: tailwind CSS, Blade
- b. *Platform: Website (Web app)*
- c. Bahasa Pemrograman: PHP, JavaScript (Vanilla JS), HTML, CSS
- d. Use case, Activity diagram, flowchart: figma
- e. Desain UI dan *Wireframe*: figma
- f. Desain karakter dan latar belakang media: madibangPaint
- g. 3D dan animasi: Blender dan alight motion

G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam proses pengembangan media pembelajaran berbasis *web app* interaktif mengenai seni tradisi musik Oklik Kabupaten Bojonegoro, terdapat beberapa asumsi dan keterbatasan pengembangan yaitu:

Asumsi Pengembangan

Diasumsikan bahwa peserta didik memiliki akses perangkat teknologi *smartphone* yang mendukung *browser* moderen.

Media yang dikembangkan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, serta mengenalkan warisan budaya kesenian musik Oklik Bojonegoro, agar dapat berkontribusi dalam upaya pelestarian budaya daerah guru diharapkan dapat mengoperasikan media pembelajaran ini dan bersedia memadukan ke dalam pembelajaran sehari-hari.

Fitur aplikasi masih terbatas pada fungsi pembelajaran dasar seperti penyajian materi sejarah, profil seniman, macam alat musik Oklik, serta kuis. Aplikasi belum dilengkapi fitur pembelajaran adaptif, analitik pengguna berbasis data, ataupun sistem diskusi daring yang dapat meningkatkan interaktivitas dan personalisasi pembelajaran.

Dari sisi dokumentasi budaya, keterbatasan muncul karena belum semua variasi musik Oklik terdigitalisasi atau terdokumentasi dengan baik, kualitas audio bergantung pada sumber asli. Keterbatasan peralatan perekaman di lapangan juga dapat memengaruhi kualitas konten yang disajikan..

Dari aspek keamanan sistem, versi awal aplikasi masih mengandalkan mekanisme pengamanan dasar seperti autentikasi pengguna standar dan proteksi database tingkat awal. Enkripsi data lanjutan, firewall khusus, dan

sistem pencegahan serangan siber masih belum diimplementasikan secara penuh karena keterbatasan sumber daya dan cakupan penelitian.